

play THE PLAY
GTA VICE CITY
2 SEITEN EINSTEIGERHILFE MISSIONEN CHEATS!

SPECIAL

FINAL FANTASY X-2
SQUARE ENTHÜLLT SEINE NEUEN PROJEKTE!

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

12-2002
€ 3,50

www.playplaystation.com

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

164 SEITEN GEBALLTE ACTION!

PS2
TEST

GTA VICE CITY

IM TEST! DAS MEISTERWARTETE SPIEL ALLER ZEITEN!

PS2
PREVIEW

RESIDENT EVIL

ZOMBIE-REVIVAL! DIE UNTOTEN KEHREN
AUF DIE PS2 ZURÜCK – ONLINE!

PS2
TEST

007 NIGHTFIRE

IM TEST! EXPLOSIV UND HOCHGEFÄHRlich –
DER BESTE PS2-BOND!

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

IM TEST! GRÖßER, SCHÖNER UND VERDAMMT LAUT!
DIE SKATEBOARD-LEGENDE HAT ES WIEDER GESCHAFFT!



ZUM AUSSCHNEIDEN + SAMMELN
über
200
Tipps
&
Tricks

ENTER THE MATRIX

WELTEXKLUSIV! DER KINO HIT KEHRT ZURÜCK!
ERSTE INFOS – ERSTE FAKTEN!

KOMPLETTLÖSUNG UND GEHEIM-TIPPS ZU DAS DING, TIMESPLITTERS2 UND ONIMUSHA 2!
PLUS CHEATS + ACTION-REPLAY-CODES ZU COLIN MCRÆ 3 UND VIELES MEHR!



PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



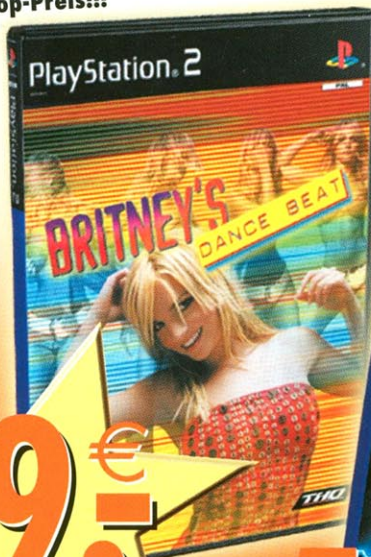
Dual Shock
Controller



JE **29,-** €

Britney Spears (USK o.A.)

Tanz zusammen mit Britney Spears zu ihren Welt-
hits und geh auf virtuelle Tournee, jetzt zum
Top-Preis!!!



19,- €

Terminator

(USK 16)

Die Story schickt Dich zurück in die Geschichte von
Terminator 2, eine 3rd Person Action Adventure
mit 3 spielbaren Charakteren und nie zuvor
gesehenen Waffen!



59,- €

Harry Potter (USK 6)



39,- €

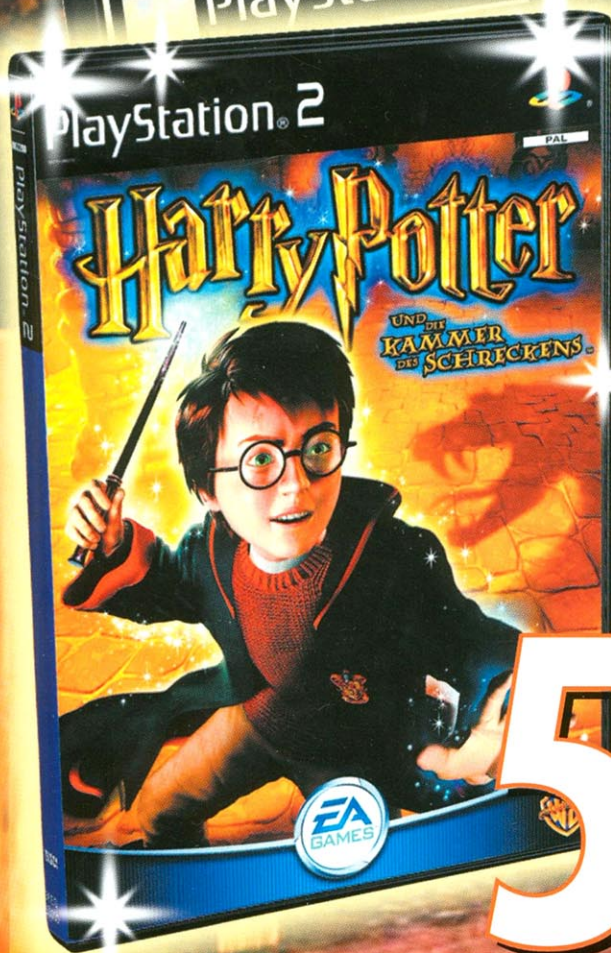
Magic games!

Harry Potter

und die Kammer des Schreckens (USK 6)

Stell Dich den zahlreichen neuen Herausforderungen
und löse die Geheimnisse in diesem spannenden Spiel,
das auf dem zweiten Buch des weltweiten Bestsellers
von J.K. Rowling basiert!

59,- €



Wichtiger Hinweis:

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



BLAUE WEIHNACHT!

Games, Games, Games – und kein Ende in Sicht. Zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft feiern die Hersteller eine brachiale Menge an Spielen in den Markt, die auch den letzten Zweifler von dem riesigen Software-Angebot für die PlayStation2 überzeugen sollten. Alleine in unserer Redaktion sind für die kommenden beiden Monate über 50 Titel gelandet. Dies führte mitunter zu enormem Schlafentzug der Redakteure und vereinzelt Schweißausbrüchen bei dem Gedanken an die unaufhaltsam näher rückende Deadline. Jedoch wie ihr seht, hat alles geklappt und ihr dürft euch über 164 Seiten geballte Action freuen.

Unter den vielen Highlights in diesem Monat ist natürlich auch der lang ersehnte Test von GTA Vice City. Ab Seite 110 erfahrt ihr, was denn nun wirklich an dem neuen Gangster-Epos dran ist. Um euch den Einstieg etwas zu erleichtern, gibt es satte zwölf Seiten Tipps, Cheats und Missionserklärungen. Sei es Tony Hawk's Pro Skater 4, James Bond 007 Nightfire oder Ghost Recon, ein Hit jagt in unserem TestScreen den nächsten.

Das absolute Sahnehäubchen ist jedoch die aktuelle Cover-Story, die euch in die Tiefen der Matrix ziehen wird. Als erstes deutsches Magazin berichten wir umfassend über die Fortsetzung der Matrix-Trilogie im PlayStation2-Format! Entwickler-Guru Dave Perry stand uns in Los Angeles Rede und Antwort zum aktuellen Stand der Videospielumsetzung des Cyberpunk-Kults. Es bewahrheitet sich also auch in diesem Monat: play-Leser wissen eben immer mehr als alle anderen!

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



INHALT DEZEMBER 2002

www.playplaystation.com

PLAY-POSTER

Red Faction 2	81
Summoner 2	82

SPECIALSCREEN

Contra: Shattered Soldier	36
Enter the Matrix	24
Square Meeting 2002 Autumn	34

PLAY-GEWINNSPIEL

Tom Clancy's Ghost Recon	42
eJay Clubworld	13

PLAY-NEWS

Japan News	8
Meldung des Monats: Medal of Honor: Land of the Rising Sun	6
USA News	10
Wertungsvergleich	13

PLAY-DVD

DVD des Monats: Slipknot - Disasterpieces	157
DVD News	156
DVD Releaselisten	159

PLAY-HARDWARE

Creative Inspire 2.1	15
GamePod GT1	14
PS2 Funkcontroller	14

PRESCREEN

PlayStation2	
Battle Engine Aquila	108
BloodRayne	104
BMX XXX	106
Chaos Legion	58
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	60
Jet X20	108
Midnight Club 2	100
Primal	64
Resident Evil: Gun Survivor 4	50
Resident Evil: Online	44
Robin Hood: Defender of the Crown	56
Robot Alchemic Drive	66
Rygar: The Legendary Adventure	108
Shinobi	62
Silent Hill 3	48
The Getaway	52
Zone of the Enders The 2nd Runner	102

CONTRA: SHATTERED SOLDIERS.36



Alte Videospielhelden reanimiert – erlebt mit der kultigen Ballerorgie die guten alten Zeiten noch einmal.

RESIDENT EVIL: ONLINES.44



Das Grauen greift um sich. Eine Stadt, ein Virus und Hunderttausende Spieler mit nur einem Ziel: Überleben... um jeden Preis!

SPIELE INDEX

Auto Modellista	142	Gumball 3000	68	Power Puff Girls: Kampf den Gürkenschurken	138	Stuntman	67
Battle Engine Aquila	108	Gundam: Battle Assault 2	151	Primal	64	Sub Rebellion	144
Big Mutha Truckers	145	Gundam: Federation vs. Zeon	139	Pro Evolution Soccer 2	68, 87	Superman: Shadow of Apokolips	68, 148
BloodRayne	104	Gunggrave	120	Rally Fusion: Race of Champions	139	Tekken 4	86
BMX XXX	106	Harry Potter und die Kammer des Schreckens	60	Red Faction 2	67	The Getaway	52
Chaos Legion	58	Haven	146	Resident Evil: Gun Survivor 4	50	TimeSplitters 2	80, 85
Colin McRae Rally 3	87	Hitman 2 – Silent Assassin	97	Resident Evil: Online	44	Tom Clancy's Ghost Recon	130
Contra: Shattered Soldier	39	James Bond 007: Nightfire	116	Robin Hood: Defender of the Crown	56	Tony Hawk's Pro Skater 4	122
Crashed	142	Jet X20	108	Robot Alchemic Drive	66	Total Immersion Racing	142
Das Ding	90	Kelly Slater's Pro Surfer	68	Rocky	134	Twin Caliber	140
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	69, 128	Legia 2: Duel Saga	144	RTL Skispringen 2003	136	Ty the Tasmanian Tiger	148
Dragon Ball Z: Budokai	135	Marvel vs. Capcom 2	138	Runabout 3: Neo Age	140	Virtua Tennis 2	139
Enter the Matrix	24	Metropolismania	144	Rygar: The Legendary Adventure	108	WRC II Extreme	118
FIFA 2003	151	Midnight Club 2	100	Shinobi	62	Wreckless: The Yakuza Missions	140
Formel 1 2002	114	NBA Live 2003	138, 151	Silent Hill 3	48	WWE SmackDown! Shut your Mouth	132
Grand Prix Challenge	126	Need for Speed: Hot Pursuit 2	97	Spyro: Enter the Dragonfly	148	Zone of the Enders The 2nd Runner	102
GTA Vice City	69, 70, 95, 110	Onimusha 2: Samurai's Destiny	88				

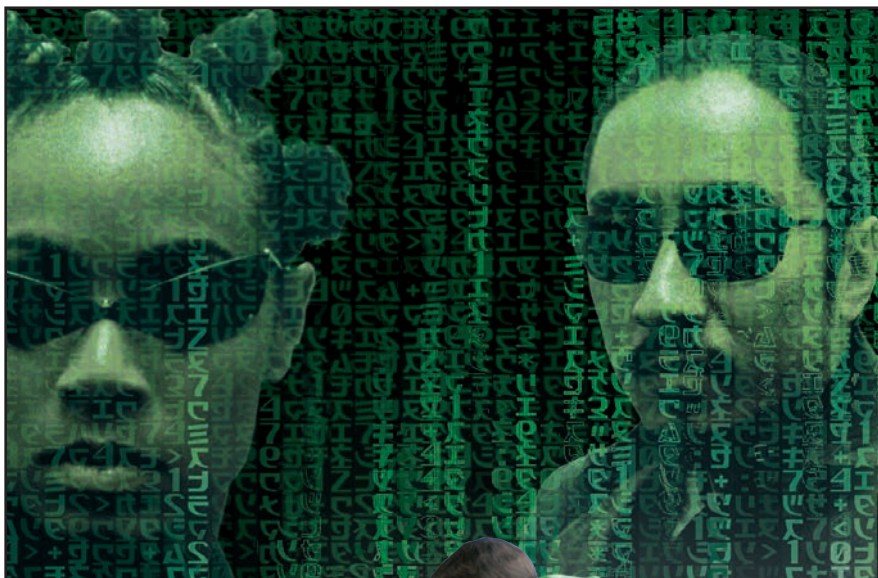
Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: (0049)-0 18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr • Fr. von 8-15 Uhr

Abo-E-Mail:
abo@playstation.com

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

PLAY-COVER

ENTER THE MATRIXS.24



TONY HAWK'S PRO SKATER 4S.122



Trendsportphänomen Tony Hawk: Selbst beim vierten Anlauf weiß der legendäre Skater noch immer für Begeisterung zu sorgen!

KOMPLETTLÖSUNGEN

GTA VICE CITYS.66



Mehr Geld, mehr Koks, mehr Frauen, mehr Waffen – wir sagen euch, wo ihr all das in Vice City finden werdet.

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	147
Impressum	162
Next play	160
play Abonnement	154
play Charts	162
play Hits	152
play Internet	16
play Mail	18
play Platinum	150
Was kommt wann?	20
Wertungssystem	109

TESTSCREEN

PlayStation2	
Auto Modellista	142
Big Mutha Truckers	145
Crashed	142
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	128
Dragon Ball Z: Budokai	135
Formel 1 2002	114
Grand Prix Challenge	126
GTA Vice City	110
Gundam: Federation vs. Zeon	139
Gungrave	120
Haven	146
James Bond 007: Nightfire	116
Legaia 2: Duel Saga	144
Marvel vs. Capcom 2	138
Metropolismania	144
NBA Live 2003	138
Power Puff Girls: Kampf den Gürkenschurken	138
Rally Fusion: Race of Champions	139
Rocky	134
RTL Skispringen 2003	136
Runabout 3: Neo Age	140
Spyro: Enter the Dragonfly	148
Sub Rebellion	144
Superman: Shadow of Apokolips	148
Tom Clancy's Ghost Recon	130
Tony Hawk's Pro Skater 4	122
Total Immersion Racing	142
Twin Caliber	140
Ty the Tasmanian Tiger	148
Virtua Tennis 2	139
WRC II Extreme	118
Wreckless: The Yakuza Missions	140
WWE SmackDown! Shut your Mouth	132

PSone	
FIFA 2003	151
Gundam: Battle Assault 2	151
NBA Live 2003	151

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTipps	67
Cheat Cards	95
Player's Guide	
Das Ding (Teil 2)	90
GTA Vice City	70
Onimusha 2: Samurai's Destiny (Nachschlag)	88
TimeSplitters 2 (Nachschlag)	80

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER



PLAY NEWS



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

MEDAL OF HONOR: LAND OF THE RISING SUN

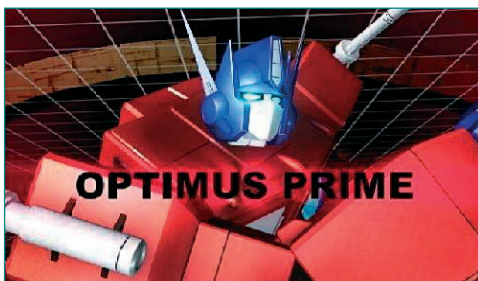


Der neue MoH-Teil spielt im pazifischen Raum.

Unter diesem Arbeitstitel werkelt Electronic Arts LA (früher DreamWorks Interactive) an dem neuen PS2-Sequel. Damit findet das Geschehen erstmals außerhalb Europas bzw. Nordafrikas statt. Ob Jimmy Patterson auch im fernen Asien für das OSS Sabotage-Aufträge ausführt, bleibt abzuwarten. Eines steht jetzt bereits fest: Die Entwickler lassen sich erneut von einschlägigen Kriegsfilmern, wie etwa „Todeskommando Iwo Jima“ oder „Die Brücke am Kwai“, inspirieren.

TRANSFORMERS

In den 80er-Jahren kämpften sie sich durch Kinderzimmer und durch das samstägliche Vormittagsprogramm, nun kehren die Transformers auf der PS2 zurück. Derzeit arbeitet das Entwicklerteam von WinkySoft an der Konsolenumsetzung. In Japan wird der Publisher Takara (Battle Arena Toshinden 2, Arcade) das Spiel vertreiben. Ob Optimus Prime und seine Autobots gegen Megatron und die bösen Decepticons auch in Deutschland antreten werden, bleibt allerdings abzuwarten.



OPTIMUS PRIME

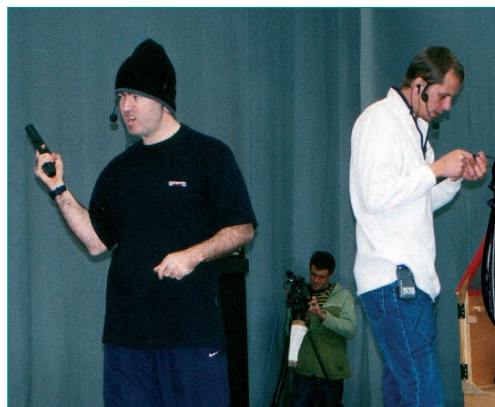
BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

playTeam

THE GETAWAY 2?

Noch bevor die Produktion von The Getaway abgeschlossen ist, denkt man bei Sony bereits an einen Nachfolger. Laut Game Director Brandon McNamara möchte man die Story weiterführen – der Held des am 11. Dezember erscheinenden Gangsterspiels, Mark Hammond, soll wieder die tragende Rolle spielen. Team Soho plant eine Entwicklungszeit von etwa zwei Jahren. Definitiv in der Produktion befindet sich aber bereits eine Add-on-Disc, die zwölf neue Missionen bieten soll.



DEF JAM VENDETTA

In dem Beat'Em Up Def Jam Vengeance, das unter dem EA Big-Label erscheinen wird, treten zwölf bekannte Hip-Hop-Künstler des Plattenlabels Def Jam gegeneinander an. Bei den schlagfreudigen Musikern sind beispielsweise DMX, Method Man oder Ludacris vertreten. Insgesamt 1.500 Moves sollen die Prügelknaben laut AKI Corporation, die das Kampfsystem entwickeln, auf dem Kasten haben. 15 Original-Musikstücke der Hip-Hop-Artists werden für das richtige Gangsta-Flair sorgen.



2002

FINAL FANTASY XII KOMMT SCHON 2003

Yoichi Wada, Präsident von Square, gab in einem Interview in Japan bekannt, dass Final Fantasy XII noch 2003 in Japan erscheinen soll. Des Weiteren wird man sich auch noch Gedanken über die Zukunft der legendären Rollenspiel-Serie machen. Insbesondere für Final Fantasy XIII werden bereits erste Vorschläge erörtert. Obendrein ist man gerade dabei, ein neues Massive-Multiplayer-Online-Spiel zu entwickeln. Ob es sich, wie bei Final Fantasy XI, um ein Rollenspiel handeln wird, ist derzeit noch nicht bekannt.



XENOSAGA KOMMT NACH EUROPA

Namco hat bekannt gegeben, dass Xenosaga: Der Wille zur Macht mit hoher Wahrscheinlichkeit auch in Europa erscheinen wird. Doch wird die Konvertierung erst 2003 über die Bühne gehen. Namco kündigte an, dass Xenosaga auch nach Europa kommen wird, wenn es in den Vereinigten Staaten erscheint. Derzeit ist die Veröffentlichung für den 18. Februar angekündigt. Somit können wir davon ausgehen, auch eine PAL-Version zu erhalten.

Game & Fun Store's

By RESAX GdB
@Mail: info@gameandfun.com
Service Hotline: 0180/5563560

Münchenerstr. 34 (Atrium)
83022 Rosenheim
www.gameandfun.com
Sonnenleite 14 (Intermarche)
83308 Trostberg

Playstation 2

Aggressive Inline	52,99 €
BDFL Fussball Manager 2003	58,99 €
Conflict Desert Storm	53,99 €
Colin McRae Rally 3.0	54,99 €
Das Ding	49,99 €
Der Anschlag	40,99 €
DTM Race Driver	49,99 €
Fifa 2003	55,99 €
Final Fantasy X	61,99 €
GTA 4 Vice City	53,99 €
Hitman 2	55,99 €
Herr der Ringe- Die Zwei Türme	59,95 €
James Bond - 007 Nightfire *	58,99 €
Streetday 27.11.02	
Kingdom Hearts	59,99 €
NBA Live 2003 *	58,99 €
Streetday 27.11.03	
Need for Speed Hot Pursuit	54,99 €
Onimusha 2	55,99 €
Pro Evolution Soccer 2	49,99 €
Run Like Hell *	57,99 €
Streetday 04.12.02	
Red Faction 2	59,95 €
Stuntman	55,99 €
Star Wars Bounty Hunter *	58,99 €
Streetday 27.11.02	
Summoner 2	54,99 €
Tekken 4	61,99 €
Time Splitters 2	56,99 €
Turok Evolution	53,99 €
Tony Hawk's Pro Skater 4	58,99 €
WRC 2 Extreme	58,99 €
WWE Smackdown 4	58,99 €
X-Man 2 - Next Dimension	57,99 €
PS 2 Sony inkl. Dual Shock	247,99 €
Dual Shock Sony	25,99 €
Memory Card Sony	40,99 €

bigben interactive

Action Replay Limited Edition	
+ Memory Card 8 MB	
+ DVD Region X	46,99 €
Multitap / PS 2	25,99 €

Nintendo Game Cube

Die Hard Vendetta	61,99 €
Harry Potter 2	62,99 €
James Bond - 007 Nightfire *	58,99 €
*Streetday 27.11.02 *	
Medal of Honor - Frontline *	58,99 €
Streetday 04.12.02	
NBA Live 2003	58,99 €
Star Wars Jedi Knight 2	62,99 €
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	55,99 €
Tony Hawk's Pro Skater 4	59,99 €

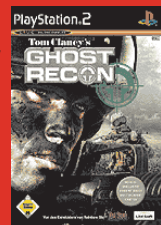
X-Box

BDFL Fussball Manager 2003 *	66,99 €
Streetday 28.11.02	
DOA Beach Volleyball	58,99 €
Elder Scrolls 3 - Morrowind	56,99 €
Ghost Recon - Tom Clancy	56,99 €
Harry Potter 2	63,99 €
James Bond - 007 Nightfire *	63,99 €
Streetday 27.11.02	
Medal of Honor - Frontline *	58,99 €
Star Wars Jedi Knight 2	64,99 €
Streetday 04.12.02	
Unreal Championship	66,99 €

Streetday
26.11.02
59,99 €



Streetday
03.12.02
59,99 €



59,99 €



Streetday
09.12.02
58,99 €



Streetday
27.11.02
56,99 €



Streetday
26.11.02
66,99 €



An - und Verkauf von gebrauchten Spielen
DVD's und Hardware

Bei Vorkasse oder Abbuchung Versandkostenpauschale von 3,00 €

Kein Mindestbestellwert, ab 100 € Versandkostenfrei.

Versandkosten 3,30 + 2,03 € Nachnahmegebühr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten, Terminangaben beruhen auf Vorlieferanten- & Herstellerinformationen, Store-Preise abweichend.

Telesales: Mo-Fr. 10:00-18:00 Uhr

Inh. RESAX GdBR

JAPAN News



NOBUO-UEMATSU-FANCLUB

Square gab Pläne bekannt, dass ein offizieller Fanclub für den Komponisten Nobuo Uematsu in Entwicklung sei. Der Jahresbeitrag soll den Fan 4.000 Yen (ca. 34 Euro) kosten. Dafür erhält er vierteljährliche Newsletter, eine Mitgliedskarte, Zugriff auf limitiertes Merchandising-Material, Vorrechte auf erstklassige Sitzplätze in Uematsu-Konzerten und eine Einladung zur jährlichen Party des Fanclubs. Square wird allerdings nur japanischen Bürgern die Mitgliedschaft erlauben.

Release - Dezember

PLAYSTATION2

Choro Q HG 3 (TAKARA)

Guilty Gear XX (SAMMY)

Bomberman Jetters (HUDSON)

Metal Gear Solid 2: Substance (KONAMI)

Unlimited SaGa (SQUARE)

PSone

Inuyasha: Sengoku Otogi Kassen (BANDAI)

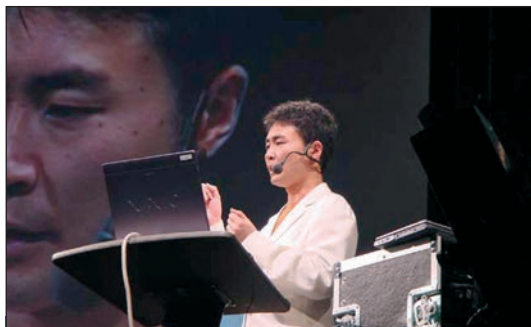
Kogepan Pan mo Game o Yarurashii (AIA)

Minya de Ghost Hunter (E3 STAFF)

Nijiro Dodge Ball (ATLUS)

Samurai Deeper Kyo (BANDAI)

GRAN TURISMO 4 ZU 50 PROZENT FERTIG GESTELLT



Über das Online-Feature verraten die japanischen Entwickler kein Sterbenswörtchen.



Kazunori Yamauchi ist ein begeisterter Motorsport-Fan.

Im kommenden Jahr bringt Sony Computer Entertainment/Polyphony Digital den vierten Teil des Real Driving Simulators heraus. Kazunori Yamauchi, der kreative Kopf der Rennspiel-Serie, hat offenbart, dass Gran Turismo 4 erstmals ein richtiges Schadensmodell bieten wird. So wird es nicht nur Blechschäden, sondern auch verzerrte Fahrzeug-Rahmen oder Motor-Defekte geben. Da viele Wagenhersteller ihre Produkte auf vier Rädern in Videospielen nicht gerne ramponiert sehen, darf man gespannt sein, wie sich der GT4-Fuhrpark zusammensetzen wird. Außerdem werden erstmals wechselnde, realistisch anmutende Wetterbedingungen (Regen, Schnee, Nebel etc...) das Können der Fahrer fordern. Bezüglich des Online-Features halten sich die ja-

panischen Entwickler noch äußerst bedeckt. Mit einem ersten Lebenszeichen ist allerdings zur nächsten Electronic Entertainment Expo in Los Angeles im Mai 2003 zu rechnen. Kazunori Yamauchi hat sicherlich aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und wird daher sicherlich keine halbgarigen Alpha-/Beta-Versionen wie damals bei GT3 präsentieren.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Mit dem Titel könnt ihr euch euren eigenen Dino-Park zusammenbasteln. Anfangs hat man lediglich einen Dinosaurier, mit dem man die Besucher in den Park locken muss. Wenn man aber etwas Kohle beisammen hat, kann man diese in DNA investieren und insgesamt 25 verschiedene Urzeit-Wesen kreieren. Entwickler Blue Tongue macht es auch möglich, durch den eigenen Park zu fahren und ein paar Schnappschüsse zu machen. US-Release wird das 1. Quartal 2003 sein.

ACE COMBAT 5 BESTÄTIGT

Besucher der E3 2002 hatten eigentlich erwartet, dass auf der Videospielemesse die ersten Details zu Ace Combat 5 bekannt gegeben werden – vergebens. Auch auf der Tokyo Game Show 2002 machte Namco keine Anstalten, sich zum Sequel zu äußern. Seit dem 30. Oktober ist es jetzt endlich amtlich: Auf dem Tokyo International CG Festival bestätigte ein Pressesprecher von Namco, dass sich Ace Combat 5 in der Entwicklung befindet.



RIDGE RACER ADE?

Laut Isao Nakamura von Namco wird die nächste Ridge-Racer-Episode erst im Sommer des Jahres 2003 vorgestellt. Außerdem wird der Racer nicht unter dem bekannten Titel Ridge Racer erscheinen, sondern einen vollkommen neuen Namen tragen. Auf welcher Konsole das Spiel erscheinen wird, ist noch fraglich. Angedacht war vormals der Nintendo GameCube, die gewinnträchtige PS2 wird man jedoch sicherlich nicht außer Acht lassen.



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

- 23 Lötstellen
- für ALLE PAL-Konsolen bis incl. V7 IIII
- spielt alle Importspele PS1/PS2 direkt ab!
- spielt alle Sicherheitskopien CD-R und DVD-R direkt ab!

PLAYSTATION2 FINALCHIP "RIPPER"
Stück 89,95 EUR
10 Stück je 79,95 EUR

PLAYSTATION2 FINALCHIP "MAGIC3"
Stück 49,95 EUR
10 Stück je 39,95 EUR

- 23 Lötstellen
- für PAL/NTSC Konsolen V5-V7
- spielt alle Importspele PS1/PS2 auf V7 direkt ab!
- spielt alle Sicherheitskopien CD-R und DVD-R direkt ab!

XBOX FINALCHIP "XECUTER2"
Stück 39,95 EUR
10 Stück je 24,95 EUR

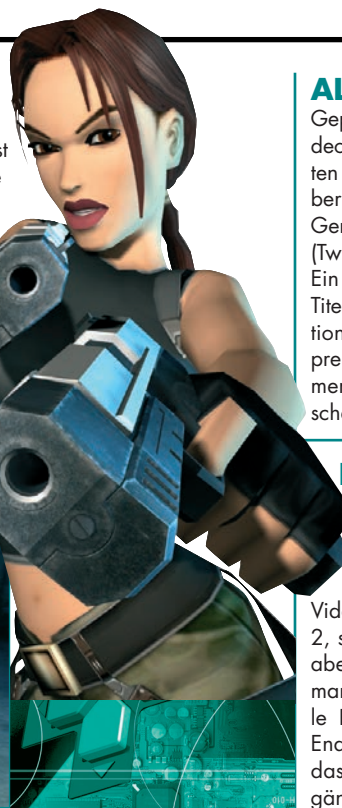
- 1 Kabel löten (+9 Lötstellen)
- spielt Importspele ab
- spielt Sicherheitskopien ab
- spielt selbsterstellte Programme ab (DivX Player, MP3 Player, VideoCD, PlayStation-Emulator usw.)
- voll kompatibel zu EvolutonX (größere Festplatten, Spiele auf HD kopieren, FTP-Server usw.)
- Macrovision wird ausgeschaltet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

PLAYSTATION2 FINALCHIP "MESSIAH"
Stück 69,95 EUR
10 Stück je 49,95 EUR

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

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS VERSCHOBEN

Der Spielehersteller Eidos Interactive bricht mit einer Tradition: Bisher ist jeder Teil der Tomb-Raider-Serie im November erschienen. Das jüngste Abenteuer der knackigen Archäologin war ebenfalls für den Wintermonat angekündigt. Wenige Wochen vor dem Release wurde Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness jedoch auf Februar 2003 verschoben – sehr zum Missfallen von Sony übrigens, die das Spiel als Systemseller für das Weihnachtsgeschäft einkalkuliert hatten.



ALLSTAR-BEAT'EM-UP

Geplant ist ein Spiel, in dem verschiedene Videospiel-Charaktere aus bereits veröffentlichten Spielen der Publisher Hudson Soft (Bomberman), Takara (Classic Transformers), Genki (Brahma Force) und natürlich Konami (Twinbee, Goemon) gegeneinander antreten. Ein Beat'em Up im Stile der SNK vs. Capcom Titel ist sehr wahrscheinlich. Nähere Informationen wollte Konami Japan jedoch nicht preisgeben. Das Spiel wird im Laufe des kommenden Jahres fertig gestellt sein bzw. erscheinen.

BATMAN KEHRT ZURÜCK!

Ubi Soft Montreal arbeitet an einem Nachfolger zu Batman: Vengeance, das im November 2001 u.a. für PlayStation2 herausgebracht worden ist. Der Videospiel-Look von Bruce Wayne in Batman 2, so lautet derzeit der Arbeitstitel, entspricht abermals dem Zeichenstil der TV-Reihe „Batman: The Animated Series“. Bevor der Dunkle Ritter allerdings in Gotham City gegen Ende 2003 auf Verbrecherjagd geht, wird das scharf kritisierte Kampfsystem des Vorgängers überarbeitet.



VIVENDI BRINGT JUDGE DREDD AUF DIE PS2

Der Comic-Bulle Judge Dredd repräsentiert in seiner Stadt Mega City One Gesetz, Geschworene und Scharfrichter in einer Person. Was liegt näher, als dem allmächtigen Superbulen einen bleihaltigen Ego-Shooter auf den Comic-Leib zu schneiden? Viele der Charaktere aus den 2000AD-Comics werden sich dem Judge entgegenstellen. Technisch soll die PS2-Version von der Asura Engine profitieren, die dem Judge auf dem PC Leben einhauchen wird. Als Erscheinungstermin ist die zweite Hälfte 2003 anvisiert.



COLIN MCRAE TOURT DURCH DEUTSCHLAND

Codemasters tourt mit einem umgebauten Mitsubishi Carisma durch Deutschland, hinter dessen Steuer man in Colin McRae 3 auf die Jagd nach Bestzeiten geht. Dem Gesamtschnellsten aller sechs Veranstaltungen winkt ein Codemasters-Software-Abonnement. Die Tour hat bereits am 7. November begonnen. Folgende Service-Parks steuert das Mitsubishi-Rallye-Car noch an: Karstadt Paderborn – Königsplatz (30.11), Media Markt Hamburg – Nedderfeld (7.12), Media Markt Goslar – Im Schleeke (12.12), Pro Markt Berlin – Ku Damm (21.12).

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

...weitere Infos auf unserer Internetseite <http://www.activated.de>
oder email: sos@infopool.com

OHNE LÖTEN CHIPS FÜR PS2: Zum Abspielen von PS2 Importen und Sicherheitskopien

- Nr. 6121 nur 32,95 EUR - SET v4-Chip mit SWAPMAGIC V2 BootCD für PS2 Seriennummer C2684305 - C3500967
- Nr. 6122 nur 29,95 EUR - SET v5-Chip mit SWAPMAGIC V2 BootCD für PS2 Seriennummer C3596912 - C4581353
- Nr. 6123 nur 32,95 EUR - SET v6-Chip mit SWAPMAGIC V2 BootCD für PS2 Seriennummer C3596912 - C5500000
- Nr. 6124 nur 39,95 EUR - SET v7-Chip mit SWAPMAGIC V2 BootCD für PS2 Seriennummer C3596912 - AC1000000

Diese Angaben gelten nur für deutsche Modelle ! OHNE GEWÄHR !



Nr. 1141 - 3 in 1 für PS2:
Vertikalständer,
Multitap für 4 Spieler,
DVD Fernbedienung
nur 39,95 EUR



Nr. 1151 -
8MB Memorycard
mit SONY-Lizenz
nur 34,95 EUR



Nr. 3179
VideoView
VGA-Adapter
nur 94,95 EUR

PLAYSTATION2 GEHT NÄCHSTES JAHR IN DEUTSCHLAND ONLINE!



In den USA spielen bereits über 175.000 Personen SOCOM: US Navy SEALs online.



Die Konfigurations-Daten werden auf einer herkömmlichen 8-MB-Memory-Card gespeichert.

Zuerst können britische Konsolisten den Netzwerkadapter nutzen. Im Gegensatz zu Deutschland steht in England der Anschaffungspreis mit 44,95 Pfund (ca. 70 Euro) schon fest. Das Breitband-Package besteht aus dem Netzwerkadapter, einem Online-Game und einer Demo-CD (dient auch

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

zur Konfiguration). Im Laufe des Jahres – leider wollte man sich nicht auf ein genaues Datum festlegen – folgt Deutschland.

Das Software Start-Lineup setzt sich folgendermaßen zusammen: SOCOM: US Navy SEALs, Hardware: Online Arena, Destruction Derby Online, Twisted Metal Online, Frequency 2, My Street, ATV Offroad sowie This Is Foot-

ball 2004, World Rally Championship Online und EverQuest Online. Außerdem kommen Online-Titel von Capcom, Electronic Arts, Activision, Take 2 und Eidos hinzu. Unter www.playstation.com wird ein Auswahlverfahren für interessierte PlayStation2-Besitzer stattfinden, die den Online-Service bereits vor dem regulären Marktstart (Beta-)testen wollen.

DRAGON-QUEST-ANKÜNDIGUNG

Enix geht in die nächste Dragon-Quest-Runde. Ihre größte Geldeinnahmequelle wird also noch weiterhin gemolken. Natürlich auch zur Freude der unzähligen Fans. Erste Details zu Dragon Quest VIII werden beim Jump Festival 2003 bekannt gegeben. Diese Veranstaltung ist nicht nur für die Presse da, sondern für die gesamte Spielergemeinde und wird in Tokyo vom 21. bis 22. Dezember stattfinden.

PARALAXX.DE Tel: 089/15901999

Playstation 2 Spiele

Akira Psycho Pinball	32,90	Mortal Kombat: Deadly Al.	59,90
Ace Combat 4	54,90	MTV Music Generator 2	27,90
Auto Modellista	58,90	NBA Street	30,90
Baldur's Gate Dark All.	55,90	Need for Speed Hot Purs. 2	54,90
Colin McRae Rally 3.0	56,90	NHL 2003	54,90
Commandos 2	55,90	Onimusha 2	55,90
Conflict Desert Storm	55,90	Pro Evolution Soccer 2	58,90
Contra Shattered Soldier	58,90	Ratchet and Clank	58,90
Crazy Taxi	29,90	Red Faction 2	56,90
Das Ding	55,90	Ring of Red	54,90
Der Herr d. Ringe: 2Türm	55,90	Shadowman 2nd Coming	45,90
Dragon Ball Z-Sayjan Fig.	59,90	Silent Hill 2	46,90
DTM Race Driver	54,90	Stuntman	55,90
ESPN Int. Track&Field	57,90	SOCOM U.S. Navy Seals	58,90
F1 2001	33,90	Street Hoops	56,90
Ferrari F355 Challenge	58,90	Summoner 2	54,90
FIFA Football 2003	55,90	Tekken 4	61,90
Final Fantasy X	61,90	This is Football 2003	56,90
Ghost Recon	58,90	Terminator	59,90
Gran Turismo A-Spec	31,90	Tiger Woods PGA 2002	58,90
Gran Turismo 2002	37,90	Time Crisis 2	57,90
GTA 4 Vice City	53,90	Time Splitters 2	58,90
Hitman 2	55,90	Tony Hawk's Pro Skater 3	31,90
ICO	53,90	Tony Hawk's Pro Skater 4	59,90
Jack and Daxter	31,90	Twisted Metal Black	57,90
Kelly Slater's Pro Surfer	56,90	V - Rally 3	56,90
Kingdom Hearts	58,90	WipEout Fusion	56,90
Knockout Kings 2002	58,90	WWF Smack Down!	30,90
Madden NFL 2003	51,90		
Mafia	57,90	Playstation 2 Hardware	
Mat Hoffman's Pro BMX2	56,90	Playstation2 Grundgerät	239,-
Medal of Honor Frontline	54,90	Playstation2 Controller	26,-
Metal Gear Solid 2	56,90	Playstation2 MemoryCard	41,-
Moto GP 2	56,90	Playstation2 Fernbedienung	29,-

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

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

CLOCK TOWER 3

Neue Infos zum Horror-Action-Adventure Clock Tower 3 (Entwickler: Sunsoft). Die Hauptdarstellerin Alyssa verschlägt es in verschiedene Zeitabschnitte des 20. Jahrhunderts. In den Wirren des Zweiten Weltkrieges wird sie mit einem Hammermörder konfrontiert, während sie in den Golden Eighties von einem Axt-Killer gejagt wird. Dabei dient jedes Mal die englische Hauptstadt London als blutiger Schauplatz. Da der Titel am 26. März 2003 in den USA erscheinen wird, ist eine PAL-Veröffentlichung nur eine Frage der Zeit.

METAL SLUG 3

Playmore hat offiziell die Umsetzung des Spielhallen-Knüllers Metal Slug 3 bekannt gegeben. Zwar steht noch kein genauer Termin fest, doch alle Fans des 2D-Shooters können sich zumindest auf eine originalgetreue Version freuen. Dank der PS2-Hardware dürfte es keine Schwierigkeiten mehr geben, das NeoGeo-Spiel ohne jegliche Einbußen bei den genialen Cartoon-Animationen auf den Markt zu bringen. Die bereits auf der PSone erschienenen Teile litten erheblich unter diesem Manko.



USA News

PAC MAN WIRD FILMSTAR



Es klingt fast unglaublich, aber laut „Hollywood Reporter“, dem amerikanischen Sprachrohr der Filmszene, gibt es Pläne, einen Film mit dem Pillen fressenden gelben Punkt in der Hauptrolle zu drehen. Die Produktionsfirma Crystal Sky hat bereits einen Deal mit Namco und dem japanischen Publisher Giga bestätigt. Laut Crystal Sky ist Pac-Man das bekannteste Videospiel überhaupt, an dem sich Kinder und ihre Eltern schon seit Jahren generationsübergreifend erfreuen.

SEGAS SORGENKIND



Der amerikanische Entwickler Visual Concepts, der sich in der vergangenen Zeit mit der Sportabteilung von SEGA beschäftigt, ist vom Pech verfolgt. Trotz der herausragenden Produkte der 2K-Reihe, verkaufen sich die Titel schlecht. SEGAs Führungsetage ist derzeit am Überlegen, wie mit den Entwicklern weiterhin umgegangen werden soll. Angeblich hat aber Sony Amerika schon Interesse an dem Team angemeldet, um die dahindümpelnde 989-Sports Reihe zu stärken.

Release - Dezember

PLAYSTATION2

Evolution Snowboarding PS2 (KONAMI)

Mystic Heroes (KOEI)

NCAA College Basketball 2K3 (SEGA)

Star Wars: The Clone Wars (LUCASARTS)

Tom Clancy's Ghost Recon (UBI SOFT)

PSone

All Star Racing (BETHESDA)

Family Card Games Fun Pack (BETHESDA)

Grand Theft Auto Compilation (TAKE 2)

Rescue Copters (SVG DISTRIBUTION)

Sports Superbike (BETHESDA)



GTA-KLON TEIL 1

Paradox Studios sind wohl die einzigen Entwickler, die sich mit einem Spiel ins Rampenlicht befördert haben, das leider niemals erschienen ist. Die Rede ist von dem sagenumwobenen Thrill Kill. Neben den X-Men-Beat'em-Ups für Activision arbeitet das Team jedoch auch an einem Projekt für Sony. Dazu hat Paradox einige kreative Personen aus dem Nintendo-Dunkelkreis eingekauft. Es wird vermutet, dass..... na was wohl? Genau, ein weiterer GTA-Klon ist in Arbeit!

SOUL REAVER 3

Wie geht es nun weiter in Nosgoth? Die wohl wichtigste Nachricht ist, dass es definitiv eine Fortsetzung der Legacy of Kain geben wird. Soul Reaver 3 ist allerdings lediglich der Arbeitstitel für den neuen Titel aus der Blutsauger-Reihe. Angeblich wird man sowohl Kain als auch Raziel durch die Levels bewegen können. Ebenso wurde das komplette Kampfsystem neu gestaltet. Diesmal soll es deutlich mehr Action geben als bei den Vorgängern.



GTA-KLON TEIL 2

Die Gerüchteküche brodelt um den im schönen Santa Monica ansässigen Entwickler Naughty Dog. Die meisten werden wohl annehmen, dass dort bereits an einem Nachfolger zu Jak & Daxter gewerkelt wird. Man munkelt jedoch auch, dass das von Sony Computer Entertainment Amerika (SCEA) aufgekaufte Studio an einem 3D-Action-Adventure im Stile von GTA arbeitet. Sollten die Crash-Bandicoot-Erfinder tatsächlich das Jump'n-Run-Milieu verlassen? Noch ist es aber verächtlich ruhig bei den Dogs.

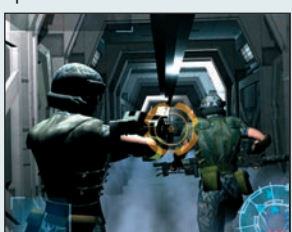
GOLDEN AXE

Erinnert sich noch jemand an die Schwert- und Axt-Schwinger aus dem Hause SEGA? Der kultige Sidescroller prügelt wieder. SEGA hat sich also dazu entschlossen, neben Shinobi einen weiteren Oldie auszukramen und in ein neues Gewand zu stecken. Der Titel ist schon seit längerer Zeit in Entwicklung. Dem Team wurde jedoch erneut weitere Entwicklungszeit eingeräumt, um Golden Axe wirklich adäquat und qualitativ hochwertig fertig zu stellen. Wir bleiben natürlich für euch am Ball.



ADIOS ALIENS!

Nach ewigem hin und her ist es nun offiziell: Das lang erwartete Aliens: Colonial Marines ist endgültig auf Eis gelegt worden. Nach der letzten Meldung im Juni gab es lediglich eine Pause in der Entwicklung. Doch Electronic Arts bestätigte jetzt, dass der Titel endgültig eingestampft wurde. Aus welchen Gründen man sich zu dieser Entscheidung durchgerungen hat, ist nicht bekannt geworden. Schade eigentlich, denn der Kampf gegen die fieseln Aliens sah sehr vielversprechend aus.



game it!
by electronics boutique
www.game-it.com

Spiel des Monats

PlayStation 2
Versandkostenfrei
The Getaway*
59,85 €

Geheimtipp

PlayStation 2
Haven - Call of the King
56,85 €

PS2

7 Blades	29,85 €
Ace Combat 4	29,85 €
Age of Empires 2	29,85 €
Aggressive Inline	53,85 €
Alina Psycho Ball	29,85 €
Alpine Racer 3	59,85 €
Autobahnrazer 4	36,85 €
Baldurs Gate: Dark Alliance	59,85 €
Barbarian	54,85 €
Barbie Explorer 2*	49,85 €
Bass Fishing*	14,85 €
Battle Engine Aquila	59,85 €
BDR Manager 2002	59,85 €
BDR Manager 2003	56,85 €
Ben Hur*	59,85 €
Blade 2 EV	57,85 €
Blood Ormen 2*	56,85 €
Bombberman 2001*	39,85 €
Britneys Dance Beat	24,85 €
Burnout 2	53,85 €
Commando 2 - No. 1	51,85 €
Colin McRae Rally 3.0	59,85 €
Commando 2 - No. 1	51,85 €
Conflict Desert Storm	56,85 €
Conflict Zone	29,85 €
Cool Boarders: Code Alien*	53,85 €
Crash	24,85 €
Crash Bandicoot Platinum	56,85 €
Dark Summit	41,85 €
Das Ding	59,85 €
Dave Mirra	51,85 €
Freestyle BMX 2	29,85 €
Freestyle BMX XXX	59,85 €
Dead or Alive 2 PLATINUM	29,85 €
Dead to Rights	29,85 €
Defender	29,85 €
Der Anschlag	41,85 €
Der Schatzplanet	49,85 €
Deus Ex	59,85 €
Devil May Cry Platinum	23,85 €
Dino Stagler	49,85 €
Dr. Jekyll & Mr. Hyde*	23,85 €
Dragonball Z	56,85 €
Budokai (Fighters)	23,85 €
Drakan	59,85 €
Driven	56,85 €
Dropship	59,85 €
DTM Race Driver	59,85 €
Ego Mania	49,85 €
Evolution Skateboarding*	51,85 €
Falcone-Into the Maelstrom	49,85 €
Hifa Football 2002	53,85 €
Hifa Football 2003	59,85 €
HFA Fußball WM 2002	69,85 €
Final Fantasy 10	59,85 €
Final Fantasy 11	59,85 €
Final Fantasy 12	59,85 €
Formula One 2002	59,85 €
Formula One 2003	59,85 €
Frank Herbert's Dune*	26,85 €
G1 Jockey	43,85 €
Ghosts	59,85 €
Bizarre Adventure*	59,85 €
Gran Turismo 3	29,85 €
Gran Turismo 4	59,85 €
Gran Turismo 4*	59,85 €
Grand Prix 4*	59,85 €
Grand Prix Challenge	59,85 €
Grand Theft Auto (GTA)	59,85 €
Vice City	59,85 €
Gremilins	43,85 €
GTA 3	59,85 €
Gulley Gear X	59,85 €
Gundam	59,85 €
Federator vs. Zeon	59,85 €
Gungnir	59,85 €
Half Life (dt. Version)	29,85 €
Halloween	59,85 €
Harry Potter (Teil 2)	59,85 €
Haven Call of the King	56,85 €
Heroic Gery	59,85 €
Hidden & Dangerous 2*	59,85 €
Himn 2	59,85 €

PSONE

Austin Powers Pinball	14,85 €
Baby Felix Tennis	14,85 €
Ballerball	14,85 €
Black & White	39,85 €
Bratz Dolls	29,85 €
Breath of Fire 4 e.d.	29,85 €
C&C 2 Alarm: Rot Classic	13,85 €
CT Special Forces	14,85 €
Dancing Stage	29,85 €
Disney Mix	29,85 €
Party Edition	29,85 €
Delta Force Urban Warfare	29,85 €
Der Bar im gr. Bl. Haus*	16,85 €
Der Schatzplanet	29,85 €
Digimon Card Battle*	29,85 €
Digimon Rumble Arena	29,85 €
Digimon World 2003	29,85 €
Dinomaster	12,85 €
Dinomaster Party	14,85 €
Dragonball	29,85 €
Ultimate Battle 22 dt.	29,85 €
Duke Nukem: Time to Kill	12,85 €
Extreme Ghostbusters	12,85 €
Ultimate Invasion	12,85 €
Felix the Cat	12,85 €
Hifa Football 2003	39,85 €

Final Fantasy 6

Final Fantasy 6	14,85 €
Final Fantasy 7	14,85 €
Final Fantasy 8	14,85 €
Final Fantasy 9	14,85 €
Final Fantasy 10	14,85 €
Final Fantasy 11	14,85 €
Final Fantasy 12	14,85 €
Final Fantasy 13	14,85 €
Final Fantasy 14	14,85 €
Final Fantasy 15	14,85 €
Final Fantasy 16	14,85 €
Final Fantasy 17	14,85 €
Final Fantasy 18	14,85 €
Final Fantasy 19	14,85 €
Final Fantasy 20	14,85 €
Final Fantasy 21	14,85 €
Final Fantasy 22	14,85 €
Final Fantasy 23	14,85 €
Final Fantasy 24	14,85 €
Final Fantasy 25	14,85 €
Final Fantasy 26	14,85 €
Final Fantasy 27	14,85 €
Final Fantasy 28	14,85 €
Final Fantasy 29	14,85 €
Final Fantasy 30	14,85 €
Final Fantasy 31	14,85 €
Final Fantasy 32	14,85 €
Final Fantasy 33	14,85 €
Final Fantasy 34	14,85 €
Final Fantasy 35	14,85 €
Final Fantasy 36	14,85 €
Final Fantasy 37	14,85 €
Final Fantasy 38	14,85 €
Final Fantasy 39	14,85 €
Final Fantasy 40	14,85 €
Final Fantasy 41	14,85 €
Final Fantasy 42	14,85 €
Final Fantasy 43	14,85 €
Final Fantasy 44	14,85 €
Final Fantasy 45	14,85 €
Final Fantasy 46	14,85 €
Final Fantasy 47	14,85 €
Final Fantasy 48	14,85 €
Final Fantasy 49	14,85 €
Final Fantasy 50	14,85 €
Final Fantasy 51	14,85 €
Final Fantasy 52	14,85 €
Final Fantasy 53	14,85 €
Final Fantasy 54	14,85 €
Final Fantasy 55	14,85 €
Final Fantasy 56	14,85 €
Final Fantasy 57	14,85 €
Final Fantasy 58	14,85 €
Final Fantasy 59	14,85 €
Final Fantasy 60	14,85 €
Final Fantasy 61	14,85 €
Final Fantasy 62	14,85 €
Final Fantasy 63	14,85 €
Final Fantasy 64	14,85 €
Final Fantasy 65	14,85 €
Final Fantasy 66	14,85 €
Final Fantasy 67	14,85 €
Final Fantasy 68	14,85 €
Final Fantasy 69	14,85 €
Final Fantasy 70	14,85 €
Final Fantasy 71	14,85 €
Final Fantasy 72	14,85 €
Final Fantasy 73	14,85 €
Final Fantasy 74	14,85 €
Final Fantasy 75	14,85 €
Final Fantasy 76	14,85 €
Final Fantasy 77	14,85 €
Final Fantasy 78	14,85 €
Final Fantasy 79	14,85 €
Final Fantasy 80	14,85 €
Final Fantasy 81	14,85 €
Final Fantasy 82	14,85 €
Final Fantasy 83	14,85 €
Final Fantasy 84	14,85 €
Final Fantasy 85	14,85 €
Final Fantasy 86	14,85 €
Final Fantasy 87	14,85 €
Final Fantasy 88	14,85 €
Final Fantasy 89	14,85 €
Final Fantasy 90	14,85 €
Final Fantasy 91	14,85 €
Final Fantasy 92	14,85 €
Final Fantasy 93	14,85 €
Final Fantasy 94	14,85 €
Final Fantasy 95	14,85 €
Final Fantasy 96	14,85 €
Final Fantasy 97	14,85 €
Final Fantasy 98	14,85 €
Final Fantasy 99	14,85 €
Final Fantasy 100	14,85 €

Unsere Bestelladresse für

• Post: Game it! • Electronics Boutique AG
D-87488 Betzigau
• Telefon: 08 31 - 57 51 57
• Telefax: 08 31 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.

• Internet: www.game-it.com
• E-Mail: bestellung@game-it.com
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

Unsere Bestelladresse für

• Post: Game it! • Electronics Boutique AG
A-6691 Jungholz
• Telefon: 05 66 76 - 83 72
• Telefax: 0049 831 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

• Internet: www.game-it.at
• E-Mail: bestellung@game-it.at
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

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

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

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser
Anzeige können Sie auch
per SMS bestellen. Senden
Sie einfach eine SMS an die
Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System Leerzeich-
nen vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für
Tony Hawks 4: "PS2 Tony Hawks 4" an 72866 senden.
Folgende Systeme möglich: PS2, PS1.
Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

• rot markierte Artikel: Top-Artikel
• blau markierte Artikel: Top-Neuerscheinungen

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

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

PlayStation 2

Battle Engine Aquila*
jetzt vorbestellen!

Kingdom Hearts

59,85 €

PlayStation 2

Herr der Ringe - Die Gef.

PlayStation 2

Die Sims

PlayStation 2

Pro Evolution Soccer 2

PlayStation 2

Tony Hawks Pro Skater 4

PlayStation 2

Tom Clancys Ghost Recon

PlayStation 2

Alpine Racer 3

NEWS-MIX

WWE SMACKDOWN! ONLINE?

Der Entwickler von Eve of Extinction und WWE SmackDown! Shut your Mouth hat ein Entwicklungs-Tool für Online-Spiele auf der PlayStation2 entwickelt. Das ist zwar komisch, da Yu-ke's selbst noch kein einziges onlinefähiges Spiel veröffentlicht hat (die Vorboten von WWE SmackDown! Online?), soll aber die Entwicklungszeiten erheblich verkürzen. Dieses Tool soll mit KDDI, der japanischen Telekommunikations-Gesellschaft, welche auch mit Capcom (Auto Modellista, Capcom Vs. SNK 2) zusammenarbeitet, kompatibel sein.



PLAYSTATION3-NETZWERK KOMMT VON TOSHIBA

Dass 2005 die nächste PlayStation-Hardware erscheinen soll, belegen immer mehr Fakten. Das japanische Unternehmen Toshiba entwickelt ein Online-Netzwerk, auf das in rund zwei Jahren auch die neue Sony-Konsole zugreifen können wird. IBM produziert den PS3-Chip, dessen Leistung vergleichbar ist mit der 100-fachen Leistung eines Pentium 4 mit 2,5 GHz. Ferner soll man auch per TV-Gerät, Mobilfunk-Telefon und PDA einen Datenaustausch vollziehen können.

OLYMPUS BAUT MO-LAUFWERKE FÜR PS2

Das Medium der MO- (Magneto-Optischen) Discs und Laufwerke ist hierzulande schon lange nicht mehr aktuell. In Japan erfreuen sich die Medien mit entweder 640 MB oder 1,3 GB Speicherkapazität noch großer Beliebtheit. Die externen Laufwerke werden an den USB-Port der PS2 angeschlossen. Eine spezielle Software soll das Betrachten und Bearbeiten von Fotos auf der PS2 ermöglichen. Ob die Laufwerke ihren Weg nach Deutschland finden werden, wagen wir allerdings zu bezweifeln.

KING OF ROUTE 66

Nachdem 18-Wheeler wegen der lächerlich kurzen Spieldauer einen eher faden Nachgeschmack hinterlassen hat, setzt SEGA nun erneut auf die schwergewichtigen Trucker. In King of the Route 66, das exklusiv für die PS2 erscheinen wird, klemmt man sich abermals hinter das Steuer verschiedener Lastwagen. Diesmal geht es von Illinois ins sonnenige Kalifornien, das man über viele verschiedene Routen anfahren kann. Hoffentlich dauert dieser Trip dann etwas länger.



GRAND THEFT AUTO - DER FILM?

Rockstar Entertainment plant derzeit einen Film, der auf der überaus erfolgreichen Grand Theft Auto-Serie basieren soll. Ideen hat man bei Rockstar genug, bis jetzt hat man nur noch keine passende Produktionsfirma gefunden. Große Versprechen gab es von Seiten der Film Companys nicht - trotz des großen Erfolgs des Videospiele. Deshalb ist die Chefetage von Rockstar Ent. auch vorsichtig, schließlich möchte man dem guten Ruf von GTA nicht durch einen schlechten Film schaden.

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

PREISSENKUNG PLAYSTATION2!

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

PLAYSTATION 3 KOMMT 2005!

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

FORMEL EINS 2003

Das Studio Liverpool kämpft im Herbst um die Vormachtstellung bei den Formel-Eins-Titeln für die PlayStation2! Voraussichtlich ab dem 16. Oktober werden die Sony-Boliden an den Start gehen. In diesem Jahr möchte man nicht nur alle F1-Puristen mit einem anspruchsvollen Spielmodus ansprechen. Obendrein soll der Arcade-Mode einen schnellen, weniger problematischen Einstieg in den Formel-Eins-Kreis gewährleisten. Die PlayStation2-Konsole wird als Hauptplattform für das Spiel gewählt.

PLAYSTATION EXPERIENCE IN LONDON



Ein überaus herrschte vor den Besuchern.

Die Spiele zur Games Convention wurden dieselben.

Vom 22. bis zum 31. August ist in der britischen Hauptstadt die ECTS über die PlayStation2 gegangen. Zu den Ausstellern gehörten in diesem Jahr Electronic Arts, Konami, Capcom usw. An den Ständen wurden die neuesten Versionen kommender Konsolen-Titel gezeigt. Auf dem Earls-Court-Veranstaltungsgelände fand

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

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

GEWINNSPIEL

EJAY CLUBWORLD

In Zusammenarbeit mit eJay Entertainment verlosen wir je drei Exemplare von eJay Clubworld (Test play 08/02, Rating: 89%). Wer seine Qualitäten als DJ oder angehender Musikproduzent unter Beweis stellen möchte, schreibt einfach eine Postkarte unter dem Stichwort „Musicbox“ an folgende Adresse:

Einsendeschluss ist der 30. Dezember, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



CyPress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail an: musicbox@playplaystation.com



PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

Auf einen Blick! Der Vergleich der PS2-Wertungen der deutschen PlayStation-Magazine zeigt, welcher Titel definitiv top und welcher leider ein Flop ist!



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	PLAYERS
Burnout 2: Point of Impact	86%	90%	91%	87%
Colin McRae Rally 3	87%	85%	87%	87%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	86%	83%	86%	75%
FIFA Football 2003	81%	80%	84%	88%
Kingdom Hearts	87%	86%	83%	83%
Pro Evolution Soccer 2	89%	91%	92%	89%
Ratchet & Clank	92%	93%	90%	91%
Red Faction 2	88%	85%	88%	86%
Rocky	78%	78%	77%	83%
Sub Rebellion	67%	-	68%	79%
Summoner 2	85%	83%	84%	87%
TIF: This Is Football 2003	82%	85%	80%	80%
Ty: The Tasmanian Tiger	75%	-	80%	59%

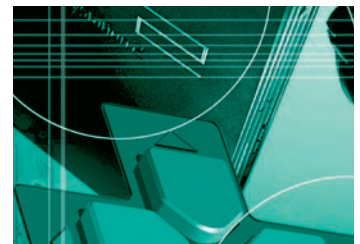
IN & OUT

IN

- Elvis
- Slipknot-DVD
- Herr-der-Ringe-DVD-Special-Edition
- PES 2
- Toto & Harry

OUT

- Interaktive PS2-Filme
- ungewisser PS2-Online-Start in D
- Deutsche Bahn AG
- Hochzeitsfeiern an Sylvester
- Kaputte M203-Granaten



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

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

PlayStation.2
THE THIRD PLACE

THE JOY PLACE THE POWER PLACE THE EXCITE PLACE

HARDWARE-NEWS 12/02

Es ist wieder so weit! Der Dicke in der roten Kutte poliert schon seinen Schlitten. Im Gepäck hat er reichlich Zubehör für notorische Zocker und Hardware-Fetischisten. Oder anders gesagt: Weihnachten steht vor der Tür!



Tiefer gelegt!

Für Gutbetuchte mit viel Platz in der Wohnung haben wir einen ganz besonderen Rennsitz aufgetrieben, der Zocker-Hezen höher schlagen lässt. Die Rede ist vom GamePod der englischen Firma Ash Distributions Ltd.

Das hochwertig verarbeitete Sitzmöbel wird in zwei großen Paketen geliefert. In dem einen ist der Schalensitz verpackt, im anderen das zerlegte Chassis. Mit nur zwei mitgelieferten Inbus-Schlüsseln ist der schicke GamePod GT1, je nach handwerklichem Geschick des neuen Besitzers, in ca. 45 Minuten montiert.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen! Der GamePod bietet nicht nur eine stabile Stellfläche, die locker ein TV-Gerät mit 51cm Bildhöhe trägt, sondern auch ein Fach für die PlayStation2, eine Montagefläche für Lenkräder, eine Bodenplatte mit einer Arretierung für Pedaleinheiten und nicht zuletzt den bequemen, verstellbaren Schalensitz.

Bei einer ausgiebigen Testsession konnte sich unser angehender Rallye-Co-Pilot Dirk von der enormen Stabilität des GamePods überzeugen. Das edle Zubehör bietet extrem hohen Sitzkomfort. Den Löwenanteil daran hat der ergonomische Schalensitz. Wie die Vordersitze in einem echten Kfz lässt sich der Sitz mit einer Vorrichtung der individuellen Körpergröße anpassen. Extrem kräftige Naturen wer-

den jedoch ihre Probleme haben, in dem engen Rennsitz Platz zu nehmen. Schade auch, dass der Abstand des Lenkrades zum Piloten nicht verstellbar ist. Dafür ist die Ablagefläche in zwei Stufen höhenverstellbar. Auch an Lenkräder, die eine gewisse Stärke der Unterlage zum Befestigen des Lenkrades voraussetzen, wurde gedacht. Zu diesem Zweck wird jedem GamePod ein „Spacer“, ein dickes Stahlblech, das einfach unter das Lenkrad gelegt wird, mitgeliefert. In Verbindung mit einem Force-Feedback-Lenkrad (z.B. das GT Force von Logitech) gewinnen Rennspiele unglaublich an Realismus.

Qualität hat allerdings auch ihren Preis. Die GT1-Version des GamePods schlägt mit saten 545 Euro einen tiefen Krater in das Weihnachtsbudget von Spielern mit dem Hang zum Perfektionismus.



Produkt	GamePod GT1
Hersteller	Ash Distributions Ltd
Bezugsquelle	http://www.ashdesign.com
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 545

Funky macht frei!

Wem der Kabelsalat zwischen PlayStation2 und Fernseher auf die Nerven geht, kann jetzt zum neuen Funk-Controller von BigBen greifen. Das schwarze Pad ist solide verarbeitet und liegt gut in der Hand. Ein Schalter unterhalb der Analog-Taste knipst das Gerät ein und aus. An der Seite findet sich noch ein weiterer Schalter zum Deaktivieren der Rumble-Effekte. Das spart Batterie, denn der Funk-Y-Controller 2.44 GHz benötigt vier Micro-Batterien (AAA). Ein Satz ist allerdings bereits im Lieferumfang enthalten. Bis zu vier Controller können gleichzeitig benutzt werden. Allerdings

müssen diese dann mittels kleiner Dip-Schalter auf verschiedene Kanäle eingestellt werden. Die Spielzeit pro Batteriesatz ist ohne Vibrations-Effekt mit ca. 60 Stunden angegeben.



Produkt	PS2 Funk-Controller
Hersteller	Big Ben
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 49,99

Brüllwürfel!

Wer seine PlayStation2 an einer alten Mono-TV-Gurke betreibt, für den bleiben die Stereo-Effekte der aktuellen Spiele-Generation ein Feature aus der mitgelieferten Gebrauchsanweisung. Weit aus billiger als die Anschaffung eines neuen Fernsehers ist das neue Inspire 2.1 Console 2400 Soundsystem von Creative. Das aktive Satelliten-Subwoofer-System lässt sich ohne viel Aufwand an eine PlayStation2 anschließen und beschallt die heimische Zockerküche mit einer ansprechenden Soundkulisse.

Der kompakte und stabile Subwoofer leistet 12 Watt Sinus, die Satelliten 4,5 Watt Sinus pro Kanal. Der Frequenzumfang liegt bei 42 Hz – 20 KHz bei einem Signal-Rauschabstand von > 75 dB. Angeschlossen wird das System über das mitgelieferte Kabelset. Das Stereo-Signal wird direkt an den Chinch-Buchsen eines RGB-Kabels oder der PS2-Adapter für den Anschluss an die Composite oder RF-Buchse abgenommen. Die Kabel an den Satelliten sind zwei Meter lang. Spezielle Frontabdeckungen an den Satelliten sorgen für eine optimale Klangverteilung. Zum Einstellen der Lautstärke dient

die am Kabel hängende Fernbedienung. Einzig der Kabelwust stört den sonst durchwegs positiven Eindruck des ganz in schwarz gehaltenen Komplettsystems.

Wer möchte, kann die kleinen Boxen problemlos auch an der Wand befestigen. Der Subwoofer verschwindet in einer Nische am Boden. Wo ist egal, das Tiefton-Signal der Bassbox kann vom menschlichen Gehör nicht geortet werden. Für den Preis von ca. 50 Euro erhält der Käufer ein kleines aber feines Soundsystem, das mit einer ausgewogenen Geräuschkulisse auftrumpft.



Produkt	Soundsystem für PlayStation2
Hersteller	Creative
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 49,90

- FASZINIERENDE GESCHICHTE, DIE SICH AN DIE INHALTE DER SERIE HALT.
- 3D ACTION SHOOTER IN UNGLAUBLICHER 3D CEL-SHADING GRAFIK.
- ÜBER 30 NICHT LINEARE MISSIONEN.
- VERWANDLE DICH JEDERZEIT VON MECHAS ODER WÄCHTERN IN EINEN KAMPFJET.
- ZWEI-SPIELER SPLIT-SCREEN MODUS.



UM DIE WELT ZU RETTEN MUSST DU ZUM HELDEN WERDEN!

ROBOTECH
BATTLECRY

Harmony
GOLD

PlayStation.2

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

WWW.ROBOTECHGAME.COM

© 1985-2002, Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. ROBOTECH and associated names, logos and all related indicia are trademarks of Harmony Gold USA, Inc. All Rights Reserved. Developed by Vicious Cycle Software, Inc. Some elements © 2002 Vicious Cycle Software, Inc. Videogame © 2002 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY TDK MEDIACTIVE, INC. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO.

TDK

mediactive

www.tdk-mediactive.com

www.playplaystation.com

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



LOGBUCH COMMUNITY PLAY-TEAM TERMINE CHARTS

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



FORUM

Thema	Autor	Datum	Views	Anh.	Letzter A
Twin Caliber und Ghost Recon	yamaha	6.11.2002 12:57	76	5	10.11.2002
Two-Player-Games	Macros	7.11.2002 14:30	831	11	10.11.2002
TS2 - GameCube oder PS2-Version	Lothar	4.11.2002 21:00	231	58	10.11.2002
WICHTIG!!! VERÄNDERUNGEN IM FORUM	Stefan	5.11.2002 11:29	486	89	10.11.2002
Flugzeug & Helikopter	Auron	9.11.2002 14:29	180	18	10.11.2002
<u>Der offizielle GTA Vice City Thread</u>	Schnitzbrust	30.10.2002 20:46	619	182	10.11.2002
Wer findet auch GTA 3 besser als VC??	Tasche	10.11.2002 20:13	46	6	10.11.2002
APACHE in VC ????	gonerz	10.11.2002 17:06	67	5	10.11.2002

o schon 100! - Schnitzbrust, 10.11.2002 21:32	
o Re: schon 101 - Sebastian, 10.11.2002 21:42	
o Re: schon 102 - Schnitzbrust, 10.11.2002 21:49	
o Re: Chaos-City - Sebastian, 10.11.2002 14:40	
o Re: Chaos-City - sheriff_jabo, 10.11.2002 17:59	
o Re: Chaos-City - sheriff_jabo, 10.11.2002 18:01	
o Re: Chaos-City - Sebastian, 10.11.2002 19:52	
o Wo ist das verdammte Flugzeug?? - STECHER, 10.11.2002 13:29	
o Re: Wo ist das verdammte Flugzeug?? - Sebastian, 10.11.2002 13:39	
o Gebäude kaufen - May-k, 10.11.2002 11:32	
o Re: Gebäude kaufen - Sebastian, 10.11.2002 12:00	

Thema: Der Offizielle GTA Vice City Thread
Autor: Schnitzbrust, <franzel.mueller@t-online.de>
Datum: 30.10.2002 20:46 Uhr

Also ich eröffne hiermit feierlich einfach mal einen Thread zu GTA VC. Hier können alle möglichen Fragen zu diesem Thema diskutiert werden. Ich hoffe damit der Threadflut zum kommenden Megapost ein bisschen einzuschränken. Ich weiss auch, dass die Neuzugänge in diesem Forum wahrscheinlich nicht hier reins posten.

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Ihr müsst einfach direkt im Forum unter "Registrierung" euren gewünschten Usernamen und eure E-Mail-Adresse eingeben, das Passwort wird euch dann innerhalb von 24 Stunden zugesandt. Bis jetzt haben sich schon weit über 500 User angemeldet.

LOGBUCH

Das Logbuch gewährt euch einen Einblick in den Redaktionsalltag der play. Hier findet ihr nicht nur interessante Neuigkeiten und Szene-Infos, sondern uns! Da wir nichts zu verbergen haben, berichten wir im Logbuch live von wichtigen Events, führen euch virtuell durch unsere Büroräume oder gewähren euch einen Blick über die Schultern eines gestressten Redakteurs.

Das Logbuch gewährt euch einen Einblick in den Redaktionsalltag der play. Hier findet ihr nicht nur interessante Neuigkeiten und Szene-Infos, sondern uns! Da wir nichts zu verbergen haben, berichten wir im Logbuch live von wichtigen Events, führen euch virtuell durch unsere Büroräume oder gewähren euch einen Blick über die Schultern eines gestressten Redakteurs.



CHAT

Neben dem Forum bietet die play-Community auch einen Chat, in dem ihr live mit anderen Zockern, Redakteuren oder auch Branchen-Insidern und Industriegrößen plaudern könnt.



PLAY-TEAM

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



CHARTS

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

TERMINE

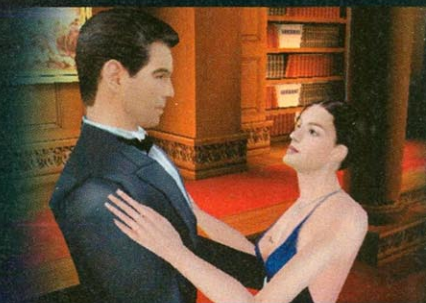
Ein Klick genügt und schon seht ihr im digitalen Terminkalender, an welchem Tag welche Spiele erscheinen. So seid ihr immer auf dem Laufenden und verpasst keinen Release. Darüber hinaus sagen wir euch, wann interessante Events, Partys und Messen stattfinden.

DU HAST 60 SEKUNDEN, DIE WELT ZU RETTEN.
DIE ZEIT LÄUFT. **JETZT.**

60:



007
nightfire
007.ea.com



Sechzig Sekunden aus Bonds Welt.
Das ist mehr, als die meisten Menschen in ihrem gesamten Leben erleben.



PlayStation 2



www.electronicarts.de

NIGHTFIRE Interaktives Spiel (sämtlicher Objekt-Code, alle anderen Software-Komponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten) ©2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NIGHTFIRE Interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) ©2002 Danusia, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond-Welt und das EA-Logo sowie alle anderen mit James Bond in Zusammenhang stehenden Logos sind eingetragte Marken von Danusia, LLC und United Artists Corporation. NIGHTFIRE ist eine Marke von Danusia, LLC und United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vantage und seine Linien der Aston Martin Lagonda Limited. Ford Motor Company verwendet „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragte Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. TM, © und das Nintendo GameCube-Logo sind Marken von Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

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

PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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

Nicht gucken, kaufen!



Einen schönen guten Tag ans play Team!

Warum nimmt Sony alle PS2-Spiele aus den Videotheken? Man sagte mir dort, dass man Sony-Spiele in Zukunft nur noch kaufen könne, aber nicht mehr mieten. Stimmt das, und wenn ja – warum?

Ich bin ja froh, dass ich mir die Konsole leisten konnte, aber jetzt auch jedes Spiel kaufen und das, ohne es vorher ausprobieren zu können. Was denkt sich Sony dabei?

M. Marschhauser, Fax



Der Verleih von PlayStation-Software war seitens Sony noch nie erlaubt. Wie andere Hersteller (Electronic Arts, Acclaim, Activision, Konami, etc.) den Verleih ihrer Software handhaben, bleibt ihnen überlassen. Derzeit arbeitet Sony aber an einem Abkommen, das Videotheken erlauben wird, PlayStation-Spiele wieder zu verleihen – sofern sie sich mit den Bedingungen einverstanden erklären.

...drücken Sie bitte die Taste 3!



Ich schreibe Euch, weil ich ziemlich erboht bin über zwei Codemasters Games, die ich mir kürzlich gekauft habe. Es handelt sich um DTM Race Driver und Colin McRae Rally 3. Was mir dabei nun so sauer aufstößt, ist die Sache mit den Bonuscodes. Hat Codemasters das wirklich nötig, sich so ein kleines Zubrot verdienen zu müssen? Ich meine 60 Euro sind doch schon genug für ein Spiel. [...] Dass man für Cheats dann auch noch extra anrufen und extra blechen muss, empfinde ich als reine Abzocke. Außerdem kaufe ich da ja auch noch die Katze im Sack, denn wer sagt denn, dass die erhaltenen Bonuscodes einem wirklich etwas brin-

gen? Ich habe noch keinen Spielehersteller gesehen, der so etwas praktiziert.

Grüße aus Wien,
KARLI!



Zur Aufklärung: Codemasters bietet eine 0190-Hotline an, bei der man gegen eine Gebühr von € 1.24 pro Minute Cheats zu verschiedenen Spielen abrufen kann. Wir haben selbst schon einen Test gewagt und mussten knapp 5 Minuten warten, bis wir unseren Cheat hatten. Einen solchen Service anzubieten, ist eine Sache, die Anrufer durch Warteschleifen bei der Stange zu halten und dadurch ihren Geldbeutel zu schröpfen, eine ganz andere. Ralf Fries aus Ingolstadt ärgerte sich übrigens ebenso über die unlauteren Methoden von Codemasters, unserer Meinung nach zu Recht.

Wir empfehlen dir, einfach einen Blick in unsere Tipps & Tricks-Rubrik zu werfen. In der Ausgabe 11/02 gab es Cheats zu DTM Race Driver und wenn du auf Seite 87 weiterblätterst, wirst du Action-Replay-Codes für Colin McRae Rally 3 finden.

ISBN 3-411-04057-2



Sonysonic hier!
Ich würde gerne erfahren, ob es möglich wäre, Ihnen „Amateur-tests“ zu schicken? Das heißt: Jeden Monat informiere ich Sie über einen eventuellen Kauf einer PS2-Software und würde Ihnen dazu, via E-mail, einen Test senden. Da Sie an reichhaltiger und (oft bewiesener) Kompetenz im Bereich dieser Angelegenheit profitieren, könnten Sie höchstwahrscheinlich auch dementsprechende Kritiken gegenüber meiner Impressionen verschiedener Software entwickeln. Mein Optimismus plädiert auf dem Fakt, dass Sie bereits mehrere meiner Meinungen zu variablen Themen in Ihr Heft (play-Mail) – wie auch im letzteren und älteren Heft(en) zu sehen – übernommen haben (und vielleicht in Zukunft wenn es sich

an Inhaltsstoff für diesen Bereich rentieren sollte übernehmen werden). Sicherlich sind meine Aussagen öfters auch etwas kontrovers und laufen nicht ganz mit Ihren Meinungen proportional, jedoch ist der play-Mail-Bereich u. a. dazu da (denke ich) auch Meinungen anderer zu veräußern und rüberzubringen – somit würde ich mich auf ein eventuelles Kooperationsinteresse Ihrerseits freuen.

Mit freundlichen Grüßen
Robert Wagner



Sehr geehrter Herr Wagner, wir finden Ihre Idee bezüglich der Amateurtests geradezu formidabel. Wir haben – zumindest im Ansatz – proportional absolut Konsens. Leider haben wir keinen Bedarf, da wir, wie Sie bestimmt schon wachen Augen festgestellt haben, die PS2-Software jeden Monat selbst, mittels der uns angeeigneten Kompetenz und des fundierten Fachwissens sowie mit Hilfe von ausgewählten Bibliotheken und Lexika, prüfen und die Testergebnisse in Form reichhaltig illustrierter und mitunter auch illustrierter Artikel veröffentlichen. Ihre Ideen und Anregungen können Sie uns aber nichtsdestotrotz auch weiterhin zukommen lassen. Hochachtungsvoll
Ihr play-Team

Verschlimmbesserte Perfektion



Servus Play-Team!
Ich bin Abonnent eures Schmöckers und Monat für Monat immer angenehm überrascht, wenn ich euer aktuelles Heft in den Händen halte. Es gibt jedoch Ansatz zur Kritik bei dem Test von PES 2.

Als ich das Spiel sofort nach dem Release geholt habe und es in die PlayStation schmiss, fielen mir auf Anhieb nur eine Reihe von Verbesserungen ins Auge. [...] Nach

ein paar Spielen musste ich der harten Realität aber früher als mir lieb ist in die Augen schauen: Ist das wirklich PES, wie wir es kennen und lieben gelernt haben? Nein! Das Spiel ist zum absoluten Arcade-Kick mutiert. [...] Da das Spiel überzogen schnell läuft, hat man gerade als Verteidiger gegen einen guten, „dribbelstarken“ Stürmer nicht mal mehr den Hauch einer Chance und gerade beim bedachten Verteidigen, dem Spielaufbau und dem nicht ständig rasenden Angriff lag doch die wirkliche Stärke von PES! Chancen wollen herausgespielt werden, und man arbeitete lang dafür!

Das traurige Fazit: Das Spiel wurde meiner Meinung nach brutal an die hohle Masse angepasst, die mit PES (der wirklich realistischen Fußball-Simulation) nicht zurecht kam und ist für mich, so unkonstruktiv das auch klingen mag, eine der größten Enttäuschungen des Jahres. Ich für meinen Teil daddel nun weiter den ersten Teil.

Ich hoffe, ich bin nicht der einzige enttäuschte Fan, der sich so sehr nach dem neuen Teil gesehnt hat.

Benedikt Jahn, E-Mail



Wir können deine Enttäuschung nicht ganz nachvollziehen. Dass die Entwickler unter einem gewissen Zugzwang standen und es jedem Spieler recht machen wollten, ist nachvollziehbar. So schlimm, wie du es darstellst, ist es gewiss nicht. PES 2 ist noch immer eine perfekte Fußballsimulation, mit dem kleinen Unterschied, dass man die übertriebene Trägheit des Vorgängers beseitigt hat und es erst jetzt wirklich gut spielbar ist – gerade eben auch für Fußballbegeisterte, die nicht seit Jahr und Tag ISS bzw. PES gespielt haben. PES 2 ist, besonders was die Spielgeschwindigkeit angeht, auf den europäischen Fußball zugeschnitten. Du solltest einmal Winning Eleven 6 (das japanische Original) spielen, dagegen läuft PES 2 sehr langsam ab.

Erklärungsbedarf



Hallo play, ich habe eine Frage, die mich schon lange ins Grübeln bringt. Ihr verwendet öfter bei den Spielbeschreibungen die Bezeichnung „Alter Ego“. Was ist das?

Ist das der Spieler vielleicht selbst, wenn ja, warum wäre ich jetzt z.B. Alter Ego? Ich versteh das nicht, warum sagt man das so? Bitte antwortet mir, denn ich möchte das unbedingt erfahren.

Manfred Gentzwein, E-Mail



Der Begriff „Alter Ego“ stammt aus dem Lateinischen und bedeutet so viel wie: „anderes Ich“ oder „vertrauter Freund“. Kurzum meinen wir damit den Spielcharakter, in dessen Rolle du ja beim Spielen schlüpfst, dessen Identität du in der virtuellen Welt vorübergehend annimmst. In einem Videospiel steuert man sein Alter Ego, sein „anderes Ich“, über den Bildschirm.

Exilkritiker



Hey play Team!

Hier ist der Südländer! Habe vor 2 Tagen die Play gelesen und aahhh, HIIIIILFFEEEE! Da stand sie nun, die ungewollt abgeschickte Mail. Zu verdanken habe ich das meinem Kollegen. Wir wollten einen (Beschwerde-)Brief schreiben und taten dies in unserer Heimatsprache. Aber hier nun in DEUTSCH: Turok Evolution finde ich eine „Ausscheidung“ weil ich ein großes Arsenal an Waffen gewöhnt bin – siehe Teil 1 und 2! Auch die Steuerung der Fluglevels ist ziemliche „Ausscheidung“. Die Grafik ist auch nicht toll. Ich habe auch Turok für Xbox und es ist ein riesen Unterschied! Und warum fehlt der Multiplayer-Modus, der ja gerade bei Turok so viel Spaß gemacht hat? Also eine wirklich miese Umsetzung.

Adios, Thomas Lengert alias T-Tronic

P.S.: Neuer Universalübersetzer wäre nicht schlecht.



Unser Universalübersetzer ist über 2 Meter groß, wiegt ca. 130 kg, trägt Glatze, sammelt Schneidezähne und hört auf den Namen „Kante“. Und bei uns hat niemand das Bedürfnis, seine Arbeit in Frage zu stellen!

P.S.: Beschwerden bitte in Zukunft direkt an ihn.

(kante@playstation.com)

www.playplaystation.com

THE SCORPION KING™

AUFSTIEG DES AKKADIERS

Erleben Sie die frühen Abenteuer eines zukünftigen Königs. Meistern Sie über 20 verschiedene Waffen und kämpfen Sie sich durch fantastische Level. Beweisen Sie sich gegen Meuchelmörder und gefürchtete Krieger, um den Titel des Scorpion King zu verdienen.

www.universalinteractive.de/scorpionking



FSK 16 - Die ungeschnittene Version, die nicht im Kino zu sehen war!

Auf DVD und VHS überall im Handel!

GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

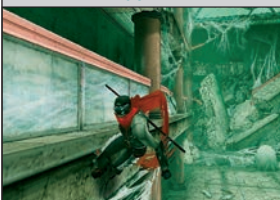


*The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers Spiel © 2002 Universal Interactive, Inc. The Scorpion King und verbundenen Charaktere sind TM und © von Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLP. Alle Rechte vorbehalten.
Das PS Family Logo und "PlayStation" sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. TM und © sind Marken von Nintendo. © 2002 Nintendo.

PLAYSTATION2

SHINOBI

SCEE



Trotz der 3D-Grafik und der neuen spieltechnischen Elemente bleibt das typische Shinobi-Flair erhalten. Die musikalische Untermalung erinnert stark an die Vorgänger und ruft Erinnerungen an die guten alten Zeiten wach. Die Areale sind linear aufgebaut und neben der Item-Suche muss man sich mit Ninjas herumschlagen.

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

EA



Alle wesentlichen Elemente der Originalgeschichte sind im Spiel wiederzufinden. Jede Menge Aufgaben warten auf Harry. Darunter auch diverse Unterrichtsstunden, in denen er den Umgang mit neuen Sprüchen erlernt. Jedes bewältigte Hindernis bringt den Spieler näher an des Rätsels Lösung und natürlich auch an den begehrten Hauspokal heran.

MIDNIGHT CLUB 2

TAKE 2



Die Angel Studios haben es hinbekommen, dass die Gegner sich sehr unberechenbar verhalten. So suchen sie sich z.B. eigene Wege und Routen durch die Gassen und Straßen, um auf der Jagd zum nächsten Checkpoint die Nase vorn zu behalten. Neben über 28 Autos warten auch fünf PS-strotzende Motorräder auf den gespannten Spieler.

WAS KOMMT WANN? - TERMINE!

Heiko Strobel

Was bringt die Zukunft? Hier seht ihr auf einen Blick, welche brandheißen Titel in diesem und im nächsten Jahr erscheinen sollen. Wie ihr wisst, kann sich der ein oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

DEZEMBER 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALPINE RACER	SCEE	Rennspiel	4. Dezember
AUTO MODELLISTA	EA	Rennspiel	6. Dezember
BMX XXX	Acclaim	FunSport	Dezember
DROME RACER	EA	Rennspiel	6. Dezember
DOWNHILL RACER	SCEE	Rennspiel	Dezember
ECKS VS. SEVER	Ubi Soft	Action	Dezember
DEFENDER	Konami	Action	6. Dezember
JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS	Vivendi	Action	Dezember
LEGENDS OF WRESTLING 2	Acclaim	Sportspiel	Dezember
MASTER RALLYE	Vivendi	Rennspiel	Dezember
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubi Soft	Denkspiel	5. Dezember
SIMPSONS SKATEBOARDING	EA	Rennspiel	20. Dezember
STAR WARS: BOUNTY HUNTER	EA	Action-Adventure	6. Dezember
SUIKODEN III	Konami	Rollenspiel	Dezember
THE GETAWAY	SCEE	Action	11. Dezember
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA	Sportspiel	6. Dezember
TOM CLANCY'S GHOST RECON	Ubi Soft	Ego-Shooter	5. Dezember
WORLDS SPORT CARS	Empire Int.	Rennspiel	Dezember

JANUAR 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	Januar
BATTLE BOTS	THQ	Strategiespiel	Mitte Januar
BATTLE ENGINE AQUILA	Infogrames	Action	9. Januar
COASTER WORKS II	THQ	Simulation	Mitte Januar
DIE SIMS	EA	Live-Simulation	17. Januar
EVOLUTION SKATEBOARDING	Konami	FunSport	Januar
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	30. Januar
PARIS DAKAR RALLY 2	Acclaim	Rennspiel	Januar
PRIMAL	SCEE	Action-Adventure	Januar
SILENT SCOPE 3	Konami	Lightgun-Shooter	Januar
STAR WARS: THE CLONE WARS	EA	Action-Adventure	10. Januar
SWORD OF THE SAMURAI	Ubi Soft	Action	16. Januar

1.-2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ATV QUAD POWER RACING 2	Acclaim	Rennspiel	Februar
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	1. Quartal
CHOP LIFTER : SEARCH AND RESCUE	THQ	Action	Anfang Februar
CLUB FOOTBALL: FC BAYERN MÜNCHEN	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
CLUB FOOTBALL: BORUSSIA DORTMUND	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
CLUB FOOTBALL: HAMBURGER SV	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
DISNEY GOLF	EA	Sportspiel	13. März
DRAGONS LAIR 3D	THQ	Action	Mitte April
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	Infogrames	Action	27. Februar
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Action	Mitte Juni
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	1. Quartal
I AM SHORTY	THQ	tba.	1. Quartal

1. - 2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
INQUISITION	Wanadoo	Action-Adventure	2. Quartal
IRON STORM	Wanadoo	Shooter	2. Quartal
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	Mitte März
KINGS FIELD 4	Bigben Int.	Rollenspiel	27. März
MINORITY REPORT	Activision	Action-Adventure	1. Quartal
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	Plattformer	Februar
PRIDE FC	THQ	Action	Mitte März
PRO BEACH SOCCER	Wanadoo	Sportspiel	2. Quartal
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	27. Februar
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubi Soft	Jump'n Run	3. März
RISK NEXT GEN	Infogrames	Strategie	6. Februar
ROLLING	Rage	Rennspiel	Februar
SEGA BASS FISHING DUEL	Acclaim	Angelspiel	1. Quartal
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	1. Quartal
SLY RACCOON	SCEE	Jump'n Run	Februar
SPACE CHANNEL 5 PART 2	SCEE	Musikspiel	Februar
SPONGE BOB: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN	THQ	Action-Adventure	Mitte März
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer / Shooter	2003
THE CURSE	Wanadoo	Survival-Horror	2. Quartal
TINY TOONS: DEFENDER OF THE UNIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	1. Quartal
TOM & JERRY: KRIEG DER SCHNURRHAARE	Ubi Soft	Action	6. Februar
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	Ubi Soft	Ego-Shooter	1. Quartal
VEXX	Acclaim	Action-Adventure	Februar
WWE CRUSH HOUR	THQ	Sportspiel	Mitte April
XIII	Ubi Soft	Ego-Shooter	27. März
ZAPPER	Infogrames	Action	März

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALTER ECHO	THQ	Action	Mitte September
BLACK & BRUISED	Vivendi	Action	2003
BLOOD RAYNE	Vivendi	Action	2003
FINDING NEMO	THQ	Adventure	Mitte Oktober
JAMES CAMERON'S DARK ANGEL	Vivendi	Action-Adventure	2003
LAMBORGHINI	Rage	Rennspiel	2003
MALICE: KAT'S TALE	Vivendi	Action	2003
PROJECT BG&E (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
THE LOST	Ubi Soft	Action	2003
TIGER & DRAGON	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
X-MEN: WOLVERINES REVENGE	Activision	Action-Adventure	2003

PSone

DEZEMBER 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	12. Dezember
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kids-Software	16. Januar

1. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DROOPY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	1. März
ONE PIECE GRAND BATTLE	Infogrames	Action	20. März

PLAYSTATION2

PRIMAL

SCEE



Bei einem Unfall während eines Rockkonzertes wird Jennifers Liebster in den Nexus gezogen. Sie selbst erleidet bei dem Zwischenfall so schwere Verletzungen, dass sie ins Koma fällt. Während ihr zerschmetterter Körper ans Krankenbett gefesselt ist, macht sich ihre befleckte Seele auf die Suche nach Lewis.

BMX XXX

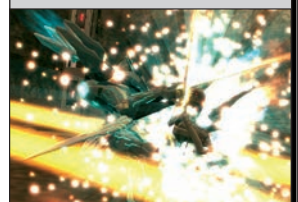
ACCLAIM



Insgesamt warten acht Areale auf euch. Zwei davon sind Meisterschaften, bei denen ihr unter die ersten Drei kommen müsst, um den nächsten Level freizuschalten. Bei den anderen sechs Umgebungen warten jeweils 20 verschiedene Challenges auf euch. Hier genügen zehn bestandene Aufgaben, um die nächste Runde in Angriff nehmen zu können.

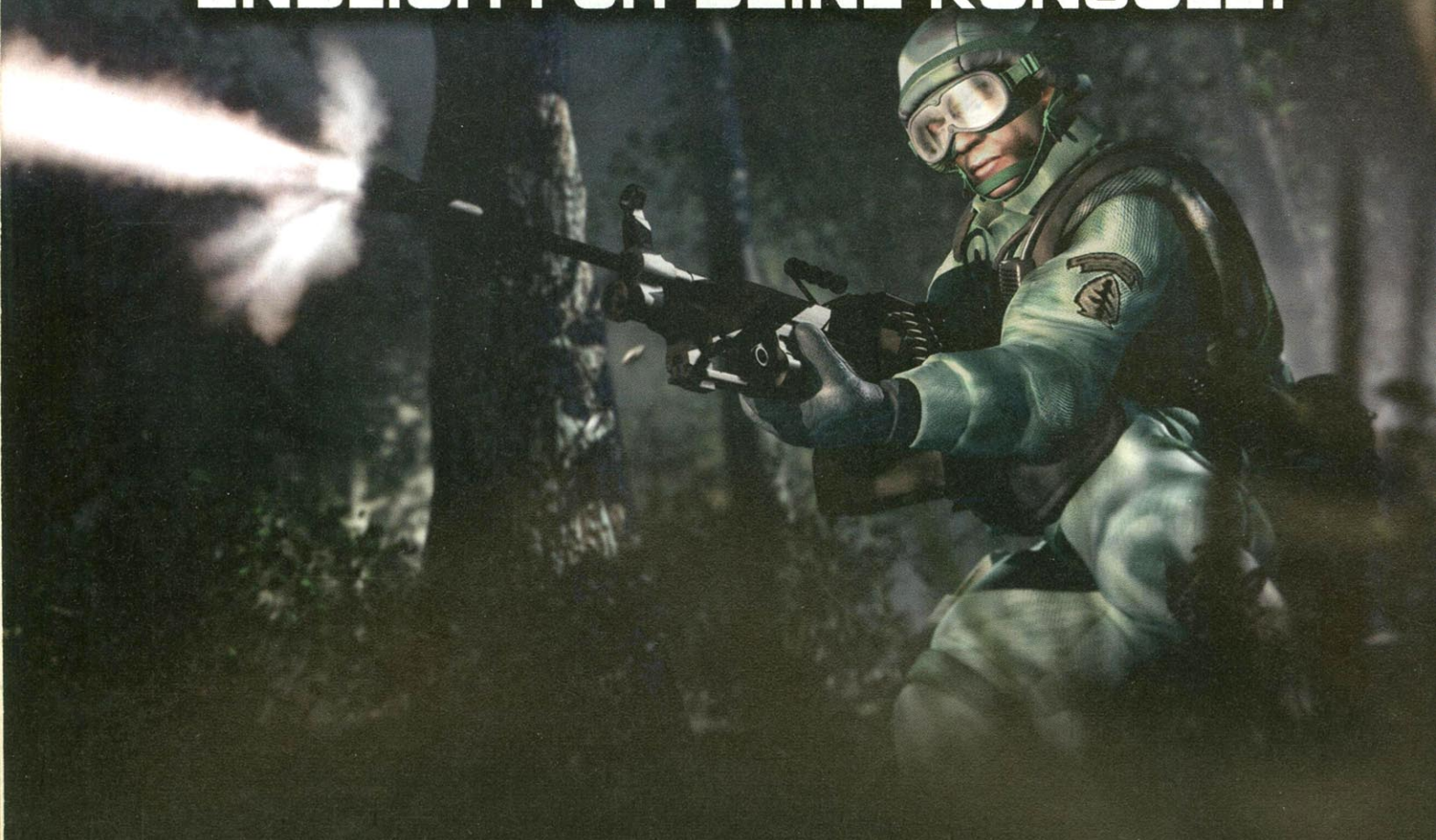
Z.O.E. 2: THE 2ND RUNNER

KONAMI



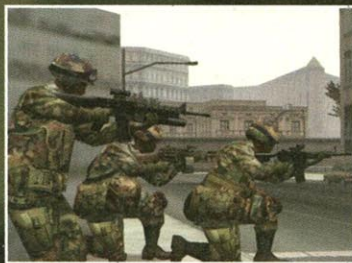
Im Vergleich zu Z.O.E.: Zone of the Enders haben die bekannten Macher von KCEJ den Grafikstil radikal geändert. Teil 2 lehnt sich in Sachen Optik an den Stil japanischer Anime-Streifen an. Durch diese Entscheidung haben die Charaktere, die Orbital Frames, sowie die Umgebungen einen konformen, zeichentrickfilm-ähnlichen 2D-Look.

DER TAKTIK-SHOOTER-HIT JETZT ENDLICH FÜR DEINE KONSOLE!



XBOX SCREEN SHOTS

PS2 SCREEN SHOTS



- Bonus: die komplette Desert Siege Version auf der Playstation®2 sowie die Desert Siege Multiplayer-Karten für die Xbox.
- Militär-Technologie der nächsten Generation:
Benutzen Sie die neueste Infanterie-Ausrüstung und Bewaffnung.
- Mehr als 24 Multiplayer-Karten im Kooperativ- und Vs.-Modus.



TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. ® and Playstation® 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Tom Clancy's GHOST RECON™

SCHNELL - GERÄUSCHLOS - UNSICHTBAR



PlayStation®2



www.ubisoft.de

ENT MART



THE TRIX

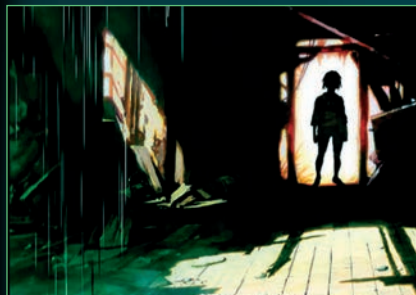


Heiko Strobel

Die Entscheidung liegt bei euch: Entweder nehmt ihr die blaue Kapsel und lasst den Artikel links liegen, oder ihr nehmt die rote Kapsel – bleibt im Wunderland und erfahrt hier und jetzt erste Fakten zum kommenden Videospiel-Highlight von Shiny Entertainment. »»

The Animatrix

Im kommenden Jahr wird es die Matrix auch als animierten Film geben. „The Animatrix“ wird eine Serie aus neun animierten Kurzfilmen von sieben verschiedenen Regisseuren werden. Dabei will man nicht etwa die „Kids“ ködern, sondern allen Matrix-Fans eine weitere Möglichkeit bieten, tiefer in das Mysterium von der Matrix abzutauchen. Jeder Streifen wird in etwa zehn Minuten lang sein und anfangs im Internet zum Download stehen. Natürlich bevor „Matrix Reloaded“ in die Kinos kommt. Die DVD und VHS wird dann alle neun Filmchen enthalten und kommendes Jahr ebenfalls erscheinen.



○ Vorsicht! Die Einzelteile der abgeschossenen Sonden können euer Schiff beschädigen.



○ Einer nach dem anderen! Egal ob mit gezielten Kicks an den Kopf...



○ ...oder mit harten Handkantenschlägen an die Gurgel – Ghost schlägt sie alle nieder.



○ Für die schnelle Entsorgung der Gegner kann auch auf Waffengewalt zurückgegriffen werden.



The Matrix aus dem Jahr 1999 war eine kleine Revolution im Filmgeschäft. Nicht ohne Grund konnte der Streifen vier Oscars bei den Academy Awards im Jahre 2000 einheimen. Die beiden Regisseure Andy und Larry Wachowski verstehen ihr Handwerk und wissen genau, wie man eine ansprechende Story sehr gut in Szene setzt. Dieser Film dürfte wirklich jedem ein Begriff sein und falls dem nicht so ist, dann kennt man zumindest einen der damals wohl bahnbrechendsten Effekte überhaupt – die Bullet-Time-Kamera.

Abgekupfert und geklaut

Dieser Zeitlupeneffekt ist aber nicht „schwer“ und damit unnachahmlich genug gewesen. In anderen Filmen, etwa in „Scary Movie“ oder „Shrek“, wurde er sogar parodiert. Auch in einigen Videospielen ist dieser Effekt immer beliebter geworden. Neben der Verwendung in Max Payne wurde dieses „Schmankerl“

sogar in dem Rennspiel Need for Speed: Hot Pursuit 2 eingebaut. Remedy, das Entwicklerteam des genannten Ego-Shooters, hat sich sogar „Bullet-Time“ als Warenzeichen schützen lassen.

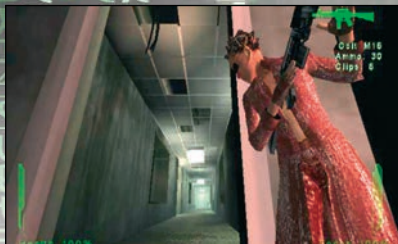
David Perry, President von Shiny Entertainment, findet es unverschämte, dass sie erst den Effekt aus den Film „herauskopiert“ haben und danach als eigene Erfindung schützen ließen. Ihre Stellungnahme dazu: „Nein, wir haben Bullet-Time erfunden“. David Perry darauf: „Ich sah euer Demo, bevor der Film fertig war, und da war noch nichts von einer Bullet-Time zu sehen“. Remedy wiederum: „Es war noch in Planung“. Die ganze Geschichte ist inzwischen so weit, dass David Perry die Anwälte von Warner Bros. eingeschaltet hat, die sich nun darum kümmern werden, die Bullet-Time zurück „nach Hause“ zu holen. David Perry abschließend: „Eigentlich sind die Jungs von Remedy coole Leute. Sie haben einfach das beste Spiel gemacht, das sie konnten. Ich mag das Spiel auch sehr. Es ist nur ein bisschen ausgeartet, als sie den Namen haben schützen lassen. Ich meine, sie versuchen uns zu verbieten, den Namen zu benutzen. Das ist verrückt. Im Grunde genommen werden sie nicht gewinnen und wir werden Bullet-Time in unserem Spiel verwenden“.

Noch eins draufgesetzt

Die Wachowskis wollen ihrerseits mit „Matrix Reloaded“ und „Matrix Revolutions“ neue Maßstäbe in der Filmbranche setzen. Man



Die Umgebung spiegelt sich schon auf dem Boden. Der Charakter allerdings noch nicht.



Blind drauflos rennen sollte man nicht. Es ist ratsam, vorsichtig um die Ecken zu schielen.



Von wegen schwaches Geschlecht! Auch Nio-be versteht die Kunst des Nahkampfes.

wird mit neuen Special-Effects den Besuchern einheizen und sie zum Staunen bringen. Joel Silver, Produzent der Filme, über die Brüder: „Sie sind der Auffassung, dass es zu einfach war, uns zu kopieren. Der Zeitlupen-Effekt des ersten Streifens wurde zigfach imitiert. Das wollen die Wachowskis jetzt buchstäblich unmöglich machen. Die Technik wurde nicht nur weiterentwickelt, sie haben eine neue Technik erschaffen, die es möglich macht, Dinge zu tun, die zuvor noch nie getan wurden“. Doch um was es sich dabei genau handelt, ist nicht herauszufinden. Ebenso gibt es keine News über die Story der „Matrix“-Nachfolger. Hier mussten alle Beteiligten der Filme eine Art Schweigegelübde ablegen. Kinomagazine, wie etwa Planet Movie, haben trotzdem schon ein paar Infos über den Plot herausfinden können.

Wie man bereits im ersten Teil erfahren hat, leben in der Stadt Zion die letzten freien Menschen nahe dem Erdmittelpunkt. Neo und seinen Mitstreitern bleiben nun nur 27 Stunden, um diesen Zufluchtsort vor den Matrix-Sonden zu beschützen. Dazu müssen Neo, Trinity und Morpheus einen mysteriösen Schlüsselmacher ausfindig machen. Dieser japanische Handwerker könnte ein Mittel gegen die Maschinen kennen, doch befindet er sich ärgerlicherweise gerade in Matrix-Gefangenschaft.

Top Secret

Als Infogrames am 29. September zu einem ersten In-Game-Blick nach Los Angeles einlud,

war die play für euch natürlich Deutschland-exklusiv dabei. Matrix wird das Top-Franchise von Infogrames werden. Der Film wird einer der besten Streifen im kommenden Kino-Jahr sein – entsprechend hoch sind auch die Erwartungen an das Spiel. Man ist felsenfest davon überzeugt, dass das Spiel gewaltig einschlagen wird. Deshalb plant man auch, weltweit an die 20 Millionen Dollar in die Promotion zu stecken. So viel wurde bisher noch nie in einen Titel investiert.

Doch hüllt man sich über den Film ebenso in Schweigen, wie über die Handlung des Spiels. Darüber wurde bei dem Termin nämlich nicht einmal ansatzweise gesprochen. Wahrscheinlich auch deswegen, weil zwei Herrschaften der Warner Bros. Studios anwesend waren und auf jedes Wort geachtet haben. Das Filmstudio wird voraussichtlich die Werbekampagne zu „Matrix Reloaded“ im Januar 2003 starten, zuvor dürfen keine Fakten über den Film verraten werden. Was preisgegeben wurde, ist, dass der Plot des Spiels parallel zu der Handlung des Films verlaufen wird. David Perry hierzu: „Die Leute, die den Film anschauen, werden an bestimmten Stellen beispielsweise nicht wissen, was Trinity gerade macht. Der Spieler hingegen weiß, wo sie sich gerade befindet, weil sie im Spiel zu sehen ist. Aber es wird auch Stellen geben, an denen man direkt in den Film „hineinrennt“. Das ist irgendwie cool. Und wenn man an eine solche Stelle gelangt, passiert etwas Dramatisches. Schließlich taucht man

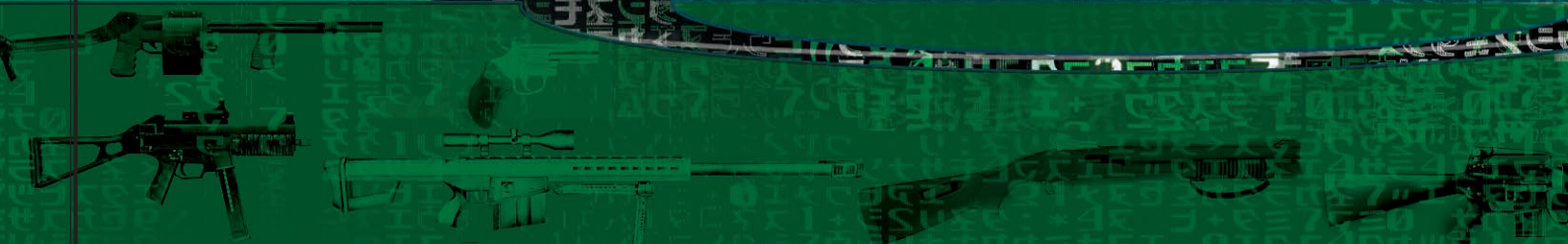
David Perry ist kein unbeschriebenes Blatt in der Videospiel-Branche.



David Perry begann bereits 1981 mit dem Designen und Programmieren von Videospielen. Mit 17 Jahren verließ er sein Nord-Irland und zog nach London. In England entwickelte er professionell Spiele für Mikro-Gen, Elite Systems, Probe Software, US-Gold, Mirrorsoft und Virgin Games. Nach Erfolgen wie Teenage Mutant Hero Turtles und The Terminator verließ er dann aber auch England. In den USA arbeitete er fortan für Richard Bransons Videospielefirma Virgin Games. Dort hatte er die Verantwortung über Programmier-Teams, deren Award-gekrönte Endprodukte (unter anderem Disney's Aladdin, 7-Up's Cool Spot, Mc Donald's: Global Gladiator...) im Einzelhandel mehrere Hundert Millionen Dollar einbrachten.

Im Oktober 1993 gründete er schließlich Shiny Entertainment. Durch seine Website www.dperry.com stellt er hilfreiche Tipps all denjenigen zur Verfügung, die ebenfalls versuchen, im schnell wachsenden Videospiel-Business Fuß zu fassen. Ebenso sitzt er im Beratungsausschuss der Game Developers Conference. Des Weiteren wird er regelmäßig gebeten Konferenzen (Electronic Entertainment Expo, C.E.S., Develop, Game Developers Conference, Comdex, SigGraph und Milia), Industrie-Award-Shows (Academy of Interactive Arts and Sciences, BAFTA und Spotlight Awards), Colleges (UCLA, M.I.T. und American Museum of the Moving Image) und Denkkonferenzen, so genannte Think Tanks (Beaver Creek Gathering und Banff Summit) beizuwohnen, dort vorzulesen, zu sprechen oder einfach nur anwesend zu sein.

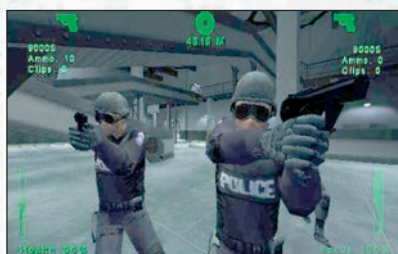
Häufig wird über ihn in Fach- und Media-Magazinen weltweit berichtet. Auftritte im Fernsehen und jede Menge Interviews in Tageszeitungen, Websites und Videospiel-Zeitschriften machen David Perry zu einer der bekanntesten Persönlichkeiten der Videospiel-Branche.



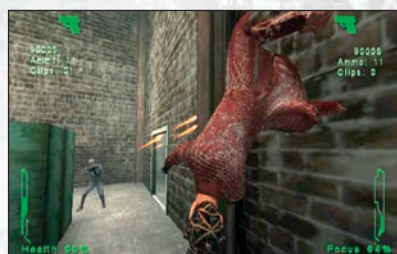
○ Am Radar könnt ihr deutlich erkennen, wieviel Sonden euch am „Arsch“ hängen.



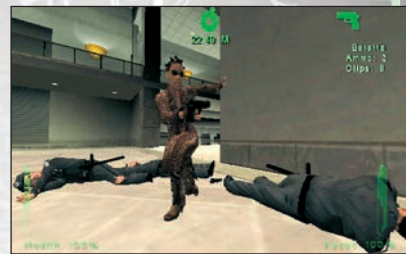
○ Auf eine riesige Palette an unterschiedlichen Waffen könnt ihr zurückgreifen.



○ Die Polizei, dein Freund und Helfer. Das gilt aber nur außerhalb der Matrix.



○ Geübte „Wandläufer“ können auch dort den feindlichen Schüssen ausweichen.



○ Ein Aufenthalt in der Matrix ohne den Gebrauch von Schusswaffen ist nicht vorstellbar.

nicht einfach im Film auf und wird am Ende von allen anderen ignoriert (lacht).

So is' der Plan

Man weiß genau, dass Film-Adaptionen nicht gerade den besten Ruf genießen. Doch es gibt ja nicht nur schlechte Umsetzungen. Beispielsweise wurde bei Spiderman: The Movie alles richtig gemacht. Das Spiel und der Film erschienen zeitgleich. Die Spiel-Story basierte ansatzweise auf der des Filmes. Alle wichtigen Schauspieler sind integriert worden. Es wurden die Original-Stimmen der Akteure verwendet usw.. Bei Der Herr der Ringe: Die zwei Türme und James Bond 007 Nightfire wird das mit Sicherheit auch nicht anders laufen. Alles großartige Spiele. So plant man den Release von Enter the Matrix – auf allen Plattformen – zum jeweiligen Kinostart. In den Vereinigten Staaten wird das voraussichtlich der 15. Mai sein. Bei uns sind derzeit nur der Sommer für „Matrix Reloaded“ und der Winter als Starttermin für „Matrix Revolutions“ bekannt.

In Enter the Matrix werden zwar alle wichtigen Personen des Filmes auftauchen, als spielbare Charaktere dienen allerdings nur zwei davon. Man kann als Mann oder als Frau spielen. Niobe oder Ghost. Auf Neo wurde

bewusst verzichtet. Ebenso auf „Free-Your-Mind-Parts“ (die Stelle, an der Neo den Code der Matrix gesehen hat). Diesen kann nur Neo sehen. David Perry hierzu: „Wenn man etwas Neues über die Matrix erfährt oder lernt, was man zuvor noch nicht wusste, dann sieht man auch im Spiel den Code. Aber eben nur an bestimmten Stellen und nicht, weil du

bereiten. In der Art: Drücke den Stop-Bullet-Button (lacht).“

Abwechslung en masse

Das Spielprinzip soll den Spieler in ein Wechselbad der Gefühle tauchen. Man soll denken, jetzt passiert dieses oder jenes, doch das Gegenteil wird der Fall sein. Die Wachowskis

„ES IST KEIN SPIEL ÜBER EINEN FILM, SONDERN EIN SPIEL ÜBER EIN UNIVERSUM.“

David Perry, President Shiny Entertainment

auf einmal zum Auserwählten wirst. Man beginnt das Spiel auf demselben Level wie Trinity oder Morpheus. Das heißt, man kann von Gebäude zu Gebäude springen, an der Wand entlang rennen und den Leuten in den Arsch treten. Von da an kann man sich natürlich noch weiterentwickeln. Aber niemals so weit, um der Auserwählte zu werden. Das ist nur Neo. Und deshalb ist er auch kein spielbarer Charakter. Er bräuhete ja nur seine Hand zu heben und alle Kugeln in der Welt blieben stehen. Agenten wären auch kein Problem. Er spränge einfach in sie hinein und ließe sie „zerplatzen“. Das wäre keine Erfahrung für den Spieler. Das würde keinen Spaß

haben selbst das Script für das Spiel geschrieben.

Alles zusammen (alle drei Matrix-Teile, die neun Anime-Kurzfilmchen und das Spiel), wird für den Konsumenten eine perfekt aufeinander abgestimmte Informations-Welle über das Matrix-Universum darstellen. Ganz klar, dass sich der Titel am besten für ein Action-Adventure eignet. Und so wird es auch der Fall sein. Doch wird es auch jede Menge anderer Elemente geben, die für Abwechslung sorgen werden. Man soll, ähnlich wie bei Metal Gear Solid, die Gegend erkunden und interagieren können. Zudem sollen die Kämpfe keine billigen 08/15-Einlagen sein. Wenn



○ Im Spielverlauf könnt ihr unter anderem die Fähigkeit des Wandrennens ausbauen.

gekämpft wird, dann soll das so ablaufen, wie in der Matrix. Ebenso verhält es sich mit den Schusseinslagen. Insgesamt umfasst euer Waffenarsenal 40 verschiedene Wummen. Entweder ballert man sich stinknormal durch die Gegnerscharen oder im Zeitlupen-Effekt – der so genannten Bullet-Time. Des Weiteren wird man auch hinterm Steuer agieren und wild aufs Gaspedal drücken können. In „Matrix Reloaded“ wird auch eine etwa 15-minütige Highway-Verfolgungsjagd den Höhepunkt mimen. Ihr werdet sogar die Nebukadnezar stellenweise durch die Gegend manövrieren. Doch in der Matrix bleibt man nicht nur am Boden, hin und wieder fliegt man auch. Computer hier, Computer da. Natürlich kann man sich auch in diverse Systeme hacken. Durch RPG-Elemente könnt ihr euren Charakter so

spezialisieren, wie ihr das für richtig haltet. Beispielsweise kann man anfangs lediglich drei Schritte an der Wand machen und muss danach notgedrungen abspringen. Durch Aufstieg in eine neue Stufe kann man diese Fertigkeit ausbauen, man kann sich länger an der Wand halten.

Text-Adventure

Das Hack-System ist nicht gerade einfach für Leute, die sich nicht mit Computern auskennen. Es sollte ziemlich realistisch gestaltet werden. Man soll die Möglichkeit haben, sich in der Matrix in ein System einzuhacken um beispielsweise diverse Dinge zu kontrollieren. Das ist recht tiefgreifend. Wenn man das Hacking-System startet, bootet ein Computer und es erscheint lediglich der Prompt



○ Zu Beginn habt ihr natürlich die Option, die Kampfeskunst auf sicherem Terrain zu üben.

play im Gespräch mit David Perry, President Shiny Entertainment.



play: Wie bist du zu der Matrix-Lizenz gekommen? Haben dich etwa die Wachowskis kontaktiert?

David Perry: Ja, sie haben den Kontakt zu mir aufgenommen.

play: Warum? Haben ihnen deine anderen Spiele gefallen und sie haben dich deshalb auserwählt?

David Perry: Ich weiß nicht, was sie von meinen Games gesehen oder gespielt haben. Sie haben eigentlich alle großen Firmen kontaktiert. Unter anderem auch Hideo Kojima, die Jungs von Bungie Software und ich glaube auch Electronic Arts. Aber nachdem sie sich mit allen unterhalten hatten, kamen sie zu mir zurück und wollten mich dafür haben. Auch Warner Bros. ist mit der Entscheidung, Shiny für Enter the Matrix zu haben, sehr zufrieden.

play: Die Vergangenheit zeigt, dass Film-Adaptionen nicht gerade den besten Ruf genießen.

David Perry: Dessen sind wir uns durchaus bewusst. Aber es ist ja nicht ausschließlich so, es gibt auch gute und brauchbare Spiele, die auf Lizenzen basieren. Wir wollen ein wirklich gutes Spiel abliefern, denn schlechte Sachen sind heutzutage einfach zum Scheitern verurteilt.

play: Also ist eine Lizenz nicht wirklich eine Garantie für ein gutes oder oft verkauftes Spiel?

David Perry: Völlig richtig. Die Lizenz mag zwar die Leute anziehen, die die Lizenz eben mögen. Aber durch Berichte in diversen Mags und im Internet wird selbst die größte Lizenz sehr schnell zerrissen und der Rest der Spielergemeinde wird die Finger von dem Game lassen. Ich bin zuversichtlich, dass wir mit Enter the Matrix ein großartiges Spiel abliefern werden.

play: Wir alle kennen den Bullet-Time-Effekt bzw. die Spur, die die Kugel hinter sich herzieht. Warum haben wir das im heutigen Demo nicht zu sehen bekommen?

David Perry: Ich hoffe, mein Partikel-Mann hat sie bis zum nächsten Demo im November fertig. Wir versuchen gerade, einen Weg zu finden, um ein paar Probleme mit dem Framebuffer der PlayStation2 in den Griff zu bekommen. Sollte uns das gelingen, werden wir denselben Effekt haben wie im Film. Es wird lediglich keine Kugel zu sehen sein. Momentan schaut es einfach nur beschissen aus – irgendwie gekünstelt. Wir wollen es richtig machen und diesen „Oooh“-Effekt beim Spieler hervorrufen. Wenn es trotz allem, aufgrund irgendwelcher technischer Probleme nicht machbar sein wird, wird es wohl eine Art Rauch-Spur werden.

play: Ist es nicht ein Problem, als Game-Designer die Special-Effects eines Films haargenau ins Spiel zu bringen?

David Perry: Wenn ein Filmemacher einen Film macht und er mag beispielsweise die Idee mit der Bullet-Time, so muss irgendjemand einen Weg finden, eben das auch umzusetzen. In der Videospiel-Industrie hingegen, wenn manchmal etwas zu schwer erscheint, läuft es oft darauf hinaus, dass man sich mit etwas Simplerem zufrieden gibt. Das ist das Faszinierende an der Filmbranche. Wenn eine Vision da ist, wird sie umgesetzt. Und das wird selbst dann gemacht, wenn es 100 Leute benötigt, die dann sechs Monate daran arbeiten müssen. (...) Im Videospiel-Business ist das nicht immer so.

play: Vielleicht auch auf Grund des Budgets?

David Perry: Es ist auch ein Grund, dass wir Engines haben, die wir nicht unbedingt ändern wollen. Die Engines tun was sie tun und wir wollen nicht unbedingt eine Neue machen.

play: Welche Kapsel würdest du nehmen? Die Rote oder die Blaue?

David Perry: Ich habe die Rote genommen und eine fantastische Zeit verbracht. Der Kaninchenbau ist wirklich sehr, sehr tief.

Die Bullet-Time ist keine einfache Sache.

Den Bullet-Time-Zeitlupeneffekt in „The Matrix“ einzubauen war aufgrund des Action-betonten Plots nicht einmal so leicht. Doch manche Szenen im Skript verlangten geradezu nach irgendetwas speziellem. Diese Szenen benötigten eine dynamische Kameraführung an langsamen Stellen des Filmes, aber dennoch läuft die Szene mit nahezu 12.000 fps (frames per second) über den Bildschirm oder die Leinwand.

Dieser „Flow-Mo“-Prozess erlaubt den Filmemachern unbegrenzte Flexibilität in der Kontrolle von Geschwindigkeit und Bewegung in on-screen-Elementen. Dieser Prozess ist ähnlich den „full-cel-Animationen“, nur eben mit Menschen, so Produzent Joel Silver. John Gaeta, Visual-Effects-Director: Die Wachowski-Brüder kommen aus der Comic-Bücher-Kultur und sind deshalb mit dem japanischen Animations-Stil Anime sehr gut vertraut. Wir haben diesen Stil genommen und mit realen Schauspielern „wiederbelebt“.

Zuerst werden vom Schauplatz normale Fotos geschossen. Diese werden dann eingescannt. Um den Schauplatz, wie ihn der Computer nun darstellt, werden eine Vielzahl an hochwertigen Kameras aufgebaut. Jedes einzelne Bild wird wiederum eingescannt, wobei ein langer Strang einzelner Fotos entsteht. Der Computer berechnet dann die Bewegungen zwischen den separaten Bildern. Die komplette Szene läuft danach so schnell ab, dass es das Auge des Zuschauers nicht wahrnimmt, dass es sich lediglich um einzelne Bilder handelt.



○ Keanu Reeves stand bei diesem Effekt nicht wirklich auf dem Dach. Diese Szene wurde mit dem Computer nachträglich in den Film eingespielt.

Befehl. Der Otto-Normal-PC-User wird nun Löcher in die Decke starren und nicht wissen, was er zu tun hat. Aber Leute, die sich mit Hacking oder Computern auskennen, oder die zumindest schon mal was darüber gelesen haben, werden sich schon zurechtfinden. Mit dem Befehl „dir“ kann man sich beispielsweise den Inhalt eines Ordners auflisten lassen und sich nach brauchbaren Infos umschauen. Mit der Zeit wird man immer versierter und vielleicht trifft man sogar Trinity online. Dieser Part ist in etwa so aufgebaut, wie ein gutes altes Text-Adventure. Das Hacking-System ist für das Vorankommen im Spiel jedoch nicht unbedingt von Nutzen. Es ist einfach da, um Spaß zu bringen.

Hau drauf

Das Kampf-System ist ebenfalls keine leichte Kost. Anfangs wird es kompliziert sein, sich

damit zurechtzufinden. Alleine seine Entwicklung hat ein Jahr in Anspruch genommen. Es lässt den Spieler tun, was immer er auch gerade tun möchte. Man kann beispielsweise einen Gegner greifen, selbst dann, wenn er gerade selbst zuschlagen möchte. Dann hält man ihn fest und schlägt einen anderen, wobei sich die Körper realistisch verbiegen. Auch möchte man eine Art Respekt-Effekt erzeugen.

Als Beispiel ist jene Filmszene hervorragend geeignet, in der Neo schon gegen Ende in Agent Smith hineinspringt und ihn „zerplatzen“ lässt. Die beiden anderen Agenten am Ende des Ganges sind davon so beeindruckt, dass sie lieber wegrennen, statt sich derselben Prozedur auszusetzen. Im Spiel soll das ähnlich sein. Hier gibt es während des Kampfes verschiedene Moves, bei denen man z.B. den Arm eines Kontrahenten brechen kann, so

dass dieser nur noch umherbaumelt. Noch ein gezielter Schlag in die kurze Rippe, und der Gegner geht zu Boden und krümmt sich vor Schmerzen. Umherstehende Schaulustige und so mancher Feind wird sich davon beeindruckt zeigen und schnellstens das Weite suchen.

Aufgepasst!

Doch nicht immer lassen sich die Unholde von euren brutalen Moves beeindrucken und so sind stellenweise große Massaker vorprogrammiert. Vor allem Agenten werden euch das Leben nicht gerade rosig gestalten. Dem kann jedoch vorgebeugt werden: Agenten erscheinen nicht einfach so in der Matrix. Wenn sich irgend etwas Illegales oder Fremdartiges in der Matrix abspielt und zufällig eine „normale“ Person in der Nähe steht, die das bemerkt oder sieht, fällt das auch dem Com-



○ Dieses Haus wird eine Art Ankerpunkt im Spiel sein.



○ Niobe kann sich auch mit den Beinen an der Stange festhalten und dann losballern.



○ Im fertigen Produkt wird es eine Vielzahl an unterschiedlichen Gegnern geben.

puter-System auf und es sendet einen Agenten in eben diese Person. So war es auch in der Filmszene, in der Trinity und Neo in der U-Bahn waren und sich der Agent in den Obdachlosen „hineingebeamt“ hat. Im Grunde genommen kann man in geschlossenen Räumen, in denen sich niemand weiteres aufhält, jeden umbringen, den man gerade umbringen möchte – ohne dabei Gefahr zu laufen, dass kurz darauf ein Agent erscheint. Um das brisante Thema „Blut“ gleich aus der Welt zu schaffen: Es wird kein Tropfen des roten Nektars im Spiel zu sehen sein. David Perry zu diesem Thema: „Nein, wir werden kein Blut im Spiel verwenden. Auch im Film hat man nur ganz selten Blut gesehen. Eigentlich gab es nur eine einzige, wirklich blutige Szene im Film – diese aber in Nahaufnahme. Und das war an der Stelle, als Neo erschossen wurde und das Blut an der ganzen Wand zu sehen war. Die Wachowskis wollten diese Szene so dramatisch wie möglich zeigen, um eben zu verdeutlichen, dass es Neo tatsächlich erwischt hat. Wir brauchen kein Blut in unserem Spiel“.

Das Schlusswort

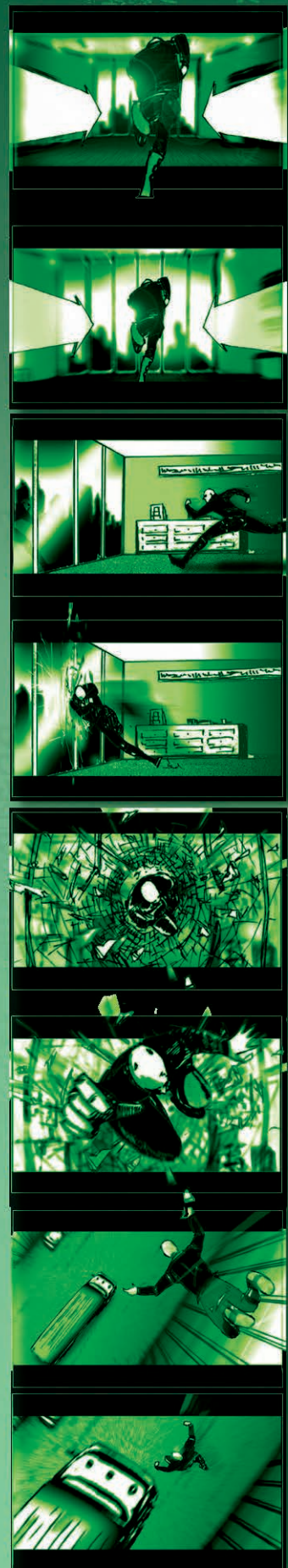
Enter the Matrix hat durchaus das Potenzial zum Hitkandidaten. Allen Argumenten voran

natürlich die interessante und vielversprechende Lizenz. Das gut durchdachte Konzept mit dem abwechslungsreichen Gameplay könnte durchaus einschlagen, vorausgesetzt man versucht bei der Programmierung nicht allzu viel. Denn vom Spiel selbst war noch nicht nennenswert viel zu sehen.

Der Level, oder vielmehr die Umgebungen, die man uns präsentieren konnte, wirkten so, als ob sie mal auf die Schnelle zusammengeschustert worden sind. Derzeit erscheint alles noch etwas karg und lieblos. In Anbetracht der Tatsache, dass sich der Titel wirklich noch in den Anfängen befindet, kann man jedoch daraus noch nichts schließen. Dennoch kann man keine klare Prognose abgeben. Shiny selbst wusste bei der Pressekonferenz (29. September) von 585 existierenden Bugs, die natürlich nicht in die finale Version übernommen werden sollen. Nachdem das Spiel zeitgleich mit dem Film erscheinen soll, steht man natürlich unter Zugzwang, der Release kann nicht verschoben werden. Wir hoffen, bald eine Preview-Version zu erhalten, um euch neue In-Depth-Infos über Enter the Matrix verraten zu können.

Schluckt einfach die rote Kapsel, bleibt im play-Wunderland und erfahrt, wie tief der Kaninchenbau wirklich ist.

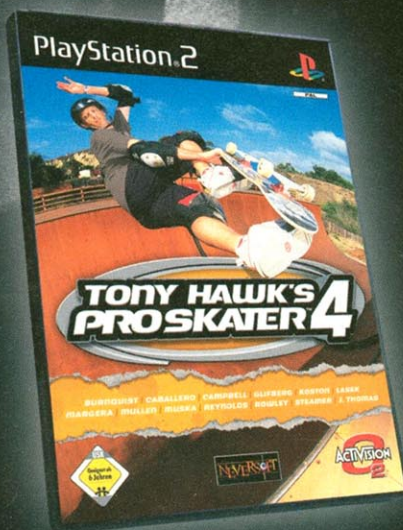
Storyboard





WAG DICH AN DIE **ULTIMATIVE**
SKATE-HERAUSFORDERUNG!

NIMM DEINE KARRIERE
IN DIE HAND UND
**MACH WAS
DRAUS!**



*Tonnenweise neue Ziele
im komplexesten Karriere-Modus,
den es je gab*

Empfohlen von:

skateboard
AN DER SPITZE DER SKATE-KULTUR

hlond
magazine

Soundtrack von N.W.A., Offspring und System of a Down.

** Online-Spiel exklusiv auf der PlayStation®2.*

Ab dem 21.11.2002 schreibst du Skate-Geschichte!

© 1999-2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Activision O2, Pro Skater und Sports Revolution sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, Xbox- und GameCube-Version durch Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der PlayStation- und Game Boy Advance-Version durch Vicarious Visions, Inc. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation. "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Screenshots von der PlayStation®2-Version

„Auch fast perfekte Spiele lassen sich verbessern.
So lebendig wie im vierten Teil waren die Levels noch nie.“ (Playzone 07/02)

„THPS 4 bietet alles, was das Herz des Bretterfreundes hüpfen lässt“ (Bravo Screenfun 07/02)

„Der neueste Teil der überragenden Skate-Saga überzeugt mit genialen Details
und butterweicher Optik: Let's party!“ (OPM2 08/02)

„Es erwartet Sie definitiv mehr, als Sie es von THPS 3 gewohnt sind.“ (OXM 01/02)

„Trickfeuerwerk der Extra-Klasse!“ (Players 11/02)

TONY HAWK'S PRO SKATER™ 4



Brandneue Tricks – skitch an
Auto-Stoßstangen, skate auf beweglichen
Objekten und mach Transfers über Spines.



14 der weltbesten Profis fordern dich
heraus, deine Fähigkeiten unter Beweis
zu stellen.



Neue Mehrspieler- und Online-Modi,
inklusive Punkte-Challenge und
Capture the Flag!*

Tony Hawk's Pro Skater™ 4 ist die Herausforderung schlechthin. In den riesigen inter-
aktiven Levels musst du einiges aus dir herausholen, um die 190 immer schwieriger zu
meisternden Ziele zu erfüllen. Du entscheidest, wann du bereit für die Profi-Challenge
bist. Denn in den Profi-Rängen herrschen ganz andere Regeln. Bau deine Fähigkeiten
aus, verdien dir Respekt und zeig, dass du das Zeug zum Profi hast ...



PlayStation 2

Kompatibel mit der PlayStation™- und
PlayStation 2-Konsole.



GAME BOY ADVANCE



Vicarious
Visions™



SPORTS REVOLUTION™

activision02.com



SQUARE MEETING 2002 AUTUMN

Frank Michaelis

AUF EINER PRESSEKONFERENZ IN TOKIO
MITTE OKTOBER STELLTE
ROLLENSPIEL-EXPERTE SQUARE KOMMENDE
SOFTWARE-HITS UND DIE
NEUENTWICKLUNG FINAL FANTASY X-2 VOR

○ Neue Manöver: Wie Lara Croft hüpft Yuna über Plattformen.

SPECIAL Firmenstrategie und Zukunftspläne: Square-Präsident Yoichi Wada und Corporate Director Shinji Hashimoto stellten vor Journalisten die Neuheiten der kommenden Monate vor und präsentierten das PlayStation2-exklusive Final Fantasy X-2 anhand eines dreiminütigen Videos.

Final Fantasy X-2 basiert auf dem bereits veröffentlichten Final Fantasy X: Zusätzliche Schauplätze, eine neue Handlung und

deutlich mehr Action sollen das Spiel auch für Kenner des Originals interessant machen.

Zwei Jahre sind seit dem Kampf gegen „Sin“ vergangen und die Welt hat sich langsam regeneriert. Überall hat Maschinen-Technologie Einzug gehalten: In den Städten rumpeln Dampfmaschinen vor sich hin, während Seilbahnen die Bewohner zügig befördern. Wendige Transportfahrzeuge flitzen durch die Landschaft und

führen euch zu neuen Gebieten, die in den Vorgängern noch nicht aufgetaucht sind.

Sexy und gelenkig

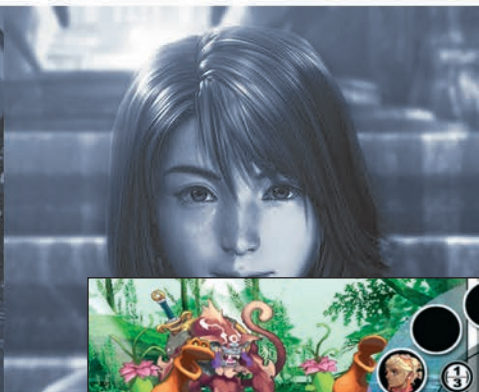
Die Charaktere wurden übernommen und in neue Rollen gesteckt: Yuna ist nicht länger ein schüchternes Medium, sondern die mit zwei Pistolen bewaffnete Heldin des Abenteuers. Die biedere Kutte hat sie abgelegt und gegen knackige Hot Pants eingetauscht. Sie ist beweglich wie Lara Croft, klettert



○ Neue Frisur und tiefe Einblicke: Yuna wird in Final Fantasy X-2 zum aggressiven Hauptcharakter mit Tomb-Raider-Fähigkeiten.



○ Die Schlachten protzen mit gigantischen Plasma- und Lichteffekten.



Mauern hinauf und springt über eingestürzte Treppen. Die Nebendarsteller Tidus und Rikku waren in dem Video nur kurz zu sehen.

Das Kampfsystem baut auf jenem von Final Fantasy X auf, bietet aber ein paar neue Kommandos wie einen „Active Mode“ – Details dazu wurden nicht bekannt gegeben. Overkill- und Overdrive-Manöver sollen hingegen abgeschafft werden, und voraussichtlich steuert man in den Kämpfen drei Charaktere. Auch das Sphäroiden-Brett gibt's nicht mehr.

„Final Fantasy X-2 ist der erste Nachfolger in der Final-Fantasy-Serie“, erläutert Shinji Hashimoto, „ich möchte, dass jeder Final-Fantasy-X-Besitzer auch die X-2-Version spielt.“ Square hat sich mit Final Fantasy X-2 hohe Ziele gesteckt. „Wir wollen in Japan mindestens 2,5 Mio Einheiten absetzen“, erläutert Präsident Yoichi Wada.

Das PlayStation2-Spiel soll in Japan im März 2003 auf den Markt kommen, in Europa nur wenige Monate später.

Weihnachtsdemo

Mit Kingdom Hearts Final Mix kommt am 26. Dezember die amerikanische Version des Rollenspiels in japanische Geschäfte. Als Bonus liegt der Disney-/Square-Produktion eine Final Fantasy X-2 Demo DVD bei, die umfangreicher sein soll, als das auf der Konferenz gezeigte Material.

Grafisch ungewöhnlich erschien das Rollenspiel Unlimited SaGa für die Play-



○ Neuer Grafikstil und innovatives Kampfsystem machen Unlimited SaGa zu Squares Weihnachtshit.

Station2: Die Landschaften bestehen nicht aus 3D-Polygonen, sondern erinnern an Zeichnungen und Skizzen aus einem Artbook. Der Bildschirm zeigt in manchen Szenen nur einen Ausschnitt des Geschehens, während die Grafik an den Rändern mit dem leeren Hintergrund verschmilzt. Mit Hilfe eines neuen Animationssystems von Adobe programmiert man die Bewegungen der Charaktere und Umgebungen. Noch vor Weihnachten soll Unlimited SaGa in Japan ausgeliefert werden. Einer limitierten Sonderauflage von 20.000 Exemplaren sollen eine Maxi-CD und Zeichnungen von Tomomi Kobayashi (SaGa-Reihe) beiliegen. Für die PSone kommen die NES-Klassiker Final Fantasy I + II. Die originalgetreuen Umsetzungen sind um einige CG-Videos erweitert worden und kommen Ende Oktober als Doppelpack in die Läden.

Im zweiten Halbjahr des laufenden Geschäftsjahres will sich Square auf mehrere Geschäftsbereiche konzentrieren. „Den größten Gewinn erzielt weiterhin klassische Package-Software wie Final Fantasy X. Daran

werden wir festhalten und Titel wie Kingdom Hearts Final Mix oder Final Fantasy X-2 veröffentlichen. Weiterhin bauen wir das Onlinespiel aus und werden verstärkt Service-Dienste für iMode-Handys anbieten“, gab Wada an. Neben einer PC-Version von Final Fantasy XI wurde allerdings kein weiteres Onlinespiel gezeigt. Ebenso informierte Square nicht über Final Fantasy XII.

An der Multiplattformstrategie soll festgehalten werden, wobei der Großteil der Software auf PlayStation-Systemen erscheinen soll. Yoichi Wada beendete seine Rede mit dem Hinweis, dass sich Square an einem neuen Anfang befinde und fügte hinzu: „Dies ist das neue Square!“



○ Klettert mit Yuna über Tempelmauern und Berghänge hinauf, um geheime Bereiche zu entdecken.



○ Brutaler Blechhaufen: In den Kämpfen steht man zahlreichen Maschinen-Monstern gegenüber.

I. 前期/上半期を振り返って

＜2002年3月期(国内)＞

タイトル名	ハード	発売月	本数
ファイナルファンタジーII	WSG	2001.05	33万本
ブルーウイングブリッジ	WS	2001.07	2万本
ファイナルファンタジーX	PS2	2001.07	248万本
オースタープロレスリングII	PS2	2001.11	10万本
ロマンシング サ・ガ	WSC	2001.12	8万本
ファイナルファンタジーX-インターナショナル	PS2	2002.01	28万本
半島英雄 ああ、世界よ半島なれ...!!	WSC	2002.02	2万本
魔界道士 サ・ガ	WSC	2002.03	5万本
ファイナルファンタジーIV	WSC	2002.03	9万本
キングダム ハーツ	PS2	2002.03	60万本
既発売タイトル追加出荷			26万本

日本合計

437万本

SQUARE

○ Stolz Bilanz: 4.370.000 Spiele hat Square im ersten Geschäftshalbjahr in Japan absetzen können.



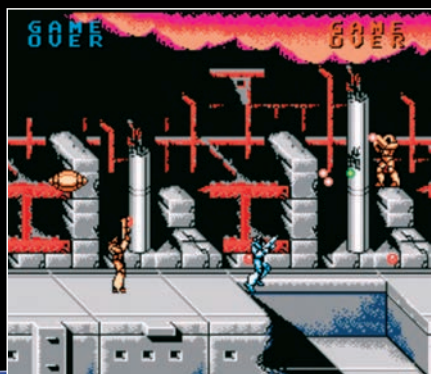
ON

Dirk Gemeinhardt

魂斗羅



○ Super Contra: Neben einer deutlich verbesserten Grafik werden in Teil 2 erstmals zwei Top-Down-Stages geboten.



○ Probotector II: Return of the Evil Forces: Erneut kämpfen RDOc8 und RCD11 gegen Red Falcon.

Mit diesen drei japanischen Silben aus dem komplizierten Kanji-Alphabet schreibt Konami seit 1987 Videospiegelgeschichte. Japanisch-Schnellkurs gefällig? „Kon“ und „To“ stehen für „Geist“ und „Kampf“, während „Ra“ den Begriff „Stoff“ umschreibt. Kon-To-Ra, so lautet der Nippon-Name des unvergessenen Shoot'em-Up-Juwels Contra.

SPECIAL Wie alles begann... In den Kinos liefert sich Arnold Schwarzenegger mit dem „Predator“ im südamerikanischen Urwald blutige Gefechte, Sylvester Stallone befreit in „Rambo II – der Auftrag“ gefangene US-Soldaten aus Vietnam und James Camerons Sci-Fi-Knüller „Aliens – die Rückkehr“ ließ nur wenige Monate zuvor die Kassen klingeln.

Was haben diese Ereignisse mit Contra zu tun? Acht-Wege-Joystick, zwei Buttons, Mono-Sound: Am 20. Februar 1987 stellte Konami mit der bahnbrechenden Coin-Op-Version die Weichen für eine verheißungsvolle Zukunft, man hatte das Charakterdesign der besagten Hollywood-Blockbuster teilweise eins zu eins kopiert. Die „Ballermänner“ Private First Class Bill Rizer und Private First Class Lance Bean waren „Arnie“ bzw. „Sly“ wie aus dem Gesicht geschnitten. Darüber hinaus stellten einige Level-Bosse (z.B. in Stage Nr. 8) eine Reminiszenz an H.R. Gigers Xenomorph-Kreaturen dar.

Wie fast alle Arcade-Hits wurde damals auch Contra für den Millionenseller Nintendo Entertainment System/Famicom – natürlich mit grafischen Abstrichen – umgesetzt. Doch schon vor dem Konsolen-Debüt hatte die US-

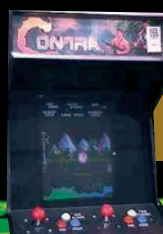
PAL- und JAP-Adaption in vielerlei Hinsicht gehörig Staub aufgewirbelt...

Die Akte „Probotector“

BAnz. Nr. 162 vom 31. August 1988: Da die Spectrum-, Amstrad-, MS-DOS- und C64-Ausgaben von „Gryzor“ – so hieß Contra ursprünglich in Europa – nach einem Beschluss der BPS auf den Index gewandert waren, befand sich Konami Ende der Golden Eighties im Zugzwang. So wurde der NES-Titel, der wenige Monate später auf den Markt kam, in „Probotector“ umbenannt.

Gleiches Recht für alle: Bill „Mad Dog“ Rizer und Lance „Scorpion“ Bean kommen in den ersten PAL-Jahren nicht zum Zug. Um einer Indizierung vorzubeugen, mussten nicht nur deutsche, sondern gleich alle europäischen 8-Bit-Konsolisten mit den Kampfprobotern RDOc8 und RCD11 als spielbaren Personen Vorlieb nehmen. Selbst nach dem Abdanken der beiden Contra-Pioniere in Probotector II: Return of the Evil Forces (NES) und Operation C alias Probotector (Game Boy) fährt die Company die gleiche Schiene. Daher werden auch Super Probotector: Alien Rebels (SNES) und Probotector (Mega Drive) mit Samthandschuhen angefasst.

Contra - die Shoot'em-Up-Legende im Überblick



ab 1987



Contra/Gryzor/
Probotector
(Arcade, NES,
C64 etc...)



ab 1988



Super Contra/Super C/
Probotector II: Return of the Evil
Forces (Arcade, NES)

TRA

ES WAR EINMAL CONTRA 64



Im Sommer 1998 war es soweit: Konami Computer Entertainment Osaka beginnt mit den Vorbereitungsarbeiten für einen N64-Ableger des Shoo'em Ups. Diese Meldung machte fast auf den Tag genau einen Monat vor dem Release von C: The Contra Adventure (PSone) die Runde. Das Spielprinzip sollte auf den Stärken der 8-Bit und 16-Bit-Vorreiber aufbauen, d.h. beispielsweise linear für ein bis zwei Spieler verlaufen. Die Blickwinkel sollten jedoch in den 3D-Welten je nach Skript variieren. Nach knapp sechs Monaten wurde die 64-Bit-Reinkarnation im Januar 1999 auf Eis gelegt. „Die Contra-Gruppe wurde aufgelöst und arbeitet jetzt an anderen Projekten“, so ein Konami-Sprecher damals. Reagierte Konami wie Capcom (beim Entwicklungsstopp von Ghouls'n Ghosts 64) auf die schleppenden Verkäufe der Nintendo-Konsole in Japan...?



○ Contra: In sechs Levels kämpfen Bill (heißt in der JAP-Version Bill Ko) und Lance in der Seitenansicht...



○ ... während man in zwei Levels den Haudegen über die Schulter schauen musste.

Japanische Extrawürste

Nur im Land der aufgehenden Sonne kam man in den Genuss einer Contra-XXL-Heimversion. Viele Firmen haben für die Famicom-Software ihre eigenen Chips (Memory Mapper) in den Cartridges verwendet. So bot „Kon-To-Ra“ im Vergleich zur Euro- und US-Version – Nintendo setzte in diesen Territorien den Standard-Chip voraus – mehr Hintergrundgeschichte, kurze animierte Zwischensequenzen, eine Übersichtskarte sowie bewegte Bitmap-Staffagen.

Seltsame Blüten hat außerdem das Intro getrieben. Während bei den US-Kollegen 1957 ein Meteor 20 km nordöstlich von Neuseeland Gal-Mosquito-Archipel einschlägt, und 30 Jahre später ein Inferno auslöst, gehen die Ereignisse bei der Nippon- und EU-Fassung regulär erst anno 2631 bzw. 2633 über die NES-Bühne. Auf denselben Nenner kommt Konami beim Bösewicht: Das außerirdische Geschöpf Red Falcon – sein Look erinnert an eine Alien Queen – möchte sich die Weltbevölkerung Untertan machen...

Contra im NES-Zenit

Ungeachtet der Probotector-Problematik nutzt Konami '88 unbekümmert die Popularität der NES-Geräte und bringt Super C heraus. Hierbei handelt es sich um eine Konsolen-Interpretation des Coin-Ops Super Contra. Abermals sollen die 2D-Helden Bill Rizer und Lance Bean der Tyrannei von Red Falcon ein jähes 8-Bit-Ende bereiten. Ein Contra-Novum:

In puncto Leveldesign wurden die zwei isometrischen Levels des Vorgängers durch einfacher zu bewältigende Top-down-Abschnitte à la Ikari Warriors ersetzt. Gemäß des ersten Teils stimmen die Datierungen der Shoo'em-Up-Geschehnisse nicht komplett überein. Während in den USA der erste Schuss im Dezember 1990 fällt, ist im fernen Japan und auch hierzulande das Sidescroller-Inferno im Kalenderjahr 2634 verzeichnet.

Nach dem besagten Game-Boy-Exkurs, in dem nur noch „Scorpion“ – im Alleingang gegen Red-Falcon-Spezi Black Viper – kurz nach dem Super-C-Showdown die erste Geige spielt, treten die Macher mit Contra Force ins Fettnäpfchen. Zum Kehraus der NES-Ära wurde der Contra-Bogen überspannt. Wo ist die interstellare Bedrohung geblieben...? Burns, Smith, Beans, Iron – die vier C-Force-Söldner befreien „nur“ ihren gekidnappten Leitwolf aus den Klauen der D.N.M.E.-Terroristen. Kein Wunder: Das Game sollte eigentlich unter dem Namen Arkhound separat erscheinen. Doch die permanenten Slowdowns – Auslöser war die stellenweise zerstörbare Bitmap-Umwelt – haben Shoo'em-Up-Gourmets den Appetit verdorben. Weder das Waffen-Power-Up noch das Charakter-Wechsel-Feature verliehen dem Spiel die nötige Würze.

Die 16-Bit-Krönung

Red Falcons Rückkehr läutet mit dem offiziellen dritten Teil fürs SNES die Contra-Renaissance ein! 16-Bit-Nachwuchshelden: Im Jahr

2636 treten die Special-Force-Mitglieder Jimbo und Sally in die Fußstapfen der Contra-Veteranen Bill und Lance. In Europa hat es Konami geschickt eingefädelt: Die mit Vorschusslorbeeren überschüttete, „entschärfte“ Roboter-Version Super Probotector: Alien Rebels (Contra III: The Alien Wars), erscheint beinahe gleichzeitig mit der PAL-Uraufführung des Super-Nintendo-Entertainment-Systems. In der Shoo'em-Up-Instanz legte man den Weg bis zum finalen Boss nicht nur per pedes zurück, sondern stieg in einen futuristischen Panzer oder schwang sich auf ein Hoverbike. Eine Ausnahme bilden die zwei Top-Down-Stages. Contra Nr. 3 brillierte zudem mit dem



○ Contra III: The Alien Wars: Der Sidescroller-Hit war beinahe perfekt. Lediglich der Umfang mit sechs Welten fiel zu gering aus.



Contra Force (NES)

ab 1990



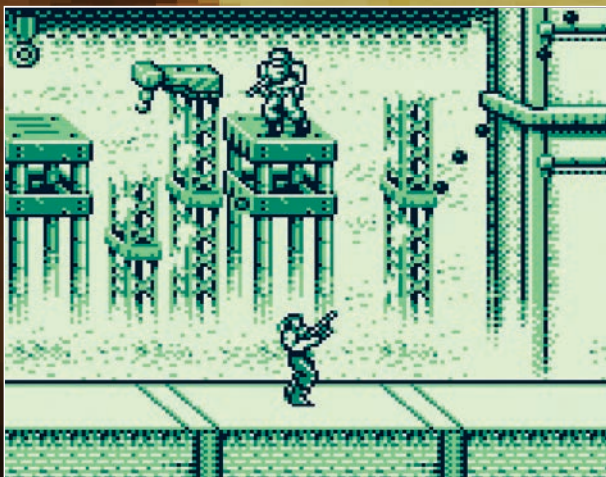
Operation C, Contra, Probotector (Game Boy)

ab 1991



Contra III: The Alien Wars/Contra: Spirits/Super Probotector: Alien Rebels (SNES, Game Boy)

ab 1992



○ Operation C: Bill ist verhindert, deshalb muss Lance die Alien-Eier von Black Viper alleine zerstören.



○ Super Probotector: Alien Rebels: Jimbo und Sully wurden wie die PAL-NES-Spiele durch Roboter (Protector+Robo=Probotector) ersetzt.

ausbalancierten Spielaufbau.

Axelay, Castlevania, Contra usw. – all diese Klassiker gehen auf das Konto eines einzigen Konami-Inhouse-Teams. Für die Mega-Produktion Contra: Hard Corps musste sich das Unternehmen jedoch neue kreative Köpfe suchen. Fluktuation in der Kernmannschaft: Programmierer Masato Maegawa & Co. bieten dem Sequel-Wahn die Stirn und gründen das Softwarehaus Treasure Inc. (siehe Kasten). Es sollte das beste „Contra“ aller Zeiten werden: Das Drehbuch ist 2641 angesiedelt, fünf Jahre nach Contra III. Es bestand die Möglichkeit, zwischen vier neuen Gesichtern (Ray Poward, Sheena Eranzi, Brad Fang und CX-1-DA300) zu wählen. Ferner konnte man verschiedene Routen mit fünf verschiedenen Endings einschlagen. Der Genickbruch war u.a. die modifizierte Energieanzeige. Konnten in der recht anspruchsvollen Nippon-Version die Figuren noch drei Treffer pro Leben einstecken, fielen die US- und PAL-Kollegen (in Roboter-Montur) sofort tot um. Außerdem schlug man mit dem radikal umgeschriebenen Plot einen übertrieben großen Bogen um die BPJS.

Zwei schwarze Schafe

Sidescroller ade! Ab 1996 hat es Appaloosa Interactive (Ecco-the-Dolphin-Serie für Mega Drive, Dreamcast, PS2 etc...) geschafft, die Contra-Serie in Verruf zu bringen – zumindest in Europa und in den USA. Der Versuch, mit Contra: Legacy of War (PSone, Saturn) – einen Probotector-Ableger hatte man sich gespart – ins 32-Bit-Zeitalter aufzubrechen, schlug trotz des Ray-Poward-Comebacks (Contra: Hard Corps) fehl. Das aus Ungarn stammende Entwickler-Team bedient sich neben vieler Stil-Elemente (z.B. vier wählbare Figuren) des Mega-Drive-Shoot'em-Ups auch wesentlicher Story-Passagen. Die Kamera-perspektive in den sechs Levels erinnert an die Top-Down-Intermezzi der NES-/SNES-Vorfahren. Obendrein bestanden die Hauptakteure aus antiquierten Sprites, die Umgebung jedoch aus Polygonen. Last but not least sorgt der überzogene Schwierigkeitsgrad für einen schlechten PSone-Leumund. Nicht einmal die Mini-Games, Gyruus und Pac-Tank, konnten den Schaden begrenzen.

Zwei Jahre später: Ray Powards Schnitzeljagd in C: The Contra Adventure – der Ex-

Hard-Corps fahndet nach einem Meteoriten-Einschlag nach seinen verschollenen Kollegen – findet „exklusiv“ für Sony's CD-Schleuder in den Vereinigten Staaten statt. Appaloosa wollte mit dem Mix aus Sidescroller, Top-Down- und 3rd-Person-Shooter zu den Contra-Wurzeln zurückkehren – Fehlanzeige. Stattdessen erlischt Konamis einst so funkender Shoot'em-Up-Stern hauptsächlich durch allerlei technische Fauxpas (schlampige Kollisionsabfrage) und den überzogenen Schwierigkeitsgrad endgültig...



○ Contra Hard Corps: Beim Betreten eines versteckten Bereichs in Level 3 erklingt ein Techno-Remix der Background-Musik von Castlevania.



○ Ikaruga



MASATO MAEGAWA

TREASURE – DIE KURZBIOGRAFIE

Das am 19. Juni 1992 gegründete Softwarehaus ist in vielerlei Hinsicht ein stiller Sieger. Firmenphilosophie: Man hat sich geschworen, so gut wie keine Sequels mehr zu produzieren. Firmenchef Masato Maegawa und sein Team wollen darüber hinaus die 2D-Darstellungsweise vor dem Aussterben bewahren. Erst im November 2000 (Sin and Punishment: Successor of the Earth, N64) brachte man einen reinen 3D-Titel auf den Markt.

Der Videospiele-Hersteller gründete zudem mit GameArts (z.B. Grandia-Reihe) sowie mit weiteren Firmen den Vertrieb ESP, der in Japan die meisten Treasure-Spiele publiziert. Weiterhin nimmt das Unternehmen viele Auftragsarbeiten an. Derzeit programmiert Treasure für Nintendo Wario World (GameCube, 2003).



○ Ikaruga

Konsolen-Highlights bei Konami:

Castlevania, Castlevania III, Contra, Contra Force, Super C (alles NES), Axelay, Contra 3: The Alien Wars, Super Castlevania IV (alles SNES) u.v.m...

Konsolen-Highlights von Treasure:

Gunstar Heroes (Mega Drive), Radiant Silvergun (Saturn), Silphheed: The Lost Planet (PS2), Bangai-O, Ikaruga (beides Dreamcast) u.v.m...

Contra - die Shoot'em-Up-Legende im Überblick



Contra: Hard Corps/Probotector (Mega Drive)

ab 1994



Contra: Legacy of War (PSone, Saturn)

ab 1996



C: The Contra Adventure (PSone)

ab 1998



Contra Advance: The Alien Wars EX/Contra: Hard Spirits (Game Boy Advance)

ab 2002

Contra Shattered Soldier/Shin Contra (PlayStation2)





○ Dirk trifft Nobuya Nakazato auf der Tokyo Game Show 2002

Im Gespräch mit Nobuya Nakazato Director von Contra: Shattered Soldier

play: Erzählen Sie uns doch bitte mehr über ihre Person.

N. Nakazato: Ich habe vor 14 Jahren bei Konami als Grafik-Designer angefangen. In den Anfängen arbeitete ich an Teenage Mutant Hero Turtles und weiteren kleineren Produktionen. Im Anschluss wurde ich zum Director für Contra: Alien Wars (SNES) befördert. Wenig später folgte Contra: Hard Corps. Ich wurde den Action-Titel im Laufe der Zeit überdrüssig und dachte mir Spiele mit RPG-Elementen aus. Das Resultat war Vandal Hearts I und II. Zum selben Zeitpunkt unterstützte ich das Team von Castlevania: Symphony of the Night als Grafik-Designer.

play: Warum haben Sie sich dann abermals dem Action-Spiel Contra: Shattered Soldier zugewandt?

N. Nakazato: Nachdem ich Vandal Hearts II fertig gestellt hatte, erkannte ich, dass es mit der Contra-Serie nur noch abwärts ging. Zu diesem Zeitpunkt waren bereits die sehr schlechten Contra-Spiele von Appaloosa auf dem Markt. Ich wollte die Reihe wiederbeleben und begann vor rund zwei Jahren mit Contra: Shattered Soldier.

play: Weshalb haben sie eine 2D-Präsentation gewählt, die sich überwiegend aus Polygonen zusammensetzt?

N. Nakazato: 3D schön und gut, aber es treten des Öfteren Probleme auf, wenn man beim Kämpfen oder Springen sein Ziel verfehlt. Außerdem ist 3D ein anhaltender, allgemeiner Trend.

Ich wollte ein Action-Game produzieren. Deshalb haben wir uns für die zweidimensionale Präsentation entschieden. Die Idee eines 2D-Gameplays in einer 3D-Umgebung hatten wir schon im frühen Entwicklungsstadium.

play: Bill Rizer kehrt in Contra Shattered Soldier zurück. Warum eigentlich?

N. Nakazato: Wir wollen die gute, alte Atmosphäre der Contra-Klassiker für PlayStation2 neu erzeugen. Dazu gehört auch das Comeback von Bill Rizer. Es ist ja ziemlich viel Zeit verstrichen, seitdem der letzte gute Contra-Teil erschienen ist.

play: Kommen wir auf die PAL-Version von Contra: Shattered Soldier zu sprechen. Wird es wieder eine Namensänderung geben oder wird es wieder zensiert werden?

N. Nakazato: Diesmal wird das Spiel nicht in Probotector umbenannt. Gleichmaßen wird man nun nicht mehr mit Robotern kämpfen müssen. Hinzu kommt die Tatsache, dass es ein 50/60Hz-Feature geben wird, um endlich in den Genuss der vollen Spielgeschwindigkeit zu kommen. Die Konsolenfassungen haben bekanntlich unter der Anpassung an die PAL-Fernsehnorm gelitten.

play: Danke für das nette Gespräch



○ Bill und Lucia kämpfen (Ein- oder Zweispieler-Modus) in Contra: Shattered Soldier gegen die Terror-Organisation Blood Falcon.

PS2 Jetzt gibt es nach acht langen Jahren – kehrt man die beiden PSone-Debakel aus dem Hause Appaloosa unter den Teppich – das erste Lebenszeichen der Contra-Serie. Los Angeles, 21. Mai 2002: Am Vortag der E3 enthüllte Nobuya Nakazato (mehr dazu im Interview), Director von Contra III: The Alien Wars und von Contra Hard Corps, sein neuestes Projekt – Contra: Shattered Soldier für PlayStation2...

Videospiel-Kunstgriff

Bei der am 26. Oktober 2002 erschienenen US-Version wurden keine Kompromisse ak-

zeptiert. Im Hinblick auf alle Fassungen geht das PS2-Shoot'em-Up 2642, d.h. sechs Jahre nach Contra III: The Alien Wars/Super Probotector über die Bühne. Etwas Verwirrung stiftet der Auftritt von Bill Rizer. Denn der Veteran hatte zum letzten Mal in Super C gekämpft – das war (laut der US-Anleitung) 1990. Grund dafür: Konami of Amerika veränderte in den Achtzigern die Contra-Geschichtsschreibung willkürlich. Contra und Super Contra (NES) spielten damals in der Gegenwart, statt im 27. Jahrhundert.

Das Ende des Contra-Tohuwabohus: Die aus der Feder von Nobuya Nakazato stam-

Die Contra-Helden - von 1987 bis 2002



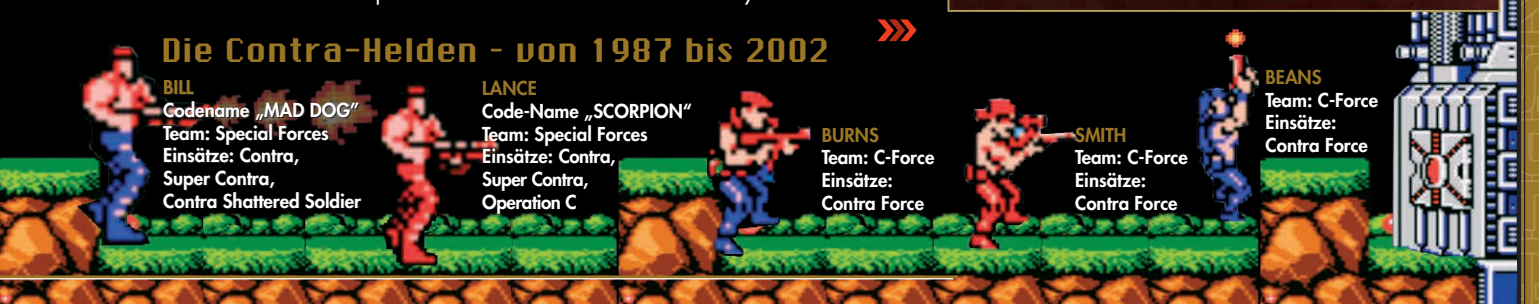
BILL
Codename „MAD DOG“
Team: Special Forces
Einsätze: Contra,
Super Contra,
Contra Shattered Soldier

LANCE
Code-Name „SCORPION“
Team: Special Forces
Einsätze: Contra,
Super Contra,
Operation C

BURNS
Team: C-Force
Einsätze:
Contra Force

SMITH
Team: C-Force
Einsätze:
Contra Force

BEANS
Team: C-Force
Einsätze:
Contra Force



CONTRA-3D-BRILLE

3D Maximal! In der Packung von Contra: Legacy of War (PSone) befand sich eine 3D-Brille im Tarnlook. Um sie nutzen zu können, musste man im Options-Menü den 3D-Modus auswählen. Das extreme Flimmern und die psychodelischen Farben garantierten einen Augenarzt-Besuch.



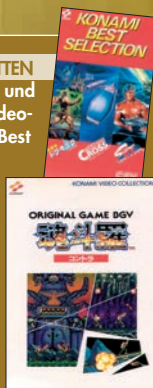
CONTRA-LCD-HANDHELD

Konami brachte Ende der 80er/Anfang der 90er zahlreiche LCD-Handhelds heraus, die auf angesagten Videospielen basierten. In diesem Produkt-Lineup erschien 1989 der simpel strukturierte Scrolling-Shooter „C“.



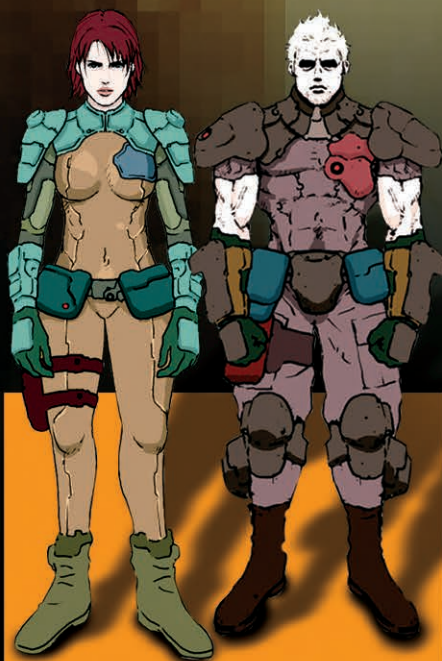
CONTRA-VHS-KASSETTEN

In den Jahren '87 und '89 kamen zwei Videokassetten (Konami Best Vol.1 und Konami Best Selection) auf den japanischen Markt. Darauf war zu sehen, wie Contra und Super Contra nahezu in einem Zug gemischt wurden.

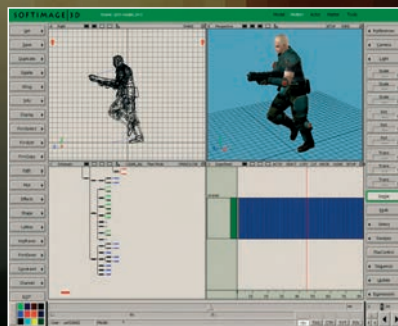


CONTRA-COMIC

Am 5. Juni 1998 erschien das Comic (ISBN4-87655-019-0 C0176) in Japan. Die Geschichte lehnt sich nicht an die Ereignisse der Videospiele an, sondern ist eigenständig.



○ Erste Entwurfszeichnungen von Bill Rizer und Lucia.



○ Blick hinter die Entwickler-Kulissen. Das 3D-Modell von Bill Rizer.

Nachfahren Jimmy und Sully geworden...?

Remake oder Oldtimer?

Contra: Shattered Soldier ist eindeutig eine Hommage an die 8-Bit- und an die 16-Bit-Evergreens. Sehr viele Elemente – egal ob beim Level- oder beim Charakterdesign – wurden von Contra: The Alien Wars, als auch von Contra: Hard Corps kopiert bzw. abgeleitet. Unverkennbares Hit-Recycling: Beispielsweise werden wie schon bei der anspruchsvollen Mega-Drive-Ausgabe verschiedene Endsequenzen geboten. Kopiert Nobuya Nakazato etwa seine eigenen Ideen...?

„Man kennt die vorangegangenen Contra-Teile und alte Spiele aus den 80ern. Wir sind in dieser Generation aufgewachsen und haben die Spiele geliebt. (...) Ich möchte das Flair der guten, alten Zeit zurückbringen, d.h.

einen Titel mit enorm viel Spieltiefe und hohem Wiederspiel-Faktor schaffen. Folglich soll Contra: Shattered Soldier das klassische Gameplay mit dem neuesten Stand der Technik vereinen“, erklärt Nakazato.

Contras neue Kleider!

Bitmaps, Sprites, Mode7, Parallax-Scrolling etc... – die alten Stilmittel der Nintendo-Ära werden bei Contra: Shattered Soldier durch Polygone und Texturen ersetzt. Trotzdem halten die Macher von Konami Computer Entertainment Tokyo an der Sidescroller- bzw. an der 2D-Präsentation fest. Diese „antike“ Inszenierung geht auf eine firmeninterne Konami-Umfrage zurück, die zu Beginn der Entwicklungsarbeiten im Jahr 2002 in Auftrag gegeben wurde. Ein Motiv für diese Entscheidung seien die mühseligen 3D-Gehversuche von Castlevania 64 und dem Director's Cut Castlevania: Legacy of Darkness (Release: beide 1999) gewesen.

Nakazato über die technische Realisierung: „Mit der PlayStation2-Technologie ist es viel einfacher, diverse Level-Typen zu erstellen, als mit einer älteren Hardware. (...) Bei 2D-Titeln ist im Grunde alles in einer Ebene untergebracht. Seit die Szenarios von Contra: Shattered Soldier aus 3D-Elementen bestehen, mussten wir manche Dinge retuschieren.“

Frischer Zündstoff

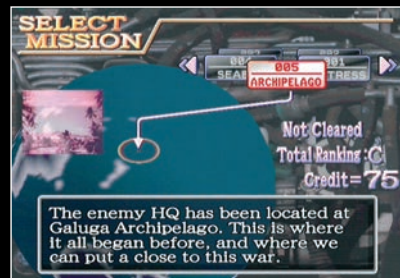
Wo ist die Smartbomb? Das Sprenggeschoss, das alles vom Bildschirm fegte, sowie eine



○ Um ein „A“ oder „S“-Ranking zu bekommen, braucht man Stunden oder sogar Tage.



○ Das Insel-Szenario baut anfangs teilweise auf die erste Contra-Stage auf.



○ Level Nr. 5 führt zurück auf das Gal-Mosquito-Archipel, wo die Contra-Saga ihren Ursprung hat.

Die Contra-Helden - von 1987 bis 2002

IRON
Team: C-Force
Einsätze:
Contra Force

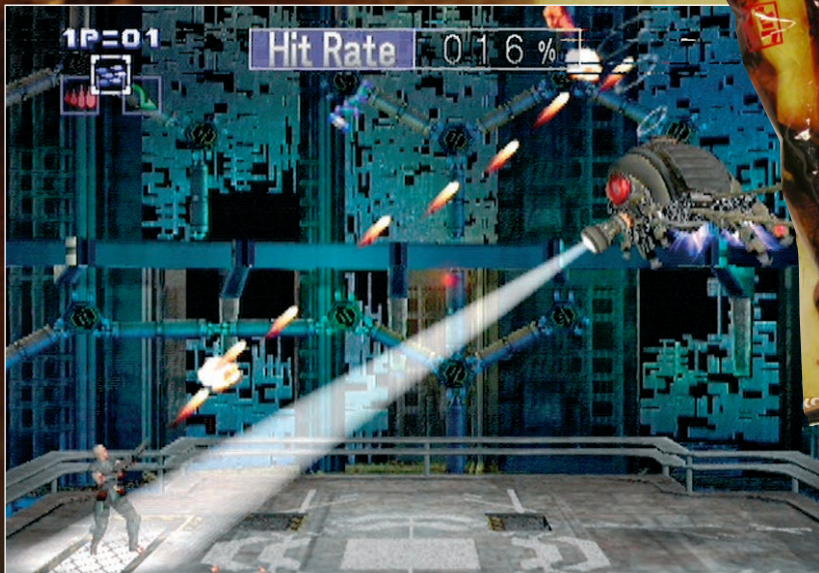
SULLY
Team: Special Forces
Einsätze:
Contra III: The Alien Wars

JIMBO
Team: Special Forces Einsätze:
Contra III: The Alien Wars

RAY POWARD
Team: Hard Corps
Einsätze:
Contra: Hard Corps, Contra: Legacy of War, C: The Contra Adventure

SHEENA ETRANZI
Team: Hard Corps
Einsätze:
Contra: Hard Corps

BRAD FANG
Team: Hard Corps
Einsätze:
Contra: Hard Corps



Contra-Snack

Konami verteilt ausschließlich in Japan zu Werbezwecken Snacktüten mit dem Aufdruck von Contra: Shattered Soldier. Der unverkäufliche Kartoffel-Knapperspaß wurde für die Promotionszwecke von der Firma Calbee hergestellt. Übrigens: 100 g besitzen den Brennwert von 129 Kalorien.

Im Trainings-Modus besitzt man 30 Leben. So kann man die Tücken der Zwischen- und Endgegner studieren.

Vielzahl anderer, Contra-typischer Waffen (Spread Gun, Laser Gun, Panzer...), stehen in der PS2-Neuauflage nicht wieder zur Verfügung. Die beiden Protagonisten Bill Rizer und Lucia sind von Haus aus mit einem Multifunktions-Gewehr ausgestattet, das mit einem Granat- und Flammenwerfer sowie Laserblaster, jeweils mit einer Sekundär-Funktion, ausgestattet ist.

Obwohl sich der Schwierigkeitsgrad an Contra: Hard Corps orientiert, schafft das neue Rating-System mitunter Abhilfe, aber auch neue Anreize. So erhält man u.a. nach

dem ersten Durchspielen eine vierte Waffenfunktion, interessante Boni wie ein alternatives Ende oder den Zugang zu zwei weiteren Levels.

„Contra ist als Coin-Op bekannt geworden. Es war nicht unbedingt nötig, beim Spielen groß nachzudenken.(...) Doch Contra: Shattered Soldier kommt für eine Konsole heraus. Deshalb wollte ich eine Spielsystem schaffen, bei dem der Spieler einerseits nachdenken und andererseits die richtige Waffe im richtigen Augenblick wählen muss“, erklärt Nobuya Nakazato.



Viele Gegner und der fordernde Schwierigkeitsgrad erinnern an Contra III: The Alien Wars oder Contra: Hard Corps

Ashley Wood

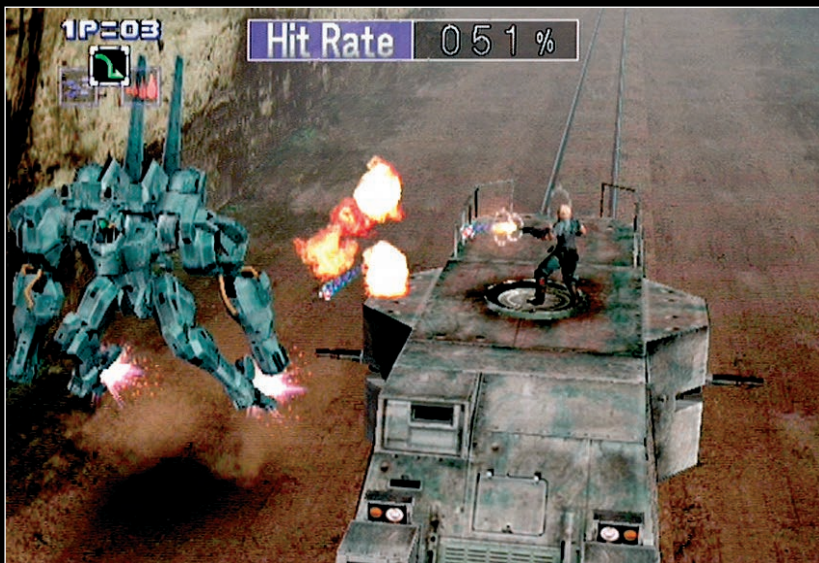
Illustrator von Contra: Shattered Soldier

Ashley Wood ist gebürtiger Australier und siedelte in die USA über. Er ist verheiratet, hat zwei Kinder und zwei Katzen.

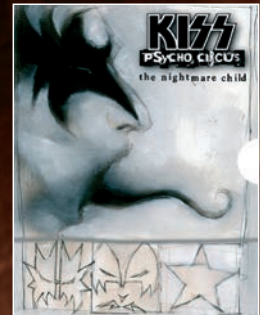
Seit zehn Jahren arbeitet Ashley Wood für renommierte Firmen wie Dream-Works, Warner Bros., Marvel Comics und Todd McFarlane Productions.

Seine Zeichnungen basieren auf der Kombination von herkömmlichen Maltechniken gemischt mit Fotografien und Grafik-Software.

Hellspawn, Sam & Twitch, Spawn: The Dark Ages, Shadowman, Ghost Rider 2099 - viele Comics tragen den Stil von Ashley Wood.



Inhouse-Musik: Der Heavy-Metal-Techno-Sound wurde von Akira Yamaoka, Silent-Hill-Komponist, geschaffen.



Tom Clancy's GHOST RECON



5 (A B C)



1 (A B C)



5 (A B C)

Geister gibt es nicht? Falsch gedacht, denn sie existieren.

Tom Clancy's Spezialeinheit der Zukunft hat die PS2 ins Visier genommen, denn der wegweisende PC-Taktik-Shooter ist jetzt auch für Konsolen erhältlich. In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlosen wir das ultimative Werkzeug für alle Ghost-Recon-Rekruten. Fühlt ihr euch der Aufgabe gewachsen? Dann beantwortet uns folgende Frage:

Welcher Schauspieler spielt in dem Kriegsfilm-Klassiker „Die Wildgänse kommen“ nicht mit?

- A. Roger Moore
- B. Chuck Norris
- C. Richard Burton

Antwort an:

per Post: Redaktion play • Stichwort: TANGO DOWN! • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg
per E-Mail: tangodown@playplaystation.com

Hauptpreis:

- 1 x PlayStation2 in edlem Ghost-Recon-Airbrush-Design
- 1 x Ghost Recon

...aber auch der Rest geht nicht leer aus!

- 5 x Ghost Recon
- 5 x Ghost-Recon-Jacken mit eingesticktem Logo der Ghosts
- 5 x Ghost-Recon-Feuerzeuge

Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2002

GEWINNSPIEL



Der Rechtsweg und die Hilfe von paramilitärischen Einheiten ist wie immer ausgeschlossen.

Noch schlummern sie in den geheimen Labors der Entwickler:
Die kommenden Hits des Jahres. Hier erfahrt ihr schon jetzt, was euch
in naher und in ferner Zukunft erwartet. Das play-Team durchforstet
Monat für Monat den Softwareschundel und trennt dabei sorgfältig
die Spreu vom Weizen.

PreScreen

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

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

Redakteurskürzel

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

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



○ The Getaway



○ Midnight Club 2



○ Primal



○ Zone of the Enders: The 2nd Runner

INHALT 12/2002

PLAYSTATION2

Battle Engine Aquila	108
BloodRayne	104
BMX XXX	106
Chaos Legion	58
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	60
Jet X20	108
Midnight Club 2	100
Primal	64
Resident Evil: Gun Survivor 4	50
Resident Evil: Online	44
Robin Hood: Defender of the Crown	56
Robot Alchemic Drive 66	66
Rygar: The Legendary Adventure	108
Shinobi	62
Silent Hill 3	48
The Getaway	52
Zone of the Enders: The 2nd Runner	102

RESIDENT EVIL ONLINE

Exklusiv-Infos! Die Survival-Horror-Serie kehrt ins PS2-Milieu zurück!



○ Rettet man Personen, erhält man Boni und den Zugang zu Extra-Bereichen.



○ Die Kühlkammer war bereits in Resident Evil 2 ein Schauplatz.

PS2 Eine digitale Vision von Resident-Evil-Schöpfer Shinji Mikami aus dem Jahr 2000: „Ich würde sehr gerne, ein onlinefähiges Resident Evil entwickeln, denn es würde dem Gameplay mehr Tiefe verleihen. In einem Onlinespiel kreiert man seine eigene Welt, denn dort kann jeder seinen Charakter so spielen, wie er möchte. Man hätte viel mehr Freiheiten als jetzt, und dadurch, dass immer wieder neue Spieler dazustoßen, wäre es immer wieder ein vollkommen neues Erlebnis. Und genau diese Welt möchte ich bieten. Aber für die PS2 zu

entwickeln, ist schwer, und Internet-Unterstützung steht bei uns ganz oben auf der „to do“-Liste. Wir werden in der Zukunft mit Sicherheit ein onlinefähiges Resident Evil entwickeln – die Frage ist nur, wann...!“

Neues Horror-Kabinett

E3-Messe 2002: Aus dem Shinji-Mikami-Traum wurde rund 24 Monate später auf der Pressekonferenz von Sony Computer Entertainment of America Wirklichkeit. Capcom entwickelt Resident Evil: Online für PlayStation 2. Das erste Lebenszeichen war ein rund

zweiminütiger Video-Trailer. Ende Oktober plauderte das japanische Software-Haus bei einer Hausmesse aus dem Nähkästchen. Auf der Tokyo Game Show 2002 war das Thema „Resident Evil Online“ noch totgeschwiegen worden.

Neues Gesicht: Weder Shinji Mikami (Resident Evil), Hidek Kamiya (Resident Evil 1.5 & 2), Hiro Aoyama (Resident Evil 3: Nemesis) noch Hiroki Kato (Resident Evil Code: Veronica) leiten das PS2-Online-Projekt. Stattdessen wird Noritaka Funamizu als Director Regie führen; er war bereits an der Entwicklung diverser Streetfighter-Episoden und an dem PS2-Online-Rennspiel Auto Modellista beteiligt. „Ich halte mich an das, was die Fans wünschen (...). Resident Evil Online wird ein Resident Evil werden, wie es sich die Fans vorstellen“, meint Funamizu.

Alte Blutspuren!

Drehbuch-Recycling: Die Ereignisse von Resident Evil: Online basieren im Großen und Ganzen auf den Ereignissen und Umgebun-



○ Nur das Überleben zählt! Der Online-Titel gewährt in den Szenarios keine Verschnaufpause.



○ Leckerbissen! Das Aussehen der Untoten gestaltet sich natürlich sehr unterschiedlich.



○ In den Straßen und Häusern von Raccoon City helfen die Co-Charaktere dem Spieler aus der Klemme.

des Helden Szenen aus einer anderen Sichtweise.

„Ich will auch auf die zwischenmenschlichen Beziehungen eingehen. Dieser Punkt ist mir sehr wichtig, denn er verstärkt die Atmosphäre. (...) Dazu haben wir noch viele Non-Player-Characters (NPC) eingebaut, die vom Computer gesteuert werden. Beispielsweise Feuerwehrleute, Polizisten, Kellnerinnen oder Wissenschaftler. Hauptcharaktere, die nicht genommen werden, sind in einigen Szenarios Non-Player-Characters. Wie viele NPCs wir zum Schluss haben werden, kann ich noch nicht sagen,“ fügt der Director von Resident Evil: Online hinzu.

Todgeweihte leben länger!

Die von der CPU gesteuerten Protagonisten spielen in Resident Evil: Online eine wichtige Rolle. Entwickler Capcom hat sich ein komplexes System ausgedacht, um die in Etappen eingeteilten Schauernächte von Raccoon City spannend zu gestalten. So trifft man z.B. einen Feuerwehrmann, der den Online-Konsolisten anfleht, Überlebende aus einem brennenden Bus zu retten. Das Gefährt ist von Zombies umlagert. Der Spieler leidet jedoch unter Munitionsknappheit. Hilft man dem Feuerwehrmann, trifft man an späterer Stelle einen Überlebenden wieder. Als Dankeschön öffnet der Gerettete einerseits Geheimgänge, durch die man neue Bereiche entdecken kann, andererseits bekommt man eine Spezialwaffe und Patronen. Im Endeffekt bestimmt das Verhalten des Spielers die Story.

„Jede der Entscheidungen verändert den



Im Gespräch mit Noritaka Funamizu,
Director von Resident Evil: Online

play: Wie wird der Chat bzw. die Kommunikation zwischen den Spielern ablaufen?

N. Funamizu: Chat? Es gibt keinen Chat (lacht).

play: Es gibt keinen Chat?

N. Funamizu: Richtig, Sie sollen Resident Evil: Online spielen und nicht als Chatroom benutzen. Das können Sie im Internet machen (lacht). Resident Evil: Online ist keine Plauderrunde, sondern Horror und blankes Entsetzen! Sie werden während des Spiels keine eigenen Texte mit einer Tastatur eingeben können, wie Sie es aus anderen Online-Spielen gewohnt sind. Sie haben allerdings eine Reihe vorgegebener Antworten, aus denen Sie wählen können. Nach dem Kampf kommt man außerdem in einen neuen Bildschirm, in dem man mit den Partnern ein Replay des Einsatzes sehen kann. Nur hier kann man chatten und die Aktionen analysieren. Sie sehen alle wichtigen Ereignisse und Szenen. Dann entwickeln Sie bessere Strategien für neue Missionen.

In den Dialogen gibt es unterschiedliche Sätze und Antworten, die man anklicken kann. Diese Texte sind vorgegeben und je nach Held anders. Man soll zu dem Charakter passen und nichts von der Persönlichkeit des Spielers zum Ausdruck bringen, was bei herkömmlichen Chats oft der Fall ist. Ansonsten würde die Atmosphäre völlig zerstört (...).

play: Werden die Feinde nur Zombies sein?

N. Funamizu: Nein, wir greifen auf sämtliche Kreaturen von Resident Evil zurück. Man wird in einem Szenario z.B. von einem „Nemesis“-verwandten Monster verfolgt, das wahllos durch Wände rennt. Bei einem unserer Tests ließ ein Mitarbeiter vor Schreck das Joypad aus der Hand fallen (lacht). Er ging durch eine Tankstelle, als plötzlich die Kreatur durch die Wand bricht und ihn verfolgt. Später war er vorsichtig und näherte sich nur langsam derselben Stelle. Doch die Kreatur tauchte nicht auf. Er wiegte sich in Sicherheit und ging weiter in ein Motel. Plötzlich kracht das Monster durch die Wand der Rezeption und stürmt auf ihn zu. Diese Situationen sind völlig unberechenbar und immer anders!

play: Verwenden Sie Echtzeitgrafik oder vorberechnete Render-Hintergründe?

N. Funamizu: Beides. In den Szenarios setzen wir auf Echtzeitgrafik, wie Sie sie aus „Code: Veronica“ kennen. Dann arbeiten wir gerade noch an Szenen, in denen man „schau-spielern“ kann. Ich kann ihnen dazu leider noch nichts Genaues sagen, denn wir setzen diese Idee erst seit wenigen Tagen um. In diesen speziellen Szenen planen wir, Render-Hintergründe einzusetzen.



○ Klaustrophobie-Gefahr: Ein Szenario besteht nur aus einem Raum.



○ Die neuesten Horror-Nachrichten entnimmt man der Raccoon-City-Tageszeitung.

Die acht spielbaren Charaktere in Resident Evil: Online



Alyssa — Cindy — David — George — Jim — Kevin — Mark — Yoko



○ Wird Resident Evil: Online pünktlich zum 7. Geburtstag in Japan erscheinen?



○ Das kleine Mädchen erinnert an Sherry Birkin, die Tochter des T- und G-Virus-Erfinders.

Ablauf. Ist man besonders hilfsbereit und freundlich, bekommt man mehr Hinweise und entdeckt mehr Geheimnisse. Kümmert man sich nicht um die anderen, hat man es schwerer und viele Bereiche bleiben verschlossen. Einigen NPCs kann man auch nicht trauen. Es gibt aber auch Personen, die helfen. Sie helfen einem im Kampf, schieben Truhen oder klettern über eine Mauer, um einen Schlüssel zu besorgen. Dann gibt es Feinde unter den NPCs, die angreifen und schlimmstenfalls die Waffe rauben. Da einige nicht-aktive Helden zu NPCs werden und die Chat-

Funktion im Spiel stark eingeschränkt ist, kann man nicht erkennen, ob man es nun mit einem „echten“ Spieler oder mit einem computergesteuerten NPC zu tun hat. Das sorgt für zusätzliche Spannung, denn man kann niemandem trauen!“, so Noritaka Funamizu.

Schöner Ort zum sterben

Capcom distanziert sich beim Gamedesign von den vier Survival-Horror-Titeln für PSone und PS2. Denn Resident Evil: Online wird in verschiedene Abschnitte aufgeteilt sein, d.h. das Spiel wird keine durchgehende Storyline bieten. Die Spielzeit eines Szenarios beträgt rund ein bis zwei Stunden. Es besteht die Möglichkeit abzuspeichern, und zu einem späteren Zeitpunkt fortzufahren.

„Wir haben uns für eine Aufteilung in Szenarios entschieden, von denen schon 20 fertig gestellt sind. In der Verkaufsversion wird es aber deutlich mehr Szenarios geben“, sagt Noritaka Funamizu. „Jedes Szenario beschreibt einen anderen Teil der Geschichte und handelt an einem anderen Ort. Man entscheidet nach der Einwahl, welches Szenario man erleben möchte. Wir haben z.B. ein Untergrundlabor, einen Lastenaufzug für Baustellengerät und U-Bahnschächte aus einem Vorgänger übernommen.“

In einem anderen Szenario kämpft man sich durch einen unheimlichen Wald, wie man ihn aus Resident Evil (für GameCube, Anm. d. Red.) kennt. Auch eine heruntergekommene Waldhütte wird es dort geben. Es gibt sogar ein Szenario mit nur einem einzigen Zimmer, aus dem man flüchten muss. Man wird Raccoon City von vielen bekannten und neuen Seiten erleben (...) Derzeit haben wir vier Spieler für ein Szenario in Planung. Die Spieler werden mal getrennt voneinander und mal im Team starten...“ **DG/FM**



○ Für Resident Evil: Online ist eine Festplatte nicht zwingend notwendig. Dadurch werden nur die Ladenzeiten verkürzt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival Horror (Online)
Spieler	1-4
Hersteller	Capcom
	www.capcom.co.jp
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	vor. Frühjahr 2003 (Japan)

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Einschätzung: Geniale Ideen verheißen dem Survival-Horror-Titel für die PS2 eine glänzende Online-Zukunft.



Auto Modellista. Konkurrenzlos.

SILENT HILL 3

Psychopathische Einkaufstour: PS2-Angstgefühle in zwei Dimensionen.



○ Der Rauschfilter lässt sich zu Spielbeginn wahlweise ein- oder ausschalten.



○ Außer Heather wird es keinen weiteren spielbaren Charakter geben.

PS2 Bislang war die Silent-Hill-Reihe eine reine Männerdomäne. Harry Mason und James Sunderland – die Akteure aus Silent Hill und Silent Hill 2 – bekommen nun weibliche Konkurrenz. Den Auftakt machte Silent Hill 2: Inner Fears (bislang nur in den USA und Japan für PS2 erschienen; PAL-Version nur für Xbox). Dabei wurde das spielbare, sehr kurze Intermezzo „Born from a wish“ mit Maria als Ergänzung geboten. Richtige Horror-Emanzipation bietet nunmehr Silent Hill 3...

Reise ins Nirgendwo

Momentan machen die Entwickler von Konami Computer Entertainment Tokyo regel-

recht einen Hohl aus dem Silent-Hill-3-Skript. Gab es in der Vergangenheit für die beiden männlichen Protagonisten einen Beweggrund, in den mysteriösen Urlaubsort Silent Hill zu reisen, gerät Actrice Heather unfreiwillig in die Zwickmühle. Harry Mason suchte nach seiner verschwundenen Tochter, James Sunderland ging den Ursachen auf den Grund, warum er von seiner toten Frau einen Brief bekam.

Aber Heather besucht lediglich an ihrem Geburtstag ein Einkaufszentrum, als plötzlich die Umgebung um sie herum verrückt spielt – sie findet sich leicht benommen am gleichen Ort wieder, jedoch in einer anderen Dimension. „Es ist sehr schwer, die Ver-

bindung zwischen den beiden in Silent Hill 3 vorhandenen Dimensionen zu beschreiben. Wir bezeichnen diese Bereiche als ‚Innere Welt‘ und ‚Äußere Welt‘. Es gibt keinen direkten Zugang von der einen Welt in die andere. Den Wechsel könnte man als zeitweiliges Ereignis erklären, z.B., wenn Heather einschläft“, so Kazushide Nakazawa, Director von Silent Hill 3.

Endstation Hölle

Die verkehrte Welt findet nicht nur Heather, sondern auch der Konsolist in der Storyline vor: Silent Hill 3 spielt überraschenderweise nicht im nebelverhangenen Urlaubsort. Vielmehr überschlagen sich die Ereignisse zu Beginn des PS2-Horror-Thrillers in einer derzeit noch unbekannten Stadt, deren Namen die Konami-Macher noch nicht preisgeben wollen.

Owaku Hiroyuki, der Scenario Writer von Silent Hill 3, verrät mehr: „Heather befindet sich nach dem unerklärlichen Vorfall im Einkaufszentrum auf der Flucht. Kurz darauf stellt sie sich die Frage ‚Warum gerade ich?‘, ‚warum musste so etwas passieren?‘



○ Nach Aussagen der Silent-Hill-Entwickler sollen die Monster u.a. eine Reproduktion von Heathers Schuldgefühlen darstellen.



○ Natürlich ist auch die neue Hauptdarstellerin mit einem Radioempfänger ausgestattet.



play traf das Silent-Hill-3-Team im September auf der Tokyo Game Show 2002.

Heather versucht, den widerlichen Kreaturen in der fremden „Äußeren Welt“ zu entkommen. Das ist der erste Story-Abschnitt und zugleich der Punkt, an dem sich die Geschichte zu entfalten beginnt. Unsere Absicht ist es, dass man erst im Laufe des Spiels erkennt, in welchem Zusammenhang der Titel mit den zwei Prequels steht.

Wir wollen darüber hinaus zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten, wann Silent Hill 3 spielt, bzw. wie es sich in der Zeitlinie zu Silent Hill und Silent Hill 2 einreicht.“

Tödliche Klagelieder

Im Vergleich zu Silent Hill (PSone, 1999) und Silent Hill 2 (PS2, 2001) wurde die Kapazität des Teams minimal verkleinert. Der harte Kern der 40 Mitwirkenden – viele davon stellten bereits Teil 1 und 2 auf die Beine – blieb unangetastet. Zur alten Riege gehört zweifelsohne der Sound Director Akira

Yamaoka. Der Silent-Hill-Musiker sorgte mit facettenreichen Klängen, sprich dem manischen Industrial-Sound in Silent Hill, und den melodisch-depressiven Gitarren-Riffs in Silent Hill 2, für Wechselbäder der Gefühle.

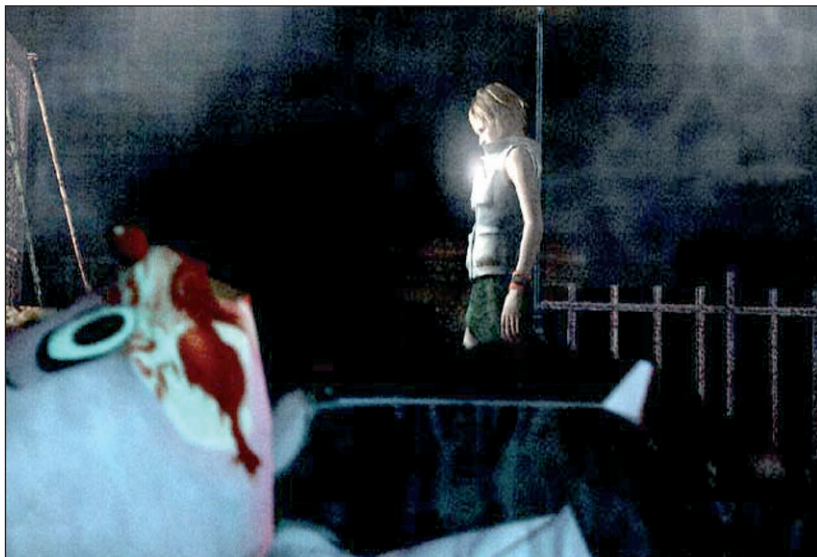
„Für Silent Hill 3 habe ich die Melodien abermals mit der Gitarre eingespielt. Anders als im letzten Teil haben wir jedoch nicht nur instrumentale Musikstücke produziert. Nun arbeiten wir auch mit einem Sänger und einer Sängerin zusammen. Einerseits klingt die männliche Stimme sehr kräftig, andererseits bildet die zarte Frauenstimme den Gegenpol dazu. Alle Song-Texte erzählen jeweils eine eigene Geschichte. Es lohnt sich also, zuzuhören. (...) Wir werden aber keine S-Force-3D-Sound-Dateien für die räumlichen Klangeffekte verwenden. Für Silent Hill 3 kreieren wir gerade eine neue, verbesserte Technik“, versichert der Silent-Hill-Komponist. **DG**



Die noch unbekannte Frau begrüßt Heather in der „Inneren Welt“ mit dem Satz: „Willkommen im Paradies“.



Erst zu einem späteren Zeitpunkt wird die PS2-Schauergeschichte eröffnet, welche Verbindung Teil 3 zu den beiden Vorgängern hat.



Der Aufbau der Puzzles orientiert sich an Silent Hill 2. Man findet verschiedene Schwierigkeitsgrade vor.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konamityo.com
Entwickler	Konami
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Klaustrophisch, Depressiv, Psychopathisch – diese Begriffe definieren Silent Hill 3.

RESIDENT EVIL

Gun Survivor 4

Im Fadenkreuz: Der Resident-Evil-Ableger für PS2!



○ Mit Nancos GunCon2-Lichtpistole schießt und bewegt man sich präzise.



○ Die untoten Angreifer unterscheiden sich nicht nur im Aussehen.



Paris – die Stadt der Liebe ist zugleich die Stadt des Grauens.

In Resident Evil 2 (1998, PSone) hinterließ S.T.A.R.S.-Mitglied Chris Redfield im Tagebuch-Eintrag vom 24. August '98 eine Nachricht, dass er die Europa-Zentrale von Umbrella unter die Lupe nehmen möchte.

Seine Schwester Claire machte sich wenig später auf die Suche nach dem Hauptdarsteller aus Resident Evil (ab 1996, PSone, PC, GameCube). Am 17. Dezember '98: Claire Redfield wird beim Einbruch ins Pariser Umbrella-Labor in flagranti erwischt – der Spielbeginn von Resident Evil Code: Veronica (X)...

Lightgun-Opus Nr. 4

Paris ist auch im PlayStation2-Drehbuch

von Resident Evil: Gun Survivor 4 der Ausgangspunkt. Diesmal kommt die Gefahr jedoch von innen: Ann Brera, einer Umbrella-Angestellten, gelingt es, eine Probe des T-Virus' aus der europäischen Niederlassung zu entwenden – allerdings nicht unbemerkt. Trotzdem versucht sie, die tödlichen Bakterien an Bord eines Luxusliners – Umbrella ist der Besitzer – über den Atlantik zu schmuggeln.

Aber Bruce McGyvan, ein Angehöriger der US-Army, hat bereits auf dem Ozeanriesen die Ermittlungen aufgenommen. Natürlich kommt es dann zum eklatanten Zwischenfall: In einer Kabine kommen VIP-Passagiere mit dem T-Virus in Berührung. Das Horror-Szenario beginnt: Sowohl die Gäste als auch die Crew mutieren nach

verschieden langer „Inkubationszeit“ zu Zombies...

Flexible Horror-Wege

Die Story von Resident Evil: Gun Survivor 4 basiert nicht, wie die des PS2-Vorgängers Resident Evil Survivor 2: Code Veronica (PAL-Release: Frühjahr 2002), auf einem bereits publizierten Resident-Evil-Videospiel bzw. Coin-Op. So sind den Capcom-Entwicklern in Sachen Leveldesign bedeutend weniger die Hände gebunden. Man orientiert sich an den linearen, aber trotzdem weitläufigen Arealen von Dino Stalker alias Gun Survivor 3: Dino Crisis (PS2, PAL-Release: Herbst 2002).

Auch grafisch hat man die visuelle Tristesse, die in Resident Evil Survivor 2: Code Veronica dominierte, ad acta gelegt. So wandeln die vom T-Virus infizierten Zombies und mutierten Kreaturen durch detaillierte, herrlich ausgestattete Innenbereiche des Schiffes. Die Animationen wirken bei allen untoten Spezies „lebensecht“. **DG||**



○ Greifen die Zombies von hinten an, ertönt ein schriller Signalton.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Lightgun Shooter
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
	www.capcom.co.jp
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Volltreffer! Besser als die beiden anderen Resident-Evil-Gun-Survivor-Vorgänger.

PlayStation and the PlayStation Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The "Third Place" is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Studios Liverpool. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

*Warum bin ich nicht
Formel-1-Fahrer geworden?*

Selbst Rockstars träumen vom Glamour, den Formel Eins 2002 bietet. Erlebe alle Teams und alle großen Rennen. Sogar den Großen Preis von Deutschland mit neuer Streckenführung. Und die Zusatz-DVD mit Rückblick auf die Saison 2001 bringt dich in Rennstimmung. Ein offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship.



PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.playstation-formulaone2002.com



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

THE POWER PLACE THE PASSION PLACE THE ADRENALINE PLACE

THE GETAWAY

Entweder Spielfilm oder Videospiel, beides auf einmal geht einfach nicht!



○ Polizisten schießen nicht auf Geiseln, Gangster hingegen schon.



○ Mit zwei Pistolen lässt es sich weitaus besser kämpfen.

PSE Seit gut vier Jahren befindet sich The Getaway nun schon in der Entwicklung. Das ambitionierte Prestigeobjekt hat laut Sony bis jetzt rund acht Millionen Euro verschlungen. Die tatsächlichen Kosten sollen sich inoffiziellen Angaben zufolge auf die doppelte Summe belaufen. Dass lange Entwicklungszeiten und mehrstellige Millionensummen kein Garant sind für ein gutes Spiel, hat die Vergangenheit allerdings schon mehrfach bewiesen.

Ähnlich, aber doch anders

Wer mit The Getaway doch ein Spiel im Stil von Grand Theft Auto erwartet, der wird enttäuscht werden. Sony selbst proklamiert das Spiel als interaktiven Film. Einen Ver-

gleich mit dem Millionenseller möchte man um jeden Preis vermeiden. Markante Features stechen freilich ins Auge – nicht jedes Spiel bietet die Möglichkeit, in der Rolle eines Gangsters durch eine belebte Stadt zu fahren und kriminellen Machenschaften nachzugehen – sobald man aber den Controller in der Hand hat und anfängt zu spielen, sind Gemeinsamkeiten nur noch

schwer zu finden. Bei Gameplay, Ablauf und Präsentation unterscheiden sich die beiden vermeintlichen Konkurrenten nämlich dann doch enorm voneinander.

Mädchen für alles

Mark Hammond steckt bis zum Hals in der Scheiße. Seine Frau ist tot, seine Sohn Alex befindet sich in der Gewalt von Charlie Jol-



○ Spätestens dann, wenn die Sondereinheit der Polizei anrückt, wird es ernst.



○ In London herrscht nicht nur Linksverkehr, es gibt auch sehr viele Einbahnstraßen.

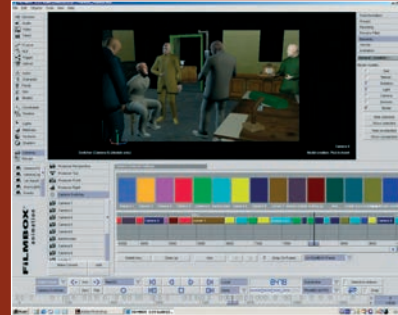
Wie die Bilder laufen lernen...



◉ Zeitgleich mit dem Motion-Capturing werden auch alle Textpassagen aufgezeichnet.



◉ Dickes Drehbuch: Die Schauspieler Den Kember, Joe Rice, Anna Edwards (von links nach rechts) lernen ihren Text.



◉ Die fertigen Sequenzen werden mit FILMBOX, einem Programm, das eigentlich in der Filmindustrie verwendet wird, zusammengeschnitten.

son, einem gefürchteten Gangsterboss. Damit seinem Kind nichts Böses widerfährt, muss der eigentlich geläuterte Bankräuber fortan die Drecksarbeit für Jolson übernehmen. Dieser weiß um seine Macht, hetzt Mark auf seine alten Freunde und benutzt ihn, um die Londoner Gangs gegeneinander aufzubringen. Der kann sich auf niemanden verlassen, niemandem trauen, jeder glaubt, dass er seine Frau umgebracht und seinen Sohn selbst entführt hat. Er hat keine Wahl, er muss Charlie Jolson und seine Bande selbst ausschalten. Doch bevor er dazu die Gelegenheit bekommt, muss er zunächst bei ihrem dreckigen Spiel mitmachen – andernfalls stirbt sein Junge.

Rasender Revolverheld

Das Konzept des interaktiven Films wurde von den Entwicklern des Teams Soho strikt verfolgt. Einem Drehbuch gleich folgt ihr den vorgegebenen Missionen. Der Spieler hat weder die Wahl zwischen verschiedenen Aufträgen, noch bleibt ihm Zeit, auf eigene Faust die Stadt zu erkunden. Stattdessen geht es Schlag auf Schlag. Einen Gefallen nach dem anderen muss er Charlie Jolson oder einem seiner Handlanger erweisen.

Mark ist bei den meisten Missionen sowohl mit dem Wagen als auch zu Fuß unterwegs. Zunächst gilt es, sich mit dem Auto durch den Londoner Stadtverkehr zu

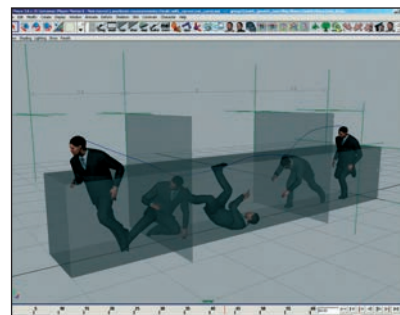
schlängeln, anschließend folgt die Indoor-Action. Ab und an dürft ihr auch im Wagen sitzen bleiben. An einer Stelle im Spiel muss man einen Gefangenentransport von der Straße drängen, um dadurch Jake – Jolsons alten Weggefährten – zu befreien. Ganz ungefährlich sind die rasanten Fahrten durch die Metropole nicht. Blebschaden ist nicht so schlimm, doch passt man nicht auf, ist ganz schnell der Reifen platt oder – noch ärgerlicher – der Kühler qualmt. Aber kein Problem, wer eine Pistole hat, hat auch eine gewisse Macht und kann sich jeden Wagen „ausleihen“, der zufällig an ihm vorbeifährt.

Auf die harte Tour

Will Mark seinen Sohn retten, muss er etwa die Bar seines alten Freundes Nick demolieren, den Triaden eine alte Statue abluchsen, nur um diese anschließend gegen den Jamaikaner Jahmal und seine Yardies aufzuhetzen. Zu Fuß kann man die verschiedenen Schauplätze wie die Reptilien-Galerie, die Polizeistation von Snowhill, Madam Toms Bordell oder den Tanker im Hafenbezirk Londons zwar problemlos erkunden, allerdings ist man so auch verwundbar. Ohne Waffengewalt geht bei Charlies Aufträgen gar nichts. Ihr könnt eure Gegner entweder automatisch oder manuell anvisieren, ganz wie es euch beliebt. Befindet sich Mark in der Nähe einer Wand, kann

er sich gegen diese drücken und vorsichtig daran entlang schleichen. So bleibt man weitestgehend unentdeckt, kann vorsichtig um Ecken herum Gänge und Räume nach Feinden inspizieren und diese gegebenenfalls aus der sicheren Deckung heraus bekämpfen. Ihr könnt auch hinter niedrigen Objekten wie Autos oder kleinen Mauern Schutz suchen bzw. andere Personen als lebenden Schild missbrauchen. Sollten eure Opfer beim Schusswechsel nicht umkommen, kann man sich ihrer auch selbst entledigen. Die Option, die Geiseln laufen zu lassen, besteht nicht.

Rätsel müssen nicht gelöst werden, einzig mit Waffengewalt und mit der richtigen Strategie kommt man seinem Ziel näher. Dieser Strategie kommt man nur langsam, durch beständiges Ausprobieren auf die



◉ Bei der Programmierung wurde fast ausschließlich das Maya-Tool verwendet.



◉ Die Autos lassen sich bis auf die Felge schrotten.



◉ Frank Carter ist zwar ein Polizist, aber ist er auch einer der Good Guys?



○ Der Blinker des Wagens zeigt euch an, in welche Richtung ihr fahren müsst.



○ Die Spazierfahrt-Option ermöglicht es euch, frei durch die Stadt zu brettern.



○ Der Zweck heiligt die Mittel. Selbst Cops greifen auf diese Methoden zurück.

Schliche. Mark kann neben seiner 9mm-Pistole noch einen weiteren Schießprügel (Schrotflinte, Sturmgewehr, usw.) mitführen.

Es ist nicht alles Gold...

The Getaway ist bereits seit geraumer Zeit in aller Munde, besonders dann, wenn es um den technischen Aspekt des Spiels geht. Das Entwicklerteam hat tatsächlich fast ganz London eins zu eins nachgebaut, alle berühmten Gebäude und Plätze, Originalfassaden der Häuser und topografischen Besonderheiten finden sich wieder. Eine enorme Leistung, die sehr viel Arbeit und Zeit gekostet hat. Nicht nur die Stadt, auch die Wagen bekannter Hersteller, darunter Lexus, Fiat, Nissan oder Vauxhall (Opel) wurden detailgetreu nachgebildet. Die Grafik ist sauber, für manche Geschmäcker so-

gar etwas zu sauber. Die aufgeräumte, sterile Optik erinnert etwas an PC-Spiele.

Für die Animationen hat man ein neuartiges Motion-Capturing-System kreiert. Für die Arbeiten hat man sogar Schauspieler engagiert, die den Charakteren sowohl Bewegung als auch Aussehen und Stimme geliehen haben. Bei uns eher unbekannt, mimit Den Kembrey den Helden Mark Hammond. Der Cop Frank Carter, der im späteren Verlauf von The Getaway noch eine tragende Rolle spielen wird, und in dessen Haut ihr selbst noch schlüpfen dürft, wird von Joe Rice verkörpert. Ebenfalls mit von der Partie sind Anna Edwards (James Bond 007: Stirb an einem anderen Tag) und Ricky Hards, der sein Talent bereits in dem Gangsterstreifen „Bube, Dame, König, Gras“ unter Beweis stellte. Der Film diene übrigens als eine von vielen Inspirationsquellen und spiegelt perfekt die Atmosphäre und den sehr rüden und gnadenlosen Umgang der Charaktere miteinander wieder.

... was glänzt!

The Getaway, so viel kann man jetzt schon sagen, ist ein zweischneidiges Schwert. Team Soho hat versucht, ein filmisches Abenteuer zu kreieren. Ob die Zeiten von interaktiven Filmen nun schon längst vorbei sind, sei dahingestellt – das Spiel hat andere Mängel. Um den filmischen Aspekt zu wahren, hat man vollkommen auf Anzeigen verzichtet. So weiß man weder, wo genau man sich in der Stadt befindet, noch, wie viel Munition man noch hat. Stattdessen haben die Entwickler auf visuelle Darstellungen der notwendigen Informationen gesetzt: Wird Mark verletzt, beginnt er zu bluten und zu humpeln, so lange, bis er regungslos auf dem Boden liegt. Im Grunde eine gute Idee, leider für einen actionbetonten, unterhaltsamen Titel, was The Getaway ja schließlich sein soll, vollkommen ungeeignet bzw. einfach schlecht umgesetzt. Man kann von Spielern nicht erwarten, sich in London auszukennen, die Geschwindigkeit eines fahrenden Wagens abschätzen zu

können, oder gar zu wissen, wie viele Patronen in das Magazin einer Beretta passen.

Aber es gibt noch weitere Mankos: Die Steuerung ist in jeder Hinsicht zu träge. Die Reaktionszeit des Spielercharakters ist schlichtweg zu langsam, das Handling im allgemeinen zu ungenau. Es gibt keine Wahl der Perspektive und den Rückspiegel, der gerade bei Verfolgungsjagden ein unverzichtbares Werkzeug darstellt, hat man komplett vergessen. In technischer Hinsicht als auch bei der Präsentation setzt man auf Perfektionismus, beim Gameplay hat Team Soho allerdings seine Hausaufgaben nicht gemacht. Man hat auf grundlegende, spielrelevante Elemente zugunsten der Kreativität verzichtet. Ein gewagter Entschluss, der Otto-Normal-Zocker eher vor den Kopf stoßen, als begeistern wird.

Obwohl das sehr engagierte und ambitionierte Team noch bis zum Release am 11. Dezember hart am finalen Code arbeitet, glauben wir nicht wirklich daran, dass die doch recht gravierenden Mängel noch behoben werden. Leider wohl gemerkt, steckt doch nicht nur sehr viel Geld und Zeit, sondern vor allem menschliche Ambition und Energie in The Getaway. Interessierte sollten auf jeden Fall erst einmal ein Testspiel wagen oder gegebenenfalls den Kassenbon gut aufheben. **ML**

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Team Soho
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	11. Dezember

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Das Potenzial liegt auf der Hand, die Entwickler müssen sich nur der Mankos annehmen.



HAVEN

CALL OF THE KING

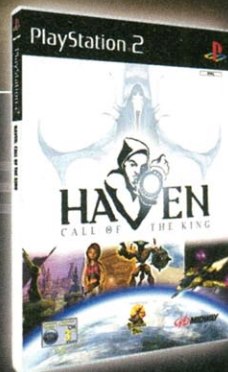
*ein echter Held-
grenzenlose Abenteuer-
unendliche Möglichkeiten!*



Distributed by:



Die Macher von Crash Bandicoot bringen Dir ein exzellentes Action-Fantasy-Adventure auf Deine Konsole, das all Deine Lieblings-Genres vereinigt. Du glaubst es sei unmöglich einen erstklassigen Shooter, ein hervorragendes Rennspiel, ein witziges Jump'n'Run und ein grenzenloses Science-Fiction-Epos zu einem Topspiel zu kombinieren? Lass Dich überraschen! Mit 'Haven: Call of the King' wird Dir Level für Level das Beste aus allen Genres serviert. Also lass Dir das nicht entgehen und lauf nur einmal los ...



www.havengame.com



PlayStation 2



ROBIN HOOD

Defender of the Crown

Der Kampf um die Krone Englands entbrennt im Frühjahr 2003!



○ Mit dem nötigen goldenen Kleingeld lässt sich eine 500 Mann starke Armee aufbauen.



○ Die PS2-Landkarte des englischen Königreichs ist in 19 Regionen mit je drei Bezirken unterteilt.



Nach 16 Jahren kehrt der Klassiker zurück! Robin Hood: Defender of the Crown, das PS2-Remake des C64- und Amiga-Hits Defender of the Crown, befindet sich nach rund 24-monatiger Entwicklungsdauer kurz vor der Fertigstellung. Die in Burbank, Kalifornien, ansässige Firma sucht in diesen Tagen nach freiwilligen Testern, die die Beta-Version auf Herz und Nieren prüfen (<http://www.cinemaware.com/betaapplication.asp>).

Grundvoraussetzung dafür: Umfangreiche Kenntnisse über den 68000er-Oldie

und die US-Staatsbürgerschaft.

Rächer der Armen

Die 128-Bit-Reinkarnation von Defender of the Crown ist kein Update des antiquierten Home-Computer-Evergreens, sondern eine Neuentwicklung. Das beste Indiz: Statt wahlweise mit Wilfried of Ivanhoe, Cedric of Rotherwood, Wolfric the Wild oder Geoffry Longsword – die vier Edelmänner unterschieden sich damals durch verschiedene Fähigkeiten in Sachen Führung, Lanzenstechen und Schwertkampf – schlüpft man ins Kostüm von Robin of Locksley.

Der PS2-Held in den grünen Strumpfhosen wird von den aus Film und Büchern bekannten Gefährten Bruder Tuck, Little John, Lady Marian (vorausgesetzt, man befreit Robins Herzensdame), Will Scarlet etc. bei der Befreiung von Richard Löwenherz und im Kampf um die Krone Englands unterstützt. Mit vereinten Kräften bestreitet man im Laufe der 10 bis 15 Stunden Spielzeit u.a. 40 Szenarios. Dazu gehört das Stehlen von Katapulten oder das „Organisieren“ von Ale für Robins treue Gefolgschaft.

Vogelfreie Räuberbande

Stand and Fight, Ferocious Attack, Retreat – bei den (Verteidigungs-)Schlachten um die 18 englischen Ländereien bzw. Burgen der Heim-Computer-Ahnen gab es lediglich drei verschiedene Taktiken, die ausschließlich von der jeweiligen Übermacht von Fußsoldaten, Rittern und Katapulten beeinflusst wurden. Die Darstellung erfolgte in einem tabellarischen Zahlenvergleich. Im PS2-Zeitalter befiehlt man nun mit individuellen



○ Beim 3D-Schwertkampf schwört Cinemaware auf ein 2D-Kampfsystem.



○ Robin Hood: Defender of the Crown bietet acht alternative Schlusszenen.



○ Erfolgreiche Burgbelagerungen schwächen die Kampfmoral des Feindes.



○ In der Ego-Perspektive verschießt man mit dem Langbogen seine Pfeile.

Kommandos auf dem Feld einzelne, optisch gut präsentierte Einheiten.

Ferner besitzt bei Robin Hood: Defender of the Crown jeder Sub-Charakter andere, spielentscheidende Talente. Führt Little John den Armee-Tross, bestehend aus Landsknechten, Soldaten, Rittern, Bogenschützen und Katapulten an, stehen mehr Strategien zur Auswahl.

Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei den anderen Kompagnons ab: Lady Marian besitzt bei Bedarf die Gabe, Vasallen verfeindeter Territorien oder Prince John zu bespitzeln. Wilfried von Ivanhoe hingegen ist ein Experte für Befestigungsanlagen und Ritterturniere.

Teeren und federn

Deutlich mehr Interaktion: Im Vergleich zum Cinemaware-Nostalgiker gehen sowohl das Ritterturnier als auch die Burgbelagerungen tiefer in die feudale Materie. Abermals kann man um Land, oder um Ruhm und Ehre kämpfen. Im Third-Person-Blickwinkel gibt man jedoch hoch zu Ross durch

rapides Knopfdrücken die Sporen. Nach dem Wechsel in die Ego-Perspektive versucht der Ritter, seinen Konkurrenten mit der Lanze aus dem Sattel zu heben. Streitaxt, Morgenstern, Zweihänder – die alles entscheidende Auseinandersetzung wird am Boden mit Hieb- und Stichwaffen „zelebriert“.

Vor Burg-Eroberungen versuchen Robin Hood & Co., unter Pfeilhagel mit Katapult-Angriffen die äußeren und inneren Verteidigungsanlagen der normannischen Adligen Stück für Stück einzureißen. Durch gleichmäßige Kreisbewegungen beider Analog-Sticks wird das hölzerne Kriegsgespannt. Als Ladung kommen wahlweise Steinbrocken, „Griechisches Feuer“ oder Krankheitserreger (stammt aus der C64-Version) in Frage. Übrigens: Werden die Bastionen des Spielers umzingelt, schlüpft man als Bogenschütze in die Rolle des Verteidigers.

König der Diebe

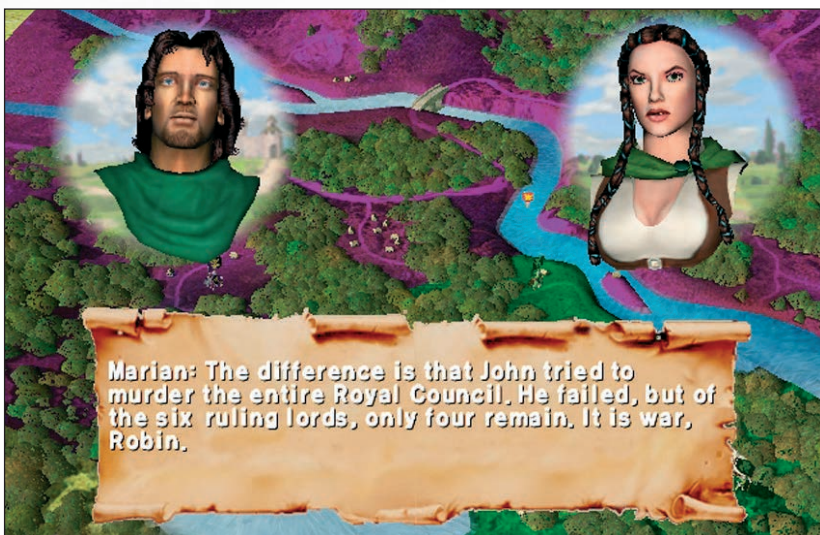
Die zu ca. 75 Prozent fertig gestellte Pre-

view-Version ist in zwei Teile gegliedert. Nach dem einleitenden Sherwood-Forest-Szenario breitet sich die Geschichte über sämtliche Grafschaften aus. Für die Wiedervereinigung Englands und für die Rettung von König Richard Löwenherz aus den Klauen seines hinterlistigen Bruders Prinz John benötigt Robin Hood das nötige und in diesem Falle güldene Kleingeld.

Deshalb nimmt man an Bogenschieß-Wettbewerben teil, überrumpelt im dichten Wald die von Soldaten eskortierten Kolonnen steinreicher Kaufmänner oder plündert in Nacht- und Nebelaktionen die Schatzkammern benachbarter, feindlicher Burgen. **DG**



○ Robin Hood muss auch das Schwert von König Richard finden. Dadurch kann er Prinz John (im Bild) leichter besiegen.



○ Robin Hood war in Defender of the Crown (C64, Amiga, NES usw...) nur ein Nebendarsteller.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/Strategie/Rollenspiel
Spieler	1-2
Hersteller	noch unbekannt
Entwickler	www.cinemaware.com
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT

75%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Hit-verdächtig! Brillantes Remake des Klassikers aus den späten Achtzigern.

CHAOS LEGION

Capcom verhilft in Kürze Kurzgeschichten-Nobodys zu PS2-Ruhm!



Optischer Leckerbissen – die Herausbeschwörung der Kreaturen.

PS2 Resident Evil: Gun Survivor 4 (Bericht ab Seite 50), Resident Evil: Online (Bericht ab Seite 44) und Chaos Legion. Im Oktober und November enthielt das japanische Software-Haus beinahe im Wochentakt ein neues PS2-Produkt des Videospiele-Lineups 2003.

Während bei beiden Resident-Evil-Titeln noch keine Erscheinungstermine festgelegt wurden, dreht die Chaos-Legion-DVD be-

reits im kommenden Frühjahr im PlayStation2-Laufwerk ihre Runden...

Von 2D- zu 3D-Helden

Am letzten Oktober-Wochenende veranstaltete Capcom eine sensationelle Hausmesse: Neben Resident Evil: Online wurde Onimusha 3 (!) hinter verschlossenen Türen präsentiert. Eine weitere PS2-Attraktion stellte Chaos Legion dar.

Wie schon für Shinji Mikamis Meisterwerk Devil May Cry mit „Stylisch Hard Action“ hat man ebenfalls für das jüngste Projekt des R&D Studios 6 eine neue Genre-Bezeichnung kreiert – die „Fantasy Opera“.

Woher kommt der Name Chaos Legion? Als Ausgangsbasis und kreativen Denkanstoß verwenden die Entwickler immer wieder Kurzgeschichten aus dem japanischen „Dragon Magazine“, das von der Nippon-Company Kadokawa Shoten (u.a. Publisher des Puzzle-Spiels Buile Baku, PS2) verlegt wird. Der Begriff „Chaos“ steht hierbei für das Schwarze und Böse, während „Legion“ die Monster-Armeen bezeichnet, die für den Spieler ihren Kopf hinhalten.

Japanische Teutonen-Saga

Capcom hat die Vorliebe japanischer Videospieldesigner für suspekt deutsche Vor- und Nachnamen neu entdeckt – Square brillierte früher beispielsweise mit „Ein-



Bewaffnete Fabelwesen unterstützen den Helden sowohl im Fernkampf...



... als auch aufopferungsvoll im Nahkampf-Getümmel.



○ Sieg Wahrheit ist von abstrusen Geschöpfen umzingelt.

händer“ und „Ehrgeiz“. Nach Angaben von Yoshinori Ono, Producer von Chaos Legion, möchte man dadurch die Erzählung fantastischer gestalten. Das Faible für Europa spiegelt sich außerdem in den Szenarios wieder: Die polygonale Architektur der Kathedralen und Schlösser erinnert an mittelalterliche Bauten.

Die Story: Hauptdarsteller der PS2-Geschichte ist der Ritter Sieg Wahrheit. Er dient dem religiösen Orden „Dark Seal“ und muss das Ex-Mitglied Victor Delacroix – inzwischen ein Anhänger der böswilligen Religion „Yami“ („Dunkelheit“) – finden. Beide hatten Jahre zuvor eine Liaison mit Siela Riviere, die man zu einem späteren Zeitpunkt treffen wird. Darüber hinaus will sich Arcia Rinslet an Victor Delacroix rächen...

Cineastische Effekt-Orgie

Optisch erinnert Chaos Legion frappierend an die 3D-Aufmachung von Devil May Cry. Kein Wunder: Für die 128-Bit-Fantasie-Oper hat man eine optimierte Grafik-Engine des Dämonenjäger-Abenteuers genutzt, die mit extra Special Effects und einer neuartigen Speicherverwaltung aufgepeppt worden ist.

Ähnlich der am 8. November veröffentlichten Movie-Interpretation von Der Herr der Ringe: Die zwei Türme aus dem Hause

Stormfront Studios/Electronic Arts, gehen die Capcom-typischen, qualitativ hochwertigen Renderfilm-Sequenzen in den Action-Szenen nahtlos ineinander über. Diese Technik war bereits für das Nintendo-GameCube-Remake von Resident Evil (seit 21. März 2002 auf dem Markt) im Produktionsablauf vorgesehen, doch die Programmierarbeiten wurden erst kürzlich abgeschlossen.

„Bezaubernde“ Schlachten

Trotz des unübersehbaren Devil-May-Cry-Looks tendiert das Gameplay in eine komplett andere Richtung. Die Konfrontation mit bildschirmfüllenden Horden von Kreaturen steht im Mittelpunkt – auf Coolness und Style wird hingegen kein Wert gelegt. In den Schlachten kann man auf sympathisierende Charaktere sowie auf heraufbeschworene Monster zurückgreifen.

Unterschiede gibt es in der Nah- und Fern-Unterstützung: In der Beta-Version, die im Rahmen der Chaos-Legion-Präsentation über den Bildschirm flackerte, ruft Sieg Wahrheit z.B. ein Heer von Schwertkämpfern herbei, die ihm Schutz bieten und die gleichzeitig auf die gegnerische Übermacht einschlagen. Erweist sich die Distanz zum Feind als sehr groß, leisten mit Pfeil und Bogen ausgestaffte Bestien dem Protagonisten Beistand. Sämtliche „Gefährten“ werden mit schwarzer Magie herbeigerufen. **FM // DG**



○ Yoshinori Ono (Bildmitte) und die japanischen Synchronsprecher bei der Chaos-Legion-Präsentation.



○ Ausschnitt aus dem Renderfilm-Intro.

Auf dem Schlachtfeld mit Yoshinori Ono Producer von Chaos Legion (Capcom R&D 6 Team)

Sie bezeichnen Chaos Legion als „Fantasy Opera“. Was hat es damit auf sich?

Y. Ono: Chaos Legion ist kein gewöhnliches Actionspiel. Wir haben eine intensive Geschichte mit starken Beziehungen der Figuren untereinander.



play: Wie viele Kreaturen kann man zu seiner Unterstützung heraufbeschwören?

Y. Ono: Wir haben sechs Verschiedene fertig, doch am Ende sollen es über zwanzig sein. Die Kreaturen lernen neue Fähigkeiten hinzu und werden stärker, je öfter sie zum Einsatz kommen. Besonders Wert haben wir auf den optischen Prozess der Beschwörung gelegt, der an starke Zaubersprüche eines Rollenspiels erinnert.

play: Wie weit sind Sie in der Entwicklung vorangeschritten?

Y. Ono: Die Sprachausgabe mit den Synchronsprechern ist bereits fertig. Wir haben ausschließlich bekannte Sprecher wie Manabu Oshio (Sieg Wahrheit) oder Ryo (Siela Riviere) verpflichtet. Wir sind gerade dabei, einige technische Probleme zu beheben. So ist die PlayStation2 in manchen Kampfszenen überlastet und die Grafik wird langsamer. Das werden wir noch korrigieren. Da jedes Wesen auf den Schlachtfeldern eine eigene KI hat, treten besonders beim Erscheinen der heraufbeschworenen Monster ähnliche Verlangsamungen auf. Auch das passen wir gerade an. Die PlayStation2 ist mit den Berechnungen für Position, KI und der grafischen Darstellung sämtlicher Kreaturen überfordert, aber das können wir steuern. In der fertigen Version wird es keine langsamen Passagen geben.

Sie können sich das in etwa so vorstellen: In Devil May Cry kämpft ein Held gegen rund fünf Gegner gleichzeitig in teilweise kleinen Räumen. Jetzt kämpfen zusammen mit den Monstern bis zu zehn Helden gegen die vierfache Gegnervielzahl in großen Arenen.

Ich bin gerade mit dem Einbau neuartiger Grafikeffekte beschäftigt. Sie werden Spiegelungen und Reflexionen auf teilweise transparenten Körpern sehen, die über eine Art Lichtbrechung zur Tarnung verfügen. Außerdem überlegen wir, die Umgebung bei einigen Manövern in den Kampf zu integrieren. In unserem Team gibt es den Gedanken, dass schwere Attacken Mauern und Türme zerstören. Ob wir das später tatsächlich einbauen, werden wir in den nächsten Wochen entscheiden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fantasy Opera
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
	www.capcom.co.jp
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003 (Japan)

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die Devil-May-Cry- und Onimusha-Reihe bekommt hitverdächtige Konkurrenz aus den eigenen Reihen.

HARRY POTTER

und die Kammer des Schreckens

„FEINDE DES WAHREN ERBEN,
NEHMT EUCH IN ACHT!“



○ Ab und an muss sich Harry auch unbemerkt durch Hogwarts stellen.



○ Interaktion wird im Spiel groß geschrieben.

PS2 Harry Potter verzauberte mit seinen Abenteuern im vergangenen Jahr nicht nur Leseratten, sondern auch Kinogänger und Videospiele. Zeitgleich mit der filmischen Umsetzung des ersten Potter-Romans veröffentlichte Electronic Arts die Konsolenadaptation des Bestsellers. Allerdings war es angehenden Zauberern damals nur auf der PSone möglich, das Geheimnis um den Stein der Weisen zu lüften. Harry Potter und die Kammer des Schreckens wird hingegen für beide PlayStation-Systeme erscheinen.

Unheimlich toller Zauberer

Das zweite große Abenteuer des kleinen Waisenknaben beginnt im Fuchsbau, dem

ungewöhnlichen Eigenheim der kinderreichen Familie Weasley. Nachdem ihr euch mit Hilfe von Harrys Freund Ron und dessen Geschwistern mit der Steuerung vertraut gemacht habt, geht es auch schon auf in Richtung Hogwarts. Allerdings bewältigt ihr den Weg zur Zauberschule nicht mit dem Hogwarts-Express, sondern, genau wie in der Romanvorlage, mit dem fliegenden Ford Anglia von Papa Weasley. Und genau wie im Buch endet der kleine Ausflug mit einer Bruchlandung im Verbotenen Wald. Ein paar magische Gefechte und kleinere Rätsel später sind aber auch Harry und Ron in der Akademie angekommen.

In der Rolle des berühmten Zauberlehr-

lings müsst ihr nicht nur den Rätseln um den wahren Erben der Slytherins, das Tagebuch des Tom Riddle und die Kammer des Schreckens auf die Schliche kommen. Der heiß begehrte Hauspokal soll „nebenbei“ auch noch gewonnen werden für Ruhm und Ehre des Hauses Gryffindor – es gibt also viel zu tun in Hogwarts.

Zaubern für Dummies?

Harry ist in der Lage, sich auf dem Schulgelände vollkommen frei zu bewegen. Dies gilt auch dann, wenn er auf dem Besenstiel seines Nimbus 2000 Platz nimmt. Ein Knopfdruck genügt und schon erhebt ihr euch in die Lüfte. Dieses Feature ist übri-



○ Der gutmütige Professor Albus Dumbledore steht euch mit Rat und Tat zur Seite.



○ Architektonische Pracht: Grafisch muss sich Harry Potter ganz gewiss nicht verstecken.



○ Kein Schuljahr wäre perfekt ohne den Besuch in der Winkelgasse.



○ Der skurrile Fuchsbau macht seinem Namen alle Ehre.

gens PS2-Besitzern vorbehalten. Xbox- und GameCube-Magier bleiben mit beiden Beinen fest auf dem Boden. Nur wenn es darum geht, sich im Quidditch sportlich zu beweisen, dürfen auch sie fliegen. Besagtes Turnier ist nur eines von über 30 im Spiel enthaltenen Minigames. Des Weiteren könnt ihr euch etwa im Duellierclub messen, der an magisches Tennis erinnert, oder euer Geschick beim Entgnomen beweisen. Als Belohnung erhält Harry Sammelkarten berühmter Hexen und Zauberer und Bertie Botts Bohnen in allen Geschmacksrichtungen. Das Naschwerk kann bei den Weasley-Zwillingen gegen nützliche Utensilien wie Stinkbomben und Leuchtblons eingetauscht werden. Unter Umständen werden sogar geheime Levels und verborgene Abschnitte freigeschaltet.

Tagtäglich warten neue Aufgaben auf Harry, darunter beispielsweise auch verschiedene Unterrichtsstunden, in denen der berühmte Lehrling den Umgang mit neuen Sprüchen erlernt. Jedes bewältigte Hinder-

nis bringt den Spieler näher an des Rätsels Lösung und natürlich auch an den begehrten Hauspokal heran.

Wingardium leviosa

Alle wesentlichen Elemente der Originalgeschichte sind im Spiel wiederzufinden. So hört Harry während seiner Erkundungstouren durch Hogwarts etwa die Stimme des Basilisken oder trifft auf bekannte Charaktere wie die Maulende Myrte, Gilderoy Lockhart oder Dobby. Die Entwickler haben sich auch an der Filmumsetzung des zweiten Buchs orientiert. Zwar finden sich im Spiel keine Originalsequenzen des Kinostreifens, dafür entspricht das Design der Charaktere, Monster und der zahlreichen Locations dem des filmischen Abenteuers. Aufgrund der strengen Restriktionen seitens der Filmfirma Warner Brothers war es uns leider nicht möglich, Harry Potter und die Kammer des Schreckens vor dem Release (18. November) ausführlich zu testen – so wie es eigentlich gang und gäbe ist. Entweder ihr kauft nun die Katze im Sack, oder ihr wartet auf den Test in der nächsten play. **mL**

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS FÜR PSONE

Der junge Zauberlehrling wird, wie schon im vergangenen Jahr, auch auf der PSone seinen Zauberstab schwingen. Das zweite 32-Bit-Abenteuer ähnelt allerdings mehr dem Vorgänger, als dem gleichnamigen PS2-Pendant. Der Spielverlauf ist linear und für eine jüngere Zielgruppe ausgelegt. Wer schon an Harry Potter und der Stein der Weisen Gefallen fand, wird auch mit dem zweiten Teil seine Freude haben.



○ An verspielten Details mangelt es dem Interieur nicht.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	EA Games
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	sofort

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Viel Abwechslung und technisch beeindruckend – Harry Potter wird so nicht nur jüngere Fans zu begeistern wissen.

SHINOBI

Ninjas - keiner sieht sie, keiner kennt sie, doch jeder fürchtet ihren Zorn.



Das rote, flatternde Tuch dient hauptsächlich der Orientierung.

PS2 Es begann vor 15 Jahren. Der Spielhallenhit Shinobi avanciert innerhalb kürzester Zeit zum Kultspiel, zumindest für damalige Verhältnisse. Schnell folgten Umsetzungen für verschiedene Heimcomputer- und Konsolensysteme. Die offiziellen Nachfolger erschienen ausschließlich auf SEGAs eigenen Videospieldressen (Mega Drive, Game Gear und Saturn). Auch für den Dreamcast war ein Shinobi-Titel angedacht, doch durch die Neuausrichtung des Unternehmens im Jah-

re 2001 – SEGA wollte fortan Software für alle Systeme entwickeln – wurden die Pläne wieder verworfen.

Evolution statt Revolution

Profitiert haben von diesem Schritt letztlich die PlayStation2-Besitzer, denn nun wird Shinobi auf ihrer Konsole fortgesetzt. Für die Realisierung zeichnet sich SEGAs haus-eigenes Entwicklerteam Overworks verant-wortlich. Die Japaner haben bereits an sämtlichen Shinobi-Titeln gearbeitet. Dass



Akujikis Blutdurst muss gestillt werden, sonst seid ihr die nächsten.

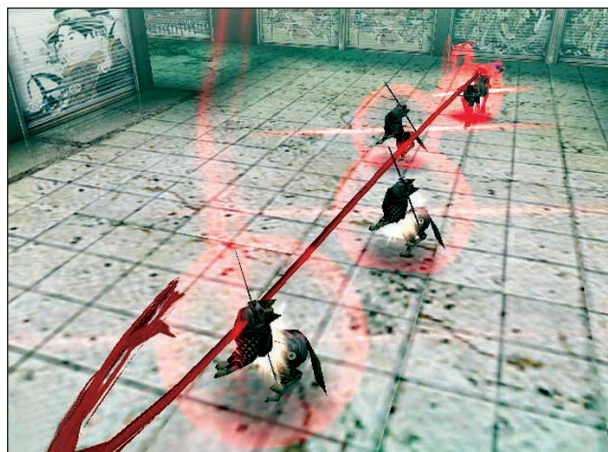
Retrofans auf ihre Kosten kommen, ist somit garantiert. Aber genau hierin liegt auch das Problem. „Wir müssen die PlaySta-tion2-Version für zwei Zielgruppen ma-chen. Zum einen für die Fans, die wir nicht enttäuschen möchten, und zum anderen für die neuen User, die sofort Zugang zum Spiel finden müssen“ erläuterte Noriyoshi Ohba, Präsident von Overworks. Um den Ansprüchen der Spielergruppen gerecht zu werden, ging man eine Symbiose aus klas-sischen Shinobi-Features und modernen Design- und Spielelementen ein.

Neue Technik - neue Ideen

Eine offensichtliche Neuerung ist zweifels-ohne die 3D-Grafik. Während Joe Musah-



Hotsumas magische Fähigkeiten basieren auf den vier Elementarkräften.



Mit dem Stealth Dash kann der Ninja mehrere Gegner gleichzeitig attackieren.

si, der Spielercharakter der früheren Teile, sich noch im altbewährten 2D-Sidescroller seinen Gegnern stellte, sucht der neue Held Hotsuma in einem 3D-Action-Adventure die Konfrontation – wobei ganz klar die Action im Vordergrund steht.

Der Schritt in die dritte Dimension ist für Ohba eine logische Konsequenz: „Shinobi ist ein Klassiker und bei den Fans hoch angesehen. Wir hatten überhaupt keine Ideen mehr, um sie zu überraschen. Shinobi ließ sich nicht mehr steigern. Als wir uns für eine 3D-Version entschieden, hatten wir völlig neue Möglichkeiten“. Der Stealth Dash ist eines der neuen Features. Per Knopfdruck löst sich Hotsuma auf – nur seine Silhouette bleibt zurück – und man greift binnen eines Augenblicks mehrere Ninjas auf einmal an. Darüber hinaus ist der maskierte Held nun mit einem Schwert bewaffnet. Die Klinge Akujiki besitzt einen unnatürlichen Bluthunger. Mit jedem erschlagenen Gegner wird die Waffe mächtiger. In einigen Passagen ist es von daher notwendig, erst den kleinen, unscheinbaren Feinden den Garaus zu machen, um sich anschließend, mit blutgetränktem Katana einem größeren Widersacher zu stellen. Hotsuma muss töten. Tut er dies nicht, beginnt Akujiki, von seiner Lebensenergie zu zehren.



○ Opulente Grafik darf man von Shinobi nicht erwarten.

Bekannte Angriffstechniken und Moves vergangener Shinobi-Tage hat der Ninja ebenfalls auf Lager. Mit dem Doppelsprung erreicht ihr nun allerdings nicht nur höher gelegene Plattformen, er dient auch dazu, Gegner zu attackieren. Wie in Revenge of Shinobi kann man seinen Feinden in der Luft auch eine Hand voll Shurikens entgegenschleudern. Damit die Wurfgeschosse in der 3D-Welt auch treffen, kann der Spieler seine potenziellen Opfer mit dem R1-Button anvisieren.

Alles beim Alten

Trotz der 3D-Grafik und der neuen spieltechnischen Elemente bleibt das typische Shinobi-Flair erhalten. Die musikalische Untermalung erinnert stark an die Vorgänger und ruft Erinnerungen an die guten alten Zeiten wach. Die Areale sind trotz der Bewegungsfreiheit linear aufgebaut und obwohl es hie und da Karten und ähnliche Gegenstände zu finden gilt, muss sich Hot-

suma die meiste Zeit mit anderen Ninjas herumschlagen, mit deren Handlangern und mit obligatorischen Endbossen. Die Levels sind in mehrere Stages unterteilt. Checkpoints und Rücksetzpunkte gibt es nicht, so dass man im Fall einer Niederlage stets von vorne beginnen muss. Bei dem knackigen Schwierigkeitsgrad, den Shinobi zu bieten hat, kann dies auf Dauer jedoch in unkontrollierten Wutausbrüchen enden. Retrofans dürfte dies jedoch nicht weiter stören, schließlich waren die Spiele früher im Vergleich zu heute alles andere als einfach. **ML / FM**



○ Eine Zielfunktion erleichtert den Fernkampf.



○ Ob auch in der deutschen Version Blut fließen wird, bleibt abzuwarten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Overworks, SEGA
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

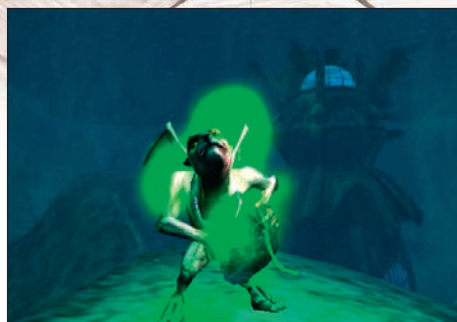
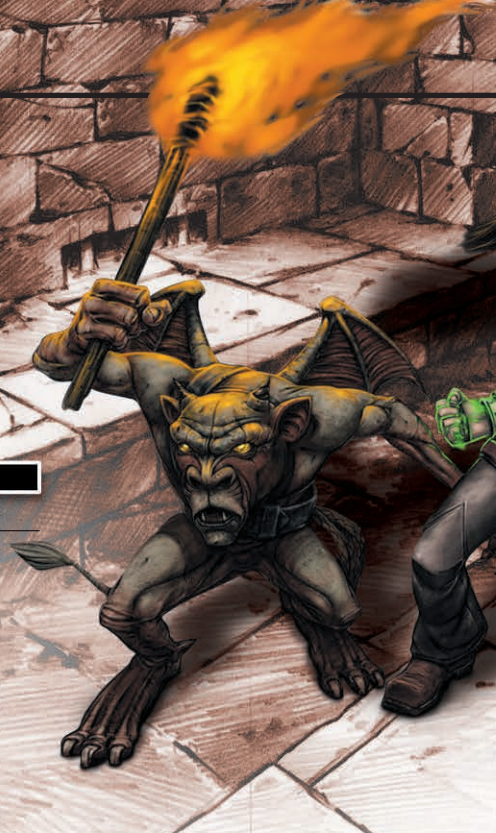
Shinobi verspricht einen Mix aus klassischen und modernen Spielelementen, nur technisch hinkt es etwas hinterher.

PRIMAL

Traurig aber wahr: Theorie und Praxis sind und bleiben zwei Paar Stiefel!



○ Jede Dämonenform verleiht euch eine andere einzigartige Waffe.



○ Scree speichert die dämonischen Energien für Jen.

PSE Eigentlich arbeitet das Sony Studio Cambridge bereits seit fast drei Jahren an Primal und eigentlich sollte die Entwicklung des ambitionierten Projekts langsam abgeschlossen sein. Eigentlich war der angedachte Release auch für Ende Oktober angesetzt, aber jetzt wird das Spiel erst im Frühjahr 2003 erscheinen. Eigentlich schade, doch ist es unterm Strich besser, das viel versprechende Spiel etwas später und ausgereift auf den Markt zu bringen, als zum jetzigen Zeitpunkt, dafür halbgar und unfertig. Eigentlich logisch, oder?

Die Welt am Abgrund

Oblivion, das Reich der Dämonen, steht am Rande der Zerstörung. Das Gleichgewicht

zwischen den Mächten der Ordnung und jenen des Chaos' ist im Begriff, aus den Fugen zu geraten. Selbst der allwissende Chronos, der seit Jahrtausenden für die Balance zwischen den Kräften gesorgt hat, ist inzwischen machtlos. Abaddon, der Herrscher des Chaos', scheint den immer währenden Kampf endgültig für sich entscheiden zu können. Nur ein Wesen kann das bröckelnde Gleichgewicht wiederherstellen:

Die junge Frau Jennifer Tate wurde in das Reich der Dämonen verschleppt, um sich dort ihrem Schicksal zu stellen. Doch ficht sie nicht nur für die Ordnung im Oblivion. Ihr Kampf gilt auch ihrer sicheren Rückkehr in die Welt der Sterblichen sowie ihrem

Freund Lewis, den man ebenfalls gegen seinen Willen in das unwirtliche Parallel-Universum entführt hat.

Teamwork ist alles

Insgesamt vier verschiedene Reiche gilt es in mehr oder minder bewährter Action-Adventure-Manier zu durchqueren. Denn obwohl es sich um einen recht klassischen Vertreter des beliebten Genres handelt, finden sich in Primal eine ganze Menge neuer, innovativer Ideen. So ist Jen beispielsweise nicht alleine auf ihrem Kreuzzug. Scree, ein gedrungener Dämon, begleitet sie während des Abenteuers. Per Knopfdruck wechselt der Spieler zwischen den beiden Charakteren hin und her. Jedes der beiden eigenwil-



○ Nur in der Rolle des Steindämonen könnt ihr Gegenstände tragen bzw. diese auch benutzen.



○ Auch vor besonders großen Gegnern muss sich Halbblut Jennifer nicht fürchten.



○ Auf den zweiten Blick: Die Hintergrundgrafiken sind überaus beeindruckend.

ligen Wesen hat besondere Vor- und Nachteile. Die verwaiste Jen ist den Kampf ums Überleben von klein auf gewohnt und weiß sich von daher auch im Oblivion bestens zur Wehr zu setzen. Ganz anders Scree: Der kleine, graue Gargoyle ist nämlich alles andere als ein begabter Prügelknabe, dafür kann man mit ihm Wände erklimmen oder Gegenstände durch die Gegend wuchten. Zudem kann er mit seinem Geist Statuen zum Leben erwecken. Die animierten Steinkolosse helfen beim Lösen von Rätseln oder wenn es darum geht, extrem große Monstrositäten in die Knie zu zwingen.

Eine seltsame Kreatur...

...ist Scree zweifelsohne. Jennifer jedoch ist nicht minder seltsam. In den Adern der attraktiven Frau fließt nämlich Dämonenblut. Dieser ungewöhnliche Umstand erlaubt es dem Spieler, sich selbst in eine monsterähnliche Kreatur zu verwandeln, wobei die jeweilige Form von dem jeweiligen Reich bzw. dessen Bewohnern bestimmt wird. Das Halbblut kann die Form eines gehörnten Fera-Kriegers, eines vam-

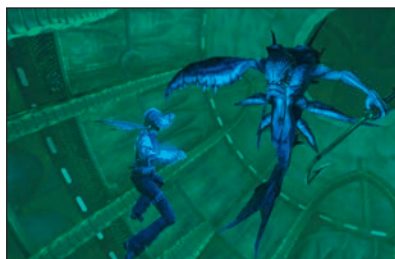
pirähnlichen Wraith-Aristokraten, eines goldschimmernden Djinn oder eines Wasserdämons der Undine annehmen. Dabei verändert sich nicht nur ihr Aussehen. So werdet ihr beispielsweise als Halb-Fera schneller und zäher, während ihr als Undine-Kriegerin in der Lage seid, unter Wasser zu atmen. Wird Jennifer im Kampf verletzt, schwindet das Leuchten ihrer Rückentätowierung langsam und sie beginnt sich wieder zurückzuverwandeln. Jetzt ist es an Scree, das Mädels wieder fit zu machen, denn er kann die Lebensenergie erschlagener Gegner speichern und auf Jen übertragen.

Atmosphäre pur

Mit Primal steht uns ein außergewöhnliches Action-Adventure ins Haus. Nicht nur

in Sachen Gameplay wird sich der Titel von der breiten Masse abheben, auch in technischer Hinsicht hat Primal einiges zu bieten. Beim Charakter- und Leveldesign hat man sich von verschiedenen Kulturen und Mythologien inspirieren lassen. Die wilden Fera erinnern an keltische Barbaren während die Wraith auch Bram Stokers Dracula entsprungen sein könnten. Mark Gibbons, verantwortlich für sämtliche Entwürfe, hat mit seiner Arbeit Großes geleistet.

Primal verwöhnt nicht nur das Auge, sondern auch das Ohr. Die Hintergrundmusik passt zu den verschiedenen Welten. Ruhig und stimmig begleitet sie den Spieler, bis es zum Kampf kommt. Sobald ihr die Waffen zückt, werden nämlich harschere Töne, für die die Neu-Metal-Band 16 Volt sorgt, angeschlagen. **mL**



○ Bei Unterwasserduellen kann man frei um seine Gegner herumschwimmen.



○ Screens Talent liegt vor allem im Lösen von Rätseln.



○ Combo-Queen: Das Kampfsystem erinnert etwas an das klassische Beat'em Ups.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Sony Studio Cambridge
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

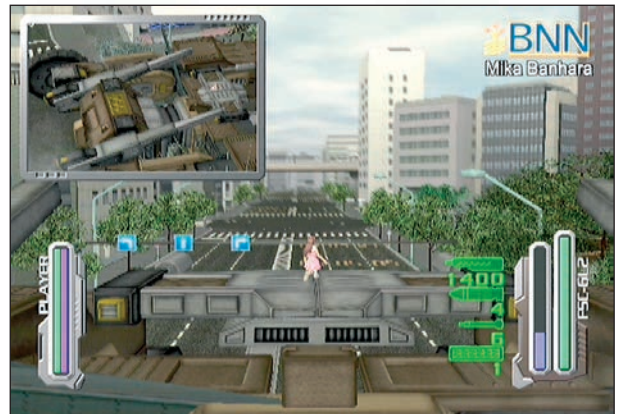
Geduld ist eine Tugend! Also übt euch darin und harret noch bis nächstes Jahr aus. Es lohnt sich...

ROBOT ALCHEMIC DRIVE

Übernehmt die Macht über mehrere Tonnen Stahl! Haut andere Kolosse um und zerquetscht Menschen wie Fliegen!



○ Bei Dialogen werden stets Charakterportraits eingeblendet.



○ Wenn man sich auf den Mech platziert kommt man schneller voran.

PS2 Spiele mit gigantischen Mechs sind leider nur selten zu finden. Die wenigen, die es gibt, ähneln sich alle auf gewisse Art und Weise. Enix versucht nun mit Robot Alchemic Drive, dem Genre etwas frischen Wind einzublasen.

Komplizierte Steuerung

Insgesamt bietet euch der Titel vier Spielvarianten. Im Tutorial werdet ihr in zwei verschiedenen Levels mit der Kontrolle des Mechs vertraut gemacht. Diesen Modus solltet ihr nicht auslassen, da alle Controller-Tasten belegt sind. Mit den Shoulder-Buttons bewegt ihr euch jeweils einen Schritt nach vorne bzw. zurück. Das D-Pad dient dazu, den Oberkörper des Stahlkolosses etwas zu

drehen. Mit den beiden Analog-Sticks bewegt ihr die Arme eures Roboters und schlägt auch zu. Die einzelnen Knöpfe sind für Laser-Attacken oder schießen gewaltige Torpedos ab. Je nach Mech-Typ kann man sich auch in eine andere Form verwandeln. Der R3- bzw. der L3-Button dient dem Umschalten der Arm-Waffen, die euch mehr Power für Nah- oder Fernkampf liefern.

Gut gegen Böse

Hat man sich irgendwann an die Steuerung gewöhnt, bringt der Titel durchaus Spaß. Entweder kämpft ihr gegen einen Freund im Versus-Mode, oder ihr macht euch alleine an die Story-Variante. Der Challenge-Mode macht nur dann Sinn, wenn man in der Story schon

etwas vorangeschritten ist. Hier kann man nämlich die einzelnen Levels nochmals absolvieren. Also auf zur Story. Kurz gesagt: Außerirdische Roboter zerstören nahezu alles, was ihnen unter die „Finger“ kommt. Eure Spielfigur hat die Fernsteuerung zu einem ebenbürtigen Gegner in der Hand. Mittels eines Gravitations-Feldes kann euer Held auch durch die Gegend fliegen und sich von Dächern aus einen guten Überblick verschaffen. Wenn ihr meint, alles Notwendige zu sehen, könnt ihr mittels der Select-Taste euren Robo aktivieren und diesen fortan steuern. Seid ihr zu nahe am Geschehen, müsst ihr damit rechnen, im Kampf der beiden Mechs eins auf den Deckel zu kriegen und dahinzuscheiden. So müsst ihr immer wieder euren Standort wechseln, um das zu verhindern. Aber Vorsicht! Während ihr euch einen sicheren Platz sucht, ist der Stahlkoloss funktionsuntüchtig. **HS**



○ Kann schon mal vorkommen, dass nach dem Kampf die halbe Stadt in Schutt und Asche liegt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Enix
	www.enix.com
Entwickler	Enix
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Hat man sich mit der Steuerung erst einmal angefreundet, bringt das Mech-Spektakel „das gewisse Etwas“.

Tipps & Tricks

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

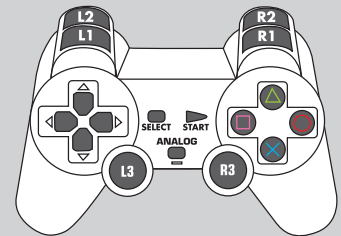
Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

Mailt an: tipps@playplaystation.com

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

inFormation

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



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

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Red Faction 2

Schwierigkeiten mit Gegnerschaften neutralisiert der geneigte kampfberbereitete Spieler gekonnt mit den richtigen Eingaben.

Wechselt vom Hauptmenü aus in den Unterpunkt Extras. Wechselt in den Optionspunkt Cheats. Gebt die aufgeführten Zeichenfolgen in die unten aufgeführte Zeile ein und spült sie mit dem Befehl O.K. runter. Die Codes selbst werden also als eine Art Passwort eingegeben, und nicht als Tastenkombination. Wurde alles richtig getätigt, werden die Cheatpunkte anwählbar und die angezeigten Fragezeichen verwandeln sich in die anwählbaren Optionen. Markiert nach Bedarf die gewünschten Effekte. Später im Spiel habt ihr im Optionsscreen immer noch die Möglichkeit, einzelne Dinge zu aktivieren, oder wenn sie euch nerven, wieder abzuschalten. Den Optionsscreen erreicht ihr, indem ihr die Select-Taste während einer Mission drückt. Die Start-Taste wechselt hingegen in den reinen Pausescreeen.

Gesundheitsbonus

X, X, □, △, □, △, ○

Wandelnder Tod

X, X, X, X, X, X, X, X

Unendlich Munition

□, △, X, ○, □, ○, X, △

Unendlich Granaten

○, X, ○, □, X, ○, X, ○

Red Faction 2

Directors Cut

□, X, ○, △, ○, X, □, △

Schnelle Rails

○, □, ○, □, X, X, △, △

Dramatisches Ende

△, △, △, △, △, △, △, △

Alle Cheats in einem Aufwasch

□, ○, △, ○, □, X, △, X

Level freischalten

○, □, X, △, □, ○, X, X

Die Levelanwahl wird nicht als sichtbarer Punkt aktiviert. Startet ihr nach der Eingabe ein neues Spiel, werdet ihr feststellen, dass durch den Code alle Spielabschnitte anwählbar geworden sind.

Vier weitere Codes, die verrückte Sachen bewirken sollen, allerdings den Dienst verweigern. Probiert sie einfach mal in eurer Version aus.

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
○, ○, ○, ○, △, X, ○, ○
△, ○, X, □, △, ○, X, □
□, □, □, □, □, □, □, □

Stuntman

Tragt die folgenden Cheat-Codes als Fahrernamen ein. Achtet jedoch genau auf die Schreibweise, die aus einem Mix aus Groß- und Kleinschreibung besteht. Bestätigt danach die Eingabe. Ein Folgescreen informiert euch darüber, dass geschummelt wurde.

Fahrernamen

BiNdErS
BonNeTT
Sez4Jnr
Turnips

Effekt

Alles erschummelt
Filme freischalten
Fahrzeuge aktivieren
Zubehör freischalten

INHALT 12/2002

PlayStation2

Der Herr der Ringe: Die Geführten	69
GTA Vice City	69
Gumball 3000	68
Kelly Slater's Pro Surfer	68
Pro Evolution Soccer 2	68
Red Faction 2	67
Stuntman	67
Superman: Shadow of Apokalips	68

CheatCards PS2

GTA Vice City – Karte 1	95-96
GTA Vice City – Karte 2	95-96
Hitman 2 – Silent Assassin	97-98
Need for Speed: Hot Pursuit 2	97-98

Action-Replay-2-Codes

Colin McRae Rally 3	87
Pro Evolution Soccer 2	87
Tekken 4	86
TimeSplitters 2	86-87

Player's Guide

PlayStation2

Das Ding (Teil 2)	90-94
GTA Vice City	70-79
Onimusha 2: Samurai's Destiny (Nachschlag)	88-89
TimeSplitters 2 (Nachschlag)	80, 85



Die Levelanwahl wird erst vorm Spieleinstieg verfügbar. Es erscheint ein praktisches Auswahlmeneü.

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Superman: Shadow of Apokolips

Startet das Spiel und wählt im Optionsmenü den Punkt „Cheats“ aus. Tragt die Codes entsprechend unserer Liste ein und bestätigt. Für die korrekte Eingabe erscheint eine Meldung auf dem Screen. Ist im Code ein Leerzeichen enthalten, muss dieses auch bei der Eingabe berücksichtigt werden.

Master Code

Für eine Levelanwahl und weitere Extras benutzt ihr den Code: **WXYZPTLK**

Um an die Levelanwahl zu gelangen, klickt ihr zurück ins Hauptmenü. Benutzt dort den Punkt „Level erneut spielen“. Hier erhaltet ihr eine Liste mit allen Abschnitten, die direkt anwählbar sind.

Unbegrenzte Superkräfte

Bevor Supermans Kräfte nachlassen, benutzt ihr lieber diesen Code: **JOR EL**

Alle FMV-Sequenzen freischalten

Cheatcode-Eingabe: **LANA LANG**

Alle Biographien freischalten

Cheatcode-Eingabe: **LARA**

Expert-Mode freischalten

Cheatcode-Eingabe: **BIZZARO**



Die Levelanwahl wird unter dem Menüpunkt „Level erneut spielen“ verfügbar.

Pro Evolution Soccer 2

Mit einem Lächeln präsentieren wir euch diesmal einen kurzen Auszug aus „Sein und Schein“. Wir haben uns daran gemacht und einmal ganz genau ermittelt, welche Teams sich hinter den Mannschaftsnamen in „Pro Evolution Soccer 2“ verbergen könnten. Viel Spaß damit.

PES 2. Möglicher Verein

CELT CELTIC
CONNACHT . . . GLASGOW RANGERS
ARAGON MANCHESTER UNITED
LONDON ARSENAL
LIGURIA CHELSEA
EUROPORT LIVERPOOL
YORKSHIRE LEEDS UNITED

Pro Evolution Soccer 2

LAKE DISTRICT WESTHAM UNITED
HIGHLANDS NEWCASTLE UNITED
DUBLIN ASTON VILLA
CATALUNA BARCELONA
NAVARRA REAL MADRID
ANDALUCIA VALENCIA
CANTABRIA . DEPORTIVO DE LA CORUNA
PROVENCE A.S.MONACO
LANGUEDOC . . OLYMPIQUE MARSEILLE
NORMANDIE PARIS S.G.
MEDOC BORDEAUX
RIJNKANAAL AJAX AMSTERDAM
NOORDZEEKANAL
FEYENOORD ROTTERDAM
FLANDRE PSV EINDHOVEN
MARCHE INTER
PIEMONTE JUVENTUS
LOMBARDIA A.C.MILAN
UMBRIA LAZIO
EMILIA PARMA
TOSCANA FIORENTINA
ABRUZZI A.S.ROMA
WESTFALEN . . . BORUSSIA DORTMUND
ANHALT BAYERN MÜNCHEN
RUHR BAYER 04 LEVERKUSEN
RHEINLAND HAMBURGER SV
PELOPONNISOS . OLYMPIAKOS PIRAEUS
BYZANTINOBUL GALATASARAY
MARMARA DYNAMO KIEV
VALDAI SPARTAK MOSCOW
SELVAS VASCO DA GAMA
MATO GROSSO PALMEIRAS
PAMPAS RIVER PLATE
PATAGONIA BOCA JUNIORS

Gumball 3000

Gebt die Tastenkombinationen schnell im Hauptmenü des Spiels ein. Ein Knacksen bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Gumball-Fahrzeuge freischalten

L1, L1, O, □, O, □, R2, □, R2

Alle Stages freischalten

O, O, O, O, □, R1, O, L2, □

Alle Challenge Tracks freischalten

O, O, O; L2, L2, O, O, R2, □

Alle Game-Modes freischalten

□, □, □; O, O, O, O, L1, O, R2, R2

Unbegrenzt Damage

L2, L2, R1, R2, □, O, O, □

Unbegrenzt Zeit

O, O, O, O, L2, O, O, □

Alle Polizei-Levels

Gumball 3000

aktivieren

O, O, □, L2, □, O, O, □, O

Alle SOG-Karten freischalten

O, O, O, R2, R2, L1, R2, R2, O, □

Der „Big-AI“-Cheat

O, O, O, O, □, □, L2, R2



Alle Fahrzeuge gefällt? Mit den Cheats kein Problem!

Kelly Slater's Pro Surfer

Geht im Spielmenü in „Extras“ und dort in „Cheats“. Ein Handy erscheint, auf dem ihr dann folgende Nummern eingeben könnt, um die dazugehörigen Extras freizuschalten.

Alle Boards:6195554141

Alle Levels:3285554497

Alle Outfits:7025552918

Alle Surfer:949 5556799

Alle Tricks:6265556043

Ego-Perspektive:8775553825

Höher springen:2175550217

Maximaler Statuswert:2125551776

Perfekte Balance:2135555721

Psychedelische Grafikeffekte: . .8185551447

Tiki-Gott:8885554506

Tony Hawk:3235559787

Travis Pastrana freischalten: . . .8005556292

Surffreak:3105556217

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Einsteiger-Tipps:

Nach jeder erledigten Quest und Sub-Quest solltet ihr unbedingt speichern!

Achtet auf eure Lebensenergie, wenn ihr mit der R2-Taste das Inventar aufruft, wird das Spiel angehalten und ihr könnt euch in aller Ruhe mit Crams und Lempas stärken.

Hobbingen: Flucht vor den schwarzen Reitern

Nachdem ihr den Schlüssel zu Bilbos Haus bei Sam Gamgees Vater hinterlegt habt, taucht ein Ringgeist im Dorf auf. Ihr müsst nun Hobbingen unentdeckt verlassen. Ihr dürft auf keinen Fall den Ring benutzen, da die schwarzen Reiter Frodo sonst sofort entdecken. Versucht, die meiste Zeit zu gehen und rennt nur dann, wenn die Reiter gerade nicht in der Nähe sind. Werft mit Steinen, um die Ringgeister von euch abzulenken. Habt ihr das Dorf verlassen, erwartet euch noch ein weiterer Ringgeist. Nehmt den Weg durch den Hohlen Baumstamm und lenkt den Geist mit einem Steinwurf ab, um ihn wegzulocken.

Alter Wald: Der böse Baum

Im Alten Wald geraten Frodos Hobbit-Kumpels in die Fänge eines wütenden Baumes. Frodo muss sie befreien. Der Trick ist, in der Nähe des Baumes zu bleiben. Bewegt ihr euch zu weit von ihm weg, verletzt hervorschnellende Wurzeln Frodo. Wartet ab, bis der Baum mit der Faust nach euch schlägt und weicht aus. Schlagt danach mit dem Holzknüppel auf seine Faust ein und wiederholt das Ganze bis die Hobbits wieder befreit sind. Werft auf keinen Fall Steine in das Maul des Baumes, da eure Freunde sonst verloren sind.

Hügelgräberhöhen: Höhlengeist

Erneut sind Frodos Begleiter verschwunden. An der höchsten Stelle der Hügelgräber erreicht ihr eine Höhle und müsst euch dem Höhlengeist stellen, der Frodos Freunde gefangen hält. Mit dem Holzknüppel könnt ihr gegen den Gift speienden Zombie nichts ausrichten. Rechts vom Eingang der Höhle steht auf einer Stufe eine Holzkiste. Hüpf hin auf und holt euch den Dolch aus der Truhe. Nun weicht ihr dem giftigen Atem des Geistes aus und verpasst ihm ein paar Stiche. Der Geist verschwindet im Boden und kommt an anderer Stelle wieder zum Vorschein. Wiederholt das Ganze bis zu der Sequenz, wo Frodo Tom Bombadil zu Hilfe ruft. Er befreit die Hobbits aus der Höhle und schenkt allen Halblingen Dolche.

Bree: Aragorns Todesstoß

In Bree schließt sich Aragorn den Gefährten an. Die Steuerung des Waldläufers unterscheidet sich in zwei Punkten von der

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Steuerung der Hobbits. 1. Aragorn kann nicht springen, sondern führt stattdessen einen Kick aus. 2. Anstatt mit Steinen zu werfen, hat er Pfeil und Bogen für Distanzangriffe zur Hand. Im Nahkampf solltet ihr versuchen, die Gegner mit einem Kick von den Füßen zu holen. Anschließend bewegt ihr euch näher an den am Boden liegenden Gegner heran und drückt Viereck. Aragorn setzt zum Todesstoß an. Das erleichtert die Kämpfe gegen mehrere Gegner enorm.

Wetterspitze: Der Angriff der Nazgul

Ihr solltet auf jeden Fall gespeichert haben. Auf der Wetterspitze muss Aragorn den verletzten Frodo vor den Ringgeistern schützen. Das funktioniert am besten mit der Fackel. Schlagt mit der brennenden Fackel auf die Nazgul ein, bis sie verschwinden. Achtet darauf, immer in der Nähe des Ringträgers zu bleiben. Jeder Ringgeist kann sechs Treffer einstecken, bevor er verschwindet. Falls Aragorn ums Verrecken keine Fackel zur Hand hat, ladet euren Spielstand einfach neu.

Die Minen von Moria: Der Balrog

Der Kampf mit dem Balrog ist einfacher als man denkt. Weicht seinen Feuerbällen aus und nähert euch ihm dabei. Nutzt seine Feuerpause, um ihn mit einer Blitzattacke für eine kurze Zeit lahmzulegen. Dann schlagt ihr schnell genau dreimal auf ihn ein bringt euch wieder in Sicherheit. Landet der Balrog einen Treffer mit seinem brennenden Schwert, führt das sofort zum Tod Gandalfs.

Der fliegende Nazgul

Auch der finale Endgegner ist keine wirkliche Herausforderung. Geht so dicht an den Drachen heran, wie es geht. Wenn ihr direkt an seinem Rumpf steht, kann er euch nicht mehr mit seinem giftigen Atem erwischen. Schlagt nun so lange auf das Ungetüm ein, bis er sich in die Lüfte erhebt. Lauft zu der verfallenen Treppe mit dem Thron und stellt euch ganz oben ganz nahe an die Kante. Schaltet in die Ego-Perspektive (R2) und verpasst dem fliegenden Ungetüm ein paar Pfeile. Geschafft! Die Gefährten haben ihr Ziel erreicht.

GTA Vice City

Langsam wird's unheimlich in Sachen Cheats zum Spiel. Während wir das Spiel ausgiebig getestet haben, trudelten nahezu täglich Cheats ein. Die folgenden Codes haben wir noch auf den letzten Drücker ins Heft gequetscht. Gebt sie einfach ein während ihr spielt, ohne zu pausieren.

GTA Vice City

Waffen zuschalten

(Mit diesem Code gib'ts die Kettsäge!)

R1, R2, L1, R2, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Wasserfahrzeuge

Sobald ihr mit einem Auto ins Wasser fahrt, klappen die Räder um, und ihr habt ein praktisches Motorboot unter den vier Buchstaben. Eignet sich prima, um die ganze Insel zu umschiffen!

○, R2, ○, R1, L2, □, R1, R2

Radgrößen verändern

Mit diesem Code verändert ihr an einigen Fahrzeugen die Größe der Reifen. Mehrmalige Eingabe verstärkt den Effekt.

R1, X, △, ○, R2, □, ○, ○, □

Fahrzeuge aufmotzen

Mehr Power unter der Achse gewünscht? Gebt den Cheat ein, wundert euch aber nicht, wenn sich die Reifen beim Gas geben recht heftig auf dem Asphalt abschmieren.

○, R1, ○, L2, L2, ○, R1, L1, R1, R1

Bürger mit Waffen

Kanonen für alle! Der Cheat macht's möglich.

R2, R1, X, △, X, △, ○, ○

Polizisten stehen wieder auf

Gebt den Code mal lieber nicht ein, ...

○, L1, ○, L2, ○, X, R1, L1, ○, X

Media-Anzeige

Eingeben und sich zum gegebenen Zeitpunkt überraschen lassen.

R2, ○, ○, L1, ○, R1, ○, ○, □, △



○ Einfach mal auf dem Wasser schiffen? Cheat rein, Auto schnappen und los geht's!



○ Heimwerkerbedarf erschmelt. Mit der Kettsäge erledigen sich manche Dinge fast von selbst.

GTA VICE

Markus Häberlein/mArk Liebold/Gunther Hruby

Verbrechen lohnt sich doch! Wenigstens auf den Straßen des lange ersehnten Sequels aus der Götterschmiede Rockstar. Folgt uns in den Sumpf der Drogendealer, Geldwäscher, Nuten, Schlägertypen und Mafiabosse.

Allgemeine Tipps zum Spielverlauf:

Das Spiel ist vom Missionsverlauf her nicht zwingend linear. Ihr könnt nach Lust und Laune einfach drauflos spielen und Aufträge annehmen.

Hier findet ihr wichtige Tipps und Kniffe zu Missionen, bei denen Hilfestellungen sinnvoll sind. Wundert euch also nicht, wenn wir „schlichte“ Aufträge, die sich fast von selbst erledigen, hier erst gar nicht aufführen.

Beginnen wir mit grundsätzlichen Fragen, die früher oder später auftauchen.

Wo kann man anfangs speichern?

Das Ocean View Hotel ist euer erster Unterschlupf. Hier könnt ihr speichern. Lauft ihr die Treppe hinauf, liegen in eurem Zimmer immer frische Klamotten rum. Speichermöglichkeiten werden auf eurem Radar immer mit dem Symbol einer Musikkassette angezeigt. Wichtig: Während eine Mission läuft, könnt ihr nicht speichern.

Übrigens: Lauft ihr ums Hotel herum, findet ihr auf der Rückseite immer einen praktischen Baseball-Schläger. In einer Seitengasse liegt ein Schlagring.

Im späteren Spielverlauf könnt ihr weitere Speicherorte gegen bare Münze erwerben. Je nach Behausung gibt es diverse Boni (Garage, Waffen, etc.).

Verletzungen heilen (Villa)

Sobald euch die Villa gehört, bekommt ihr volle Lebensenergie und eine kostenlose schussichere Weste. Lauft einfach die Treppe zum Pool hinab und geht dort geradeaus in den kleinen Raum. Des Weiteren befinden sich dort noch eine Schrotflinte und ein M4-Sturmgewehr, das ihr mit Sicherheit ebenfalls gut brauchen könnt. Diese Gegenstände sind dort jederzeit vorhanden. Seid ihr in besonders harten Missionen angeschlagen, könnt ihr euch dort wieder auffrischen.

Versteckte Päckchen

In gewohnter Weise sind wieder 100 Päckchen im Stadtgebiet versteckt. Sobald ihr eine gewisse Anzahl eingesammelt habt, ver-

ändern sich die hinterlegten Grundwaffen bei eurem Speicherpunkt.

Wo gibt's Aufträge?

Um Aufträge zu erhalten besucht ihr einfach die angezeigten Punkte auf eurem Radar. Aber auch über das entlehnte Handy kommen Aufträge rein. Nachdem einige Missionen erfüllt wurden, finden sich weitere Auftraggeber, die euch entweder telefonisch benachrichtigen, oder die durch ein Treffen ins Spiel kommen. Keine Sorge, der Radar füllt sich recht schnell mit Auftraggebern.



○ Augen auf! Durchstöbert alle Winkel und Ecken im Spiel! Überall findet ihr brauchbare Goodies!



○ Schaut um eure Speicherorte herum. Ihr findet dort immer Waffen. Sammelt ihr die versteckten Päckchen ein, verbessert sich auch das Angebot.



○ Polizeistreife mal ganz anders. Springt einfach auf ein Fahrzeug und lasst euch durch die Gegend kutschieren. Sinnlos, aber witzig.

CITY



Sobald Ricardo Diaz aus dem Weg geräumt ist, seid ihr in der Lage, (kostspielige) Immobilien (Club Malibu, Kaufmann Taxis, etc.) zu kaufen. Dort gibt es dann weitere Missionen.

Neues Spiel – altes Problem: Der Fahndungslevel

Wir kennen alle die blinkenden Sternchen oben rechts im Screen – der Fahndungslevel. **Unser Tipp:** Legt euch nicht aus Dummheit mit den Ordnungskräften an! In Vice City agieren die Gesetzeshüter wesentlich aggressiver, als ihr das aus den Vorgängern gewohnt seid.

Das macht die Jungs der Polizeitruppe sauer. Vermeidet deswegen die folgenden Punkte:

- Passanten überfahren oder anders in Mitleidenschaft ziehen (schlagen, beschießen, etc.).
- Wild herumballern.
- Klaut keine Fahrzeuge, wenn Polizisten in der Nähe sind. Zwar wirkt sich das nicht unbedingt sofort auf euren Fahndungslevel aus, aber wenn ihr nicht schnell genug die Kurve kratzt, verhaften sie euch.
- Zielt nicht mit Feuerwaffen auf Polizisten, das mögen die Jungs überhaupt nicht!
- Je höher der Fahndungslevel ist, desto aggressiver gehen die Gesetzeshüter vor. Zwei Sterne sind noch im Rahmen. Ab drei Sternen beginnen die Cops allerdings bereits, Straßensperren aufzubauen und SWAT-Einheiten zu alarmieren. Wer sich nicht mit dem FBI oder mit dem Militär anlegen will, sollte brav bleiben.

Fahndungslevel senken: Wie wird man die Polizei wieder los?

- Versteckt euch. Beispielsweise in einem Hinterhof. Mit der Zeit sinkt der Fahndungslevel ein wenig.
- Nehmt neue Kleider auf, verändert also euer Outfit. Das senkt den Fahndungslevel um bis zu zwei Sterne. Klamotten liegen anfangs in eurem Hotelzimmer und beim Schneider um die Ecke aus. Im späteren Spielverlauf gibt es weitere Outfits zu finden bzw. sie werden euch zur Verfügung gestellt.
- Schließt einen laufenden Auftrag erfolgreich ab. Das setzt den Fahndungslevel auf null.
- Sucht die aufnehmbaren Sterne. Jeder Aufgenommene senkt den Fahndungslevel um eine Stufe. Es macht durchaus Sinn, vor Missionsantritt schon mal die Gegend nach den Sternen abzuklappen, um für eine heiße Flucht besser gewappnet zu sein.
- Setzt euch in ein Auto und düst zu „Pay'n Spray“. Lasst die Kiste umlackieren, und schon ist Ruhe.

Polizei nach Gehör orten

Sperren die Lauscher auf. Ihr könnt richtig „hören“, ob euch die Ordnungshüter an den Fersen kleben. Sirenengeheul zeigt immer an, dass sich ein Polizeiwagen in eurer Nähe befindet und euch entdeckt hat. Aggressive Zurufe hingegen lassen mehr auf eine Fußstreife schließen. Flüchtet also mit offenen Lauschern. Wichtig: Bewegt ihr euch zu Fuß, wechselt die Waffe! Mit einem Schlagring in der Hand rennt ihr schneller als mit einem Sturmgewehr.

Lebensenergie auffrischen

Speichert! Lebenswerte werden dadurch aufgefrischt, eure Schutzweste jedoch nicht.

Schaut beim Krankenhaus vorbei, hier befindet sich das Symbol in Herz-Form. Lauft ihr durch dieses hindurch, wird eure Lebensenergie aufgefrischt. Allerdings knöpft euch das geldgeile Ärzteteam dafür einen Teil eurer sauer verdienten Knete ab.

Steigt in einen Krankenwagen ein. Auch das frischt die Lebenskraft auf.

Geht euch die Lebensenergie zur Neige, hilft ein Abstecher ins nächste Fast-Food-Restaurant. Für ein paar Dollar bekommt ihr dort ein Maxi-Menü, mit dem ihr euren Zustand wieder normalisiert.

Ein Besuch im eigenen Pole-Position-Stripclub hat der Gesundheit ebenfalls noch nie geschadet.



⊙ Energieauffrischung: Steigt einfach in einen Krankenwagen ein. Dafür gibt es Lebensenergie.



⊙ Helft ihr der Polizei, Flüchtige zu stellen, erhaltet ihr einen Bonus. Vorsicht! Trefft nicht die Polizisten!



○ Kapert ihr ein Auto schnell genug, bleibt manchmal der Beifahrer sitzen und beginnt auf der Flucht zu meckern und zu schreien.



○ Nur fliegen ist schöner! Sollte euch das Biker-Fieber packen, müsst ihr dran denken, dass die Fahreigenschaften völlig anders sind.

... und raus

Tipp: Ihr könnt aus fahrenden Autos springen. Drückt ihr während der Fahrt kurz die Δ -Taste, springt euer Spielcharakter mit Todesverachtung aus dem Auto heraus. Allerdings kostet das Lebensenergie. Somit empfiehlt sich der Notausstieg nur in Ausnahmesituationen.

Denselben Effekt erzielt ihr auch bei Zweirädern. Wobei das Absteigen unter Umständen keinerlei Lebensenergie kostet. Merke: Roller können mit diesem Trick recht einfach als Waffe verwendet werden, da sie beim Absteigen einfach weiter geradeaus fahren. Autos kann man hingegen prima als Bombe verwenden. Schrottet die Kiste so lange, bis der Motor raucht. Fahrt sie dann mit hoher Geschwindigkeit in die Richtung eines potenziellen Ziels und springt rechtzeitig vor dem Aufschlag heraus.

Rennen, rennen, rennen!

Wie schon im Vorgänger mutiert ihr mit der X-Taste zum Langstreckenläufer, wenn ihr euch per pedes bewegt. Allerdings geht euch schnell die Luft aus. Drückt bei längeren Spurts deswegen immer wieder die X-Taste, anstatt sie einfach nur gedrückt zu halten. Das Resultat: Ein wesentlich längerer Spurt.

Genauso entscheidend ist es, welche Waffe sich gerade in euren Händen befindet. Wechselst, wenn es schneller gehen soll auf die Faust, oder auf den Schlagring. Dann rennt ihr schneller. Mit der Zeit steigert ihr übrigens eure Kondition. Wenn ihr alle Rettungswagen-Missionen abgeschlossen habt, verfügt ihr über unendlich viel Kondition.



○ Haltet die Augen offen! Manchmal entdeckt man hilfreiche Gegenstände nur, wenn man richtig hinschaut.

Sight-Seeing

GTA Vice City ist vollgepackt mit Verstecken und geheimen Eckchen. Und überall findet ihr Goodies. Warum nicht einfach durch die Gegend laufen? Schaut genau aufs Radar. Schmale, grau hinterlegte Strecken symbolisieren verwinkelte Gassen. Es lohnt sich hier fast immer, etwas genauer nachzuschauen. Die ganz Frechen unter euch springen einfach auf ein fahrendes Auto und lassen sich durch die Gegend fahren. Witziger wird's, wenn ihr euch dazu eine Polizeistreife ausleuchtet! So lassen sich beispielsweise Schutzwesten und Waffen finden, für die man nichts bezahlen muss.

Geldbeschaffung

Tja, ohne Knete, keine Fete. So auch in Vice City. Um an Geld zu gelangen, habt ihr viele Möglichkeiten:

- Erfüllt Missionen und Aufträge.
 - Besorgt euch ein Taxi, betätigt R3 und schippert Fahrgäste durch die Gegend. Ähnlich wie in Crazy Taxi gabelt ihr vereinzelte Fahrgäste auf und befördert diese zu ihren Zielorten. Dafür klingelt die Kasse.
 - Setzt euch in einen Krankenwagen und betätigt die R3-Taste. Transportiert vorsichtig Verletzte. (**Tipp:** Die L3-Taste schaltet die Sirenen zu!)
 - Schnappt euch einen Polizeiwagen. Per R3-Taste dürft ihr nun Bürgerwehr-Missionen zocken. **Tipp:** Die L3-Taste schaltet die Sirenen zu! Schaltet ihr euch mit dem Panzer-Cheat ein Kettenfahrzeug zu, könnt ihr auch mit diesem die Bürgerwehr-Missionen angehen.
 - Sucht euch die überall auffindbaren Rampen und legt mit einer geklauten Kiste Sprünge hin. Benutzt dazu aber lieber Fahrzeuge, die eine gute Straßenlage aufweisen. Vorsicht! Zwar könnt ihr auch mit Zweirädern auf die Rampen donnern, allerdings werden viele Sprünge in Energieabzug ausarten. Hierzu braucht es schon etwas Übung!
 - Helft der Polizei und vermöbelt flüchtige Diebe.
- Sobald ihr ein Gebäude kaufen könnt, empfehlen wir euch, zuerst den Club Malibu, das

Filmstudio oder das Taxiunternehmen zu kaufen. Erfüllt dort alle Missionen, denn danach erwirtschaftet das Unternehmen Umsatz, den ihr euch nur noch regelmäßig abholen müsst.

Sobald euch die Eiskrem-Fabrik gehört, könnt ihr mit dem hübschen Gefährt ebenfalls Kohle scheffeln. Fahrt damit in ein belebtes Gebiet und aktiviert durch Drücken auf den linken Analog-Stick die Musik. Sogleich kommen eure Kunden und ihr könnt ordentlich Umsatz machen. Bleibt aber nicht zu lange an einer Stelle, da die Polizei natürlich recht schnell erkennt, dass ihr in eure Waffeln nicht nur Eis, sondern auch illegalen Schnee füllt.

Waffeneigenschaften

Habt ihr eine Waffe in Händen, könnt ihr mit der L1- und R1-Taste zwischen den möglichen Zielen durchschalten. Beachtet dabei, dass jede Waffe auch eine andere Reichweite besitzt. Die Zielautomatik funktioniert also nicht bei weiter entfernten Zielen.

Tipp: Zielt nicht aus Blödsinn auf Polizisten, das hat schlimme Folgen.

Fahrzeuge eliminieren

Nicht gerade selten müsst ihr Fahrzeuge eliminieren. Sobald euch deren Fahrer aber bemerken, könnt ihr ihnen nur noch sehr schwer folgen. Versucht daher lieber, die Wagen aus großer Distanz mit der Maschinenpistole zum Explodieren zu bringen. Auch die ferngezündeten Granaten oder die Panzerfaust leisten euch dabei gute Dienste. Wenn ihr auf die Reifen schießt, bleiben die Fahrzeuge meistens stehen und bieten so ein besseres Ziel.

Waffenbeschaffung

Wer die Augen offen hält, findet überall Nachschub an Waffen. Schnappt ihr euch beispielsweise einen Polizeiwagen, erhaltet ihr manchmal ein Gewehr.

Vor den Missionen

Bevor ihr einen Auftrag annimmt, solltet ihr erst einmal speichern. Sorgt auch dafür, dass sich ein fahrbarer Ersatz in der Nähe befindet, mit dem ihr sehr gut zurechtkommt.

Guter-Bürger-Bonus

Beobachtet ihr, wie ein Streifenbeamter einen Flüchtigen verfolgt, könnt ihr euch ein paar Zusatzpunkte ergattern. Attackiert einfach den Flüchtenden. Diese Situationen tauchen immer rein zufällig auf und können bare Dollars einbringen. **Tipp:** Lauscht nach Schreien von Frauen, die kündigen sehr häufig einen Handtaschendiebstahl an...

... aber Vorsicht! Trefft nicht versehentlich die aufrückenden Polizeibeamten, auch das kann wieder Ärger verursachen.

Hubschrauber

Ihr findet Hubschrauber nicht auf dem Flughafen, sondern auf den Dächern des Polizeihauptquartiers, des VCN-Fernsehsenders und des Hyma Condo (alles Downtown) sowie auf dem Dach des Vercetti Estate. Im Falle des Hyma Condo müsst ihr dieses erst kaufen. Zudem sind nicht immer Hubschrauber an Ort und Stelle. Lauft einmal um den

Block oder die Straße entlang. Danach müsst der Heli auf dem Landepad stehen.

„Wheelie“ und „Stoppie“ mit Motorrad

Setzt euch auf ein Zweirad und gebt Gas. Drückt ihr dabei das Steuerkreuz oder den linken Analog-Stick nach unten, macht ihr einen „Wheelie“ – ihr fahrt lediglich auf dem Hinterrad. Mit etwas Übung könnt ihr aus dieser Position über flache Autos springen. Passt aber auf, übertreibt ihr es, macht ihr sehr schnell Bekanntschaft mit dem harten Straßenbelag.

Es geht aber auch anders herum. Lehnt ihr euch nach vorne und bremst, macht ihr einen „Stoppie“. Je länger man die Stunts durchhält, desto mehr Geld bekommt man.

Kleinigkeiten – achtet mal auf:

Nach einem Verkehrsunfall mit menschlichen Opfern (Fußgänger) werden die Umriss



Der Aufgang zum Dach des VCN-Gebäudes ist neben der Brücke versteckt.

der Position der Leiche auf dem Boden markiert.

Stellt euch an eine Straße und wartet. Das Spiel generiert nach und nach sehr viele Passanten. Nach einiger Zeit ist richtig was los.

Beobachtet herumlungernde, dunkel gekleidete Diebe. Manchmal werdet ihr kurz darauf Zeuge, wie diese Passanten bestehen.

Mission-Briefing

Mission: Geschworene einschüchtern

Tipp: Einem der beiden Zielobjekte muss erst eine Watschen verpasst werden. Daraufhin steigt dieses in sein Auto ein. Den Rest erklärt das Spiel.



Geschworene einschüchtern: Konzentriert euch nicht nur auf eine Stelle des Fahrzeugs.

Mission: Aufruhr

Versorgt euch bei Rafael mit neuen Klamotten und fahrt zum Zielpunkt. Dort angekommen, braucht ihr nur vier der aufgetragenen Arbeiter zu schlagen, um einen Aufruhr auszulösen. Denkt daran, dass die vier dann auch weiterhin auf euch losgehen. Nachdem es zum Aufruhr gekommen ist, könnt ihr auf den Hof gelangen. Hier müssen die drei Transporter zerstört werden. Achtet darauf, dass euch die Wachen beschießen. Entledigt euch deswegen erst mal aller, die auf euch einstürmen. Fahrt dann den einzelnen Transporter zwischen die beiden anderen und jagt sie mit einem gezielten Schuss auf die roten Fässer hoch. Ist ein Transporter noch nicht vollständig zerstört worden, könnt ihr mit ihm einfach Ping-Pong zwischen den

Mauern spielen, bis er anfängt zu brennen. Schaut beim Verlassen des Geländes noch ums Lagerhaus herum.

Mission: Der Verräter

Auftrag annehmen, Kettensäge schnappen und die Zielperson einschüchtern. Sobald ihr aus dem Gebäude draußen seid, genügt es, normale Mittel zur Neutralisation einzusetzen. Denkt aber daran, dass euch sofort die Polizei auf den Fersen ist. Ihr habt jetzt zwei Möglichkeiten, die Mission erfolgreich abzuschließen. Schnappt ein Auto und fahrt zu Pay'n Spray, oder sucht zwei der Sternchen zusammen. Wichtig: Ihr müsst danach in ein Auto einsteigen, um die Mission abzuschließen.

Mission: Ein bedauerlicher Unfall

Mordauftrag, doch soll es wie ein Unfall aussehen. Besorgt euch einen schnellen, flachen



Ein bedauerlicher Unfall: Um am Sportwagen dranzubleiben, solltet ihr euch ein schnelles Auto leihen.

TIPPS ZU DEN ERSTEN MISSIONEN:

Um jede Mission in GTA Vice City genau zu beschreiben, würden wir sicherlich den Platz mehrerer Telefonbücher benötigen. Ihr findet deswegen hier in zwangloser Reihenfolge Tipps zu einigen Missionen zu Spielbeginn. Deren Reihenfolge kann dabei völlig variieren! Orientiert euch an den Namen der Missionen. Eignet sich für eine Mission eine spezielle Waffe, sollte diese vor dem Antritt besorgt werden. Vergesst nicht, genug Munition ins Gepäck zu stopfen!

Wagen. Transporter halten zwar mehr aus, aber mit denen überfahrt ihr den Ziel-Porsche auch schnell, ohne Schaden anzurichten. Drängt den Wagen möglichst so ab, dass er auf andere Fahrzeuge auffährt. Tipp: Ever eigener Wagen wird auch bald anfangen zu qualmen. Versucht, den Ziel-Porsche im richtigen Moment einzuklemmen, die Folge-Explosion hilft euch in so einem Fall.

Mission: Schutt und Asche

Fahrt einfach um die Ecke und steigt dort in den Top-Fun-Van ein. Jetzt müsst ihr mit einem kleinen Modellhubschrauber Sprengladungen an vier Fässern in dem Rohbau platzieren. Mit der X-Taste lasst ihr das Fluggerät steigen, mit der Quadrat-Taste sinken. Denkt daran, dass ihr die Flugrichtung mit den L2- und R2-Tasten beeinflussen könnt – das erleichtert den Einsatz ungemein. Übrigens: Gehen euch die aufdringlichen Bauarbeiter auf die Nerven, legt sie kurzerhand mit eurem Rotor um.

Mission: Phnom Penk '86

Steigt in den Hubschrauber ein und schießt alle Gegner am feindlichen Gebäude ab. Sobald euch Lance absetzt, stürzt ihr in das Haus und säubert die Innenräume von den Gangstern. Schnappt euch auf dem Dach den Koffer und schon geht's wieder nach Hause.

Mission: Zu Befehl, Sir!

Sucht den Militärkonvoi auf und lauft einfach nebenher. Kommt dem Panzer zunächst nicht zu nahe – da haben die Soldaten etwas dagegen! Wartet, bis der Fahrer an einem Donut-Stand anhält, um sich ein paar der leckeren Schmalzkringel zu holen. Das ist eure Chan-



○ Zu Befehl, Sir!: Wartet einfach, bis sich die Soldaten einen kleinen Snack holen.

ce. Schnappt euch den Panzer und fahrt ohne Umweg zur Garage. Beeilt euch, denn im Panzer befindet sich ein Sprengsatz, der innerhalb kürzester Zeit explodieren kann.

Mission: Das Begräbnis

Empfohlene Waffen: MP

Kleidet euch zunächst in den Farben der Gang und sucht das Beerdigungsinstitut auf. Am besten fahrt ihr einfach daran vorbei und legt bei einem Drive-by-shooting erst einmal die meisten Gangster um. Danach flüchtet deren Anführer in einem Leichenwagen. Verfolgt ihn und achtet auf die Särge, die dieser aus dem Kofferraum auf die Straße wirft. Nach einiger Zeit steigt er aus und flüchtet zu Fuß. Jetzt ist er für eure flinke Maschinenpistole leichte Beute.

Mission: Das schnellste Boot

Empfohlene Waffen: MP

Begebt euch zu der Werft und fahrt die Wachen im langen Eingangsbereich mit eurem Wagen tot. Dann sprintet ihr zu der Halle, wo ihr mit einem Schalter das Boot zu Wasser lasst. Achtet wieder auf neue Gegner und steigt möglichst schnell in das Boot ein. Jetzt müsst ihr es nur noch heil zum Zielpunkt bringen und die Mission ist geschafft.

Mission:

Angebot und Nachfrage

Steigt in das Rennboot und überholt die beiden Gegner. Fahrt dabei nicht gleich rechts durch die engen Kanäle, sondern geradeaus und springt über den schmalen Rasenstreifen



○ Das Begräbnis: Achtet bei der Verfolgungsjagd auf die explodierenden Särge!

des Golfplatzes. An der Yacht angekommen, schnappt ihr euch die Ware und flüchtet sofort wieder. Jetzt steuert allerdings Lance das Boot und ihr müsst in einer Shooter-Sequenz alle Gegner erledigen.

Mission: Stunt-Boot-Action

Folgt mit dem Boot einfach den Markierungen auf dem Wasser und versucht, möglichst präzise über die Rampen zu springen. Lasst euch aber nicht zu viel Zeit – die Uhr tickt!

Um enge Kurven zu fahren, benutzt ihr entweder den R1-Button, oder geht kurz vom Gas, schlagt ein und beschleunigt erneut.

Mission: Die Befreiungsaktion

Empfohlene Waffen: Sturmgewehr, Scharfschützengewehr

Rast schnell wie der Wind zum Schrottplatz und erledigt die beiden Wachen am Eingang gleich mit euren Stoßfängern. Weitere Unholde lassen sich aus der Distanz am besten mit dem Sturm- oder mit dem Scharfschützengewehr ausschalten. Sobald ihr Lance befreit habt, steigt ihr in den Wagen, der links neben der Halle steht und verlasst den Schrottplatz. Euch sind aber noch jede Menge Gegner auf den Fersen, deshalb solltet ihr gleich nach dem Eingang rechts abbiegen und das Gelände durch diese Seitengasse unbemerkt verlassen.

Mission: Pizza Mortale

Empfohlene Waffen: Schrotgewehr

Zusammen mit eurem Kumpel Lance stürzt ihr die Villa von Diaz. Arbeitet euch links



○ Pizza Mortale: Auch Lance muss den Einsatz unbeschadet überstehen.

vom Haus durch die Gegnerhorden, bis ihr auf der Rückseite in der Halle mit dem Swimmingpool das Haus betreten könnt. Erledigt die Wachen im Treppenhaus und folgt dem Gang im ersten Stock. Sind die Widersacher in der Eingangshalle erledigt, kommt Diaz heraus. Nach ein paar Treffern versteckt er sich aber hinter seinem Schreibtisch. Sprintet die Brüstung hinauf auf die gegenüberliegende Seite und schießt ihn von dort aus ganz bequem mit dem Schrotgewehr nieder. Viola – und schon seid ihr der Besitzer einer neuen Villa. Ab sofort könnt ihr hier speichern und in der Garage Wagen parken.

Mission: Fette Beute

Empfohlene Waffen: MP

Haltet euch am Ausgang rechts und steckt auf alle Fälle die MP neben dem Cabriolet ein. Rast dann so schnell ihr könnt zum Einkaufszentrum. Ihr habt für diese Mission nämlich nur fünf Minuten Zeit. Dort angekommen verwüstet ihr zunächst die Schaufenster im Erdgeschoss. Welche ihr genau zersplittern müsst, erkennt ihr auf dem Radar. Kümmert euch keinesfalls um die Polizei – das würde nur wertvolle Zeit kosten. Sobald alle Scheiben im EG kaputt sind, knöpft ihr euch die im ersten Stock vor. Dort findet ihr auch ein Umkleide-Symbol. Wenn ihr nämlich ein neues Dress anlegt, verschwinden alle eure Sterne. Sobald auch im ersten Stock alle Scheiben kaputt sind, ist die Mission geschafft und ihr könnt fortan alle Häuser kaufen, vor denen sich die jeweiligen Symbole befinden.

Mission: Zoff in der Bar

Empfohlene Waffen: Sturmgewehr

Brettert mit den beiden Schlägern zur Bar und fahrt die beiden Wachen mit dem Wagen nieder. Dann geht's weiter zur Sicherheitsfirma. Fahrt dort euren Wagen genau an die Einfahrt, so dass niemand entkommen kann. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite steigt ihr dann eine Plattform hinauf und schießt von dort aus auf den Wagen, bis er schließlich explodiert. Sollten doch einige Sicherheitsleute überleben,



○ Kanonenfutter: Ein paar Handgranaten haben schon so manche Ratte aus ihrem Loch geschlecht.

schießt ihr erneut auf sie. Verfolgt anschließend die beiden Motorradfahrer zum Leuchtturm und erledigt sie dort.

Mission: Kanonenfutter

Empfohlene Waffen: Schussichere Weste, Sturmgewehr, Scharfschützengewehr

Sucht zunächst nach einem viertürigen Wagen und lasst eure Verbündeten einsteigen. Am Zielort angekommen schießt ihr so lange auf das Auto, das die Gegner als Deckung benutzen, bis es explodiert. Sind alle erledigt, taucht plötzlich ein Scharfschütze auf dem Dach auf. Sucht erst mal das Weiße und erledigt den Sniper aus der sicheren Distanz heraus mit dem Scharfschützengewehr. Wenn ihr wieder nach vorne lauft, tauchen noch ein paar Widersacher auf, die ihr erledigen müsst. Geht euch zwischenzeitlich mal die Lebensenergie zur Neige, könnt ihr sie auf der anderen Straßenseite in dem Pizza-Laden für ein paar Kröten wieder auffrischen. Dann müsst ihr den Van mit den Drogen klauen. Versucht erst gar nicht zu wenden, sondern fahrt erst voll in die nahende Gegnerschar hinein und anschließend rückwärts aus der Einfahrt hinaus. Jetzt müsst

ihr den Wagen nur noch heil zum Ziel bringen, dann verschwindet auch die Polizei, die euch auf den Fersen war.

Mission: Die Seeschlacht

Empfohlene Waffen: Schussichere Weste, Maschinengewehr, MP

Schießt zunächst mit dem Maschinengewehr so lange auf die beiden Boote, bis sie explodieren. Danach sammelt ihr den ersten von insgesamt drei Koffern in der kleinen Hütte auf. Erledigt alle Gegner und greift euch die beiden anderen Koffer. Danach flüchtet ihr mit dem Wagen hinter dem Haus zurück zum Café. Stellt euch aber schon mal darauf ein, dabei von einem gewaltigen Polizeiaufgebot verfolgt zu werden. Falls eure Energiereserve zur Neige geht, könnt ihr auch mit einem geklauten Wagen schnell zum Pay'n Spray und anschließend zum Krankenhaus/Restaurant/Ammu-Nation fahren und danach den Job zu Ende bringen.

Mission: Mysteriöses Pulver

Ihr müsst insgesamt drei Koffer mit dem Pulver der Voodoo-Hexe aufsammeln. Allerdings will das die Polizei auch. Macht euch



○ Fette Beute: Geht ihr mit einer Nahkampfwaffe ans Werk, erregt ihr zwar weniger Aufsehen, dafür dauert es umso länger. Deshalb: Her mit der MP!



○ Die Seeschlacht: Besorgt euch vor dem Einsatz auf jeden Fall eine kugelsichere Weste. Andernfalls werdet ihr bereits zu Beginn ganz schnell durchsiebt.



○ **Fliegende Bomben:** Die sicherste Methode, die Gegner zu erwischen ist, die Bomben direkt in die fahrenden Boote fallen zu lassen.

also auf großen Widerstand gefasst und versucht, so schnell wie möglich wieder zurück zur Hexe zu gelangen, wenn ihr die drei Pakete habt. Am besten besorgt ihr euch vorher ein Bike, da ihr mit der schnellen und wendigen Maschine bequem durch die engen Gassen entkommen könnt.

Mission: Fliegende Bomben

Fahrt mit eurem Wagen zum Top-Fun-Van. Sobald ihr dort eingestiegen seid, könnt ihr einen kleinen Modellflieger steuern. Nehmt ordentlich Anlauf und zieht den Analog-Stick nach hinten – schon düst ihr durch die Luft. Mit der Dreieck-Taste könnt ihr jetzt kleine Bomben abwerfen, mit denen ihr drei Boote versenken müsst. Die Steuerung ist hier etwas gewöhnungsbedürftig. Am besten versucht ihr, die Bomben kurz vor dem Ziel abzuwerfen. Sollte euch das Flugzeug kaputtgehen, besitzt ihr aber noch ein zweites Modell.

Mission: Love Juice

Holt euch ein Bike, fahrt zum Treffpunkt, wendet und drückt kurz auf die Hupe (auf den linken Analog-Stick drücken). Der Dealer kommt, haut aber mit eurer Kohle ab. Folgt

ihm mit eurem Motorrad (das ist schneller als ein Auto), schießt ihn vom Bike und sammelt den Koffer wieder ein. Nach dem Telefonanruf holt ihr Mercedes ab. Jetzt bringt ihr sie noch im Zeitlimit zu den Rockern und auf eurem Konto landen 2000 Dollar.

Mission: Der Psychokiller

Empfohlene Waffen: MP, Maschinengewehr

Fahrt mit der Limousine zum Rock-Café und wartet dort, bis sich der Attentäter zeigt. Sobald er mit seinem Wagen flüchtet, verfolgt ihr ihn und knipst ihn aus. Drängelt ihn dazu am besten in eine Häuserlücke und schießt sein Auto in Brand.

Mission: Trojanisches Voodoo

Empfohlene Waffen: MP

Fahrt nach Little Haiti, dort steht ein Voodoo. Das ist ein alter Heckflossen-Lowrider. Sucht dann den Treffpunkt und fahrt von dort aus zur Fabrik. Wartet im Wagen, bis das Tor geöffnet wird. Fahrt bis zu der markierten Stelle, steigt aus und legt alle Gegner in der Fabrik um. Platziert zuerst die Bombe im ersten Stock. Dann bleiben euch noch 45 Sekunden Zeit, die beiden Bomben im



○ **Wheels of Steel:** Die anderen Biker sind nicht besonders sicher, dafür scheuen sie sich nicht, euch während des Rennens zu rammen.

Erdgeschoss anzubringen. Rennt dann so schnell ihr könnt in Richtung Tor, durch das man euch hereingelassen hat. Haltet euch dort rechts und sprintet die Treppe zum Dach hinauf. Nachdem das Drogenlabor explodiert ist, findet ihr im ersten Stock der Ruinen eine Gatling. Viel Spaß damit!

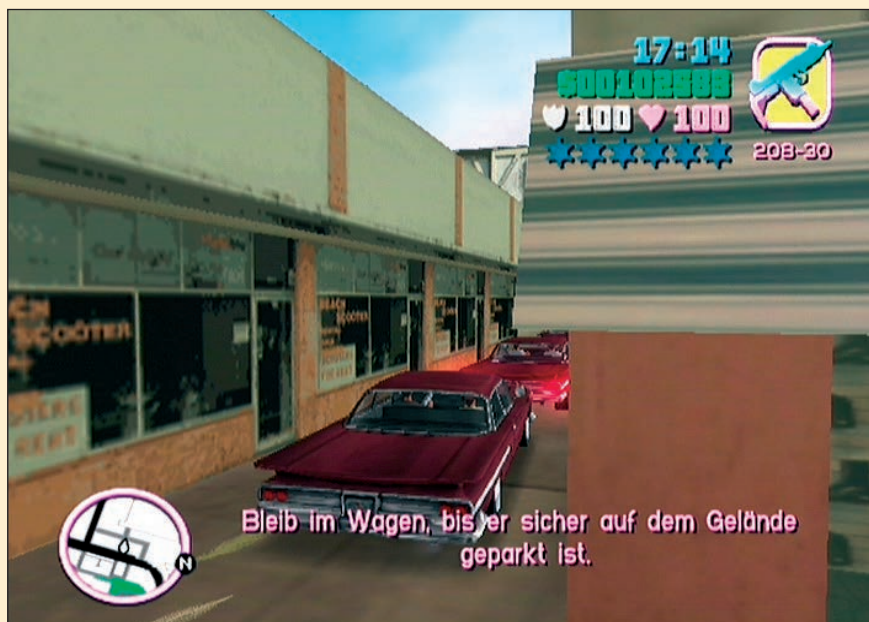
Mission: Wheels of Steel

Schnappt euch einfach das Motorrad vor der Kneipe und geht in Startposition. Fahrt von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt und überquert als Erster die Ziellinie.

Mission: Big Bakers Bike

Empfohlene Waffen: MP

Besorgt euch ein schnelles Straßenmotorrad und springt über die Treppen auf das Dach des Ammu-Nation-Gebäudes. Von dort aus sprintet ihr schnell die Treppen hinunter (oder springt über die kleine Rampe auf die im Hof stehenden Flachdachbauten) und greift euch das Motorrad in der Garage. Mit ihm springt ihr über den kleineren Treppenaussatz im Hof



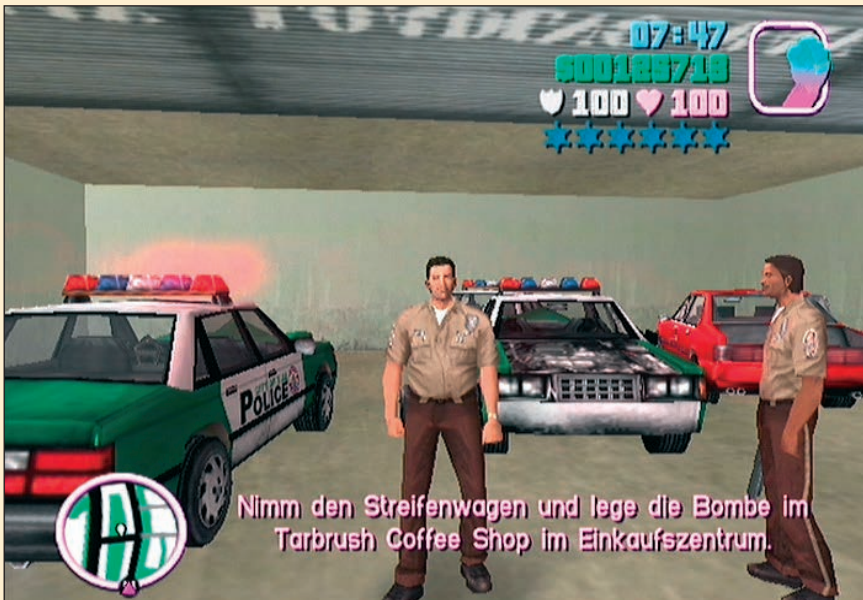
○ **Trojanisches Voodoo:** Nachdem das Labor gesprengt wurde, ist euch die Gang feindlich gesonnen.



○ **Big Bakers Bike:** Wenn ihr euch eine schnelle Sportmaschine leiht...



○ **Big Bakers Bike:** ... könnt ihr sicher sein, das gegenüberliegende Hausdach zu erreichen.



○ Cop-Land: Lance hat einen sehr lockeren Zeigefinger, vermeidet es also groß auf die Cops zu feuern.

wieder auf die Straße zurück. Hängt die aufdringlichen Verfolger-Vans am besten in den engen Gassen ab und bringt Baker sein Motorrad zurück.

Mission: Die PR-Tour

Sobald die Rocker die Kassette des Psycho-Killers eingelegt haben, geht's los. Gebt sofort Gas, oder der Wagen explodiert. Sucht am besten die breite Schnellstraße, die östlich des Stadtteils entlang führt und behaltet den blauen Balken im Auge. Sobald er sich füllt, fahrt ihr zu langsam und ihr lauft Gefahr, die Mission nicht zu schaffen. Ihr müsst nur so lange aushalten, bis die Rocker die Bombe selbst entschärft haben – dann liefert ihr sie an der Halle ab und es klimpert wieder auf eurem Spesenkonto.

Mission: Cop-Land

Empfohlene Waffen: MP

Steigt mit Lance in den Wagen und fahrt zu der Garage. Sobald ihr wisst, wo sie sich befindet, rammt ihr einen Polizeiwagen, so dass dieser euch folgt. Wichtig! Steigt vor der Garage aus eurem Wagen aus und lauft hinein. Ansonsten blockieren die Polizeiwagen den Schließmechanismus. Legt den Bullen einfach um und ein zweiter Polizeimann stürmt herbei. Sobald ihr umgezogen seid, nehmt ihr den Streifenwagen links neben der Garage. Fahrt zum nächsten Ziel, parkt mit dem Wagen direkt vor der Tür und aktiviert die Bombe im Einkaufszentrum. Jetzt ist richtiges Timing gefragt. Hechtet zusammen mit Lance in den Streifenwagen und fahrt in den Hof hinunter. Dort sollte ein Wagen oder ein Motorrad stehen. Steigt auf und rast am Meer entlang nach Süden. Drückt auf Start und sucht nach dem Spray-Shop. Fahrt dort in die Garage und euer Wagen bekommt eine Rundum-Erneuerung spendiert. Damit seid ihr alle Verfolger los und könnt bequem zur Villa zurückfahren. Fortan nehmt ihr jeden Tag 5000 Dollar ein – einem gediegenen Gangsterleben steht also nichts mehr im Weg.

Mission: Kein Entkommen

Empfohlene Waffen: MP

Begeht euch zum Polizeipräsidium und geht nach links in die Umkleide. Verkleidet als Polizist holt ihr euch im ersten Stock die Key-Card und geht dann in den Keller zu den Zellen. Befreit den Safeknacker und schießt euch den Weg nach draußen frei. Flüchtet mit dem Wagen nach Süden (und vor dem FBI!), wo ihr in der Lackiererei (Blick auf die Landkarte) die Fandungssterne loswerdet. Dann bringt ihr euren neuen Freund nach Hause und die Mission ist abgeschlossen.

Mission: Der Scharfschütze

In dieser Mission ist ein zielsicheres Händchen gefragt. Fahrt zum Schießstand und sprecht mit dem Revolverhelden. Danach müsst ihr insgesamt drei Aufgaben bewältigen, bei denen ihr mindestens eine Gesamtpunktzahl von 61 erreichen müsst. Ist das geschafft, dürft ihr ein neues Mitglied in eurem Verbrecher-Team begrüßen.

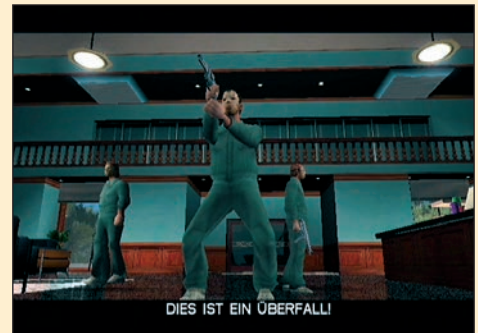
Mission: Der Fahrer

Gewinnt dieses Checkpoint-Rennen und der Fahrer des Fluchtwagens ist von euren Qualitäten überzeugt. Am besten versucht ihr, ihn in Kurven von der Straße zu drängen. Nicht ganz fair, aber der Junge ist recht schwer zu besiegen.

Mission: Der Coup

Empfohlene Waffen: Magnum, MP

Steigt mit euren drei Kumpanen ins Auto und fahrt zur Bank. Dort ausgestiegen, lauft ihr zum Eingang, wo ihr euch automatisch verkleidet. In der Eingangshalle lauft ihr in der rechten hinteren Ecke die Treppen nach oben und fahrt mit dem Aufzug nach unten zum Tresor (Achtung: Wachen!). Dieser lässt sich aber nur mit der Hilfe des Managers öffnen. Fahrt also wieder nach oben, geht die Treppe einmal nach unten und dann geradeaus in das Büro des Managers. Nehmt ihn mit und kehrt zum Tresor zurück. Dann kehrt ihr



○ Der Coup: Keine Sorge, ihr seid in dieser Mission nur fürs Grobe zuständig.

abermals in die Eingangshalle zurück, wo der Alarm mittlerweile aktiviert wurde. Bezieht dort Stellung, erledigt die vier Sonder-einsatzkräfte und verlasst das Bankgebäude. Schießt im Freien zunächst alle Gegner nieder und steigt erst dann in den Wagen. Brettet zu der Lackiererei – einfach Richtung Norden die Straße entlang – und sucht dann den Zielpunkt auf.

Mission: Alle meine Pferdchen

Empfohlene Waffen: MP, Sturmgewehr

Düst vom Filmgelände aus zu Candy. Dort angekommen, legt ihr die vier Schläger um und folgt ihrem Zuhälter mit eurem Wagen. Bringt ihn durch ständiges Rammen oder mit dem Maschinengewehr zur Strecke. Dann holt ihr Candy ab und sackt auf dem Rückweg zum Filmgelände auch noch Mercedes ein.

Mission: Der Dildo-Jet

Jetzt wird's richtig lustig! Lauft durch die Tür zum Wasserflugzeug und startet. Durchfliegt alle Kontrollpunkte bevor der Tank leer ist – die Poster werden dabei automatisch abgeworfen. Danach landet ihr, wo ihr gerade Lust dazu habt, denn am Filmgelände steht schon wieder ein neues Flugzeug bereit.

Mission:

Ein Mann namens Martha

Empfohlene Waffen: Schrotgewehr

Steigt in den Helikopter ein, der auf dem Filmgelände steht, und verfolgt damit Candys Limousine. Nach der Zwischensequenz landet ihr auf dem Rasen (zwischen den Palmen) vor dem Hotel und sprintet zum Seiteneingang. Steigt die Treppen nach oben und knipst dort vom Balkon aus vier Bilder. Dann werdet ihr entdeckt und müsst fliehen. Erledigt die



○ Ein Mann namens Martha: Senator Alex Shrub hat ganz besondere Vorlieben. Bitte lächeln!



○ **Heiße Lightshow:** Per Motorrad von Dach zu Dach. Hier ist vor allem die Ausrichtung des Sprungs wichtig.

Agenten im Treppenhaus und rennt zu dem Helikopter. Ihr könnt auch optional auf dem Vordach landen, was euch die Schießerei erspart. Fliegt schnellstmöglich wieder zum Filmgelände zurück, denn wenn euch die Polizeihubschrauber erwischen, explodiert das Fluggerät innerhalb von Sekunden. Landet und geht so schnell wie möglich zum Zielpunkt.

Mission: Heiße Lightshow

Schnappt euch das Motorrad vom Pförtner und fahrt damit zum ersten Zielpunkt. Mit der Maschine fahrt ihr die beiden Stufen nach oben und auf der Rückseite des Gebäudes hinein. Benutzt dort den Aufzug und springt von Zielpunkt zu Zielpunkt über die Dächer. Auf halbem Weg aktiviert sich eine Feuerleiter, so dass ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müsst. Mit einem kleinen Blick über die Rampe kann man die Distanz gut abschätzen. Nehmt aber auf alle Fälle immer den maximalen Anlauf und fahrt möglichst gerade über die Rampen, um das nächste Dach auch wirklich zu erreichen. Am Ziel angekommen, strahlt Tommy automatisch eine „unanständige“ Werbebotschaft auf ein Hochhaus und eure Filmfirma wirft fortan Gewinn ab.

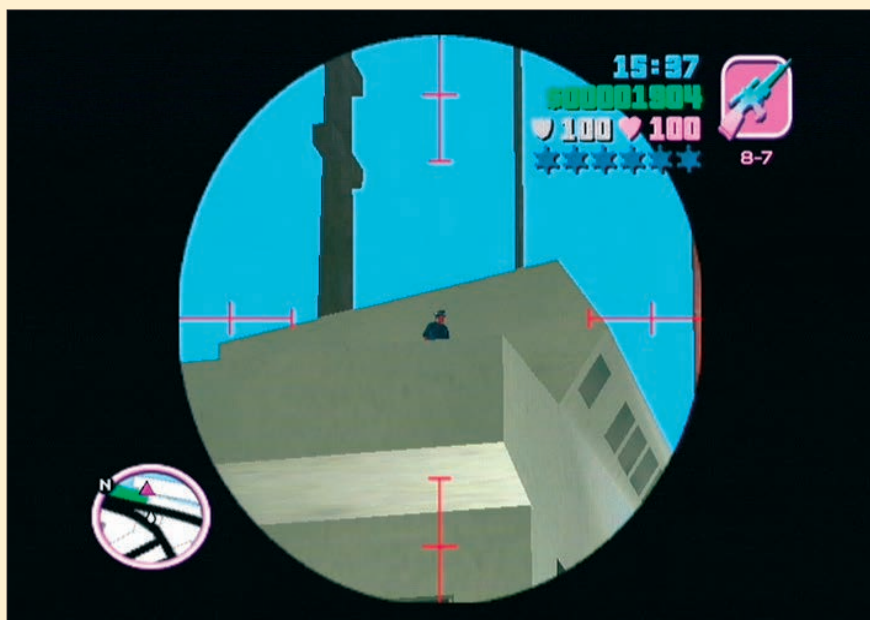
Mission: Der Waffenschieber

Empfohlene Waffen: MP, Sturmgewehr

Diese Mission ist etwas schwieriger, ihr könnt euch aber so viel Zeit lassen, wie ihr wollt. Nehmt den Jeep und rammt die Transporter so lange, bis sie ihre Ladung verlieren. Lockt die Fahrzeuge dann davon weg und holt sie euch. Achtung! Steigt auf keinem Fall aus dem Wagen, wenn die Transporter noch in der Nähe sind, sonst überfahren sie euch. Zwischen jeder Transporter-Gruppe könnt ihr



○ **TNT-Whiskey:** In dieser Mission gelten erschwerte Sichtbedingungen. Bleibt ruhig und konzentriert.



○ **Der Singvogel:** Bevor ihr auf das Schiff geht, solltet ihr aus sicherer Entfernung die Wachen ausschalten.

zu eurer Villa zurückfahren, um euch dort im Keller wieder volle Energie und eine schuss-sichere Weste zu besorgen. Besitzt ihr alle Waffen, müsst ihr die Trucks noch eliminieren. Rammt sie einfach so lange, bis sie Feuer fangen oder schießt sie mit dem Maschinengewehr schrottreif.

Optional könnt ihr auch erst die LKWs erledigen und anschließend die Ladung einsammeln – dadurch kommt die Verstärkung des Waffenschiebers erst etwas später.

Mission: TNT-Whiskey

Tja, Phil hat wieder mal zu tief ins Whiskey-Glas geschaut und sprengt sich bei einem Experiment den ganzen Arm weg. Ihr müsst ihn jetzt schnell ins Krankenhaus fahren. Leichter gesagt als getan, denn ihr steuert den Wagen nämlich aus Phils Sicht. Naja, versucht es halt irgendwie. Nachdem ihr im Krankenhaus angekommen seid, sind dort aber noch zu viele Bullen. Fahrt weiter geradeaus und an der nächsten T-Kreuzung rechts. Einen Block weiter seid ihr den Trunkenbold dann aber endlich los.

Mission: V.I.P.

Empfohlene Waffen: MP

Fahrt schnell zum Zielpunkt, wo bereits euer Fahrgast auf euch wartet. Dort drängelt sich allerdings ein anderer Taxifahrer vor und ihr müsst euren Fahrgast wieder zurückgewinnen. Verfolgt das andere Taxi, bis ihr auf gleicher Höhe seid. Schaltet dann mit der R2- oder L2-Taste in die Seitenansicht und schießt mit der Kreis-Taste so lange auf das gegnerische Taxi, bis der Fahrgast wieder aussteigt. Lasst ihn einsteigen und kutschiert ihn umgehend zum Flughafen.

Mission: Konkurrentenjagd

Empfohlene Waffen: Panzerfaust

Holt euch zunächst bei Phil auf dem Schrottplatz oder im Hooker-Inn-Hotel in der Nähe des Flughafens eine Panzerfaust. Dann macht

ihr euch auf die Suche nach den drei gegnerischen Taxis. Verfolgt sie und wartet, bis sie auf einer langen, geraden Straße sind. Rammt sie keinesfalls, ihr wollt unentdeckt bleiben. Steigt dann schnell aus eurem Wagen aus und schießt sie aus einiger Distanz mit der Panzerfaust ab. Achtet aber darauf, dass sich keine Polizisten in der Nähe befinden, oder ihr werdet beim Einsteigen verhaftet.

Mission: Das Taxi-Inferno

Empfohlene Waffen:

Panzerfaust, Sturmgewehr

Fahrt mit eurem Taxi zum Treffpunkt. Dort wartet aber kein Fahrgast auf euch, sondern ein Rudel feindlicher Taxis. Jetzt müsst ihr nur so lange überleben, bis der Countdown abgelaufen ist. Steigt keinesfalls aus und fahrt einfach immer im Kreis und schießt aus den Seitenfenstern. Danach erscheint an der Einfahrt der Boss des gegnerischen Taxiunternehmens. Steigt einfach aus dem Wagen aus, zückt eure Panzerfaust und erledigt ihn mit einem Schuss. Alternativ dazu könnt ihr natürlich auch das Sturmgewehr zu Hilfe nehmen. Erledigt ihr den Boss durch die Scheibe, habt ihr zudem noch ein schickes Taxi in der Garage stehen. Habt ihr dass geschafft, besitzt ihr ein weiteres lukratives Unternehmen.

Mission: Der Singvogel

Empfohlene Waffen:

MP, Scharfschützengewehr, Schrofflinte

Nehmt das Taxi und fahrt zum Club Malibu. Sprecht mit Paul Kent und macht euch danach zum Hafen auf. Positioniert euch gegenüber des Schiffes, am besten holt ihr euch einen Hubschrauber und landet auf dem Dach. Schaltet alle sichtbaren Wachen mit dem Scharfschützengewehr aus. Sobald ihr einen Stern habt, wartet ihr, bis dieser wieder weg

ist. Sind alle sichtbaren Wachen eliminiert, geht ihr an Bord und arbeitet euch vorsichtig mit der MP im Anschlag vor. Passt auf, dass der Alarm nicht vorzeitig ausgelöst wird. Habt ihr die Infos, geht dieser nämlich so oder so los und ruft weitere Wachen auf den Plan. Lauft ein oder zwei Decks nach unten und springt über die Reling auf die Uferböschung. Das kostet zwar etwas Energie, ist aber besser, als sich mit den Gegnern herumzuschlagen. Schnappt euch einen Wagen, fahrt zu Pay'n Spray und anschließend zum Zielpunkt.

Mission: Der Kurier

Positioniert euch außerhalb des Hafengeländes. Platziert an der rechten Ausfahrt (vorsichtig) eine Funkgranate und wartet ab. Sobald das Auto mit dem Kurier herausgefahren kommt, lasst ihr die Ladung hochgehen. Mit etwas Glück erwischt ihr den Koffer auf diese Weise bereits. Wenn nicht, verfolgt ihr den Wagen bis nach Little Havana/Haiti. Dort schaltet ihr den Wagen in gewohnter Weise aus, schnappt euch den Koffer und bringt ihn zur Druckerei. Ab jetzt wirft die Druckerei \$ 8.000 ab.

Attentätermissionen (Telefonmissionen)

Mission: Pizza-Lieferant

Schaut euch rings um die Telefonzelle um, an der der Auftrag erteilt wird. Ihr findet überall brauchbare Gegenstände. Ein Parkhaus in der Nähe versteckt auf dem Dach beispiels-



○ Kugelhagel im Einkaufszentrum: Ihr könnt den Agenten auch mit dem Motorrad verfolgen.

weise eine praktische Schrotflinte. Nebenamt gibt's eine Schutzweste.

Nachdem ihr den Anruf entgegengenommen habt, klappert euer Zielobjekt, der Pizzalieferant, seine 50 Ziele ab. Lauft einfach ein wenig durch die Straßen rings um die Telefonzelle herum. Der Bote kommt fast immer mindestens einmal nahe an euch vorbei. Es reicht nicht, ihn einfach von seinem Roller zu schubsen. Ihr müsst ihn schon ein wenig mit Waffengewalt beglücken. Ihr könnt ihn aber auch einfach mit einem schnellen Auto (Infernus) über den Haufen fahren. Übrigens: Seine Fahr-Route verändert sich jedes Mal aufs Neue. Belohnung 500 Dollar.

Mission: Kugelhagel im Einkaufszentrum

Eigentlich könnte alles ganz einfach sein, aber ... Trefft euch im Einkaufszentrum mit dem Boten. Bereitet euch jedoch darauf vor, dass sich der französische Geheimdienst bei der Übergabe einmisch. Kümmert euch gar nicht um die Attentäter, sondern rennt sofort dem Flüchtigen hinterher und schnappt euch das Motorrad. Erledigt ihn (mit einer MP kann man auf dem Motorrad auch nach vorne schießen) und bringt die Beute zum Auftraggeber.

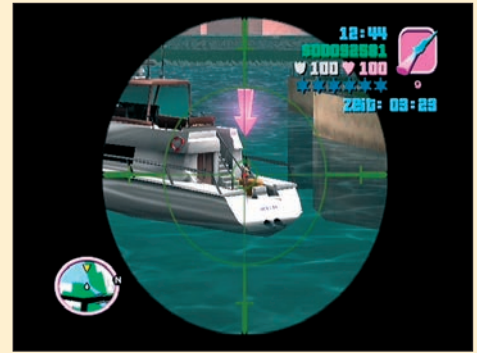
Tipp: Schaut euch vorm Einkaufszentrum um und merkt euch sammelbare Sterne, denn bei der Verfolgungsjagd steigt euer Fahndungslevel.

Mission: Die rasende Schrotfabrik

Holt euch zunächst die Waffen ab (blauer Punkt). Dann folgt ihr der Straße und schießt den Arbeiter am Werbeplakat mit dem Scharfschützengewehr ab. Weiter geht's zu dem Sicherheitsmann. Schleicht euch über die schmalen Gassen die Plattform hinauf und schießt von dort aus wiederum mit dem Scharfschützengewehr auf die Person, die im Wagen sitzt. Das nächste Ziel erledigt ihr mit den Handgranaten. Achtet darauf, dass ihr nicht zu nahe seid, sonst ergreifen sie die Flucht. Dosiert euren Wurf, dass die Granate genau am Wagen explodiert. Das letzte Ziel ist ein Motorradfahrer. Überfährt ihn einfach – das spart Munition und Nerven.

Mission: Trouble am Check-In

Empfohlene Waffen: Scharfschützengewehr
Schnappt euch das Scharfschützengewehr hinter dem Blumentopf und lauft ein wenig



○ Die rasende Schrotfabrik: Lasst euch nicht zu viel Zeit beim Zielen – die Uhr tickt!



○ Trouble am Check-In: Sicherheitskontrolle – die Tatwaffe findet ihr im Flughafengebäude.

auf das Ziel zu. Sucht dann mit dem Fernrohr am Gewehr nach der Frau und folgt ihr, bis sie die Unterhaltung mit der Person abgeschlossen hat. Schießt den Mann nieder und gleich auch den Bodyguard, der hinter ihm steht. Schnappt euch den Koffer und verlasst schleunigst den Flughafen. Rast mit dem Wagen davon und sucht umgehend die nächste Spray-Garage auf. Anschließend geht's auf der breiten Straße am Wasser Richtung Norden, wo ihr den Koffer im Ammu-Nation-Laden abgeben müsst.

Mission: Gefeuert

Empfohlene Waffen:

MP, Sturmgewehr, Scharfschützengewehr

Euer Einsatz beginnt direkt beim Telefon. Lauft zum Tor und erledigt die beiden ersten Wachen, indem ihr das Auto in Brand schießt. Anschließend schleicht ihr zum Eck und serviert mit dem Sturmgewehr die Herren in Schwarz ab, die sich in eurem Sichtfeld befinden. Ein gezielter Schuss auf die roten Fässer wirkt hierbei Wunder. Lauft die Treppe hoch und nehmt von dem Steg aus die restlichen Wachen mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn. Vergesst hierbei nicht, auch einen Blick auf die Dächer zu riskieren. Bahnt euch nun euren Weg über den Hof auf das Dach der Eiskremfabrik. Wenn ihr euren Job gut gemacht habt, trifft ihr nur noch auf sehr wenig Widerstand. Dieser kann mit einer MP sehr schnell überwunden werden. Habt ihr den Koffer, springt ihr vom Dach auf die Hauptstraße (geht schneller), schnappt euch ein Auto und fahrt zum Zielpunkt.

Noch mehr Infos zu GTA Vice City in der nächsten play...



Komplettlösung Nachschlag

Frank Emmerling

TIMESPLITTERS

2

Hier erfahrt ihr, auf welchem Weg ihr einige der zahlreichen Goodies im Spiel freizocken könnt. Bereits erspielte Extras können praktisch abgehakt werden.

Folgende Extras könnt ihr in „TimeSplitters 2“ ganz leicht freispielen.

Absolviert im Story-Modus den Level „2401 Raumstation“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Leicht“.

- ☐ **Extras:** Straßen-Level
Pappcharaktere-Cheat

Absolviert im Story-Modus den Level „2401 Raumstation“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter Berserk-Splitter,
„Lager-Level“
„Kopfgröße“-Cheat,
„Alle Charaktere getarnt“-Cheat

Absolviert im Story-Modus den Level „1932 Chicago“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Big Tony“

Absolviert im Story-Modus den Level „1895 Notre Dame“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „J. de la Morte“

Absolviert im Story-Modus den Level „2315 Roboterfabrik“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Maschinist“

Absolviert im Story-Modus den Level „1990 Sibirien“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Hybrid-Mutant“

Absolviert im Story-Modus den Level „1853 Wilder Westen“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Der Colonel“

Absolviert im Story-Modus den Level „1920 Aztekenruinen“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Steingolem“

Absolviert im Story-Modus den Level „1972 Nuklearspalter“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Khallos“

Absolviert im Story-Modus den Level „2019 Neo Tokio“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Sadako“

Absolviert im Story-Modus den Level „2280 Planeten X“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

- ☐ **Extras:** Charakter „Ozor Mox“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann

„Anfänger-Serie“ und absolviert hier den Level „Adios Amigos!“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „Lean Molly“ und „Hector „XL“ Baboso“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Anfänger-Serie“ und absolviert hier den Level „Todesfälle“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „Dr. Krampmann“ und „Gruf-Zombie“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Anfänger-Serie“ und absolviert hier den Level „Teufelskerle“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Sgt. Schreck“
Hangar-Level
Eliminations-Modus
Tabula-Rasa-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Kopf an Kopf“ und absolviert hier den Level „Sparring“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Regenerations-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann



○ Wasserkopfalarm im Story-Modus droht mit dem „Kopfgröße“-Cheat, den ihr jederzeit an- und ausschalten könnt...



○ Nicht nur ihr seid mit den „Alle Charaktere getarnt“-Cheat unsichtbar, sondern auch eure Widersacher.

„Kopf an Kopf“ und absolviert hier den Level „Verloren im Eis“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Schütze J. E.“ und „Sgt. Mofu“, Schrumpf-Modus

Wählt im „Arcade-Modus“ die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Kopf an Kopf“ und absolviert hier den Level „Vampir“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Lafettenbot“ Müllhalde-Level

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Raketen-Serie“ und absolviert hier den Level „Nachtschicht“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Wachroboter“ Egel-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Raketen-Serie“ und absolviert hier den Level „Kriegsbeute“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Meezor Mox“ Dieb-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Raketen-Serie“ und absolviert hier den Level „Zerstörungswut“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Char. „Männl u. Weibl Trooper“ Roboterfabrik-Level Arcade-Eigen-Modus Vampir-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Heißes Eisen“ und absolviert hier den Level „Affenklatzen“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Schmurgel“ Bag-Tag-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Heißes Eisen“ und absolviert hier den Level „Disco-Inferno“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Louie, die Nase“ und „Lt. Hi Ki“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Heißes Eisen“ und absolviert hier den Level „Feuerwehr“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Untoter Priester“ Nachtclub-Level Virus-Modus



○ Buchstäblich zu Pappkameraden mutieren eure Feinde mit dem gleichnamigen Cheat.

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Team-Serie A“ und absolviert hier den Level „Club-Soda“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Slick Tommy“ und Jimmy „die Nadel“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Team-Serie A“ und absolviert hier den Level „Stationsgefecht“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Lt. Schatten“ Zonen-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Amateur-Liga“ wählt ihr dann „Team-Serie A“ und absolviert hier den Level „Men in Grey“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „Dr. Schmitt“ und „H. Müller“, Sturmangriff-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr dann „Maximus“ und absolviert hier den Level „Leichenparty“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „Cyberfee“ und „Gargoyle“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr dann „Maximus“ und absolviert hier den Level „Killer Queen“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Leo Krupps“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr dann „Maximus“ und absolviert hier den Level „R109 Beta“ mit „Bronze“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Utopia-Level Gladiator-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr dann „Elimination-Serie“ und absolviert hier den Level „Knack und Back“ mit „Platin“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „China Chefkoch“ und „Stutenkerl“

Wählt im „Arcade-Modus“ die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-



○ Habt ihr das Spiel einmal auf „Leicht“ durchgespielt, habt ihr im Story-Modus keine Munitionsprobleme mehr.

Liga“ wählt ihr dann „Elimination-Serie“ und absolviert hier den Level „Braces der Berserker“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „Braces“ und „Trooper Braun“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr „Elimination-Serie“ und absolviert hier den Level „Starship Whoopers“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Trooper Schwarz“ China-Level Affiger-Assistent-Modus

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr dann „Grillparty“ und absolviert hier den Level „Chinesenkokelei“ mit „Platin“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charakter „Calamari“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr dann „Grillparty“ und absolviert hier den Level „Schneehasser“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „Schneeman“ und „Trooper Grau“

Wählt im Arcade-Modus die „Arcade-Liga“. In der „Ehren-Liga“ wählt ihr dann „Grillparty“ und absolviert hier den Level „Raketengeballer“ mit „Gold“-Auszeichnung.

- ☐ **Extras:** Charaktere „Venus Starr“, „Capt. Sand“ und „Duckman Drake“

Wählt im Herausforderungs-Modus „Affentanz“. Schließt den Level „Scherben bringen Glück“ mit „Silber“-Auszeichnung ab.

- ☐ **Extras:** Charakter „Insektenmutant“

Wählt im Herausforderungs-Modus „Affentanz“. Schließt den Level „Affen-Albtraum“ mit „Silber“-Auszeichnung ab.

- ☐ **Extras:** Charakter „Lulu“

Wählt im Herausforderungs-Modus „Affentanz“. Schließt den Level „Dammbruch“ mit „Silber“-Auszeichnung ab.

- ☐ **Extras:** Charakter „Robotisch“ Zirkus-Level „Paintball“-Cheat



Action-Replay-2-Codes für PlayStation2



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

Tekken 4

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein. Sonst funktioniert keiner der Folge-Codes!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE95B282 BCD2DF92

Spieler 1 besitzt immer volle

Lebensenergie (Dieser Code funktioniert nicht im Tekken-Force-Mode.)

Wichtig: Um die Runde zu gewinnen, reicht es nicht aus, einfach herumzustehen. In so einem Fall erfolgt ein Draw (Unentschieden). Dieses Unentschieden wird nicht als Sieg gewertet!

.....CE94559C BCA99B28

Spieler 1 geht beim ersten Treffer K.O.

(Dieser Code funktioniert nicht im Tekken-Force-Mode.)

.....CE94559C BCA99B84

Spieler 2 besitzt immer volle

Lebensenergie

(Dieser Code funktioniert nicht im Tekken-Force-Mode.)

.....CE9446BC BCA99B28

Spieler 2 geht beim ersten Treffer K.O.

(Dieser Code funktioniert nicht im Tekken-Force-Mode.)

.....CE9446BC BCA99B84

Alle Fighter sind anwählbar

.....DEA81496 BBA89A82
.....DEA81492 BBA89A82
.....DEA8149E BBA89A82
.....DEA8149A BBA89A82
.....DEA814A6 BBA89A82

Alle Movies sind im Theater-Mode anwählbar

.....DEA814FE BBA89A82

Alle Stages sind anwählbar

(Dieser Code zeigt seine Auswirkungen beispielsweise im Versus-Mode.)

.....DEA8148E BBA89A82
.....DEA8148A BBA89A82

Spieler 1 befindet sich stets auf Charge

(Nur einen der vier Charge-Codes verwenden!)

.....CE9451A0 BCA99DD3

Spieler 1 befindet sich stets auf Jin's Charge

(Nur einen der vier Charge-Codes verwenden!)

.....CE9451A6 BCA99C83

Spieler 2 befindet sich stets auf Charge

(Nur einen der vier Charge-Codes verwenden!)

.....CE944240 BCA99DD3

Spieler 2 befindet sich stets auf Jin's

Charge

(Nur einen der vier Charge-Codes verwenden!)

.....CE944246 BCA99C83

Timer geringer

.....DE94662E BCA99B83

Mit den folgenden Codes bestimmt ihr, in welchem Areal der Kampf stattfindet. Verwendet aber immer nur einen der Codes. Ansonsten droht ein saftiger Spielabsturz.

Kampfgebiet: Airport

.....DEA95252 BCA99B83

Kampfgebiet: Arena

.....DEA95252 BCA99B8C

Kampfgebiet: Arena 'No Walls'

.....DEA95252 BCA99B8E

Kampfgebiet: Beach

.....DEA95252 BCA99B88

Kampfgebiet: Building

.....DEA95252 BCA99B84

Kampfgebiet: Jungle

.....DEA95252 BCA99B86

Kampfgebiet: Laboratory

.....DEA95252 BCA99B89

Kampfgebiet: Mall

.....DEA95252 BCA99B85

Kampfgebiet: Parking Area

.....DEA95252 BCA99B8A

Kampfgebiet: Shunjuku

.....DEA95252 BCA99B87

Kampfgebiet: Statue

.....DEA95252 BCA99B8D

Kampfgebiet: Underground

.....DEA95252 BCA99B8B

Die folgenden Codes zaubern recht witzige Sachen hervor.

Air Walk

.....DE86D636 F8AADB03

Clown-Füße

.....DE868DF6 F8AADA43

Clown-Füße und große Kämpfer

.....DE868DF6 F8AADA43
.....DE86D636 F8AADB83

Nur Haare

.....DEA97A02 FB299B83

Kämpfer wie Esel

.....DE86BB3E F8AADB03

Winzige Köpfe und Körper

.....DE8625DE F8AADB83

Xiayou/Miharu ohne Rock

(Zur Info: Ja, die beiden tragen immer noch ihre Unterwäsche!)

.....DE85D1DA F8AA1A82

999 Siege im Survival-Mode

.....CE9466C6 BCA99E6A

Sehr hohe Punktzahl im Tekken-Force-Mode

.....D1B778FE DFB0B4FB

Kein Zeitlimit im Tekken-Force-Mode

.....DEA9775A BCA99A82

Theater-Mode verfügbar

.....CEA814A2 BCA99C83

Zoom

Mit der L3-Taste zoomt ihr, mit der R3-Taste verkleinert ihr die Szene.

.....DE8FF8F2 F8AA9BB8
.....DE8FFFE F0CB22A3
.....DE8FFFA 3CEB9B84
.....DE8FFF86 48CD17F7
.....DE8FFF82 E0AC9B85
.....DE8FFF8E D00B9B85
.....DE8FFF96 E02D0B83
.....DE8FFF92 E0AC9B87
.....DE8FFF9E D00B9B85
.....DE8FFFA6 E02D1B83
.....DE8FFFA2 68CD17F7
.....DE8FFFAE E0AC9BF3
.....DE8FFFAA C4B3EB71
.....DE95B32A C4AC9A42

TimeSplitters 2

Wichtiger Hinweis: Die Codes funktionieren unter Umständen auf eurer PS2 nur, wenn die Systemkonfiguration der Konsole auf Englisch gestellt wird!

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein. Sonst funktioniert keiner der Folge-Codes!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE9EE982 BCED7672

Alle Levels und Bonusspielchen (und noch mehr) freigeschaltet

.....DE451172 BBA89A82

Der Code funktioniert erst, nachdem eine Waffe gefunden und aufgenommen wurde.

Unbegrenzt Primär-Munition für die Bewaffnung

.....DE914E16 BCA99B83

Unbegrenzt Gesundheit

.....DE9BFAB6 F8AADD03
.....DE9BFAEA 68EA9C1F

Wichtig: In einigen Schlüsselsituationen bringt euch unendliche Lebensenergie gar nichts. Beispielsweise wenn ihr entdeckt wurdet, und der Auftrag lautet: Nicht entdeckt zu wer-

den. In so einem Fall bleibt euch nichts anderes übrig, als neu zu starten.

Pro Evolution Soccer 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....E14740EE BCA99C80

Heimmannschaft 99 Tore

(Drückt Select + ○)

.....010C0EC8 BCA99A71
.....F10D85DE BCA99BE6

Heimmannschaft 0 Tore

(Drückt Select + ○)

.....010C0EC8 BCA99A41
.....F10D85DE BCA99B83

Gastmannschaft 99 Tore

(Drückt Select + ○)

.....010C0EC8 BCA99A01
.....F10D85D9 BCA99BE6

Gastmannschaft 0 Tore

(Drückt Select + ○)

.....010C0EC8 BCA99A61
.....F10D85D9 BCA99B83

Unbegrenzt Geld

.....D171129E BCB8DDC2

Teams freischalten

.....D1725A2E BBA89A82

Colin McRae Rally 3

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE96C916 BCD1C832

Turbo

.....DE902F1A FCA99B83

Durch Gegenstände hindurchfahren

(Geht nicht überall)

.....DE852242 BCA99B83

Debug Gauge anzeigen

.....DE8A4F7A BCA99B83

Alle Schwierigkeitsstufen schon zu

Spielbeginn anwählbar

(Normalerweise ist nur die Spielstufe „Normal“ anwählbar.)

.....DE912302 BCA99B85

Die folgenden Codes schalten ver-

schiedene Reifentypen frei.

(Verwendet immer nur eine Zeile als Code, gebt die Codes nicht als Block ein!)

.....FE90ECF6 BCA99B84
.....DE90ECF2 BCA99B84
.....DE90E3FE BCA99B84
.....DE90E386 BCA99B84
.....DE90E382 BCA99B84
.....DE90ECE6 BCA99B84
.....DE90ECE2 BCA99B84
.....DE90ECCE BCA99B84

Turbo-Super-Motor

.....DE90E3B6 BCA99B84

Turbo-Super-Maxi-Motor

.....DE90E3B2 BCA99B84

Chassis Extra-Leicht

.....DE90E3BA BCA99B84

Chassis Extra-Super-Leicht

.....DE90E346 BCA99B84

Bremsen-Medium

.....DE90E34E BCA99B84

Bremsen-Stark

.....DE90E34A BCA99B84

Videos freischalten

Die folgenden Codes schalten die Videos, im Menü Extras, frei.

Schweden ..FE912376 BCA99B84

Spanien ..DE91235A BCA99B84

UKDE912366 BCA99B84

Griechenland

.....DE912362 BCA99B84

USADE91236E BCA99B84

JapanFE91236A BCA99B84

Australian ..FE912372 BCA99B83

Finnland ...FE91237E BCA99B84

Strecken-Codes

UK SS2 ...DE912CBE BCA99B84

UK SS3 ...DE912CBA BCA99B84

UK SS4 ...DE912C46 BCA99B84

UK SS5 ...DE912C42 BCA99B84

UK SS6 ...DE912C4E BCA99B84

UK SSS ...DE912C4A BCA99B84

Greece SS2 ..DE912C52 BCA99B84

Griechenland SS3

.....DE912C5E BCA99B84

Griechenland SS4

.....DE912C5A BCA99B84

Griechenland SS5

.....DE912C66 BCA99B84

Griechenland SS6

.....DE912C62 BCA99B84

Griechenland SSS

.....DE912C6E BCA99B84

USA SS2 ..DE912C76 BCA99B84

USA SS3 ..DE912C72 BCA99B84

USA SS4 ..DE912C7E BCA99B84

USA SS5 ..DE912C7A BCA99B84

USA SS6 ..DE912C06 BCA99B84

USA SSS ..DE912C02 BCA99B84

Japan SS2 ..DE912C0A BCA99B84

Japan SS3 ..DE912C16 BCA99B84

Japan SS4 ..DE912C12 BCA99B84

Japan SS5 ..DE912C1E BCA99B84

Japan SS6 ..DE912C1A BCA99B84

Japan SSS ..DE912C26 BCA99B84

Schweden SS2

.....DE912C2E BCA99B84

Schweden SS3

.....DE912C2A BCA99B84

Schweden SS4

.....DE912C36 BCA99B84

Schweden SS5

.....DE912C32 BCA99B84

Schweden SS6

.....DE912C3E BCA99B84

Schweden SSS

.....DE912C3A BCA99B84

Australien SS2

.....DE912CC2 BCA99B84

Australien SS3

.....DE912CCE BCA99B84

Australien SS4

.....DE912CCA BCA99B84

Australien SS5

.....DE912CD6 BCA99B84

Australien SS6

.....DE912CD2 BCA99B84

Australien SSS

.....DE912CDE BCA99B84

Finnland SS2

.....DE912CE6 BCA99B84

Finnland SS3

.....DE912CE2 BCA99B84

Finnland SS4

.....DE912CEE BCA99B84

Finnland SS5

.....DE912CEA BCA99B84

Finnland SS6

.....DE912CF6 BCA99B84

Finnland SSS

.....DE912CF2 BCA99B84

Bonus-Fahrzeuge freischalten

TankDE912C92 BCA99B84

Hovercraft ..DE912C96 BCA99B84

Jet Fighter ..DE912C8A BCA99B84

Citroen 2c Sahara

.....DE912CFA BCA99B84

Citroen Xara

.....DE912DF2 BCA99B84

Subaru Impresa WRX

.....DE912DE2 BCA99B84

Fiat Punto Rally

.....DE912C8E BCA99B84

Baja Buggy ..DE912C82 BCA99B84

Lancia 037 ..DE912C86 BCA99B84

Citroen Saxo Kit

.....DE912CFE BCA99B84

Metro 6R4

.....DE912DEA BCA99B84

Subaru Impreza 22B STI

.....DE912DDA BCA99B84

Mitsubishi Pajero

.....DE912DDE BCA99B84

Mitsubishi Lancer Evo RS II

.....DE912DD2 BCA99B84

Ford WRC Replica Transit

.....DE912DCA BCA99B84

Ford RS200

.....DE912DC2 BCA99B84

Ford RS Ford

.....DE912DC6 BCA99B84

Ford Focus RS WRC 01

.....DE912D3A BCA99B84

Die Cheats freischalten

BuggyFE92644F BCA99B82

Flugzeug ..FE926477 BCA99B82

Hovercraft ..FE92641F BCA99B82

TankFE9264C7 BCA99B82

RCFE9264EF BCA99B82

Alle Fahrzeuge

.....FE925B97 BCA99B82

Alle Strecken

.....FE925BBF BCA99B82

Alle Fahrzeugteile

.....FE925B67 BCA99B82

Alle Schwierigkeitsstufen

.....FE925B0F BCA99B82

Ford Super Focus

.....FE925B37 BCA99B82

Komplettlösung Nachschlag

ONIMUSHA 2 SAMURAI'S DESTINY

Dirk Gemeinhardt

Der zweite Onimusha-Teil birgt entscheidende Geheimnisse. Nach dem ersten Durchspielen hat man nur einen Bruchteil des gesamten Spiels gesehen. Wer hätte das gedacht...? Vor allem das verzwickte Handels-System ist wahrlich für so manche Riesen-Überraschung gut.

Das Handels-System

Wenn Jubei auf die Sub-Charaktere Oyu, Kotaro, Ekei und Magoichi trifft, kann er ihnen Gegenstände anbieten. Als Dankeschön bekommt er wiederum einen anderen Gegenstand überreicht. Abhängig vom Gemütszustand der Nebendarsteller wird der Onimusha-2-Held mit mehr oder minder wertvollen Items beschenkt.

In diesem Zusammenhang steht auch das im Hintergrund verborgene Allianz-Parameter. So lange Jubei die Sub-Charaktere mit Gegenständen beglückt und sie daraufhin positiv reagieren, steigt die Anzeige verschieden schnell – eine enge Freundschaft ist das Resultat. Je stärker die Sympathie ausfällt, desto öfter erscheinen Oyu & Co. im Laufe des Spiels.



○ Kotaro misstraut Oyu die ganze Zeit.

Folgende sieben Werte bzw. Reaktionen beeinflussen das Allianz-Parameter

- A +50** erhält einen äußerst favorisierten Gegenstand.
- B +30** erhält einen guten Gegenstand.
- C +10** akzeptiert einen durchschnittlichen Gegenstand.
- D -10** akzeptiert verärgert einen Gegenstand.
- X -70** der Sub-Charakter lehnt seinen Gegenstand ab, den er Jubei zuvor gegeben hat.
- Y -30** der Sub-Charakter lehnt den Gegenstand höflich ab.
- Z -50** der Sub-Charakter lehnt den Gegenstand unmissverständlich ab.

Stufen und Auswirkungen des Freundschafts-Levels

Zu Beginn, wenn noch keine Beziehung zwischen den einzelnen Personen besteht, wenden die Sub-Charaktere Jubei vor den Transaktionen noch den Rücken zu. Sie erzeugen den Eindruck, als fühlten sie sich belästigt. Bietet man diesen Personen einen Gegenstand an, für den sie sich interessieren, ändert sich der Gemütszustand schnell.

Beim ersten Besuch in der Goldgräber-Stadt Imasho Town sind einige „Geschäfte“ nötig,

um die Allianz zwischen den Figuren zu stärken, so dass sie Jubei nicht mehr die kalte Schulter zeigen. Treten Oyu, Kotaro, Ekei und Magoichi gegenüber Jubei freundlich auf, tauchen sie höchstwahrscheinlich in manchen Zwischensequenzen auf. Außerdem assistieren sie dann dem Onimusha-2-Helden in zahlreichen Auseinandersetzungen mit Level-Bossen.

Stattet man die Tauschpartner im Anschluss noch mit denen von ihnen favorisierten Kleidungs-/Rüstungsgegenständen aus, steigt die Wahrscheinlichkeit, mit ihnen die versteckten Sidequests zu bestreiten.

Oyu verhält sich anders als ihre männlichen Kollegen, ihr Allianz-Level befindet sich auf einem hohen Niveau, da sie Jubei gleich zu Beginn viel Respekt zollt. Jeder Handel wird von ihr mit einem Lächeln begrüßt. Offeriert man ihr jedoch unwillkommene Geschenke, sinkt der Beliebtheitsgrad stetig.

Kettenfunktion beim Handel

Eine Hand wäscht die andere: Oftmals müssen die Gegenstände über einige Stationen wandern, bis sie ihren richtigen Empfänger finden. Beispielsweise muss Jubei bei Ekei ein Item ergattern, welches sich Kotaro sehr wünscht.



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



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

Zwei außergewöhnliche Geschenke

Welche Wirkung haben die Pilze...? Das Gewächs wirkt auf den Tauschpartner etwas berauschend. Die Reaktionen fallen daher meist unterschiedlich aus.

Welche Wirkung haben die Wunderblumen...? Mit diesem Gewächs kann man Tauschfehler wieder gutmachen, indem man die Sinne des Tauschpartners täuscht. Gibt man einem Charakter ein falsches Geschenk, das ihn erbost, sollte gleich darauf eine Wunderblume folgen. Verlorene Punkte im Allianz-Parameter werden wiederhergestellt. Die Gabe bekommt Jubei allerdings nicht mehr zurück.

Tausch-Kombinationen

Manche Geschenke hinterlassen einen besseren Eindruck, wenn man sie zuvor mit anderen kombiniert. Beispielsweise eignet sich die Tengu-Maske nicht sonderlich für Oyu. Überreicht man ihr erst den Liebestrank und im Anschluss die Tengu-Maske, steigen die Chancen erheblich, Eindruck zu schinden. Es gilt also aufzupassen, wenn das Wort „Combo“ erscheint.

Verbündung mit den Sub-Charakteren

Das höchste Level der Freundschaft zwischen Jubei und den Sub-Charakteren zeigt sich durch folgende freundliche Gesten, wenn ein Tauschgeschäft vollzogen wird:

- Eiko begrüßt Jubei überschwänglich.
- Magoichi salutierte mit seiner Waffe
- Oyu lächelt schüchtern
- Kotaro taucht kopfüber im Bild auf

Anmerkung: Dieser Freundschafts-Level zeigt an, dass alle Ereignisse der Charaktere gezeigt werden und dass sie Jubei bei wichtigen Kämpfen unterstützen.

Verhalten der Sub-Charaktere untereinander

Die Freundschaften werden von den Streitigkeiten der Sub-Charaktere untereinander beeinflusst. Beispielsweise sind sich Ekei und Magoichi nicht ganz grün, was auch in den Zwischensequenzen stellenweise nicht zu übersehen ist. Gewinnt Jubei die Gunst von Magoichi, sinkt im gleichen Augenblick die Sympathie bei Ekei. Ist Jubei mit Ekei eng befreundet, tritt Magoichi im Laufe des Spiels weniger in Aktion.

Kotaro ist gegenüber Oyu sehr misstrauisch. Beschenkt Jubei überwiegend die Frau, wendet sich der junge Ninja immer mehr vom Onimusha-2-Hauptdarsteller ab. Es ist wichtig, die Balance zwischen beiden Charakteren herzustellen bzw. mit beiden ein Bündnis einzugehen. Aber die Allianz mit Kotaro hat immer Vorrang gegenüber dem Bündnis mit Oyu. Soll Oyu des Öfteren erscheinen, darf man Kotaro keine Geschenke vermachen.

Andererseits kann man einen freundlichen Umgang mit Oyu pflegen, etliche ihrer Passagen spielen und trotzdem mit Kotaro gemeinsam kämpfen. Dazu muss Kotaro



○ Beim Handel darf keiner der Charaktere übermäßig bevorzugt werden.

unterm Strich nur ein paar mehr Präsente erhalten als Oyu.

Anmerkung: Es empfiehlt sich, die Aussagen, sprich Bildschirmtexthe der Sub-Charaktere beim Small-Talk genau zu lesen. Man kann daraus ihre Vorlieben erkennen.

Wichtige Infos zu den Sidequests

Neben Jubei und Oyu können drei weitere Charaktere in Onimusha 2: Samurai's Destiny gespielt werden. Magoichi, Kotaro und Ekei werden spielbar, wenn man sie mit einer gewissen Anzahl von Geschenken, die zugleich ihren Geschmack und ihre Vorlieben treffen, ausstattet.

Durch diese Personen wird nicht nur der Story-Verlauf beeinflusst, sondern man findet durch sie auch weitere Gegenstände. Mit viel Geschick besteht sogar die Möglichkeit, mir vier (!) Figuren gleichzeitig in einem Spiel zu spielen.

Kotaro: Man muss Kotaro mit acht Gegenständen in Folge beglücken, die bei ihm positive Reaktionen erzeugen. Man sollte ihn z.B. mit folgenden Gegenständen ausstatten: Keimyo Hachimaki, Gabishi, Hien Kyahan etc... Sein Auftritt beginnt im Nebel-Tal.

Magoichi: Zuerst muss Jubei mit dem Gewehr-Experten eine solide Allianz bilden, indem er ihn mit mehr als zwölf favorisierten Geschenken umgarnt. Es ist möglich, mit Magoichi in der Dämonen-Höhle zu spielen und trotzdem am Schluss nicht alle Szenarien von ihm zu sehen...

Ekei: Um die Gunst des Sperrkämpfers zu gewinnen, muss sich Jubei beim Tauschen richtig ins Zeug legen. Das Bündnis mit ihm muss tief und innig sein. Deshalb sollten



○ In Kotaros Extra-Level werden Erinnerungen an Onimusha Warlords wach.



○ Im Laden sollte man sofort zuschlagen, denn viele Güter sind nur für eine gewisse Zeit vorhanden.

Präsente, wie etwa das Kalligrafie-Set, die anrühenden Geschichten, die Houtengeki-Lanze, der Fudo-Bein-Schutz oder das Ashura-Gewand an Ekei gehen. Stöbert man die Taschendiebin und Ekeis zerbrochenes Glöckchen auf, steht man bei der Figur hoch im Kurs... Ekeis Auftritt findet im Umfeld von Schloss Gifu statt.

Weitere Geheimnisse werden in der nächsten Ausgabe enthüllt...





Frank Emmerling

Komplettlösung TEIL 2

Im zweiten und finalen Teil unserer Lösungshilfe zur eiskalten Mutantenjagd führen wir euch geradewegs zum Abspann.

Pyron-Nebenstelle Alpha

Lauft geradeaus und springt durch das Loch im Boden. Im Gang nehmt ihr die rechte Abzweigung. Im kommenden Raum ist nur eine linke Türe offen. Geht hindurch und bleibt auf der Schräge stehen. Mit dem Scharfschützengewehr zerstört ihr das Fass rechts oben. Das Feuer öffnet die anderen Türen in dem Raum. Löscht von der Schräge herab mit dem Feuerlöscher einen Teil der Flammen. Wenn ihr nun auf den sicheren Untergrund springt, kommt die eigentliche Sequenz, die das Ausbrechen des Feuers zeigt – ignoriert sie. Arbeitet euch mit dem Feuerlöscher zur ersten Tür durch. In der Kammer findet ihr einige Extras. Nun geht es weiter Richtung zweite Tür. Ihr seid wieder im Heizungsraum angekommen. Lauft links in den Tunnel. Links führt dann eine Tür in einen Raum.

Einsatzzentrale

Speichert hier ab. In der Einsatzzentrale lassen sich einige Kameras und der PC bedienen. Die Kamera gibt euch auch einen Zugangscode preis: 7291. Ihr müsst ihn direkt mit der Kamera erfassen, dann merkt sich Blake den Zugangscode. Euer Hauptaugenmerk liegt aber auf der Apparatur mit den Sicherungsschaltern für die Türen. Öffnet Türe Nummer 4. Verlasst nun die Einsatzzentrale und geht durch das gegenüberliegende Schott weiter. Der nachfolgende Weg führt euch zwangsläufig zum Ziel. Drückt am Generator den Schalter, krallt euch die Extras und dann nichts wie weg. Kehrt zurück zur Einsatzzentrale.

Wieder die Einsatzzentrale

Speichert ab und öffnet an den Sicherungsschaltern die Türen Nummer 1, 2 und 3.

Kehrt nun zum Anfang des Abschnitts zurück. Unterwegs erwartet euch erneut ein Monster. Am Abschnittsanfang nehmt ihr dieses Mal den linken Gang. Drei Räume sind nun offen. Im linken und rechten Raum findet ihr einige Extras. Durch den dritten Raum am Ende des Ganges gelangt ihr in ein Labor. Eine Tür führt euch von dort aus in den nächsten Levelabschnitt.

Pyron-Nebenstelle Beta

Durch die Passage gelangt ihr in einen großen Raum. Bedient euch links am Medikasten. Oben links findet ihr eine Tür, die euch zu Price führt. Gebt ihm eine Knarre und sammelt alles Extras ein. Mit Price als Verstärkung geht ihr nun zur Tür mit dem defekten Schloss. Price soll sie reparieren und ihr greift in der Kammer noch einmal Extras ab. Somit bleibt nur noch eine Tür übrig, die von Interesse ist. Hier folgt ihr den Stufen nach unten.

Überwachungsbereich

Speichert ab und seht euch um. Der PC bringt einige Infos und die Kameras zeigen euch, wo ihr Farraday finden könnt. Aktiviert nun am Hauptpult folgende Türen: 9, 8, 6, 3,

2 01. Folgt den Stufen weiter nach unten. Kämpft euch bis zu Farraday zurück in die Pyron-Nebenstelle Alpha. Ihr lauft geradewegs in eine Sequenz hinein.

Strata-Sanitätslabor

Nach der Sequenz seid ihr eure Ausrüstung los. Dreht euch um und repariert die Stromversorgung an der Wand. Am PC erhaltet ihr einige Infos und die Kameras zeigen euch, was draußen vorgeht 02. Öffnet nun das Tor links des Operationstisches. Das patrouillierende Monster werdet ihr am einfachsten los, wenn ihr es hereinlockt, dann schnell hinausläuft und das Tor hinter euch schließt.

Sterilisationsbereich

Ein Stück weiter unten im Gang findet ihr Munition. Folgt dem Gang nicht bis zum Ende. Dreht um und marschiert zu der Tür oberhalb des Tores, das ihr gerade verlassen habt. Repariert den Zugang zum Sterilisationsbereich. Gebt dem Soldaten die gefundene Munition und nehmt ihn mit euch. Setzt ihn weiter oben im Gang ab – am besten hinter der Ecke. Hier findet ihr auch ein weiteres Schriftstück. Die anstehende Aktion muss gut getimt sein.



01 Mit der richtigen Kombination erleichtert ihr euch die Suche nach Farraday.



02 Dumm gelaufen, ihr habt keine Waffe, aber jede Menge Monster rennen frei herum.

Sonderaktion

Öffnet das Zugangstor und lockt das Monster in den Sterilisationsbereich, wo ihr es einsperrt. Mit dem Soldaten geht es dann in den nördlichen Bereich. Im Gang befindet sich eine Glastür. Sie öffnet sich erst, wenn ihr die Box rechts vom Zugang repariert. Geht nun mit Falchek hinein.

Nördlicher Bereich

Gleich rechts im Gang findet ihr die Schlafquartiere mit einer Speichermöglichkeit. Prüft aber auch die anderen elektronischen Spielereien. Nun geht es zurück in den Sterilisationsbereich. Öffnet das verbliebene Tor und repariert hier den Zugang zum Kältebereich.

Kältebereich

Hier findet ihr Dixon. Lasst ihn von Falchek heilen und verlasst den Bereich dann wieder. Dixon repariert für euch die Tür gegenüber des Sterilisationsbereiches. Dort findet ihr zahlreiche Extras. Im hinteren Teil der Wafenkammer findet ihr sogar noch mehr. Folgt nach eurem Beutezug dem Gang bis zum Ende. Öffnet die Tür mit dem Kollegen Carter dahinter. Dieser verwandelt sich aber in ein Monster. Erledigt ihn und geht weiter. Ihr gelangt zu einer Sicherheitsbarriere, die ihr erst abstellen müsst. Der erste und der letzte Schalter bringen euch hier weiter. Der Gang mündet im ...

...Zellentrakt

In Zelle sechs findet ihr Fisk, den ihr in euer Team aufnehmt. Weiter links findet ihr in einer der offenen Zellen einen Luftschacht. Kriecht hindurch und erledigt im Rückraum die Monster. Die Tür links führt euch in einen Gang. Dieser wiederum führt zu den Schlafunterkünften mit dem Speicherpunkt. Sammelt eure Leute ein und geht zurück in den Raum, aus dem ihr gerade gekommen seid. Hier muss Dixon einen Stromverteiler reparieren. Am PC gegenüber erhaltet ihr weitere Infos. Nun besteigt ihr den Lift, den ihr in der Verbindungskammer findet, in der sich Carter in ein Monster verwandelt hat.

Strata-Versorgung

Nach dem Verlassen des Lifts werdet ihr von Soldaten angegriffen. Der linke Weg führt euch zu einigen Extras. Rechts geht es regulär weiter. Ihr trefft auf einen Trupp Soldaten, den ihr erledigen müsst. Der Tunnel endet an einer Tür, durch deren Glasfenster ihr ein Monster erspähen könnt.

TIPP: Erledigt den Soldaten, der ums Eck stürmt, bevor er die Sentry-Gun aktivieren kann. Nach eurem Sieg geht es rechts durch den Luftschacht weiter.

Im Luftschacht

Am Ende des Luftschachts lasst ihr euch in den Raum dahinter fallen. Laft unverzüglich rechts die Treppen hoch, da links von euch ein Feuer ausbricht. Der Weg führt euch in einen großen Raum. Ignoriert auf dem Weg

dorthin das Monster. Wenn ihr den Raum erreicht, schließt schnell die Tür. Das Feuer wird das Monster für euch erledigen. Öffnet die Tür wieder und löscht das Feuer. So könnt ihr euch ganz am Anfang des Abschnitts noch die Extras krallen.

Heizungsraum

Hier findet ihr mal wieder einige Extras und einen nicht funktionierenden Speicherpunkt. An der linken Wand befindet sich ein Terminal, das repariert werden muss. Da ihr keinen Techniker zur Hand habt, nehmt ihr die Tür ein Stück weiter oben. Hier lassen sich einige Medipacks einsacken. In der Mitte des Raums seht ihr eine Konsole mit mehreren Schaltern. Sobald Blake davor steht, murmelt er etwas vor sich hin. Nun geht es zur rechten Wand. Ganz oben, hinter dem eingezäunten Areal, befindet sich eine Tür, die euch in einen Gang führt.

Flur

Folgt dem Pfad und ihr gelangt zu zwei Türen. Nehmt euch zuerst die Tür direkt vor euch vor. Repariert den Verteiler zwischen den beiden Tanks. Verlasst nun den Raum wieder und geht durch die verbliebene Tür weiter. Schießt auf die explosiven Fässer und geht dann gleich rechts die Stufen hoch. Von hier oben aus lassen sich die Monster auf den Rohren leicht erledigen. Sammelt noch die Extras ein und geht wieder eine Etage tiefer. Laft nun in den Raum hinein und repariert den Stromkasten.

Heizungsraum

Jetzt ist die Konsole in der Mitte des Raums aktiv. Zuerst solltet ihr aber den Knopf Nr. 1 drücken, der sich an einer kleineren Konsole an der rechten Wand befindet. So werden die Gegner in Raum Nr. 3 eliminiert 03. Drückt nach dem Erlöschen des Feuers die Knöpfe 2, 3 und 4. Nun ist nicht nur euer Team wieder komplett, sondern auch die Tür Nr. 4 steht jetzt offen. Bevor ihr euch aber um die kümmert, lasst Dixon links den Stromkasten reparieren, damit ihr endlich speichern könnt.

Tür Nr. 4

Am Ende des Korridors angekommen haltet ihr kurz inne. Rechts um die Ecke, erwartet euch eine Sentry-Gun. Stellt euch an die Wand gegenüber der Kante, von wo aus ihr in den Gang mit der Sentry-Gun blicken könnt, ohne dass euch der Apparat entdeckt. Werft nun eine Granate den Gang hinunter. Die sollte das Problem mit einer Detonation lösen. Nehmt nun den Lift am Flurende.

Strata-Heizung

Nach eurer Ankunft werdet ihr von einem Monster attackiert. Habt ihr es erledigt, laft ihr geradeaus am brennenden Lastenaufzug vorbei. Gleich rechts an der Wand lasst ihr Dixon den Stromkasten reparieren. Öffnet nun das große Tor links von euch. Die große Halle teilt sich auf in ein Erdgeschoss (dort



03 Die Monster könnt ihr auch durch das Gitter hindurch mit dem Flammenwerfer rösten.



04 Unterhalb der Stufen erwarten euch einige Gegner – erledigt sie am besten gleich.

seid ihr gerade) und ein Untergeschoss 04. Geht zuerst nach links. Ihr kommt zu einem Büro – verschafft euch Zugang. Nach der Sequenz heilt ihr Temple und gebt ihm eine Waffe. Sucht den Raum nach Extras ab (z.B. nach einem Scharfschützengewehr) und seht euch den Computer genauer an. Danach geht es wieder ins Freie. Im Untergeschoss links lasst ihr nun Dixon den Zugang zur Steuerzentrale reparieren.

Steuerzentrale

In dem Raum könnt ihr nicht nur speichern, sondern auch einige Extras abstauben. Nun geht es wieder nach oben. Laft im EG gleich links herum. Bevor ihr das Büro betreten könnt, werdet ihr noch von einem Soldaten attackiert. Innerhalb des Raumes trefft ihr auf Lavelle, der allerdings in einem sehr schlechten Zustand ist. Schnappt euch daher schnell den Bluttest, der rechts auf der Spüle liegt. Laft nun schnell zu Lavelle und testet ihn. Jetzt noch Lavelle bewaffnen und ihr habt einen Mann mehr im Team.

Untergeschoss

Sucht nun die Tür, die sich rechts oben in der Ecke befindet. Ihr müsst beide Hebel betätigen, um euch Zugang zu verschaffen. Ihr gelangt ins Treppenhaus. Die untersten Stufen sind mit einer Lasersperre gesichert. Aus sicherer Entfernung lässt sich das Problem mit einigen gezielten Pistolenschüssen erledigen. Nehmt noch das Medipack an euch, das hinter der Ecke liegt und passiert dann die Tür.

Untergrundtunnel

Links von euch gilt es, einige Feind zu erledigen. Laft nun nach rechts zum Truck. Links des Trucks seht ihr einen Stromkasten sowie einige explosive Fässer. Schießt auf diese um

den Feind zu neutralisieren. Nachdem Dixon den Stromkasten repariert hat, lauft ihr wieder zurück. Rechts von dort, wo ihr das erste Feuergefecht mit den Soldaten hattet, befindet sich eine Einbuchtung in der Wand. Nutzt die vorhandene Schussanlage, um die Absperrung im Tunnel zu beseitigen **05**.

Tiefer im Tunnel

Folgt nun dem freigelegten Tunnel. Nach dem Feuergefecht mit dem Soldaten sammelt ihr noch die zahlreichen Extras ein. Repariert das Tor am Ende des Tunnels, um weiterzukommen.

Lagerhalle

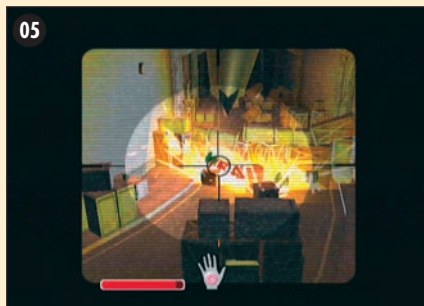
Oberhalb der Stufen könnt ihr im Containerbüro abspeichern. Ihr werdet nach kurzer Zeit von einem weiteren Monster attackiert. Die Reparatur des Stromkastens an der Wand des Containerbüros führt ebenfalls zu Angriffen. Sammelt nun unten in der Lagerhalle die Extras ein.

Nehmt nun das Tor rechts unter dem Containerbüro. Dort erwartet euch der zweite Bosskampf.

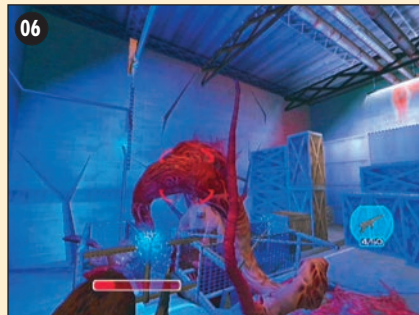
2. Zwischengegner

Lauft zuerst nach rechts und repariert den Stromkasten. Lauft jetzt schnell aus eurem Versteck heraus zum Schalter auf der anderen Seite des Raumes. Sobald ihr diesen aktiviert, wird der Zwischengegner kurzfristig gelähmt. Zielt mit eurer Shotgun auf ihn, bis sich das Biest von dem Stromschlag erholt. Bei eurer Flucht zurück in euer Versteck solltet ihr auf die Köpfe des Feindes achten. Sie sind zwar nicht die Schnellsten, doch wenn sie zuschlagen, ist der Schaden, den sie anrichten, enorm. Wiederholt das Ganze so lange, bis sich der Markierungsringel zwischen den beiden Köpfen rot verfärbt **06**. Nun werft ihr aus dem Versteck heraus Flammengranaten auf den Boss. Zielt in der Ich-Perspektive über die längs liegende Kiste des Stapels vor euch. Theoretisch könnt ihr auch zuerst die Granaten werfen und dann mit der Waffe attackieren. Die erste Methode hat sich aber als einfacher erwiesen.

Nach dem Tod des Zwischengegners betätigt ihr noch den Schalter, der sich hinter der Leiche befindet. Zurück in der Lagerhalle speichert ihr erst einmal ab. Dann seht ihr euch die nun offene Halle links des Zugangstores zum Zwischengegner an. Aus



05 Ein gezielter Schuss mit der Sentry-Gun löst für euch das Problem des Vorankommens.



06 Wenn die Markierung diese Farbe hat, ist der Sieg über den Levelboss nicht mehr fern.

dem Regal links hinten grabst ihr euch noch einige Extras. Rechts an der Wand befindet sich der Schalter, der eine Sequenz auslöst. Nun habt ihr noch 35 Sekunden Zeit um zu fliehen. Lauft schnell zurück in den Tunnel und links in die Einbuchtung zum offenen Lift (gemeint ist die Einbuchtung, in der ihr die Sentry-Gun bedient habt). Der Abschnitt ist nun beendet.

Transit Hangar I Im Schnee

Folgt der Leuchtmarkierung, die euch zum Hangar führt. Im Hangar sammelt ihr rechts um die Ecke und links im offenen Container einige Extras ein. Links an der Wand findet ihr auch eine Tür, die euch weiterführt. Im ersten Raum führt nur eine einzige Tür weiter

Raum 2

Erledigt die Wache, bevor sie den Alarmknopf drücken kann. Die Tür links lässt sich noch nicht öffnen. Betätigt daher nur den Schalter am Regal und nehmt die rechte Tür. In Raum 3 warten eine Wache und Extras auf euch. Raum 4 dient nur als Durchgang.

Raum 5

Erledigt die beiden Wachen und sammelt die Extras ein. Links um die Ecke kann Blake den Stromverteiler nicht reparieren – ihr benötigt einen Elektriker. Sammelt noch die Infos vom Computer ein und geht rechts durch die Tür. Der Gang führt euch zum ...

...Raum 6

Erledigt schnell die beiden Wachen, bevor sie das dicke Alien befreien können. Ist das Areal gesäubert, sammelt ihr noch die Extras ein. Lauft durch die verbliebene Tür. Der Gang beschert euch einige Gegner und eine weitere Tür.

Raum 7

Lauft die Rampe nach unten und links durch die Tür. Hier gilt es, schnell zu handeln. Flitzt den Gang hoch und erledigt schnell die beiden Soldaten, die es auf Powell abgesehen haben. Nach der Sequenz drückt ihr Powell eine Waffe in die Hand, um sein Vertrauen zu gewinnen. Lasst Powell hier noch die beiden Stromverteiler reparieren: So könnt ihr nicht nur speichern, sondern auch in den Kälteraum hinein – einige Extras erwarten



07 Via Tastendruck schaltet ihr die hinderlichen Laserbarrieren aus.

euch dort. Zurück im Raum 7 schnappt ihr euch noch den Feuerlöscher und folgt dem Weg weiter.

Treppenhaus

Ganz unten findet ihr unter der Treppe ein Medipack. Durch die Tür gelangt ihr in einen Zwischenraum mit drei Türen. Durch die Erste seid ihr gerade hereingekommen. Nehmt die Tür links davon, deren Verteiler Powell für euch repariert. Zurück im Gang nehmt nun die verbliebene Tür im kommenden Raum. Ihr gelangt in die ...

...Waffenkammer

Lasst Powell den Verteiler reparieren, so dass ihr speichern könnt. Geht nun zur Tür mit dem Gitterfenster. Erledigt die Insassen und sammelt den Schlüssel in der Ecke des Raumes ein. Öffnet nun die verbliebene Tür in dem Raum. Sammelt in den Regalen die Extras ein und schaltet die Laserbarrieren aus **07**. Sammelt die vier C4-Sprengsätze ein und verlasst den Raum wieder unter Sirenengeheul. Nun erwartet euch ein längerer Schusswechsel auf euren Rückweg in den ...

...Raum 5

Lasst Powell die Stromverteiler außerhalb als auch innerhalb des Raumes reparieren. Im Raum selbst findet ihr einige Extras sowie ein Passwort im PC. Nun geht es weiter nach draußen. Speichert zur Sicherheit im Raum 2 noch einmal ab (die Tür hier lässt sich nun öffnen). Sobald ihr den Hangar verlasst, ist dieser Abschnitt beendet.

Flugüberwachung

Lauft geradeaus, bis ihr die beiden Hangars entdeckt. Nehmt euch zuerst den Rechten vor. Erledigt schnell die Wache, bevor sie Alarm auslösen kann und bringt am vordersten Reifenblock das C4 an. Nehmt euch nun den linken Hangar vor. Auch hier solltet ihr schnell die patrouillierende Wache erledigen. Im Innern wartet ein Soldat auch euch. Sammelt die zahlreichen Extras ein und platziert den zweiten Sprengsatz.

Hangar 3 und 4

Lauft erneut nach oben. Ihr gelangt zu einem großen Komplex mit zwei Wachen davor. Erledigt sie und wärmt euch hinter der ersten Tür kurz auf. Nun zurück ins Freie. Lauft um das Gebäude herum, um zum Hangar 3 und

4 zu gelangen. Auch hier gilt: Wache ausschalten und Bombe platzen lassen. Habt ihr das geschafft, kehrt ihr zum Komplex zurück, in dem ihr euch vorhin aufgewärmt habt.

Komplex

Im Innern repariert ihr um die Ecke die Elektronik und betretet dann den Mannschaftsraum. Hier speichert ihr ab und erhaltet neue Infos am PC. Rechts des PCs findet ihr bei der Leiche einen Schlüssel und eine Taschenlampe. Verlasst nun den Raum wieder und geht links um die Ecke. Am Ende des Ganges öffnet ihr die Tür.

Durchgangspassage

Zwei Türen – zwei Verteiler. Habt ihr Powell bei euch, könnt ihr beide reparieren. Hinter der linken Tür gibt es Munition und eine Speichermöglichkeit. Seid ihr alleine, dann lässt sich nur ein Verteiler reparieren. Geht durch die Tür vor euch und haltet euch dann links. An der Abzweigung geht es wieder links. Erledigt die explosiven Fässer durch einen gezielten Schuss. Ist das Feuer erloschen, geht es weiter. Um die Ecke gilt es, schnell das Monster zu erledigen, das Reed bedroht 08. Heilt Reed im Anschluss mit dem Medipack, das zu seinen Füßen liegt. Gebt ihm noch eine Waffe und Reed schließt sich euch bereitwillig an.

Kontrollturm

Speichert ab und begeben euch wieder in den Hauptgang (der Bereich hinter dem Zugang zum Komplex). Lauft auf den Gang hinaus um die Ecke nach unten zu zwei weiteren Türen. Die eine führt zur Toilette, die andere ins Treppenhaus. Folgt der Treppe nach oben. Im Rundgang befinden sich zwei Türen. Die eine löst eine Sequenz aus, die Zweite führt zu einem Speicherpunkt und zu einem Monster. Öffnet beide Türen und speichert nach der Sequenz ab.

Sprenksätze zünden

Jetzt kommt der Part, der Schnelligkeit erfordert. Ihr müsst alle vier C4-Sprengsätze mit dem Scharfschützengewehr treffen. Geht dazu zuerst in den Raum ohne Speicherpunkt. Stellt euch ans Fenster vor das große

Display. So könnt ihr in kurzer Zeit beide Ziele schnell ins Visier nehmen. Habt ihr die ersten beiden Sprengsätze getroffen, flitzt schnell in die andere Kammer und wiederholt die Prozedur. Seid ihr schnell genug gewesen, erfolgt eine Sequenz. Speichert ab und verlasst den Raum. Auf dem Weg nach unten müsst ihr euch mit Feinden herumschlagen. Euer Ziel ist der Punkt, an dem ihr Reed gefunden habt. Durch das Loch in der Wand geht's in Freie. Klettert mit Blake in den offenen Luftschacht.

Waffensicherheitsabteilung

Lauft den Schacht entlang, bis ihr in einer Höhle ankommt. Am anderen Ende des unterirdischen Hohlraums befindet sich rechts ein Lift und links eine kleine Hütte. Repariert den Verteiler. Aus der Hütte wird ein Monster ausbrechen, das ihr schnellstmöglich erledigen solltet. In der Hütte gib's im Anschluss einige Extras zu erbeuten. Der Lift funktioniert noch nicht, also lauft an der Wand die Steinschräge nach oben, um so zu einem Luftschacht zu gelangen. Folgt dem Schacht. An der Ecke werdet ihr sowohl von vorne, als auch von hinten von kleinen Monstern attackiert. Achtet vor allem auf den Angriff von hinten. Am Ende des Luftschachts findet ihr Munition.

Im Freien

Sobald ihr aus dem Schacht springt, stürzt Cohen an euch vorbei. Entweder, es gelingt euch, ihn sofort zu bewaffnen, oder ihr lauft ihm nach und schützt ihn auf dem Weg nach oben. Spätestens nach seinem Spurt solltet ihr ihn ausrüsten. Zusammen mit Cohen wehrt ihr die Soldaten ab, die von unten den Pfad zu euch hoch laufen 09. Ist der Ansturm erledigt, lauft ihr langsam den Pfad nach unten. Auf zwei Dinge solltet ihr hier achten: Zum einen auf den austretenden Dampf – passiert die Rohre erst, wenn ihr sicher seid. Zum anderen auf die Sentry-Guns – erledigt diese aus der Distanz heraus. Ganz unten angekommen nehmt ihr die Tür.

Wachraum

Hier könnt ihr nicht nur abspeichern, sondern auch die Autokanonen deaktivieren: Nun holt ihr Cohen nach. Wenn ihr die Tür am Ende

des Raums öffnet, seht ihr einen weiteren Raum gegenüber. Hier warten zwei Sentry-Guns auf euch. Am besten geht ihr in die Hocke und verlasst so die Tür. Gleich rechts ist ein Kistenstapel. Von hier aus lässt sich die erste Kanone links gegenüber von euch erledigen. Zerschießt die Kiste vor euch, um besser zielen zu können. Ist die erste erledigt, stürzt ihr schnell zu der Stelle unterhalb der zerstörten Sentry-Gun. Unter der Autokanone befindet sich der Schalter für die noch aktive Kanone. Holt nun Cohen und lasst ihn am Ende des Ganges erneut warten.

Noch mehr Kanonen

Im nachfolgenden Raum erwarten euch erneut Sentry-Guns – und zwar vier Stück. Laft zuerst links hinter die Tür in die Ecke. Von hier aus lassen sich die beiden Kanonen an der Decke über euch ganz leicht erledigen, ohne dass euch die anderen beiden erwischen. Rennt nun schnell zu dem Büro rechts vorne und drückt den roten Knopf innerhalb des Raums – nun schweigen alle Kanonen. Durch die folgende Tür geht es weiter zur nächsten Sequenz

Waffenlabor

Nach der Sequenz stehen sich Ryan und Stoll bewaffnet gegenüber. Sammelt außerhalb des Tresens die Energie und den Taser ein. Einen Bluttest findet ihr auf der anderen Seite des Tresens. Macht den Bluttest mit Ryan (der blonde Kerl). Er wird sich daraufhin verwandeln. Erledigt ihn und bindet Stoll mit einer Kommandofunktion an euch. Laft vom Raumzugang aus links um die Ecke. Die zwei kommenden Türen führen euch in einen Raum mit Arbeitsrobotern. Gleich links um die Ecke repariert Stoll die Stromversorgung. Danach lässt sich die Türe in unmittelbarer Nähe öffnen.

Lageraum

Speichert ab und nehmt die Munition an euch. Auch außerhalb des Raumes lassen sich einige Extras finden. Euer Hauptaugenmerk liegt auf dem linken Teil des Raumes. Lasst Stoll oberhalb der Schrägen rechts von den Computerarbeitsplätzen die Stromversorgung reparieren. Untersucht nun



08 Erledigt das Monster um Reed zu retten.



09 Entledigt euch schnell der feindlichen Soldaten.

die Computer. Habt ihr alle Computer gecheckt, geht es wieder die Rampe hinunter.

Hilfestellung

In der Sequenz erklärt euch Stoll, was zu tun ist. Ihr müsst ihm mit Hilfe des Computerpults die Tür im Hauptraum öffnen, damit er passieren kann. Da die Tür nicht lange offen bleibt, drückt ihr den Knopf erst dann, wenn er im Raum ist. Um das zu überprüfen, nutzt ihr die Kamera links des Türknopfs. Hat er die Tür passiert, erfolgt eine Explosion. Nehmt nun die linke Konsole, um mit der Autokanone im brennenden Gang die Feinde auszuschalten. Speichert ab und kehrt in den Hauptraum zurück.

Maschinenlabor

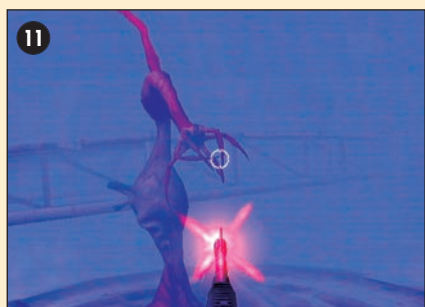
Rechts befindet sich nun ein Loch in der Wand. Löscht das Feuer und nehmt die rechte Tür. Erledigt das Monster und sammelt die Munition ein. Verlasst nun den Raum und nehmt die verbleibende Tür. Nach der Sequenz seid ihr eingesperrt und habt nur 34 Sekunden Zeit, euch vor dem Erstickungstod zu retten. Dreht euch nach rechts und repariert den Verteiler zwischen den beiden „Schränken“. Danach geht's ab in die obere Ecke des Raumes. Nutzt die Sentry-Gun, um den gelben Gas-Tank zu zerstören. Nun gerettet, sammelt ihr alle Extras ein, untersucht den PC links der Sentry-Gun-Kontrolle und seht eine weitere Sequenz. Speichert außerhalb des Büros noch einmal ab, bevor ihr euch wieder dem Hauptraum zuwendet.

Hauptraum

Im Hauptraum ist nun ein Stahltor aufgegangen (rote Beleuchtung). Dort rechts um die Ecke wartet eine weitere Sentry-Gun auf euch. Ein gezielter Wurf mit einer Granate sollte das Problem lösen. Durch die Tür ge-



10 Wenn ihr genau unter dem Boss kniet, könnt ihr nahezu gefahrlos nach oben schießen.



11 Nur mit Dauerfeuer auf die „Hand“, könnt ihr sicher gehen, dass euch das Biest nicht angreift.

langt ihr in einen Zwischenraum mit Monstern. Eliminiert alle und drückt links oben in der Ecke den Hebel. Durch die verbleibende Tür geht es weiter. Rechts könnt ihr die Stromversorgung reparieren und in einen Raum mit drei Kameras gelangen. Diese geben euch ein wenig Einblick in die Räume. Geht lieber Richtung Überwachungsraum.

Überwachungsraum

Am Schießstand vorbei oberhalb der Treppe findet ihr den Überwachungsraum. Gebt Peltola eine Knarre und lasst ihn die Stromversorgung reparieren (die befindet sich hinter dem Treppenaufgang). Mittels der Sentry-Gun neben der Überwachungskamera könnt ihr einen Zugang freilegen (auf die Fässer schießen). Lauft nun zurück in den Gang, in dem ihr vorhin den Zugang zu den drei Kameras repariert habt. Geradeaus ist der Durchgang zerstört. Auf der rechten Seite des Schreibtischs findet ihr einen Schlüssel. Im Flur selbst kann Peltola den Verteiler reparieren.

Waffenkammer

Betretet den Raum, sammelt die Extras ein und speichert ab. Nun wird es Zeit, dem dritten Zwischengegner einen Besuch abzustatten.

3. Zwischengegner

Lauft geradeaus, bis ihr unter ihm steht und kniet euch dort hin. Wenn ihr die richtige Stelle erwischt, kann euch der Zwischengegner nicht mehr ohne weiteres treffen 10. Es kann euch zwar einen bis zwei Versuche kosten, aber es lohnt sich. Schießt nun mit normalen Waffen auf ihn, bis die automatische Zielformierung rot ist. Greift nun auf euren Flammenwerfer zurück. Einmal angezündet, wird der Zwischengegner in seiner Wut das Monster im Glasgefängnis befreien. Vernichtet es, ohne euch von der Stelle zu rühren. Im Übrigen: Wenn ihr den Boss mit Feuer beharkt, dreht er sich wild um euch. Das kostet euch zwar ein wenig Energie, aber nicht so viel, dass ihr deshalb sterben müsstet. Im Notfall heilt ihr euch. Nach einiger Zeit erscheint in grüner Schrift das Wort „Fliehen“. Wechselt zur normalen Waffe und wendet eure Aufmerksamkeit Richtung Eingang. Eine Explosion reißt die Tür aus ihren Angeln. Erledigt die beiden Soldaten und flieht durch die Öffnung. Vergesst nicht, aus den Kisten noch einige Granaten mitzunehmen. Sucht nun erst einmal den nächsten Speicherpunkt.

Auf der Flucht

Lauft nun den ganzen Weg zurück, der euch in das Areal gebracht hat. Sobald ihr im alten Bereich seid, heulen die Sirenen auf. Der Rückweg wird durch Explosionen und Feuer erschwert. Geht daher immer nur ein paar Schritte, um nicht in einer plötzlich auftretenden Feuerwelle zu enden. So kämpft ihr euch den Turm mit dem Wendeltreppenartigen Weg ganz nach oben – bei Bedarf greift ihr auch auf den Feuerlöscher zurück.

Wieder im Luftschacht

An der Spitze angekommen, kriecht ihr in den Luftschacht. Lasst euch am Ende in die Tiefe fallen und ihr kommt an einem altbekannten Ort heraus. Kriecht zurück Richtung Höhle. Dort hört ihr einige Monster. Lockt sie an und sie kommen zu euch hoch. Ihr versteckt euch einfach weiterhin im Schacht und erledigt sie von dort, ohne von ihnen verletzt zu werden. Habt ihr alle vier erledigt, klettert ihr wieder hinab in die Höhle und nehmt den Lift.

Praxistest

Der verschneite Weg ist voll von Soldaten. Hier solltet ihr aus der Distanz das Scharfschützengewehr einsetzen, um voranzukommen. Im Nahkampf empfiehlt sich die Shotgun. Bei größeren Truppenaufkommen dürfte der Granatwerfer die Gegenwehr minimieren. Achtet auf eurem Weg auf ein kleines Loch auf der linken Seite (etwa nach der Hälfte des Weges). Darin könnt ihr euch nicht nur von der Kälte erholen, sondern auch einige Extras abgreifen. Nutzt dieses Schlupfloch als Rückzugspunkt, wenn ihr knapp vor dem Erfrieren seid. Nach einem längeren Weg und scheinbar endlos vielen Gegnern erreicht ihr eine Basis – und einen offenen Zugang

Die Kuppel

Nach einigen Schritten folgt eine Sequenz. Im Anschluss speichert ihr links ab. Sammelt rechts von euch in der Aushöhlung noch die Extras ein. Der weitere Weg hinter den Kisten wird von Lasermienen und Soldaten versperrt. Kämpft euch langsam vor. Nutzt die Soldaten, um sie für euch die Minen „entschärfen“ zu lassen. Kurz bevor euch eine Tür ins Freie führt, könnt ihr noch einmal aufmunitionieren. Im Freien liegt rechts von euch ein Stapel Kisten. Dahinter erspäht ihr ein Gerüst. Dort halten sich fünf Scharfschützen auf, die ihr erst ausschalten müsst, bevor es weitergeht. Habt ihr das Problem gelöst, lauft ihr links am Gerüst vorbei und nutzt den schmalen Pfad, um zum finalen Boss zu kommen.

Endkampf

Nach der Sequenz geht ihr den verschneiten Weg weiter. Es folgt wieder eine Sequenz. Nun befindet ihr euch in einem Helikopter, der um den Endboss herumfliegt. Schießt mit der Bordkanone die vier Fässer am Grund kaputt, um dem Boss einzuheizen. Achtet darauf, dass ihr seine „Hand“ und seinen regelmäßig wiederkehrenden Auswuchs mit gezielten Schüssen von euch abhaltet, damit der Helikopter nicht abstürzt 11. Auch der etwas dickere Ansatz des Monsters ist empfindlich. Nach einigen Umrundungen ist der Boss besiegt.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt „Das Ding“ durchgespielt.

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

GTA Vice City - die Cheats für die PAL-Version!

play

CheatCard
page 1

Dem Nervenzusammenbruch nahe? Dann benutzt diese Cheats. Gebt die Tastenkombinationen zügig im normalen Spielverlauf ein, ohne das Spiel zu pausieren. Bei richtiger Eingabe informiert euch eine kurze Einblendung oben links im Bild, dass es geklappt hat. Achtung! Um allen bösen Überraschungen vorzubeugen, empfehlen wir euch, vorher die Memory Card mit euren Speicherständen zu entfernen! Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es auch nicht mehr möglich sein, das Spiel zu 100 Prozent abzuschließen, sobald ein Cheat benutzt wurde.

Körperpanzer mit 100 Punkten zuschalten

Mit diesem Code wird euch eine Schutzweste spendiert. Habt ihr schon eine im Gepäck, wird der Wert auf den Faktor 100 aufgefüllt.

R1, R2, L1, X, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Lebensenergie auffüllen

Der Code füllt eure Lebensenergie auf den Wert 100 auf.

R1, R2, L1, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Waffen zuschalten - Code 1

Ihr erhaltet eine praktische Auswahl an Hauptwaffen. Achtung! Alle Waffen erhaltet ihr nicht mit dem Code!

R1, R2, L1, R2, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Waffen zuschalten - Code 2

Anderer Cheat, andere Bewaffnung.

R1, R2, L1, R2, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Frauen an die Waffen!

Der nächste Code versorgt alle weiblichen Passanten im Spiel mit Waffen.

○, L1, ○, L2, ○, X, R1, L1, L1, X

Frauen-Wahnsinn!

Nein, nicht der Rinderwahnsinn packt die Weiblichkeit, sondern alle Tussen laufen eurem Charakter hinterher. Das kann auf Dauer ganz schön nerven.

Unser Tipp: Probiert mal aus, ob sie auch ins Wasser folgen.

○, X, L1, L1, R2, X, X, ○, △

Verkehr beschleunigen

Alles um euch herum wird schneller.

R2, ○, R1, L2, ○, R1, L1, R2, L2

Gravitation für Fahrzeuge verringern

Tipp: Setzt euch nach erfolgreicher Eingabe in ein Auto und sucht euch eine lange, gerade Strecke. Beschleunigt und drückt das Steuerkreuz oder den linken Analog-Stick nach unten.

○, R2, ○, R1, L2, ○, L1, R1



Die richtige Eingabe des jeweiligen Cheats wird oben links im Screen kurz eingeblendet.

>>>>>

GTA Vice City - die Cheats für die PAL-Version!

play

CheatCard
page 3

Fahrzeuge schwarz einfärben

Die bunte Vielfalt der Blechhaufen auf der Straße nervt euch? Dann wird's Zeit, diese einfach alle schwarz einzufärben.

○, L2, ○, R1, ○, X, R1, L1, ○, ○

Rosa Brille

Die bunte Vielfalt der Blechhaufen auf der Straße nervt euch? Noch schlimmer wird's, wenn alles rosafarben wird.

○, L1, ○, L2, ○, X, R1, L1, ○, ○



Bedenkt, dass bei der Cheateingabe auch mal versehentlich ein Schuss abgegeben wird.

Outfit verändern/ als anderer Charakter spielen

Die folgenden Codes haben gleich zwei Effekte. Zum einen verändert ihr das Outfit eures Charakters, zum anderen hat das den praktischen Nebeneffekt, dass gleichzeitig der Fahndungslevel gesenkt wird. Wichtig! Einige der Codes funktionieren erst im späteren Spielverlauf!

○, ○, ○, ○, L1, L2, ○, ○, ○, ○



Die Outfit-Cheats senken übrigens als Dreingabe auch den Fahndungslevel!

○, R2, ○, R1, ○, ○, R1, L1, X, L2

R1, ○, R2, L1, ○, R1, L1, X, R2

○, L1, ○, L2, L1, ○, R1, L1, X, R1

○, L2, ○, X, R1, L1, X, L1

○, L1, ○, L2, ○, X, R1, L1, X, X

R1, L2, R2, L1, ○, R2, ○, X, □, L1

R2, L1, ○, L1, ○, R1, ○, ○, ○, △

○, R1, ○, R2, L1, ○, R1, L1, ○, ○

L1, L2, R1, R2, ○, L1, R2, L2

○, L1, ○, L2, ○, X, R1, L1, X, X

Fahrzeuge - Autos - Panzer!

Mit den folgenden Cheats schaltet ihr Fahrzeuge zu. Das Praktische: Sie werden gleich neben euch abgesetzt. Aber achtet darauf, dass ihr auf freiem Gelände steht.

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

GTA Vice City - die Cheats für die PAL-Version!

play

CheatCard
page 2



⊙ Schon aus dem Vorgänger bekannt. Parkt mit einer protzigen Kiste neben einer Nutte ...

Zeitlupe

Jammy! Der Code verlangsamt den Spielablauf. Tipp: Gebt ihn mehrfach ein!
Δ, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, □, R2, R1

Beschleunigung - High Speed

Dieser Code beschleunigt den gesamten Spielverlauf und eignet sich auch dazu, die Zeitlupe wieder zurückzuschalten.
O, O, L1, □, L1, □, □, □, L1, Δ, O, Δ

Autos springen

Benutzt den Code und steigt in ein Auto



... nach kurzer Zeit steigt diese ein und ihr könnt euch ein ruhiges Plätzchen suchen.

ein. Betätigt während der Fahrt die R3-Taste um einen Sprung hinzulegen.

Δ, R1, R1, ⊙, R1, L1, R2, L1

Selbstmord

Stecken geblieben? Das virtuelle Gangsterleben macht keinen Sinn mehr? Ja dann, ...hier der unsinnige Selbstmord-Cheat.

⊙, L2, ⊙, R1, ⊙, ⊙, R1, L1, L2, L1

Fahndungslevel um zwei Sterne verringern

Die Polizei rückt euch auf den Pelz? Das muss nicht sein! Der Code senkt den Fah-

dungslevel um zwei Sterne. Habt ihr mehr Sterne in der Anzeige aktiv, muss der Code mehrmals eingegeben werden.

R1, R1, O, R2, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Fahndungslevel um zwei Sterne steigern

Die Polizei langweilt euch? Das muss nicht sein! Der Code hebt den Fahndungslevel um zwei Sterne. Für einen höheren Fahndungslevel - mehrmals eingeben!

R1, R1, O, R2, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Explodierende Autos

Der Verkehr nervt euch? Kein Problem, der Code sprengt alles an Fahrzeugen in eurer Umgebung einfach mal so in die Luft. Mit der Zeit kann es vorkommen, dass wieder Fahrzeuge generiert werden.

R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, Δ, O, Δ, L2, L1

Einwohner rasten aus

Anarchie pur in den Straßen von Vice City! Der Code lässt alle Leute ausflippen!

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, X, R2, R1, L2, L1

Alternativ-Cheat mit ähnlichen Resultaten

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, X, R2, R1, L2, L2

Cheat Cards GTA Vice City - die Cheats für die PAL-Version!

GTA Vice City - die Cheats für die PAL-Version!

play

CheatCard
page 4

Denn ein herabfallender Panzer löst eine Explosion aus, sobald er einen PKW trifft. So etwas kann schnell im Krankenhaus enden.

Bloodring Banger

⊙, ⊙, ⊙, L1, ⊙, ⊙, Δ, L2

Bloodring Banger Race Car

⊙, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, ⊙, ⊙

Caddie (vom Golfplatz)

O, L1, ⊙, R1, L2, X, R1, L1, O, X

Hotring Racer 1

R1, O, R2, ⊙, L1, L2, X, X, □, R1

Hotring Racer 2

R2, L1, O, ⊙, L1, R1, ⊙, ⊙, O, R2

Romeros Hearse

⊙, R2, ⊙, R1, L2, ⊙, R1, L1, ⊙, ⊙

Trashmaster (Müllauto)

O, R1, O, R1, ⊙, ⊙, R1, L1, O, ⊙

Sabre Turbo

⊙, L2, ⊙, L2, L2, X, R1, L1, O, ⊙

Love Fist Limo

R2, ⊙, L2, ⊙, ⊙, R1, L1, O, ⊙

Rhino (der coole Panzer!)

Mit dem Tank könnt ihr übrigens auch Bürgerwehr-Missionen spielen! Steigt einfach in das Kettenfahrzeug ein und betätigt die R3-Taste.

O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, Δ, O, Δ

Die Wetter-Cheats

Dauerregen oder Sonnenschein gewünscht? Oder darf's etwas Nebel sein? Die fünf folgenden Codes verändern das Wetter im Spiel. Den Effekt seht ihr schon kurz darauf.

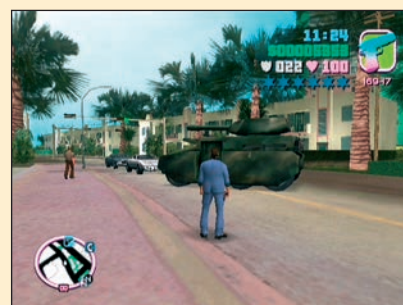
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ⊙

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, □

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Δ



⊙ Cheat rein - Panzer da! Mit dem Tank könnt ihr auch die Bürgerwehr-Missionen spielen!



⊙ Heiter Sonnenschein oder lieber Regenwetter? Die Cheats für's Wetter machen es möglich.

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Hitman 2 - Silent Assassin

play CheatCard
page 1

Mit den folgenden Cheats schafft der Hitman locker die schweren Missionen.

Levelanwahl

Drückt im Hauptmenü schnell hintereinander: R2, L2, ○, ○, □, △, ○.

Die PS2 lädt kurz nach und ein Menü mit allen Levels erscheint. Einfach entsprechenden Abschnitt anwählen und los geht's!

God-Mode

Während des Spiels schnell hintereinander R2, L2, ○, ○, X, R2, L2, R1, L1 eingeben, eine kurze Nachricht erscheint und ihr seid unbesiegbar. Gebt den Cheat noch einmal ein und alles ist wieder normal.

Bei aktiviertem God-Mode kann sich 47 auch schnell von Autos, LKWs, etc. „transportieren“ lassen. Er stellt sich dazu einfach vor das Fahrzeug und lässt sich auf diese Weise mitnehmen.

Alle Waffen

R2, L2, ○, ○, X, ○, □, X

Neben allen Waffen erhaltet ihr auch vollständige Munition. Ihr besitzt sogar alle

Zweihandwaffen im Auswahlmenü. Habt ihr allerdings eine ausgewählt, müsst ihr sie ablegen, wenn ihr eine andere benutzen wollt. Beendet den Level mit diesem Cheat und ihr habt alle Waffen bei euch auf dem Kloster-Anwesen.

Langsames Spiel

R2, L2, ○, ○, X, ○, L2

Netter Effekt, der aber nicht viel bringt. Schließlich ist „Hitman 2“ in normaler Geschwindigkeit auch nicht gerade fix.

Volle Lebensenergie

R2, L2, ○, ○, X, ○, ○

Die Anzeige füllt sich erst dann wieder, wenn ihr von einem Gegner verletzt werdet, also keine Panik!

Schlag-Mode

R2, L2, ○, ○, X, ○, ○

Witzig, wenn man den Wachen die Fresse mit der blanken Faust „putzt“.

Schwerkraft ausschalten

R2, L2, ○, ○, X, L2, L2

Getroffene Personen wirbeln schwerelos durch die Gegend. Das ist witzig, verwirrt aber nur bei der Lösung der Missionen, da manche Leichen Stockwerke „hoch fliegen“, und dort auf der Karte wieder auftauchen.

Lethal Charge

R2, L2, ○, ○, X, R1, R1

Bomben-Mode

R2, L2, ○, ○, X, ○, L1

Legt Bomben und freut euch an den Explosionen!



○ Mit der praktischen Levelanwahl beamt ihr euch ganz einfach an die gewünschte Stelle.

>>>>>

Need for Speed: Hot Pursuit 2

play CheatCard
page 1

Wahnsinnsspiel! Und wir liefern euch gleich die ultracoolen Wahnsinnscheats dazu! Was will man da mehr? Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen einfach zügig im Hauptmenü des Spiels ein. Das Aufheulen eines Motors bestätigt euch die richtige Eingabe hörbar. Ihr findet den entsprechenden Flitzer dann in den Herausforderungen, vollgetankt und startbereit.

Aston Martin V12 Vanquish

R2, ○, R2, ○, △, ○, △, ○



○ Im Hauptmenü werden die Tastenkombinationen zügig eingegeben. Ein Motorengeräusch bestätigt.

BMW Z8

□, ○, □, ○, R2, △, R2, △

Chevrolet Corvette Z06

○, R2, ○, R2, L1, R1, L1, R1

Ferrari F50

L1, △, L1, △, ○, L2, ○, L2

Ferrari F550

L1, □, L1, □, ○, R1, ○, R1



○ Kontrolliert die Herausforderungen und freut euch über die freigeschalteten Flitzer.

Ford Pursuit Mustang Cobra R

○, □, ○, □, R2, R1, R2, R1

Ford TS50

○, ○, ○, ○, R2, □, R2, □

HSV Coupe GTS

L1, L2, L1, L2, R1, △, R1, △

Lamborghini Diablo 6.0 VT

○, R2, ○, R2, R1, L1, R1, L1

Lotus Elise

△, R2, △, R2, ○, □, ○, □

McLaren F1

△, L1, △, L1, R1, ○, R1, ○

McLaren F1 LM

□, L1, □, L1, ○, △, ○, △

Mercedes CLK GTR

R2, R1, R2, R1, ○, △, ○, △

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

play CheatCard page 2

Hitman 2 - Silent Assassin

Megaforce

R2, L2, ○, ○, X, R2, R2

Startet den Level neu, um den Effekt zu deaktivieren.

Nailgun Mode

R2, L2, ○, ○, X, L1, L1

Getroffene Personen werden an die Wand genagelt.

Level beenden

R2, L2, ○, ○, X, L3, O, X, O, X

Gebt diesen Cheat ein und der Level ist automatisch beendet. Macht ihr das zu



○ Es empfiehlt sich Leichen zu verstecken. Kisten und Bäume eignen sich hervorragend für so etwas.

Beginn eines Levels, erhaltet ihr den Rang des „Lautlosen Killers“!

Wie bekommt man den „Lautloser Killer“-Rang?

Der Level muss mit minimaler Aggression und maximaler Tarnung absolviert werden. Hierfür ist je nach Abschnitt ein besonderer Punkt auf der Karte zu finden, von wo aus ihr euer Missionsziel ohne Aufsehen zu erregen, erreichen könnt: Beispielsweise offene Fenster, um mit dem Präzisionsgewehr zu feuern, oder um Zielpersonen mit Gift zu eliminieren. Klappt am besten die Ausrufezeichen auf der Karte ab und ihr erhaltet eine Idee davon, welcher Lösungsweg der Einfachste ist.

Abgesägte Schrotflinte

Erhaltet den „Lautloser Killer“-Rang zweimal im Spiel bei einer Mission, in der ihr das bis dahin noch nicht geschafft hattet, und ihr erhaltet als Belohnung die abgesägte Schrotflinte.

M4 bekommen

Ihr benötigt in allen St.-Petersburg-Levels den „Lautloser Killer“-Rang (keine Aggres-

sion) einschließlich „Ein ungebetener Gast“ oder in fünf anderen Missionen. Habt ihr alle Missionen als „Lautloser Killer“ erfüllt, gibt es die M4 als Belohnung.

Schneller hantieren

Um ein Schloss schneller zu knacken, oder um sich sofort umzuziehen, ruft ihr während einer Aktion einfach schnell die Karte mit Select auf und schaltet wieder zurück. Die Arbeit ist schon fertig!

Waffensammlung vervollständigen

In jedem Abschnitt kann 47 Waffen entdecken und mitnehmen. In der Hütte auf dem Kirchen-Anwesen hängt er sie als Trophäe an die Wand. Das macht er aber nur, wenn 47 die Waffe auch am Ende des Levels in Besitz hatte. Manchmal findet man auch mehrere große Knarren. In solchen Fällen müsst ihr euch entscheiden, mit welcher davon ihr den Level abschließen wollt. Habt ihr das Spiel erfolgreich beendet, könnt ihr noch einmal vorbeischaun und die andere Waffe mitnehmen.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

play CheatCard page 2

Porsche Carrera GT

○, ○, ○, ○, R1, R2, R1, R2

Abkürzungen suchen

In späteren Events habt ihr ohne Abkürzungen keine Chance auf den Sieg bzw. das Einhalten des Zeitlimits. Schaut bei Wettrennen des Öfteren auf die Karte – die Streckenwahl der CPU-Gegner offenbart euch Alternativ-Passagen. Seid ihr alleine unterwegs, solltet ihr die Strecke langsam abfahren und genau auf Abzweigungen achten. Oft sind diese schwer zu erkennen.



○ Vollgetankt und startbereit! Leider lassen sich erschummelte Kisten nicht abspeichern.

Radarfallen umgehen

Solange sich die Cops mit euren Gegnern beschäftigen, könnt ihr in Ruhe rasen. Also bleibt nach dem Start grundsätzlich hinter dem Führenden, der prompt in die erste Radarfalle tappt. Bei Zeitrennen könnt ihr euch auch erlauben, anfänglich vor Radarfallen auf ca. 100 km/h herunterzubremsen, dann lassen euch die Cops zufrieden. Wenn ihr nur im letzten Drittel des Rennens verfolgt werdet, kommt z.B. der Hubschrauber gar nicht mehr zum Einsatz.



○ Gefährliche Situationen lassen sich mit der Streckenvorschau frühzeitig erkennen.

Lasst euch mal schnappen

Wenn ihr von zwei Cops verfolgt werdet und euch auch noch der Hubschrauber auf die Nerven geht, solltet ihr euch mal erwischen lassen. Der daraus resultierende Zeitverlust ist viel geringer, als der Aufwand, den ihr für das ständige Ausweichen vor Fässern, Raketen und Nagelstreifen betreiben müsst.

Nützliche Vogelperspektive

Ändert in den Optionen die Belegung der L1-Taste, so dass ihr damit nicht nach hinten blickt, sondern die Vogelperspektive aktiviert. Diese ist für das Abhängen eines Cops äußerst effektiv.

Schaut nach vorn

Ganz wichtig: Sobald ihr von einer Straßensperre hört, solltet ihr unbedingt eure Kamera nach vorn schicken (R2-Taste). So seht ihr genau, was euch gleich erwartet und wo sich eine Lücke zum Durchrasen befindet. Auch knifflige Kurven sind nur halb so wild, wenn ihr euch gut darauf vorbereitet.



PlayStation 2

"An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."

90 % ALLER UNFÄLLE ENTSTEHEN AUS UNACHTSAMKEIT

»»»» Augen auf die Strasse, erst fahren, dann feiern. Am Steuer eines Formel 1-Wagens sollte man die Gedanken an Reichtum, Ruhm und Boxenluder aus seinem Kopf verbannen. Denn Grand Prix Challenge verlangt deinen Fahrkünsten vom ersten Meter an das Äußerste ab. Hier wird nicht in der Boxengasse geschraubt, sondern auf der Piste Vollgas gegeben.



PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ®



"Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

© 2002 Infogrames. All Rights Reserved. Developed by Infogrames Melbourne House. Published by Infogrames Europe SA. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc. a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.



MIDNIGHT CLUB 2



Ist das Sequel zu Midnight Club: Street Racing ein GTA 3 ohne Gangster-Story?



○ Hängen euch die Cops am Arsch, droht auch der Einsatz von Helikoptern.



○ Auch ohne Lizenzen sind die Fahrzeuge optisch sehr ansprechend.

PS2 O.K., nicht ganz, aber illegale Autorennen erfreuen sich von Chemnitz bis Los Angeles großer Beliebtheit. Ungesicherte Straßen und Stadtautobahnen werden von Autotunern gerne zu lebensgefährlichen Rennstrecken umfunktioniert. Kreuzender Verkehr schreckt die Hobby-Rennfahrer genauso wenig wie flanierende Fußgänger oder patrouillierende Cops. Nur der schnellste und rücksichtsloseste Fahrer kann in diesen Stadt-Rennen bestehen. Willkommen bei Midnight Club 2, der Fortsetzung des im Sommer 2000 erschienenen Midnight Club: Street Racing von Rockstar Games.

Bien venu à Paris!

Für Idee und Gamedesign zeichnen erneut die GTA 3- Macher von Rockstar verantwort-

lich. Um das Sequel angemessen zu präsentieren, haben sie uns in die Millionenstadt Paris eingeladen. Die französische Metropole ist einer von drei Schauplätzen im Spiel. Unter den Argusaugen von Rockstar-Sprachrohr und Kreativ-Direktor Dan Houser präsentierten uns Mark Garone (Producer) und Corey Wade (Product Manager) den zweiten Teil ihrer innovativen Großstadt-Raserei.

Mit der Entwicklung des Titels hat man erneut die Angel Studios beauftragt. Mit dem PS2-Start-Titel Smugglers Run konnten die Californier bereits sehr früh ihr Können im Umgang mit Sony's schwarzem Polygon-Beschleuniger erfolgreich unter Beweis stellen. Unter anderem haben sie auch Smugglers Run 2 und Transworld Surf programmiert.

Bleifuß statt Hasenfuß

In einer kurzen Ansprache erklärte Dan Houser, wum es in Midnight Club 2 geht. Ein Video mit Amateur-Aufnahmen von illegalen Autorennen, wie zum Beispiel des legendären Stockholm Race, verdeutlichten den Schwerpunkt des Rennspiels. Der Spieler macht eine Karriere als Straßenrennfahrer. Während der Rennen genießt er uneingeschränkte Freiheiten in der Wahl seiner Routen, während die Gegner sehr intelligent versuchen, die Rennen ihrerseits zu gewinnen. Im Spiel stehen zu diesem Zweck die Straßennetze von Paris, Los Angeles und Tokyo zur Auswahl. Während die Spielidee nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen wurde, werden nun auch pfeilschnelle Motorräder an den Racing-Events teilnehmen und für Abwechslung sorgen. Das ist durchaus ein Novum, denn ein Rennspiel, an dem sowohl zwei-, als auch vierrädrige Vehikel teilnehmen, gibt es bisher noch nicht für PlayStation2.

Völlig losgelöst!

Eine neue Technologie sorgt bei den Rennen für allerlei Überraschungen: Michael Limber (Creative Director bei Angel Studios) erklärte



○ Das Wetter wird im fertigen Spiel zum Tragen kommen und wird die Fahreigenschaften beeinflussen.



○ Kunststückchen wie Wheelies, Endos und Donuts sind mit den Bikes kein Problem.



play, wie sie funktioniert. In gewöhnlichen Rennspielen folgen die Kontrahenten fest definierten Pfaden, so genannten „Rails“. Das lässt nur wenig Spielraum für überraschende Fahrmanöver oder für die Auswahl der Route. In Midnight Club 2 ist das anders. Angel Studios haben dafür gesorgt, dass die Gegner sich sehr unberechenbar verhalten. So suchen sie sich z.B. eigene Wege und Routen durch die Gassen und Straßen, um auf der Hetzjagd zum nächsten Checkpoint die Nase vorn zu behalten. Sie sind nicht mehr an eine feste Strecke gebunden. Das Zauberwort lautet „Railbranching“ und das sorgt in den Rennen immer wieder für Überraschungen. Exzellente Ortskenntnisse sind also eine unabdingbare Voraussetzung, will man die Mitternachts-Rennen gewinnen.

Nightrider auf zwei Reifen!

Nicht nur in GTA Vice City kann man jetzt auf Zweirädern durch belebte Städte brettern. Neben den über 28 Autos warten in Midnight Club 2 auch fünf PS-strotzende Motorräder auf den Spieler. Doch Vorsicht! Die Rennsemmeln sind zwar schneller und wendiger als die Konkurrenz auf vier Rädern, aber dafür sind sie, bei entsprechend grober Fahrweise, auch



◉ Mit Vollgas durch die Stadt der Liebe. Paris ist eine der drei Racing-Metropolen.

schneller zu Schrott gefahren. Auch wenn die Fahrphysik aller Vehikel auf das actionreiche Gameplay zugeschnitten ist, so verzeihen euch die Bikes keine übernatürlichen Fahrmanöver. Wer sich zu weit in eine Kurve lehnt, dem kann es passieren, dass er umkippt. Bei harten Zusammenstößen sind spektakuläre Abflüge vorprogrammiert.

Welche Multiplayer-Modi Midnight Club 2 enthalten wird, darüber schweigen sich die Entwickler noch aus. Ob sich das Gerücht einer Online-Funktion bewahrheiten wird, bleibt abzuwarten. **WIKI**



◉ Jeder Distrikt sieht anders aus und wurde großstadtgerecht in Szene gesetzt.

Grüsse aus Vice City!



Den Charakteren hinter den Lenkrädern haben die Entwickler gekonnt Leben eingehaucht. Rockstar Games Creative Director, Dan Houser, nimmt sich (wie auch schon bei GTA 3 und GTA Vice City) höchstpersönlich der Dialog- und Bildregie der Zwischensequenzen von Midnight Club 2 an. Die Cutscenes sollen den Spieler schließlich überzeugend in den illegalen Rennzirkus

einführen und noch tiefer in das Renngeschehen hineinziehen als im Prequel. Darüber hinaus hat man darauf geachtet, allen Fahrern eine eigene Persönlichkeit auf den Leib zu programmieren. Das macht sich im Spiel deutlich in unterschiedlichen Fahrer-Skills und in der Aggressivität gegenüber dem Spieler bemerkbar.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Take 2
	www.take2.de
Entwickler	Angel Studios
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die Bikes bereichern das Gameplay und grafisch übertrifft das Sequel seinen Vorgänger bei weitem. Ein Rennspiel à la Rockstar!

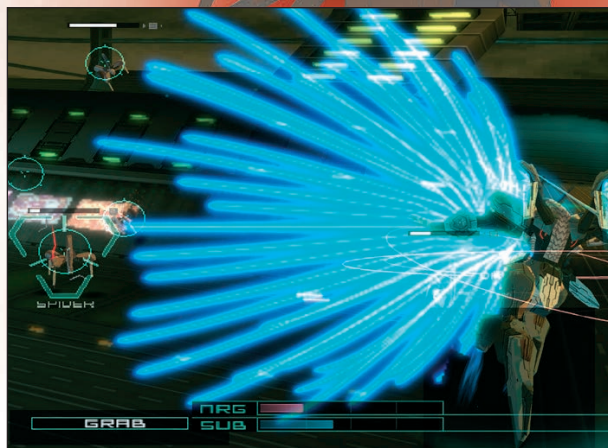
ZONE OF THE ENDERS

The 2nd Runner

Gier, Intrigen, Machtkämpfe: Das zweite Weltraum-Epos der Metal-Gear-Schöpfer.



○ Verlängerter Arm: Dingo („Jehuty“) benutzt den Stahlträger als Speer.



○ Die Special Effects entsprechen auch dem Anime-Stil.

PS2 Metatron! Wie geht die Geschichte nach dem offenen Ende von Z.O.E: Zone of the Enders weiter? Diese Frage haben sich viele enttäuschte Konsolisten nach dem Abspann des PS2-Action-Titels gestellt.

„Der Schluss von Z.O.E. war ein Experiment. In Teil 2 wird es einen richtigen Showdown geben. (...) Die Story führt geradlinig auf ein Ende zu. Lediglich dazwischen wird es gelegentlich verschiedene Alternativwege geben“, verspricht Shuyo Murata, Director von Zone of the Enders: The 2nd Runner.

Videospiel-Prominenz

Abermals hat Konami ein Star-Ensemble für die Herstellung von Zone of the Enders: The

2nd Runner engagiert. Wie schon beim ersten PS2-Auftritt wirft Metal-Gear-Solid-Schöpfer Hideo Kojima in der Funktion des Producers ein Auge auf das gesamte PS2-Projekt. An seiner Seite befindet sich natürlich Yoji Shinkawa. Der Charakter-Designer von Metal Gear Solid und Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty hat als Mechanical Designer zum zweiten Mal den Look sämtlicher Orbital Frames entworfen. Auch Director, Game Designer und Script Writer Shuyo Murata hat ausgezeichnete Referenzen vorzuweisen: Von ihm stammt ein Teil der Story zu Metal Gear: Ghost Babel (Game Boy Color, 2000) und er wirkte bei der in Japan populären Tokemi-Memorial-Drama-Serie für PSone ab 1999 mit.

Ein externer Mech-Experte hat Anubis&Co. den optischen Feinschliff verpasst: Nobuyoshi Nishimura von den Sunrise Studios wirkte u.a. bei der Inszenierung der Anime-TV-Seri-

en bzw. der Original-Animation-Videos „After War GUNDAM X“, „Mobile Suit Z GUNDAM“, „SD GUNDAM“ etc. mit.

Anfang vom Ende

„Anubis“ alias Nohman, der Endgegner von Z.O.E: Zone of the Enders, kehrt zurück! Rückblick: Beim Grand Finale des ersten Teils konnte Leo Stenbuck mit dem Jehuty den baugleichen Orbital-Frame-Zwilling nicht zerstören. Stattdessen musste er letzten Endes die Flucht ergreifen. Zwei Jahre später, 2174: Das Bahram-Militär unterdrückt die Mars- und Erdbevölkerung mit neuen Orbital Frames. Als „Anubis“ die UN Space Force vernichtet, herrscht auf dem roten Planeten endgültig der Ausnahmezustand – letzte Rettung in der Not ist der verschollene „Jehuty“-Mech... Im Verlauf des Action-Spiels trifft man auf weitere, altbekannte Gesichter: Leon Stenbuck, nun im Cockpit des transformierbaren „Vic Viper“, ist ebenso mit von der Partie wie Viola Gyunee. Die Gespielin von Nohman bekommt einen weiteren Auftritt mit „Nephthys“, der ein technisches Upgrade von „Neith“ verkörpert.

Eher zwielichtig ist die Hintergrund-Story des aktuellen Hauptdarstellers Dingo Egret. Der Eis-Minenarbeiter vom Jupiter-Gestirn Callisto unterhält eine bislang noch unklare Beziehung zu Nohman.

Galaktisch interaktiv

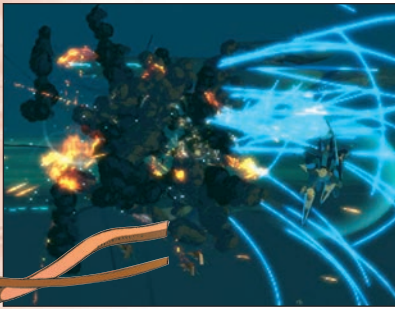
Auch das überarbeitete Spielprinzip von Zone of the Enders: The 2nd Runner schlägt



○ Die grundlegende Idee für das Aussehen von Anubis hatte Yoji Shinkawa bereits während seiner Schulzeit.



○ Der Raptor stellt durch seine Flugeigenschaft eine große Bedrohung dar.



☉ Durch die neue Button-Belegung können viele Gegner gleichzeitig anvisiert werden.



☉ Im Laufe der Zeit wächst das Waffenarsenal an Fern- und Nahkampf-Waffen.

durch filmgerechte Aufmachung in die japanophile Anime-Movie-Kerbe, d.h. die unzähligen Schlachten werden des Öfteren durch rasant geschnittene Dialog-Sequenzen unterbrochen. Diesmal stehen die spektakulären Kämpfe eindeutig im Vordergrund – die theatralischen Gewissenskonflikte von Leo Stenbuck sind genauso wenig wiederzufinden wie die recht monoton gestalteten Aufträge des Vorgängers.

Deutlich mehr Abwechslung bieten außerdem die interaktiven Schauplätze. An Bord des „Jehuty“ kann man mit den Waffensystemen stellenweise Bauteile bzw. Gegenstände zerstören, aufheben und beispielsweise gegen andere Orbital Frames einsetzen. In der aus drei Levels bestehenden Demo-Version spickt beispielsweise „Jehuty“ die Widersacherin „Nephtis“ mit Stahlrohren an die Wand.

PlayStation2 oder TV?

Im Vergleich zum PS2-Erstlingswerk Z.O.E.: Zone of the Enders haben die bekannten Macher von Konami Computer Entertainment Japan den Grafikstil radikal geändert. Teil 2 lehnt sich in Sachen Optik an den markanten Stil japanischer Anime-Streifen an. Offenbar ist man durch die Ausstrahlung/Veröffentlichung von Zone of the

Enders 2167: Idolo und Zone of the Enders: Dolores (siehe dazu Kasten) „auf den Geschmack“ gekommen.

Wie aus einem Guss: Durch diese Entscheidung haben die Charaktere, die Orbital Frames sowie die Umgebungen, einen konformen, zeichentrickfilmähnlichen 2D-Look. „Es war ganz am Anfang der Planung eine schwere Entscheidung, in welche Richtung wir gehen wollen. Zu Beginn hatten die Modelle sehr klare Konturen und ein 2D-Aussehen (...)\", erklärt Yoji Shinkawa die Entstehungsgeschichte des Mechanical Designs für Zone of the Enders: The 2nd Runner. **DG**



☉ Keine Slowdowns! In Teil 2 füllen Hunderte von kleinen Angreifern den Bildschirm.



☉ Die Farbgebung des Jehuty-Mechs wurde vom Aussehen des Ninjas aus Metal Gear Solid (PSone) beeinflusst.

Das Zone-of-the-Enders-Universum



Zone of the Enders 2167: Idolo
Format: DVD (RC2)
Bezugsquelle: z.B. www.amazon.de
Preis: ca. € 22,95

Inhalt: Das Film-Prequel spielt fünf Jahre vor dem ersten Z.O.E.-Videospiel für PS2. In Japan wurde der 55-minütige OAV-Film zeitgleich (1. März 2001) mit dem PS2-Titel veröffentlicht. Zwei junge Piloten, Radi und Viola, erhalten vom Kommando von Bahram den Auftrag, die neue, experimentelle Waffe, den Kampfboter „Idolo“, zu testen. Mit ihm könnte endlich die Unabhängigkeit der Marskolonien erreicht werden.



Zone of the Enders: Dolores, I
Format: DVD (RC1 bzw. RC2)
Bezugsquelle: z.B. www.amazon.com/
www.cdjapan.co.jp
Preis: ca. € 22,95
bis € 40 pro Folge(n)

Inhalt: Die 26 Folgen gingen bei TV Tokyo Channel vom 6. April bis 28. September 2001 immer freitags über den Äther. In Japan sind die 13 DVDs (mit Doppelfolgen) erschienen. In den USA erschien am 19. November die erste DVD mit fünf Episoden. Im Rampenlicht steht zu Beginn der Alkoholiker James Links, der in interstellare Intrigen verwickelt wird, als er eine mysteriöse Fracht zum Mars transportieren soll...



Zone of the Enders:
The Fist of Mars
Format: Game Boy Advance
Bezugsquelle: Fachhandel
Preis: ca. € 45

Inhalt: In Japan erschien das rundenbasierte Strategiespiel unter dem Namen „Z.O.E. 2173 Testament“. In Europa steht der Titel seit Sommer 2002 in den Regalen. Als junger Widerstandskämpfer Cage muss der Spieler im Kampf gegen despotische Militärs einen intergalaktischen Konflikt austragen. Der Spieler kontrolliert eine Vielzahl diverser Fahrzeuge und riesige, bemannte Roboter, genannt „LEV“.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Konami
	www.konamijpn.com
Entwickler	Konami
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Grafisch brachiale, spielerisch fesselnde Mech-Action im Anime-Stil.

BLOODRAYNE

Sex, Blut und Hakenkreuze - eine Kombination mit amerikanischer Erfolgsgarantie!



○ In Zeitlupe macht das Kämpfen gleich noch mal so viel Spaß.



○ Die verschiedenen Endgegner erfordern jeweils eine andere Taktik.

PS2 Bis jetzt hat man von Blood-Rayne weder viel gehört, noch viel gesehen. Aber das wird sich bald ändern. Denn das Spiel hat alles, was des Konsoleros Herz begehrt: eine knackige Heldin jede Menge Action. Wir haben der amerikanischen Verkaufsversion für euch schon mal vorab auf den Zahn gefühlt.

Feuer mit Feuer bekämpfen

Rayne ist ein Dahmpir – halb Mensch, halb Vampir. Ihre Mutter, eine Sterbliche, wurde von einem Blutsauger vergewaltigt. Die rothaarige Schönheit verfügt über die gleichen außergewöhnlichen Kräfte wie

ihr Erzeuger, jedoch leidet sie nicht unter den allgemein bekannten Schwächen der widernatürlichen Kreaturen. Sie reagiert auf Sonnenlicht ebenso wenig allergisch wie auf Knoblauch oder Kruzifixe.

Nachdem sie ihrem Vater seine gerechte Strafe hat angedeihen lassen, hat sie sich im Jahre 1932 der Brimstone Society angeschlossen. Dieser Geheimbund hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Menschheit vor übernatürlichen Bedrohungen zu schützen. Und wer könnte den tödlichen Gefahren unerschrockener ins Antlitz blicken, als ein Halbvampir?

Saug, du Luder

BloodRayne ist in drei Kapitel unterteilt. Ihr beginnt euer Abenteuer 1933 in Morton, einem kleinen Städtchen im Herzen von Louisiana. Im Prolog werdet ihr zum einen mit der Steuerung und mit den Fähigkeiten des Dahmpirs vertraut gemacht, zum anderen führt man euch langsam an die Story heran.

Morton wird seit geraumer Zeit von einer unheimlichen Macht heimgesucht. Ein Großteil der Bevölkerung verwandelt sich in grausige Mutanten und spinnenartige Dämonen und hat sich in den Behausungen der Menschen eingenistet. Den ekelhaften Kreaturen kann Rayne auf zweierlei Weise den Garaus machen. Ihr könnt entweder eure rasiermesserscharfen Unterarmklingen, oder verschiedene Schusswaffen (Pistolen, Schrotflinten, Granaten, etc.) nutzen, der widernatürlichen Lage Herrin zu werden. Sollte das hübschen Halbblut doch einmal etwas abbekommen, so springt sie kurzerhand einem ihrer Kontra-



○ Auch mit den vielen Feuerwaffen kann man seinen Gegner böse in Bedrängnis bringen.



○ Aktiviert man die Blood Rage, kann Rayne nichts und niemand mehr aufhalten.



○ Während man saugt, kann man den verbliebenen Gegnern mit seiner Feuerwaffe weiterhin zusetzen.

henten an den Hals und nimmt ein paar kräftige Schlucke vom erquickenden Lebenssaft. Sollte das Opfer zu weit entfernt stehen, wird es einfach mit einer hakenbewehrten Kette herangezogen. Das vampirische Erbgut befähigt euch aber auch noch darüber hinaus. Rayne springt höher und weiter als ein gewöhnlicher Sterblicher, sie kann grazil auf Telefonleitungen balancieren oder mit einem eingesprungenen Drehkick verschlossene Türen auftreten und brüchige Mauerabschnitte zum Einsturz bringen.

Der Einsatz in Louisiana birgt nicht viele Gefahren. Ehrlich gesagt sind die ersten Minuten sogar etwas enttäuschend. Aber nicht verzagen! Die Action beginnt im zweiten Kapitel.

Geschnitten oder am Stück?

Fünf Jahre nach dem kleinen Intermezzo in den Südstaaten muss Rayne im Auftrag

der Brimstone Society nach Argentinien. Dort soll sie einer Hand voll Nazi Größen das Handwerk legen, die dort eine geheime Forschungsbasis eingerichtet haben. Leichter gesagt als getan. Das Wachpersonal ist alles andere als zimperlich und da sich das faschistische Team von Wissenschaftlern mit mysteriösen Mächten eingelassen hat, sieht sich der Dahmpir auch unmenschlichen Monstern und Dämonen gegenüber.

Bunker- und Bergwerksanlagen in Argentinien verwandeln sich in Schlachthäuser. Nicht nur, dass Rayne in den dortigen Ausrüstungskammern bessere Feuerwaffen findet (Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Raketenwerfer, etc.), auch ihre kämpferischen Qualitäten verbessern sich. Neben neuen Moves erlernt der Spieler die Anwendung spezieller vampirischer Fähigkeiten. So könnt ihr beispielsweise per Knopfdruck die Zeit verlangsamen. Das



○ Nachdem ihr die Brutmutter in Mortton ausgeschaltet habt, geht es weiter nach Argentinien und Deutschland.



○ Rayne darf auch hinter dem Steuerknüppel eines deutschen Kampfroboters Platz nehmen.

Zeitlupen-Feature ermöglicht es dem Blut-sauger nicht nur, feindlichen Gewehr-kugeln auszuweichen, auch der Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig wird durch die Slow-Motion-Funktion einfacher. Kleine Rätsel lockern das Spielgeschehen zwar auf, jedoch beherrscht ganz klar die Action das Geschehen, und zwar gnadenlos. Die Körper werden nicht selten in bester Metzgermanier in ihre Einzelteile zerlegt, von der enormen Menge an vergossenem Blut ganz zu schweigen. Dass BloodRayne auf dem deutschen Markt Probleme bekommen wird, ist schon jetzt abzusehen. Der Release ist für März 2003 angedacht. Inwiefern das Spiel für den deutschen Markt abgeändert wird, ist bis jetzt allerdings noch nicht bekannt. Vorsichtshalber sollten wir schon mal mit dem Schlimmsten rechnen. **mL**



○ Die Infrarot-Sicht hilft euch, eure Opfer auch in vollkommener Finsternis aufzuspüren.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Majesco
	www.majescogames.com
Entwickler	Terminal Reality
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März 2003

FERTIGGESTELLT

	95%
--	-----

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Action, Action und nochmals Action. BloodRayne macht da weiter, wo so manch indiziertes Videospiel aufgehört hat.



BMX XXX

**Jetzt wird anders in die Pedale getreten
- runter mit der Wäsche und los geht's!**



Die Kreistaste dient zum Modifizieren der diversen Tricks.



Um schneller voran zu kommen, kann man sich auch an Fahrzeugen festhalten.

PS2 BMX XXX lässt sich mit ganz wenigen Worten treffend beschreiben: heiße Mädels und derber Humor! Und das hat man bei der Programmierung wohl sehr, sehr groß geschrieben. Denn an weiblichen Rundungen und ordinärer sowie anrüchiger Sprachausgabe hat man hier partout nicht gespart. Und endlich einmal bekommen wir eine „Uncut“-Version, während unsere PlayStati-

on2-Kollegen in den Staaten mit zensierten Szenen leben müssen. Einerseits ist es dort erlaubt, in Videospielen hektoliterweise Blut aus Körpern spritzen zu lassen oder diese schön zu zerstückeln, andererseits verbietet die US-Gesetzgebung die Darstellung von ein paar prallen Brüsten oder auch die Zurschaustellung etwas tiefer gelegener Körperpartien. Diesmal also können wir all das sehen, was unsere amerikanischen Freunde

nicht sehen können. Wir sehen Nippel statt lästiger schwarzer Balken! Und diesmal sind keine PAL-Balken gemeint!

Jetzt geht's rund

Bei den Spielmodi waren die Macher leider etwas geiziger. So könnt ihr im Alleingang lediglich die Hardcore Tour bestreiten, aber die hat es dafür ganz schön in sich. Für sportliche Duelle stehen euch drei verschie-



Jede Runde bietet 45 Objekte. Wenn diese eingesammelt sind, gibt es einen kurzen Film zu sehen.



So einfach geht's nun auch nicht. Bei Frauen ist im Rider Editor ein Oberteil Pflicht!



○ Müsst ihr jemanden befördern, springt dieser auf eure Back-Pegs – egal wer oder was das auch sein mag...



○ ...am Zielpunkt angekommen, springt der Fahrgast von alleine wieder ab und geht seiner Beschäftigung nach.

dene Spielvariationen im Multiplayer-Mode zur Verfügung. Bei Skillz geht es darum, in einem zweiminütigen Run mehr Punkte einzufahren als das Gegenüber. Dafür hat der Gegner dann auch das Recht, Müll zu labern. In Paintball hingegen muss der Spieler zehn Kassettenrekorder einsammeln. Der Kontrahent versucht inzwischen mit einem Snipergewehr, einem Raketenwerfer oder einem MG die heitere Einsammelaktion zu verhindern. Nach 90 Sekunden erfolgt der Rollentausch. Am Ende gewinnt derjenige, der die meisten Ghetto-blasters beschaffen konnte. Und dann gibt es da noch die Strip Challenge. Hier gilt es, durch Combos schnellstmöglich Punkte zu scheffeln. Immer wenn der Punktestand überboten wird, verliert der andere Fahrer einen Teil seiner Kleidung.

Neues Feature

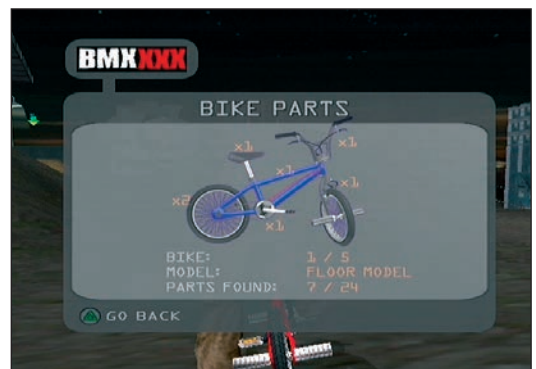
Für Bastler gibt es natürlich einen gut ausgestatteten Park Editor. Und zusätzlich zum 13-köpfigen Stammpersonal können noch vier selbst kreierte Fahrer hinzugefügt werden. Genre-typisch könnt ihr bei der Hardcore Tour durch das Bewältigen diverser Aufgaben neue Areale freischalten. Ein

nerviges Zeitlimit gibt es zum Glück nicht. Auf dem Bildschirm ist eine Lebensenergie-Anzeige zu sehen, die je nach Härte eurer Stürze auf den Asphalt ein wenig schrumpft. Ist die Anzeige vollends leer, endet zugleich euer Run. Mit jeder vollbrachten Challenge allerdings füllt ihr den Balken wieder etwas auf. Die Herausforderungen unterscheiden sich in diesem Spiel von bekannten Varianten. Doch selbstverständlich gibt es auch bei BMX XXX drei unterschiedlich hohe Punktzahlen zu knacken, eine Gap-Liste, die danach verlangt, gefüllt zu werden, und jede Menge irrwitziger Aufgaben, die teilweise mit lustigen Zwischensequenzen aufwarten.

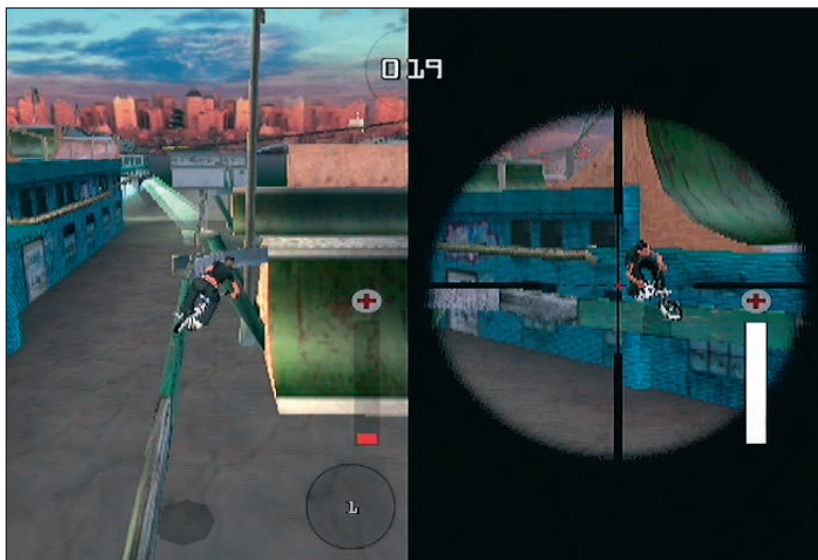
Mehr Fun als Sport

Insgesamt warten acht Areale auf euch. Zwei davon sind Meisterschaften, bei denen ihr unter die ersten Drei kommen müsst, um den nächsten Level freizuschalten. Bei den anderen sechs Umgebungen warten jeweils 20 verschiedene Challenges auf euch. Hier genügen zehn bestandene Aufgaben, um die nächste Runde in Angriff nehmen zu können. Herausforderungen erhaltet ihr durch umherstehende Passanten

in den weitläufigen Gegenden (Bronx, Las Vegas, Syracuse etc.). So müsst ihr beispielsweise fünf Prostituierte innerhalb eines Zeitlimits zu Fifis Motel befördern. Oder fünf Bauarbeiter rechtzeitig zum Dixie-Klo bringen, um Schlimmeres zu verhindern. Jeder NPC ist entweder unhöflich, besoffen, geil oder alles auf einmal. Nahezu jede Aufgabe hat entweder etwas mit Sex oder mit derbem Humor zu tun. Doch was viel wichtiger ist, alles macht Laune auf mehr und unzählige Lacher sind vorprogrammiert. Wir können nur hoffen, dass die wackelige Framerate bis zum Release im Dezember noch stabiler wird und dass die Steuerung dann nicht mehr so kantig ausfällt. **HS**



○ In jeder Runde muss man diverse Fahrrad-Teile finden.



○ Mit den Shoulder-Buttons kann man bei Paintball die Waffen wechseln.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
	www.acclaim.de
Entwickler	Z-Axis
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Dezember

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Sabber, lechzt! BMX fahren mit nur einem Ziel vor Augen – Titten!

BATTLE ENGINE AQUILA

PS2



Die Kampagne lässt sich auch zu zweit im Kooperativ-Modus bestreiten.

Im Krieg zwischen zwei verfeindeten Völkern kämpft der Spieler auf der Seite der Forseti gegen die Armee der Muspell. In der Rolle des hoffnungsvollen Nachwuchspiloten Hawk Winter bekommt er überraschend die mächtigste Waffe des Planeten anvertraut. Die Battle Engine Aquila, eine Mischung aus gigantischem Kampf-Mech und schwerem Düsenjet.

Die kraftstrotzende Kampfmaschine verfügt über verschiedene Waffensysteme, die in den Massenschlachten verheerende Schäden anrichten. Impulskanonen, Granatwerfer, Raketen und Laser versehen in der epischen Zerstörungssorgie effektiv ihre Dienste. Ihr Lichtet die Reihen gegnerischer Panzerverbände, Flugstaffeln und Infanterie-Einheiten

auf beachtlich großen 3D-Schlachtfeldern. Die strategischen Ansprüche halten sich jedoch in Grenzen. Meistens ballert ihr euch von einer Gegnerschar zur nächsten und erfüllt dabei unterschiedliche Missionsziele, die von der Aufklärung bis zur Vernichtung ganzer Truppenverbände reichen. Wenn eigene Truppen sicher von einer Stellung zur anderen begleitet werden müssen, ist auch mal Hawks Talent als Eskort-Service gefragt.

Die 3D-Engine ist in der Lage, die Aktionen von bis zu 1000 Einheiten gleichzeitig zu berechnen. Das sieht zwar beeindruckend aus, allerdings sinkt dabei die Framerate noch sichtbar und störend in den Keller – zumindest in der uns vorliegenden Preview-Version von Battle Engine Aquila. **MK**

Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Lost Toys
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	02.01.2003

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Durchschnittlich

In Battle Engine Aquila steckt Action-Potenzial. Spannend wird es aber nur, wenn es auch flüssig läuft!

JET X20

PS2



Noch ist das Gewässer ruhig, in der Profiligen habt ihr aber mit Wellengang zu kämpfen.

Splashdown von Infogrames (Test in play 12/01) hatte auf der PlayStation2 neue Maßstäbe für Rennspiele auf dem Wasser gesetzt. Jet X20 von Sony schlägt in die gleiche Kerbe. Zu Beginn stehen die drei Spielmodi Single Event, World Tour und Big Wave zur Auswahl. Die World Tour ist der Karriere-Modus. Als einer von acht Jetski-Piloten muss sich der Spieler zunächst in der Amateur-Liga behaupten, will er alle Jetskis und Strecken freispielen. Die Summe aus Platzierung und Punkten für gestandene Tricks entscheidet über ein Weiterkommen. Die Profiligen steht euch erst nach dem Sieg als Amateur offen. Neue Fahrzeuge, Outfits, Strecken und Fahrer winken zudem als Boni bei besonders hohen Punktzahlen. Bei

den Einzelrennen entscheidet ihr euch zwischen Race-, Trick- oder Combo-Events. Zusätzlich gibt es noch den Big-Wave-Modus, bei dem ihr vor der Küste eines idyllischen Inselparadieses ohne Zeitdruck die verschiedenen Trick-Kombinationen üben könnt. Absolut positiv bewerten wir die langen Strecken, die nicht in Runden, sondern als Etappen befahren werden. Die abgefahrenen Wasserläufe erinnern stark an die Strecken von SSX oder SSX Tricky von EA. Negativ schlagen lange Ladezeiten, eintönige Musik und eine langweilige Präsentation zu Buche. Die Steuerung ist einfach und direkt. Grafisch gibt sich Jet X20 solide. **MK**

Hersteller	SCEA
	www.playstation.de
Entwickler	Killer Game
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Durchschnittlich

Rasantes Jetski-Rennspiel. Technisch solide, doch unspektakulär in Szene gesetzt.

RYGAR – THE LEGENDARY ADVENTURE

PS2



Für Rygar wurde mit einem 80-köpfigen Orchester ein maßgeschneiderter Soundtrack eingespielt.

Erst kürzlich hatte Konami in der hauseigenen Wühlkiste nach echten Videospiellegenden gekramt und die Contra-Serie wieder belebt. Tecmo beschreitet nun ähnliche Pfade, haucht dem alten NES-Helden Rygar neues Leben ein, und beschert uns damit ein Abenteuer aus dem alten Griechenland.

Zugegeben, die von Sagen und Legenden überquellende griechische Mythologie bietet die idealen Stoffe für spannende Videospieladaptionen. Die schöne Prinzessin Harmonia wird von Fieslingen aus der Unterwelt festgehalten, die sich den Weg an die Oberfläche gebahnt haben. Bei seinem ersten Rettungsversuch fällt Rygar aber in ein tiefes Loch und muss sich nun durch ein verschachteltes Gänge-Labyrinth den

Rückweg erkämpfen. Wie auch schon der Pixelheld aus alten Tagen, ist unser griechischer Rambo mit einem dornenübersäten Schild bewaffnet, das er als eine Art Diskus einsetzen kann. Nur eben mit dem Unterschied, dass dieser Killer-Frisbee an einer Kette befestigt ist und somit auch wild durch die Gegend geschwungen werden kann.

Das Gameplay weist verblüffende Ähnlichkeit zu jenem von Capcoms Devil May Cry auf. Auch hier können neue Waffen mit speziellen Items gekauft, und der Charakter mit neuen Moves ausgestattet werden.

Grafisch kann Rygar schon jetzt durch ein atmosphärisches Ambiente begeistern, welches das mystische Flair dieser Zeit hervorragend wiedergibt. **SL**

Hersteller	Tecmo
	www.tecmogames.com
Entwickler	Tecmo
Preis	ca. € 49
Erhältlich ab	sofort

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Gyros-Power! Rygar könnte Devil May Cry durchaus gefährlich werden.

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren und hilft dem Leser, sich im täglich anwachsenden Software-Markt zurechtzufinden. Das Wertungssystem in Prozent erlaubt uns, exakt zu differenzieren und ähnliche Titel besser gegenüberzustellen. Die Aufteilung in die Kategorien Grafik, Sound und Rating deckt alle wichtigen Bereiche eines Spiels ab, ohne dabei unnötig den Überblick zu erschweren.

Spiele mit einem Rating ab 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Hits dürfen in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.

Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.

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



Grafik:

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

Sound:

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

Rating:

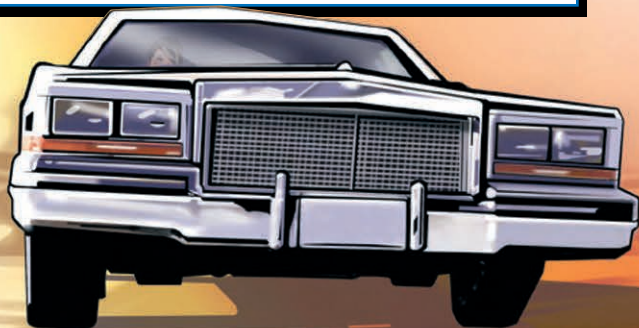
Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotenzial aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Suchtgefahr bergen können.

Legende

Features	Anzahl der möglichen Spieler	Levelanwahl durch Passwortabfrage	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Levels bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenüs	USK Empfehlung
Grafik	16:9-Option	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturfilter-Unterstützung
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
			Dolby Digital
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog JoyStick	Maus-Unterstützung
	Lenkrah	LightGun	Multitap
	Link-Option	I.Link-Option	Keyboard
		DualShock-Unterstützung	Force Feedback

Redakteurskürzel

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



INHALT 12/2002

PLAYSTATION2

Auto Modellista	142
Big Mutha Truckers	145
Crashed	142
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	128
Dragon Ball Z: Budokai	135
Formel 1 2002	114
Grand Prix Challenge	126
GTA Vice City	110
Gundam: Federation vs. Zeon	139
Gungrave	120
Haven	146
James Bond 007: Nightfire	116
Legaia 2: Duell Saga	144
Marvel vs. Capcom 2	138
Metropolismania	144
NBA Live 2003	138
Power Puff Girls: Kampf den Gurkenskurken	138
Rally Fusion: Race of Champions	139
Rocky	134
RTL Skispringen 2003	136
Runabout 3: Neo Age	140
Spyro: Enter the Dragonfly	148
Sub Rebellion	144
Superman: Shadow of Apokolips	148
Tom Clancy's Ghost Recon	130
Tony Hawk's Pro Skater 4	122
Total Immersion Racing	142
Twin Caliber	140
Ty the Tasmanian Tiger	148
Virtua Tennis 2	139
WRC II Extreme	118
Wreckless: The Yakuza Missions	140
WWE SmackDown! Shut your Mouth	132

PSONE

FIFA 2003	149
Gundam: Battle Assault 2	149
NBA Live 2003	149

GTA VICE CITY

Moralische Bedenken? Hey, das ist ein Spiel für Erwachsene...Capice?!



○ Auf den Straßen von Vice City pulsiert das Leben.



○ Die Motorräder eignen sich wunderbar als Fluchtfahrzeuge.

PSE Tommy Vercetti weiß, was er zu tun hat. Der Ex-Knacki soll für die ehrwürdige Familie in der sonnigen Stadt Vice City Fuß fassen. Zwar dominiert dort der Drogenhandel, aus dem sich die Mafia bis jetzt immer herausgehalten hat, aber die Zeiten ändern sich, und wer am Ball bleiben will, muss sich über kurz oder lang anpassen.

Dass es nicht so einfach ist, sich in ein bestehendes Geschäft zu drängen, muss Tommy sehr schnell am eigenen Leib erfahren. Sein erster großer Deal platzt. Eine Bande maskierter Gangster lauert den Geschäftsmännern bei der Übergabe auf, sie erschießen den Drogenkurier und nehmen sowohl das Geld als auch das Kokain an sich.

Tommy kommt nur knapp mit dem Leben davon. Natürlich interessiert das seinen alten Weggefährten Sonny Forelli, der von Liberty City aus die Fäden zieht, herzlich wenig. Ihm geht es nur um sein Geld, und das muss Tommy wiederbeschaffen und zwar pronto!

Aller Anfang ist schwer

In Liberty City mag Tommy vielleicht eine große Nummer gewesen sein, hier in Vice City ist er hingegen nur ein kleines Licht. Es ist an euch, dies zu ändern. Anfangs müsst ihr für die Mächtigen der Stadt, wie etwa Colonel Juan Garcia Cortez oder den Koka-Baron Ricardo Diaz den Stiefellecker und Laufburschen spielen. Die ersten Schritte sind beschwerlich und erniedrigend, doch wer seinen Job gut macht, wird nicht nur mit barer Münze, sondern mit etwas viel Wertvollerem belohnt: Vertrauen!

Am grundlegenden Spielsystem von GTA III hat sich nichts geändert. Der Spieler bekommt einen Auftrag, erfüllt diesen und holt sich den nächsten. Tommy ist ein gefragter Mann und Gefälligkeiten gibt es in Vice City genug zu erweisen. Dass dabei oftmals die Auftraggeber gegeneinander ausgespielt werden, wie etwa die haitianischen und kubanischen Straßengangs, gehört zum guten Gangster-Ton. Schließlich ist man sich stets selbst der Nächste. Dies muss auch Sonny Forelli früher oder später erfahren.



○ Feuer mit Feuer bekämpfen: Die Polizei von Vice City ist überaus aggressiv.



○ Die Steuerung des Hubschraubers ist kinderleicht. Man möchte gar nicht mehr aussteigen.



○ Der Sentinel leistete auch schon in Liberty City gute Dienste. In Vice City ist es nicht anders.

Eine gewisse Ähnlichkeit mancher Missionen zu den Aufträgen des dritten Teils ist nicht von der Hand zu weisen, hinter einem Großteil der Jobs stecken jedoch vollkommen neue Ideen.

Okay, wer ist der Nächste?!

Die zahlreichen Aufträge versprechen vor allem eines: Abwechslung! Jede Mission fordert andere Qualitäten und Herangehensweisen. Oftmals sind verschiedene Spielelemente miteinander verbunden. So müsst ihr beispielsweise einmal innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits eine Bande potenzieller Bankräuber aus dem Weg räumen. Trotz der verstreichenden Sekunden ist es für Tommy wichtig, hier Ruhe zu bewahren und vor allem Vorsicht walten zu lassen. Sollte er bei seinem Anschlag

bemerkt werden, muss er nicht nur sein Können als Scharfschütze, sondern auch seine fahrerischen Talente in einer Verfolgungsjagd unter Beweis stellen.

Ohne das richtige Vehikel kann eine Mission bereits im Vorfeld zum Scheitern verurteilt sein. Glücklicherweise wimmelt es in Vice City von den verschiedensten fahrbaren Untersätzen. Schwere Trucks und Jeeps finden sich ebenso wie wendige Sportwagen oder unauffällige Familienkutschen – man muss sie sich nur einfach nehmen. Bei einigen der Wagen handelt es sich um die Vorgängermodelle bekannter Autos aus GTA III. Per Knopfdruck kann der Gangster nun auch aus fahrenden Autos aussteigen, allerdings kostet ihn dieses waghalsige Manöver ein paar Gesundheits-Punkte. Ebenfalls auf den Straßen des sonnigen Städtchens zu finden: Motorräder. Die vier verschiedenen Biketypen (Roller, Chopper,

Renn- und Motocross-Maschinen) sind um einiges wendiger als Autos, allerdings halten sie dafür nicht so viel aus.

Vollkommene Bewegungsfreiheit ist euch garantiert, wenn ihr ein Flugzeug bzw. einen Hubschrauber in die Finger bekommt. Mit den Fluggeräten kann Tommy nicht nur schnell von einem Ende der Stadt zum anderen gelangen, sondern auch auf Häuserdächern landen. Dies ist in jener Mission besonders wichtig, in der es gilt, Fotoaufnahmen von Senator Alex Shrub zu machen, während er sich mit der Edelprostituierten und Pornoqueen Candy Suxxx vergnügt.

Drittes Nasenloch

Aber es gibt noch weitere wichtige Werkzeuge. Zum einen wären da Waffen. Auch davon finden sich in Vice City reichlich viele. Es gibt diverse Pistolen, Maschinen-



○ Per Mobiltelefon haltet ihr Kontakt mit euren Auftraggebern.



○ Anstatt mit RC-Autos geht man diesmal mit ferngesteuerten Fluggeräten auf die Jagd.



○ Ein neues Schadensmodell erlaubt es euch, die Fahrzeuge in ihre Einzelteile zu zerlegen. Sogar die Reifen könnt ihr platt schießen.

GELD – MAN KANN NIE GENUG DAVON HABEN...



Wie in GTA III könnt ihr mit Stunts, als Taxifahrer, Notarzt, Feuerwehrmann, Eisverkäufer oder Cop zusätzlich Kohle scheffeln. In Vice City besteht daneben die Möglichkeit, sein Konto aufzubessern, indem man Verbrecher niederstreckt, an verschiedenen Rennen teilnimmt, Pizza ausliefert oder Läden überfällt.

pistolen, Sturmgewehre und noch schwere Kaliber. Ja nach Sorte kann Tommy jedoch nur eine Knarre mitführen. Wer also die Gattling oder den Raketenwerfer mitschleppen möchte, muss auf den Flammenwerfer verzichten. Die verschiedenen Schießprügel unterscheiden sich außerdem in ihrer Schussfrequenz und Handlichkeit. Die Uzi ist zwar genau wie die MAC 10 eine Maschinenpistole, jedoch muss man stehen bleiben, um mit ihr zu schießen. Mit der MAC 10 kann der Mafiosi dagegen herumlaufen und gleichzeitig ballern. Zudem gibt es noch einige Sprengkörper, wie Granaten (optional mit Fernzündern) oder Molotowcocktails sowie eine ganze Palette von Nahkampfwaffen (Schlagring, Katana-Schwert, Kettensäge, Golfschläger, etc.). Das Zielsystem wurde im Vergleich zu GTA III zwar verbessert, macht in hektischen Gefechten jedoch – nicht zuletzt wegen oftmals schneller Kameraschwenks – noch ein paar Probleme.

Schnell weg

Ein weiteres, neues Hilfsmittel sind verschiedene Outfits. In einigen Missionen ist

es wichtig, dass ihr euch neu einkleidet. So muss sich Tommy beispielsweise als Polizist ausgeben, um einen begnadeten Safeknacker aus der Haft zu befreien, oder mit Overall und Hockeymaske getarnt eine Bank überfallen. Die Outfits finden sich entweder in euren Verstecken oder in Bekleidungsgeschäften. Das Wechseln der Kleidung hilft euch auch, hartnäckige Polizisten abzuschütteln.

Dass die örtlichen Gesetzeshüter die kriminellen Machenschaften von Tommy nicht tolerieren können, versteht sich von selbst. Je nach Schwere und Häufigkeit des Vergehens steigt euer Fahndungslevel. Je höher dieser ist – bis zu sechs Sternen sind möglich – desto härter greift die Obrigkeit durch. Straßensperren und Nagelbretter sind da noch die humansten Methoden. Weitaus schwieriger wird es, wenn das FBI oder das Militär anrücken. Zum Glück gibt es, genau wie in Liberty City, einige Pay'n-Spray-Filialen in denen man sein Fahrzeug umlackieren lassen kann.

Geregeltes Einkommen

Auch wenn Tommy Vercetti wie seine Kollegen der vorangegangenen GTA-Teile auf der schiefen Bahn wandelt, so hat er ihnen einiges voraus. Er ist ein waschechter Gangster, er pflegt seine Kontakte und denkt in anderen, größeren Maßstäben. Er legt sich nicht zwingend mit jedem an und

schaft es dadurch relativ schnell, in der Hierarchie aufzusteigen. Anfangs noch Laufbursche, macht sich Tommy schnell einen Namen und ist, ehe man sich versieht, selbst eine große Nummer in der Stadt. Außerdem besitzt er schon bald ein eigenes, nicht gerade bescheidenes, Anwesen. Ihr könnt die Villa, genau wie rund 60 weitere Häuser der Stadt, betreten und die Räumlichkeiten erkunden. Oft findet ihr in den Gebäuden Nützliches. In Fast-Food-Restaurants kann der Mafiosi beispielsweise Essen kaufen und dadurch seine Lebensenergie auffrischen. Im Polizeirevier hingegen findet ihr im Umkleideraum eine Uniform.

Mit ausreichend Kleingeld könnt ihr auch verschiedene Immobilien erwerben. Ob Apartment, Club oder Firma, die gekauften



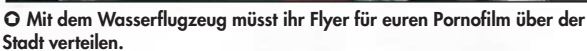
○ Neues Aussehen: Auch die berühmten 100 Päckchen muss man in Vice City finden.



○ Nach einem heftigen Unfall sind die Fahrer oft bewusstlos und setzen sich nicht zur Wehr.

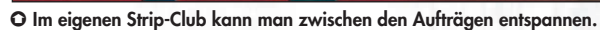


○ Auch auf dem Wasser geht es heiß her. Neben Speedbooten gibt es auch Katamarane und Yachten.



GTA Vice City ist den 80ern angesiedelt, einer Epoche, die ihren eigenen, ganz besonderen Musik- und Kleidungsstil hervorgebracht hat. Der Kult von einst erlebt in GTA Vice City einen zweiten Frühling. Die Farbgebung, die Mode der Passanten und das typische Art-Déco-Design zieren das Stadtbild. Jeder Straßenzug der elf Stadtteile, egal ob das dreckige Little Havanna

Doch nicht nur bei der grafischen Präsentation hat man sich an den Ugly Ages orientiert. Die insgesamt neun Radiosender spielen die Hymnen der 80er, wobei jede Station sich einer anderen Stilrichtung widmet (Rock, Wave, Pop, Latinojazz, usw.). Aus den Boxen dröhnen Hits von Interpreten wie Slayer, Iron Maiden, Kim Wilde, Nena, Jan Hammer, Bryan Adams, Inxs, RUN DMC oder Michael Jackson. Nicht minder passend sind die teils sehr rüden Dialoge der Charaktere, die durch die Stimmen von Filmstars wie Ray Liotta oder Philip Michael Thomas erst den richtigen Schiff bekommen, sowie die thematisch perfekten Missionen. Vom Kokainhandel über Bandenkrieg und Schutzgelderpres-

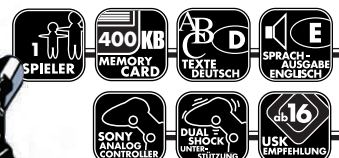
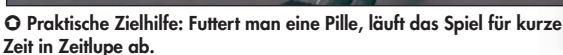


Rockstar hat Wort gehalten: Bei GTA Vice City handelt es sich nicht um einen schlichten Aufguss des Millionensellers GTA III. Zahlreiche neue Features und Ideen bringen ein neues Spielerlebnis. Die vielen Freiheiten, die dem Spieler geboten werden, die astreine Präsentation, die gelungene Story, sowie die Komplexität des Titels im Allgemeinen bieten Spaß über Monate hinweg. Doch jede Medaille hat auch ihre Kehrseite. In technischer Hinsicht hat sich GTA Vice City zwar verbessert, vor allem die Animationen sind nun schöner. Doch unter den Krankheiten des Vorgängers – dem teils sehr späten Bildaufbau und den Einbrüchen der Bildwiederholungsrate – leidet auch das jüngste Gangsterabenteuer noch. Die Missionen sind mitunter sehr schwer, von der dümmlichen KI eurer Helfer ganz zu schweigen. Zudem werden Spielern mit deutschen PS2-Systemeinstellungen ein paar besonders derbe Missionen vorenthalten. Aber Kritik hin oder her: Um GTA Vice City kommt man nicht herum!

- sehr abwechslungsreich
- überaus komplex
- fantastischer Soundtrack
- perfekte 80er-Atmosphäre
- grandiose Synchronsprecher
- hohe Langzeitmotivation
- kaum Ladezeiten

- verspäteter Bildaufbau
- Slowdowns
- unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- unausgereiftes Zielsystem
- entschärfte Bildschirmtexte

System		PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games www.rockstargames.de
Entwickler		Rockstar North	
Preis		ca. € 60	
Erhältlich ab		sofort	





FORMEL EINS 2002

Schafft es Sony's F1-Simulation, auf die Pole der Formel1-Spiele vorzufahren?



Ein Boxenstop wird den Mechanikern mit der „Select“-Taste angekündigt.



Nach dem Durchspielen des Arcade-Modus' kommt der Verfolger-Modus.



PS2 Der Formel1-Champion heißt am Ende der Saison 2002 erneut Michael Schumacher. Die aktuelle Weltmeisterschaft war jedoch durch den vorzeitigen Punktesieg Schumis für Fans und Fahrer gleichermaßen schon recht bald uninteressant geworden. Wem die Spannung einer abwechslungsreichen Formel1-Saison abgeht, der kann die Karten neu mischen und hier selbst Hand an das virtuelle Lenkrad eines F1-Boliden legen.

Vom Amateur zum Profi

Die vier Spielmodi Schnelles Rennen, Arcade, Zeitrennen und Simulation, werden auch geübte Konsolen-Piloten lange bei Laune halten. Die drei Schwierigkeitsgrade lassen sich zudem über verschiedene Parameter an die eigenen Fähigkeiten anpassen. Das beschert nicht nur Einsteigern schnell Rennerfolge, sondern fordert auch Profis heraus. Geht ihr aus der Meisterschaft des Arcade- oder Simulations-Modus' als Sieger hervor, werden Bonus-Spielmodi (Safety Car Rennen, Verfolger Einzelrennen, Hotseat-Rennen, Arcade-Zeitrennen) freigeschaltet. Für gewonnene Rennen oder geschlagene Bestzeiten win-

ken zudem Goodies, wie z.B. exklusives Fotomaterial aus der 2002er-Saison.

Das saisonbedingte Update von Sony's, von vielen als zu schwer empfundenem, Formel Eins 2001, glänzt natürlich mit aktualisiertem Fahrer- und Konstrukteurs-Line-Up. Alle Fahrzeuge weisen die typischen Sponsoren-Designs auf. Die Strecken-Änderungen, die die FIA in der vergangenen Saison vorgenommen hat, wurden ebenfalls berücksichtigt. Anders als in EAs F1 2002 können Formel1-Freaks hier also ihre Bestzeiten z.B. auf dem erneuerten Hockenheimring angreifen.

Gute Bodenhaftung

Die Steuerung kann als rundum perfekt bezeichnet werden. Das resultiert zum einen aus der exzellenten Abfrage der Analog-Buttons des DualShock-Controllers, zum anderen aus der extrem flüssigen Grafik. Die Boliden lassen sich enorm geschmeidig auch durch die engsten Haarnadelkurven wie z.B. die „Loews Kurve“ (Monaco) oder die „La Source“ (Spa Francorchamps) fahren. Darüber hinaus unterstützt Formel 1 2002 ausdrücklich folgende Lenkräder: Logitech's Driving Force, GT Force/Momo Force (alle Logitech) und Speedster 2 (Fanatec). **MKII**



Neben Zweispieler-Rennen mit reduziertem Feld könnt ihr auch abwechselnd zu viert um Bestzeiten kämpfen.



Ihr könnt die wichtige Traktionskontrolle in vier Stufen anpassen.

FAZIT

Sony hat die lange Entwicklungszeit genutzt, um alle Hausaufgaben zu machen. Grafisch zieht Formel 1 2002 an der EA-Konkurrenz vorbei – dank flüssiger Framerate und 60Hz-Modus. Das berühmte Kantenflimmern wurde ebenfalls sichtlich reduziert. Unschön anzusehen, aber nicht störend, sind die vereinzelt Popups und der sichtbare Wechsel von Low- und High-Res-Textures. Die Kommentatoren Heiko Wasser und Christian Danner sorgen für eine authentische TV-Atmosphäre. Anlass zu Kritik gibt allerdings das mangelhafte Flaggensystem und die teils schwache KI. Trotz zahlreicher Fahrzeugausfälle haben wir nämlich nicht eine gelbe Flagge gesehen. Die hervorragend gelungene Steuerung wirkt sehr direkt auf die Fahrzeuge ein und man hat zu jeder Zeit das Gefühl, den Boliden unter Kontrolle zu haben. Für Anfänger schwierig zu meistern, für Formel1-Fans ein Fest und für Simulations-Freaks die Referenz auf der PS2. Trotz weniger Schönheitsfehler.

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Formel Eins 2002	86%	12/02
2. F1 2001	85%	10/01
3. Grand Prix Challenge	83%	12/02

POSITIV

- sehr direkte Steuerung
- viele Setup-Einstellungen
- extrem flüssige Grafik

NEGATIV

- kleine Popups
- Mängel in der KI
- Flaggensystem unausgegoren

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller SCEE
Entwickler	www.playstation.de Studio Liverpool	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK	86 %
SOUND	84 %
RATING	86 %





FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle – 100% Action. Die neue Standardsituation-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer Tore oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Menge böse Absicht steckt.



FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung, um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt, Roberto.



PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, musst du präzise Pässe spielen. Nimm dir ein Beispiel an Edgar Davids.



BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Absolut authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davids, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegkickt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



www.fifafootball2003.ea.com



PlayStation 2



Official FIFA Licensed Product, © 1977 FIFA™ IT'S IN THE GAME

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und It's in the game sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. © 1977 FIFA™ Offiziell FIFA-lizenziertes Produkt. EA SPORTS ist eine Electronic Arts-Marke. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE und das offizielle Zeichen sind Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und die "PS"-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

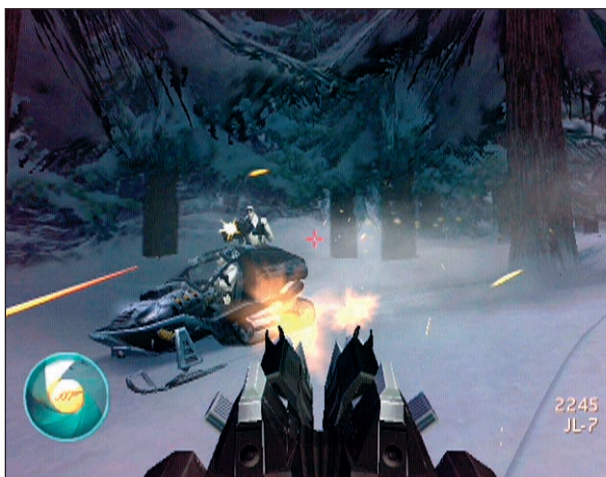
007



JAMES BOND

Nightfire

Zum Bond-Jubiläum tritt der smarte Martini-Brite sein bis dato bestes virtuelles Abenteuer an.



○ Mit Vollgas durch verschneite Wälder.



○ An dynamischen Feuereffekten wurde nicht gespart.

PS2 Agent im Kreuzfeuer legte bereits bei seinem Erscheinen im Sommer vergangenen Jahres den Grundstein für eine neue Generation von Bond-Games. Die kleineren und größeren Schwächen versuchte man bei Nightfire nun komplett auszumerzen. 20 Monate lang arbeiteten drei Entwicklerstudios parallel an dem Mammutprojekt. Neben EA Kanada und Los Angeles war auch das englische Studio Eurocom beteiligt, das bereits auf dem N64 007-Erfahrung gesammelt hat.

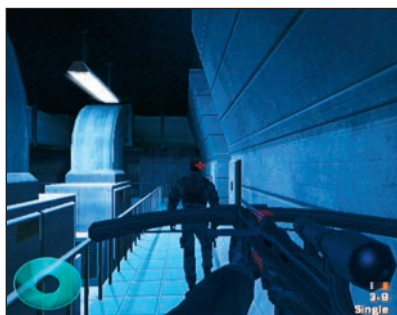
Bond. James Bond

Was der Vorgänger noch vermissen ließ, hat Nightfire. Endlich beginnt auch das Spiel im traditionellen Kinostil. Ohne jegli-

ches Options-Menü wird man sofort nach Beginn in eine wilde Verfolgungsjagd verwickelt, die als eine Art Trainings-Level dient, um den Spieler mit dem Gameplay vertraut zu machen. Hat man diese geschafft, kommt man in den Genuss des

obligatorischen Titelsongs, der mit einem gewohnt frauen- und waffenlastigen Video garniert wurde.

Insgesamt muss James zwölf Einsätze bestreiten, die meist in drei Unterlevels aufgeteilt sind. Nach dem Opener in Paris,



○ Mit Hilfe von Betäubungspfeilen schleichen wir uns unerkannt ins Innere der Basis.



○ Gute KI! Gegner verstecken sich oder verfolgen den Agenten sogar.



○ Schleicht man sich von hinten an den Gegner heran, ergibt der sich prompt.



○ Für Bond-Kenner: Eigentlich müsste dies doch ein lilienweißer Lotus sein, oder?

führt euch euer Weg direkt in die Alpen, wo ein Schloss in Österreich darauf wartet, im Auftrag ihrer Majestät infiltriert zu werden. Wie auch schon bei Agent im Kreuzfeuer, gibt es oft verschiedene Wege, bestimmte Aufgaben zu erfüllen bzw. die eine oder andere Bond-Aktion durchzuführen, die mit einem entsprechenden 007-Bonus belohnt wird. In solchen Situationen wird meist ein Icon eingeblendet, das den Spieler auf spezielle Möglichkeiten im Level aufmerksam macht.

Bestes Beispiel ist hier der Beginn der ersten Mission in den Bergen. Statt sich seinen Weg zum Schloss freizuschneiden, kann James auch einfach auf die Ladefläche eines LKWs springen. Dort lässt er sich bequem und unerkannt durch die von Suchscheinwerfern und Wachen übersäte Burgzufahrt chauffieren. Auf leisen Sohlen schleicht er sich dann durch das Schlossgelände. Allerdings ist es hier sehr schwierig, Schusswechsel weiterhin zu vermeiden. Sobald man vom Wachpersonal erspäht wird, eröffnen diese umgehend das Feuer.

Die Mischung macht's!

Zwar erledigt 007 auch in Nightfire einen Großteil der Missionen wieder per pedes, doch wie es sich für eine anständige Agenten-Story gehört, kommt auch der Einsatz von diversen Fahrzeugen nicht zu kurz. Glanzstück im Fuhrpark ist der nagelneue Austin Martin Vanquish, der von

Gadget-Genie Q natürlich wieder mit allerlei Gimmicks ausgestattet wurde. Besonders witzig ist die Möglichkeit, den Flitzer per Druck auf die L1-Taste auf zwei Räder zu stellen, um beispielsweise Straßensperren zu passieren.

Aber auch Bond selbst hat neben einem beachtlichen Waffenarsenal noch einige technische Spielereien von Q mit auf den Weg bekommen. Statt wie im Vorgänger alle Gadgets in einem Handy unterzubringen, gibt es nun viele verschiedene Gegenstände mit überraschenden Eigenschaften. Da hätten wir die Rolex mit eingebautem Laser, eine Micro-Kamera im Zippo-Gewand oder beispielsweise einen Elektroschocker im Autoschlüssel. Dadurch macht es im neuen Bond-Game viel mehr Spaß, mit den Agenten-Spielzeugen zu werkeln, als vorher.

Hin und wieder muss Commander Bond sich auch hinter den Abzug diverser Geschütze klemmen, während er von einer zweiten Person durch die Gegend kutschiert wird. So auch bei einer spannenden Motorschlitten-Verfolgungsjagd quer durch die Wälder der Alpen oder in diversen Flugszenen an Bord von Paraglidiern und Hubschraubern.

Der Spion, der mich siebte

Wird eine Mission erfolgreich abgeschlossen, erhält man je nach Punktzahl eine entsprechende Medaille und eine virtuelle Sammelkarte, mit der man im Mehrspieler-Modus neue Spiel-Modi und Charaktere freischaltet. Es lohnt sich also immer wieder, nach alternativen Wegen zu suchen, um

den damit verbundenen 007-Bonus einzuheimsen.

Die Multiplayer-Schlachten gestalten sich zwar recht kurzweilig, ziehen aber im Vergleich zur derzeit beherrschenden Genregröße TimeSplitters2 deutlich den Kürzeren. Bis zu vier Geheimagenten können sich in zwölf unterschiedlichen Spielvarianten austoben. Diese sind jedoch, wie bereits erwähnt, nicht alle von Beginn an verfügbar, sondern müssen erst mühsam erspielt werden. **SLI**



FAZIT

Electronic Arts zaubert mit Nightfire ein audiovisuelles Feuerwerk auf den Bildschirm, das jeden Bond-Fan begeistern wird. Trotz der Szenenwechsel zwischen Ego-Shooter und Fahreinlagen wirkt der neue PS2-007 wie aus einem Guss. Eine makellose Präsentation, die brachiale Optik und hervorragende Soundeffekte machen Nightfire zum bisher besten PlayStation-Bond. Hinzu kommen die wirklich brillant in Szene gesetzten Gesichter der Akteure, die schon fast fotorealistisch anmuten. Allen voran natürlich der Super-Agent selbst, dessen Visage nun endlich auch jener des Kino-Vorbilds Pierce Brosnan entspricht. Selbst die typische Mimik und Gestik wurde dem Polygon-Casanova unverkennbar aufgeprägt. Auch technisch gibt es fast nichts zu meckern. Die Framerate ist weitestgehend flüssig und kommt nur bei heftigsten Feuergefechten etwas ins Ruckeln – allerdings stets innerhalb der Toleranzgrenze. Auch die Künstliche Intelligenz eurer Gegenspieler ist passabel ausgefallen. Das wohl einzige und größte Manko ist die Spieldauer. In gut zwei Tagen dürften geübte Zocker Nightfire gelöst haben.

POSITIV

- echtes Bond-Feeling
- Pierce-Brosnan-Visage
- geniale Präsentation

NEGATIV

- kurze Spieldauer
- keine Möglichkeit, nach dem Erstellen eines Profils Veränderungen in den Spiel-Optionen vorzunehmen

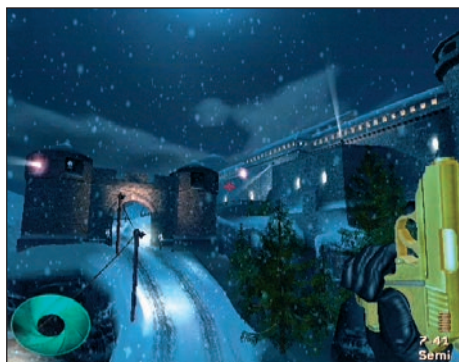
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Electronic Arts		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	29. November		

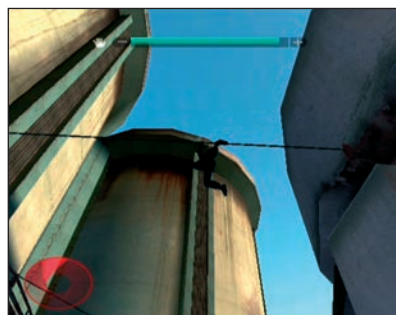
GRAFIK 91 %

SOUND 90 %

RATING **87 %**



○ Die Grafik ist einfach atemberaubend schön.



○ An manchen Stellen wechselt die Perspektive in die Third-Person-Ansicht.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Wird die Tony-Hawk-Lizenz bis zum Exzess gemolken, oder gibt's tatsächlich was Neues?



Die COMBO-Lettern sind teilweise über das ganze Areal verstreut.



Bei Skateris müssen vorgegebene Tricks nachgemacht werden.

PS2 Die deutsche Tony-Hawk-Testversion hat uns leider bis zum Redaktionsschluss nicht erreicht. Da man bisher bei der Lokalisierung nie mit Geschwindig-

keitsverlusten, schlecht übersetzten Untertiteln oder gar einer verpfuschten Sprachausgabe rechnen musste, gehen wir auch diesmal fest davon aus, dass nichts davon vorkommen wird. Wir haben deshalb bei unserem Test auf die US-Verkaufsversion zurückgegriffen. Natürlich wird es in der nächsten play nochmals einen genauen Bericht geben darüber, ob wider Erwarten Lokalisierungs-Pfusch aufgetreten ist.

Activision sind ihrerseits fest davon überzeugt, mit Tony Hawk's Pro Skater 4 abermals einen Verkaufsschlager zu landen. Nicht ohne Grund startet man für diesen Titel die größte Marketingkampagne der Firmengeschichte.

Wieder vollzählig

Neben Tony Hawk agieren, wie bereits im Prequel, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Bam Magera, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer, Jamie Thomas und Bob Burnquist. Burnquist ist wieder zurückgekehrt von

Konamis ESPN-X-Games-Skateboarding-Parcours. Zu der beträchtlichen Sportlerriege von 14 Skatern kommen noch weitere vier freispielbare Charaktere (Metal Head Eddie, Star Warrior Jango Fett, World's Toughest Pro Skater Mike Vallely und Hot Chick Daisy), sowie der selbst kreierte Fahrer hinzu. Als Bastel-Utensilien dienen erneut Unmengen verschiedener Tattoos, die am ganzen Körper platziert werden können. Selbstverständlich gibt es zudem unterschiedliche Kopfbedeckungen, T-Shirts, Hemden, Hosen und Schuhe in einer großen Bandbreite. Spezielles Secret-Gear könnt ihr ebenso freispielbar. Wobei wir auch schon bei einem der wichtigsten Aspekte des diesjährigen Tony-Hawk-Titels angelangt sind.

Ohne Moos nix los

Das sagt eigentlich alles: Wurden beim Vorgänger die Geldscheine, die in jedem Level querbeet verstreut lagen, entfernt, so sind sie diesmal wieder mit dabei. Sämt-

SOUNDTRACK

PUBLIC ENEMY ... By The Time I Get To Arizona
IRON MAIDEN ... The Number of the Beast
THE DISTILLERS ... Seneca Falls
GANGSTARR ... Mass Appeal
GOLDFINGER ... Spokesman
AGENT ORANGE ... Bloodstains
LESS THAN JAKE ... All My Best Friends Are Metalheads
FLOGGING MOLLY ... Drunken Lullabies
ROCKET FROM THE CRYPT ... Savoir Faire
AESOP ROCK ... Labor Avail
BOUNCING SOULS ... Simple Song
DELINQUENT HABITS ... House of the Rising Drum
EYEDEA & ABILITIES ... Big Shots
THE FACTION ... Skate and Destroy
HAIKU D'ETAT ... Non Compos Mentis
HOT WATER MUSIC ... Freightliner
JFA ... Beach Blanket Bongout
LOOTPACK ... Whenimondamic
NEBULA ... Giant
TOY DOLLS ... Dig That Groove Baby
US BOMBS ... Yer Country
ZEKE ... Death Alley
MUSKABEATZ ... I'm a Star
MUSKABEATZ ... Versus of Doom
MUSKABEATZ ... Bodyrock
JAI PLUS ... Bad Dreams



Der Parkeditor bietet euch abermals Unmengen an Obstacles für euren Parcours.



Vor jeder Pro-Challenge erhält man Infos über den jeweiligen Skater.



○ Baseball: Durch diverse Minigames kann man sich ein paar Extra-Kröten verdienen.

chen, den ein paar Affen auf euch werfen. Oder in der Karneval-Stage müsst ihr schneller als zwei Holzfäller ein paar Baumstämme zersägen. Diese Minigames sind allesamt auf ihre Art amüsante Geschicklichkeits-Spielchen.

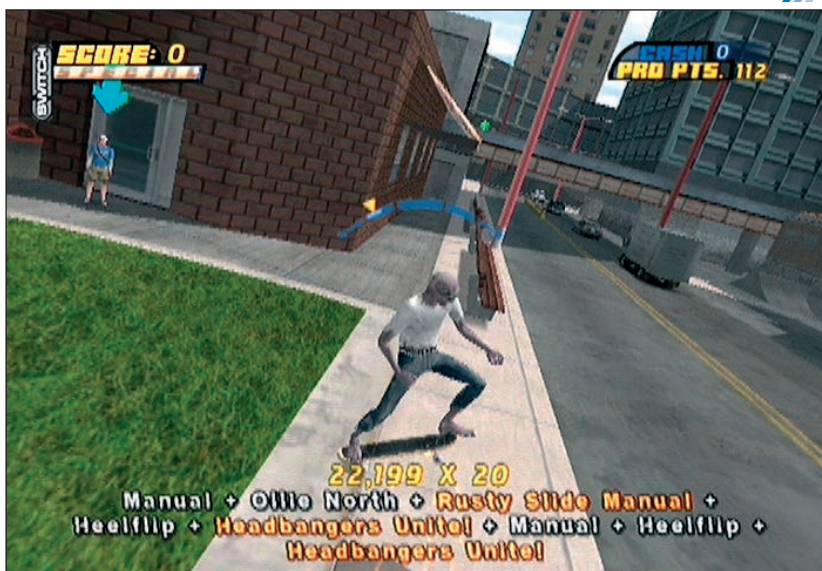
Wer hätt's gedacht

Eigentlich kann man sich ja alle Jahre wieder von Neversoft überraschen lassen. Bisher hat jeder neue Teil den alten in den Schatten gestellt. Frische Ideen, aufgepepptes Gameplay, zusätzliche Tricks, aufpolierte Grafik und ein fetter Soundtrack konnten bis dato schon immer das jeweilige Prequel überflügeln. Und diese Qualitätsmerkmale werden auch mit dem vierten Teil der Hawk'schen Saga mehr als aufgezogen. Hinsichtlich der Controller-Belegung ist man dem alten System treu geblieben, was Kennern der bisherigen Teile ein vertrautes Steuergelühl vermittelt, und allen Newbies einen schnellen Einstieg ins Spielgeschehen ermöglicht.

Der R2-Button übernimmt jetzt nicht nur die Funktion des Reverts, sondern man kann damit auch herrliche Spine-Transfers bewerkstelligen. Zudem kann man mit demselben Tastendruck Stolperer rechtzei-

liche Goodies, wie Klamotten, Boards, Skater, Cheats und Videos, sind kostenpflichtig. Es heißt also, fein säuberlich die sieben riesigen Umgebungen abklappern und nach den Banknoten Ausschau halten. Habt ihr genug Kohle beisammen, so könnt ihr in den zwei käuflichen Bonus-Runden abermals etwas Zaster zusammenkratzen. Doch nicht nur durch Sammelarbeiten könnt ihr an Asche kommen, sondern auch durch Bewältigen der diversen Aufgaben im Karriere-Modus.

Nach jeder Challenge erhaltet ihr einen Geldbetrag, der eurem Konto gutgeschrieben wird. Aber das soll noch nicht alles gewesen sein: Fast jedes Areal bietet euch diverse Möglichkeiten, zusätzlich an Penunze zu kommen. Beispielsweise müsst ihr im Zoo 30 Sekunden lang dem Kot auswei-



○ Iron Maiden-Eddy rockt den Chicago-Level aus Mat Hoffman's Pro BMX 2.

MIT TONY GEHT'S AUCH IN DIESEM JAHR INS ONLINE-VERGNÜGEN.

In den Vereinigten Staaten ist es schon soweit. Unsere PS2-Kollegen können mit diversen Titeln bereits online gegeneinander antreten. So auch mit Tony Hawk's Pro Skater 4. Wer nun eine PlayStation2 zu Hause stehen hat, die Import-Spiele abspielt, kann sich mit dem US-THPS4 bereits in Online-Gefechte stürzen. Vorausgesetzt natürlich, Sony's Breitband-Adapter und ein DSL-Anschluss sind vorhanden. Da dieser immer noch vergriffen ist, kann man auch durch den vorhandenen USB-Support einen USB-Ethernet-Adapter verwenden.

SONY'S VARIANTE:

Der Breitbandadapter wird einfach an der Festplatten-Rückseite angebracht. Mit Sicherheit die eleganteste Lösung – allerdings schwer und nur mit viel Glück zu erstehen.



DIE USB-VARIANTE:

Im Gegensatz zu Sony's Breitbandadapter die billigere Variante. Lediglich ein USB-Anschluss geht dabei „verloren“. Folgende Hardware-Geräte sollen laut Neversoft funktionieren.

USB-ETHERNET-ADAPTER:

1. LinkSys EtherFast 10/100 USB Network Adapter USB100TX
2. D-Link DSB-650TX USB ETHERNET ADAPTER
3. SMC EZNET-USB 2102 USB
4. SOHOware 10/100 Mbps USB Network Adapter NUB100



USB-MODEMS:

1. Zoom FaxModem 56K USB Model 2985L
2. USB Pocket 56K NetSurfer NMT00700
3. MultiTech Systems MultiModemUSB MT5634ZBA-USB
4. Actiontec Call Waiting USB Modem USB56012-01CW



Jeder gut sortierte Computer-Fachhandel sollte zumindest über eines der aufgelisteten Geräte verfügen. Seid ihr nun in Besitz eines anderen, nicht in der Liste aufgeführten Gerätes, gilt folgende Devise: Zuerst ausprobieren ob es funktioniert, bevor man sich übereilt ein Neues kauft.

UND SO GEHT'S:

Einfach die Hardware an den USB1-Port der PS2 anschließen. Bei Adaptern braucht man ein zusätzliches Netzkabel, um diesen mit einem Kabel- oder DSL-Modem zu verbinden. Danach startet man lediglich das Spiel und gibt in der Konfiguration seinen Multiplayer-Namen und das verwendete Modem bzw. den Ethernet-Adapter an – schon hat man es geschafft. Beim ersten Online-Zugang müssen lediglich noch die Zugangsdaten des Providers eingegeben werden. Nun kann man sich einen Server aussuchen (für Deutschland noch keiner vorhanden), um dort einem Spiel beizutreten oder auch selbst ein Spiel zu eröffnen. Im World-Wide-Skate könnt ihr außerdem noch Capture the Flag und Goal Attack spielen.



◉ Beim Skater-Editor könnt ihr auf viele lustige Utensilien zurückgreifen.

tig abfangen, die noch zu Beginn schwer nach einem Sturz aussehen. Neben einer Menge neuer Special-Manöver geht es auch beim Flatland in die nächste Runde. Schon beim Vorgänger konnte man aus einem Wheelie heraus beeindruckende Freestyle-Tricks zaubern. Diese Aktionen waren allerdings nur mit aufgeladener Special-Leiste möglich. Nun hingegen können derartige Moves auch ohne Special-Leiste zum Besten gegeben werden. Insgesamt stehen hierbei neun Varianten zur Verfügung.

Back on Track

Nicht nur die Geldscheine feiern ihre Wiederkehr. Die Gap-Liste wurde ebenso – auf Wunsch der Fans – neu implementiert.



◉ Wie solls anders sein: Bam Mageras Pro-Challenge findet natürlich mit einem Einkaufswagen statt.

Außerdem wird das Abshredden von absolut jedem Spot auch mit einem Geldbetrag belohnt. Neben einer Single-Session und dem Free-Skate stellt ein weiteres Mal der Karriere-Modus den Schwerpunkt des Titels dar. Jedes der sieben weitläufigen Areale hält für euch 21 unterschiedliche Aufgaben bereit. Hier gibt

es neben dem altbewährten Einfahren des High- und Pro-Scores und dem Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E auch neue Challenges. Jetzt muss das Wort C-O-M-B-O zusammengesucht werden. Wie das Wort bereits andeutet, müssen die einzelnen Lettern innerhalb einer Combo eingefahren werden.

MULTIPLAYER-MODES

Bei den Mehrspieler-Duellen kann sich jeder seinen Lieblingscharakter aussuchen. Entscheiden kann man sich zwischen vertikal oder horizontal gesplittetem Bildschirm. Zu den sechs Spielvarianten aus dem vergangenen Jahr sind noch zwei weitere hinzugekommen.

FREE SKATE

Hier könnt ihr nach Lust und Laune und ganz ohne Zeitdruck die einzelnen Spots abskaten. Doch ist das kein richtiges Duell, dieser Modus dient eher zum Aufwärmen, bevor es zur Sache geht.

TRICK ATTACK

Bei diesem Wettbewerb legt ihr ein Zeitlimit fest und fahrt danach gemeinsam so lange, bis die Uhr abgelaufen ist. Wer am Ende die meisten Punkte auf seinem Konto verbucht, hat gewonnen.

SCORE CHALLENGE (NEUER MODE)

Hier müsst ihr zuvor einen Punktestand festlegen. Wer diesen zuerst erreicht, geht als Gewinner vom Spielfeld.

COMBO MAMBO (NEUER MODE)

Erneut müsst ihr euch zuvor auf ein Zeitlimit einigen. Wer anschließend die längste Combo innerhalb des Zeitraumes schafft, gewinnt.

GRAFFITI

Das altbewährte Graffiti ist auch in Teil vier wieder mit dabei. Innerhalb eines Zeitlimits müssen so viele Obstacles wie möglich mit der eigenen Farbe markiert werden, indem man einen ziemlich schwierigen Trick daran ausführt. Der Opponent hat allerdings die

Chance, bereits eingefärbte Rampen durch einen extremeren Stunt in seiner Farbe zu färbchen. Sieger ist logischerweise derjenige, der am Ende des Durchgangs die meisten Rails, Curbs etc. gekennzeichnet hat.

SLAP!

Dieser Modus könnte einer Art Deathmatch gleichkommen. Ihr sucht euch einen Level aus und legt ein Zeitlimit fest. Von nun an könnt ihr aufeinander losskaten und probieren, euren Gegner vom Brett zu stoßen. Hierbei müsst ihr nicht extra einen Button betätigen. Wer schneller ist, bleibt auf dem Brett stehen, der andere taucht am Level-Anfang wieder auf. Wer die wenigsten Stürze verzeichnet, geht folgerichtig als Sieger vom Feld.

HORSE

Hier muss man vorgegebene Tricks des Kontrahenten überbieten oder selbst einen kniffligen Move vorlegen. Scheitert man an einer dieser Aufgaben, erhält man einen Buchstaben. Derjenige, der das vorher festgelegte Wort zuerst vervollständigt hat, verliert.

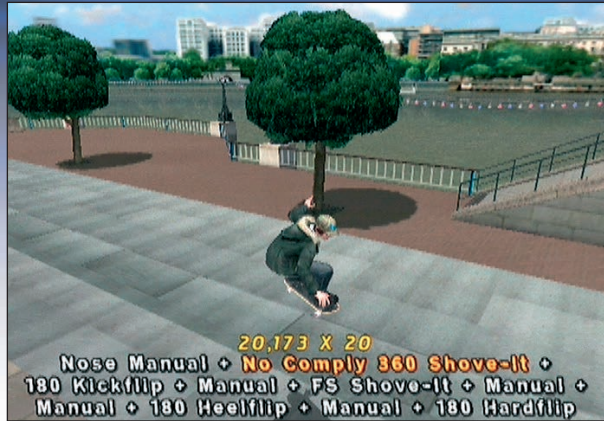
KING OF THE HILL

Jeder beginnt an einem vorgegebenen Startpunkt und macht sich sofort auf die Suche nach einer herumliegenden Krone. Wer sie gefunden hat, bekommt sie automatisch aufgesetzt. Von nun an gilt es, des Königs Kopfbedeckung zwei Minuten lang (Zeit kann festgelegt werden) zu tragen. Der Gegenspieler muss nun schnellstmöglich probieren, diese auf sein Haupt zu platzieren. Das geschieht, indem er den Gegner lediglich kurz berührt. Ab diesem Zeitpunkt wird der Timer gestoppt und erst weitergezählt, wenn die Krone zurückerobert wurde. Wer seine zwei Minuten voll hat, geht als Sieger vom Platz.





○ Ihr müsst Balance halten und den Schlägen ausweichen.



○ In Replays könnt ihr euren letzten Move nochmals anschauen.

Contests werden diesmal nicht in einem eigenen Areal ausgetragen, sondern wurden als Aufgabenstellung in die einzelnen Levels integriert. So gibt es auch unterschiedliche Wettkämpfe. Manchmal werden diese nur im Flatland oder in der Halfpipe bestritten. Natürlich darf man dann die jeweiligen, eingezäunten Locations nicht verlassen, da sonst die Punkte flöten gehen. Ansonsten gilt es, spezielle Tricks an bestimmten Spots auszuführen oder dieses oder jenes einzusammeln. Gewisse Punktzahlen innerhalb eines Combos zu erreichen und und und...

Und noch n' paar mehr

Mit jeder bestandenen Herausforderung erhaltet ihr obendrein einen Pro-Punkt. Habt ihr 90 davon zusammen, werden die Pro-Challenges freigeschaltet. Wenn ihr beispielsweise mit einem Charakter eure Statistik in Air, Hangtime, Ollie,

Speed, Spin, Switch, Flip Speed, Rail-, Lip- und Manual Balance vollends ausbaut, so habt ihr diese auch für alle anderen Straßencowboys komplett. Ihr könnt jederzeit x-beliebig zwischen den Charakteren durchwechseln. Und das müsst ihr auch, denn jeder Skater absolviert seine Pro-Challenge in einem anderen Level. Habt ihr diese bestanden, gibt es das Video zum jeweiligen Profi zu bestaunen.

Obendrein könnt ihr auch noch weitere fünf Movies kaufen. Hat man mit einem Sportler alles gemeistert, gelten die Erfolge auch für die anderen, ausgenommen sind hierbei die Pro-Challenges. Anreiz zum Weiterspielen bieten die Möglichkeiten, sämtliche Geldscheine einzusammeln, alle



○ Eine Liste zeigt euch den aktuellen Status, aller zu erreichenden Ziele.

Gaps zu finden und abzuschneiden oder einfach jedes Levelziel nochmals in Angriff zu nehmen und die diversen Zeiten, Punktzahlen etc. über- bzw. zu unterbieten. **HS**



FAZIT

Neversoft hat sich wirklich was einfallen lassen, um auch im vierten Teil des Tony-Hawk's-Sequel-Wahnsinns die Aufgaben abwechslungsreich zu gestalten und nicht nur einen lauwarmen Aufguss des Prequels zu programmieren. Auch die Challenges sind etwas anspruchsvoller geworden, was vor allem Veteranen der Serie zu Gute kommt. Aber auch Newbies sind hier nicht verloren, denn der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben steigt langsam an. Die weitläufigen, detaillierten und riesigen Umgebungen bieten jede Menge Rails, Curbs, Gaps, Quarter- und Halfpipes zum Abschneiden ohne Ende. Eine stabile Framerate begleitet den kompletten Spielverlauf und die Animationen der einzelnen Skater wirken immer realer. Es ist wahrlich eine Wonne, den virtuellen Straßencowboys bei ihren Luftsprüngen zuzuschauen. Der Soundtrack ist auch gewaltig angewachsen und bietet insgesamt 35 Musikstücke. Dachte man anfangs noch, die Serie sei nun ausgelutscht, so muss man sich hier von Neversoft eines Besseren belehren lassen.

POSITIV

- riesige Areale
- anspruchsvoller als bisher
- Vorsicht! Abermals Suchtgefahr!
- kein nerviges Zeitlimit mehr

NEGATIV

- für Anfänger teilweise etwas schwere Aufgabenstellung

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tony Hawk's Pro Skater 4	92%	12/02
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	91%	12/01
3. SSX Tricky	89%	12/01

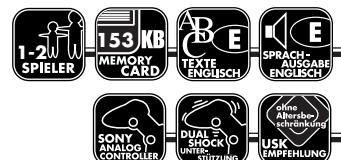
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Funsport	Hersteller	Activision
www.activision.de			
Entwickler	Neversoft		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	21. November		

GRAFIK 90 %

SOUND 89 %

RATING **92 %**



○ Ertappt! Auch Jango Fett übt das Schießen auf dem Rummel.

**Schanzenrekord?!
Bald fliegen die Adler wieder.**



☐ Die Skier können manuell gewachst werden.



Feuer unterm Hintern

Demnächst für Dein System!

SPYRO™ heizt ein



Auch
erhältlich für

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO
GAME CUBE



PlayStation®2

GUNGRAVE

Anime trifft Shooter! Was hat der Action-Held Grave sonst noch auf dem Kasten?



„Über den Wolken...“ trifft Grave auf besonders bizarre Kreaturen.

PS2 Wer japanische Animes (Zeichentrickfilme) und Mangas (Comics) mag, der wird den Schöpfer des mysteriösen Antihelden Grave bereits kennen. Yasuhiro Nightow gelangte im Land der aufgehenden Sonne unter anderem durch die Serien „Trigun“ und „Oh! My Goddess“ zu Ruhm. Mit dem Charakter-Design von (Beyond the) Grave liefert er ein stylisches Videospiel-Debüt ab. Zur Story: Syndikats-Handlanger Brandon lehnt das Angebot seines Bosses Harry Mc Dowell ab, sein Partner zu werden, worauf dieser ihn kaltblütig erschießt. Brandons Freund Dr. T. verhilft ihm jedoch zu einem Leben nach dem Tod. Er kehrt zurück und sagt dem Syndikat den Kampf an. Klar, dass ein Wiedersehen mit seinem Erzfeind Mc Dowell nur eine Frage der Zeit ist.

Ballerorgie ohne Sinn?

Gesteuert wird der finstere Rächer mit dem linken Analog-Stick. Mit dem Viereck-Button feuert ihr seine zwei überdimensionalen Pistolen ab. Der Munitionsvorrat ist unbegrenzt. Während der Ballerorgie vollführt Grave allerlei coole Moves, die sich die Entwickler und Designer offensichtlich beim fernöstlichen Action-Kino abgeschaut haben. Betätigt man während eines Feuergefechts den X-Button, hechtet der eiskalte Killer spektakulär in die Richtung, die ihr mit dem Analog-Stick anvisiert habt. Solan-

ge die Trefferkette nicht unterbrochen wird, füllt sich eine Leiste, die Grave lebensrettende Spezialangriffe beschert. Hier kommt der Sarg Cerberos ins Spiel, den er auf dem Rücken mit sich herumschleppt. Mit ihm werden die Special-Attacks „Todessalve“, „Kugeltanz“, „Höllengefeuer“ und „Flammendes Inferno“ ausgelöst.

Anspruch? Fehlanzeige!

Insgesamt muss sich der Spieler durch sechs Levels ballern. Schon nach zwei Stunden steht er dem finalen Endgegner gegenüber. Am Ende wird aus Trefferanzahl, Opferrate, Spielzeit, Lebensenergie und Stilbonus ein Rating ermittelt. Je nachdem wie gut ihr abschneidet, werden Extras freigeschaltet, die zum wiederholten Durchzocken motivieren sollen. **MKI**



Action wie im Hong-Kong-Kino. Seitlicher Hechtsprung und Feuer aus allen Rohren.



Der coole Style stammt vom Zeichner der „Trigun“ Serie.

FAZIT

Gungrave ist ein simpler Shooter der alten Schule. Die 3rd-Person-Sicht auf den Antihelden in Verbindung mit dem Combo-System erinnert an längst vergangene Videospielzeiten. Die Cel-Shading-Grafik zaubert während Graves Rachefeldzug durchaus abwechslungsreiche Szenarios auf den Bildschirm. Das Gameplay lässt diese Abwechslung hingegen leider vermissen. Außer Ballern bis euch der Daumen abfällt stellt Gungrave keine weiteren Ansprüche an Spieler. Auch der Umfang gibt Anlass zur Kritik. Zwei Stunden Spielzeit sind definitiv zu wenig! Zwar schaltet man nach jedem weiteren Durchspielen neue Extras frei, doch statt 3D-Modelle der Charaktere, Filmsequenzen, Superschuss und Zeitlupe-Modus zu bekommen, hätten wir uns lieber den Weg durch weitere Levels freigeschossen. Der Grafikstil wird die anvisierte Zielgruppe sicher begeistern, doch wer Mangas und Animes für exotische Früchte hält, der wagt vor dem Kauf besser ein Probespielchen.

POSITIV

- sehenswerte Filmsequenzen
- coole Special-Moves

NEGATIV

- keine deutsche Sprachausgabe
- eintöniges Gameplay
- viel zu kurze Spielzeit

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Terminator: Dawn of Fate	75%	11/02
2. REZ	73%	11/98
3. Gungrave	69%	12/97

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Activision
Entwickler	www.activision.de		
Preis	Red Entertainment		
Erhältlich ab	ca. € 60		
	Ende November		

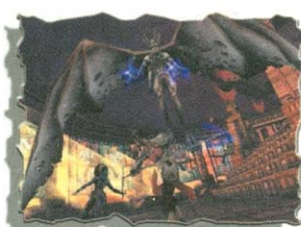
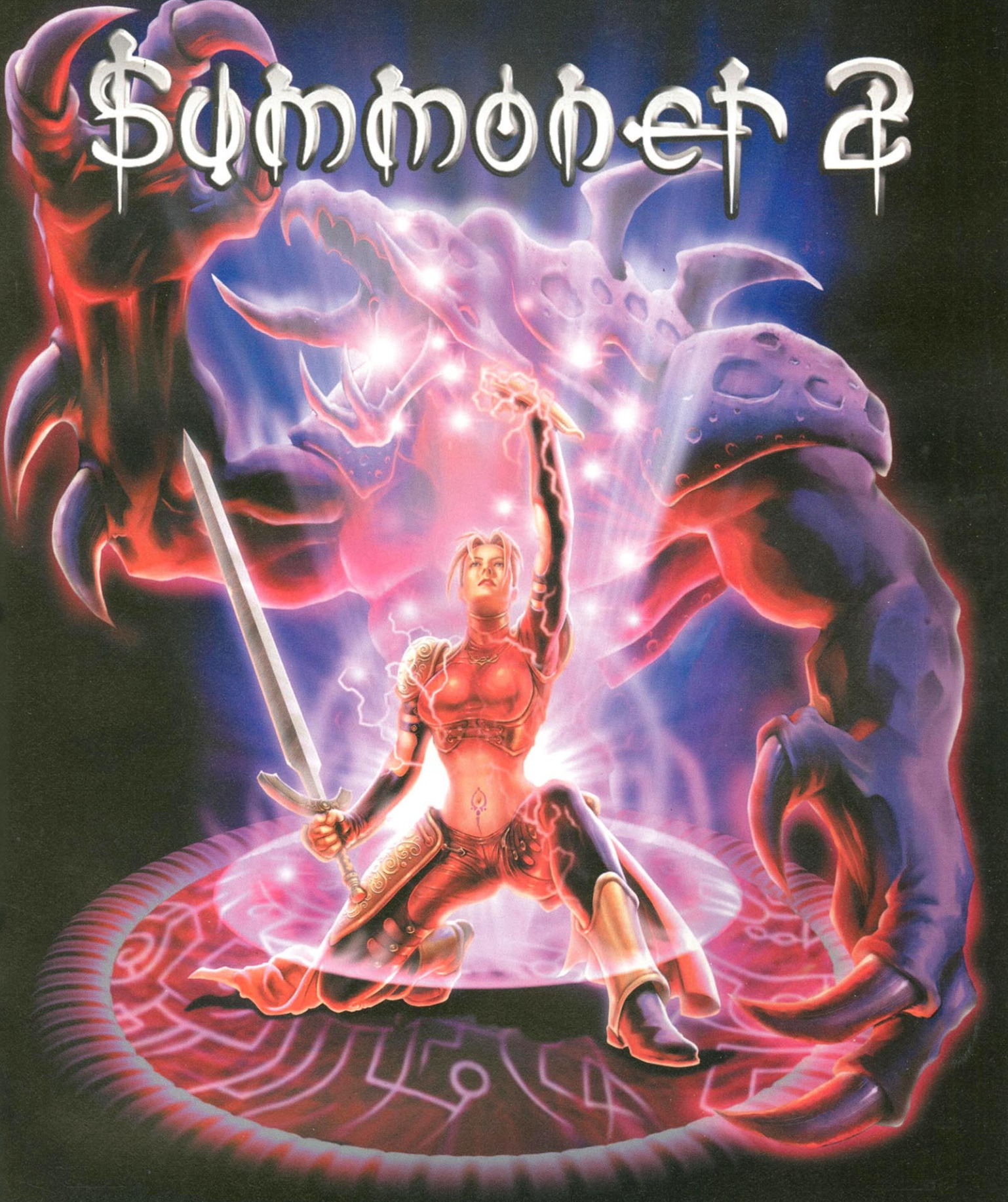
GRAFIK [Progress Bar] 80 %

SOUND [Progress Bar] 51 %

RATING [Progress Bar] 69 %



Summoner 2



PlayStation®2

**ERHÄLTlich AB
NOVEMBER 2002**

Summoner 2 - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Summoner, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. "PS2" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



GRAND PRIX

Challenge

Wer macht das Rennen um den ersten Platz des besten F1-Spiels 2002?



○ Partikeleffekte sorgen für Qualm und Regen.



○ Beim Pitstop ist Reaktionsvermögen gefragt.

PS2 Neben Sony und Electronic Arts will jetzt auch Infogrames im hart umkämpften Geschäft der Formel1-Rennspiele mitmischen. Die in Australien ansässige Infogrames Dependence Melbourne House hat still und heimlich unter der Führung von Motorsport-Chef Russel Comte ein optisch beeindruckendes Rennspiel mit der begehrten FIA-Lizenz entwickelt.

Formel1 light?

Simulations-Freaks werden am actionlastigen Gameplay des Titels wenig Freude haben. Grand Prix Challenge richtet sich eindeutig an Zocker, die den Geschwindigkeitsrausch suchen. Spieler, die das einfache und rasante Gameplay eines Arcade-Racers den komplexen Setup-Möglichkeiten einer Simulation vorziehen, werden mit Infogrames' erstem Formel1-Titel viel Spaß haben. An Spielmodi

mangelt es indes nicht: Quick Race, Grand Prix, Championship, Grand Prix Challenge, Time Trial und Zweispieler-Modus (ohne Gegner). Bis man alle Modi geknackt hat und alle Goodies sein Eigen nennen kann, sollten mehrere Renn-Wochenenden vergehen.

Während Präsentation und Gestaltung der Menüs eher schlicht ausfallen, punktet Grand Prix Challenge in Sachen Framerate und Fahrzeug-Details. Die Boliden ziehen mit konstanten 60 Frames an den Augen des Spielers vorbei. Dabei haben die Entwickler beileibe nicht an Polygonen oder hochauflösenden Texturen gespart. Jedes Fahrzeug besteht aus 17.000 Polygonen. Laut Russel Comte ist es den Programmierern gelungen, eine völlig neue und extrem leistungsfähige 3D-Engine zu entwickeln. Sie kann extrem viele Polygone gleichzeitig flüssig bewegen, ohne dabei Framerate oder Texturqualität

negativ zu beeinflussen. Das Ergebnis ist beeindruckend: Im direkten Vergleich zur Konkurrenz von Sony und EA sehen die Boliden einen Tick detaillierter und dadurch noch authentischer aus.

Einsteigerfreundlich

Die Steuerung ist zugänglich und einfach zu beherrschen. Zudem kann sie in drei Stufen an das eigene Können angepasst werden. Im Vergleich zu Sony's Formel Eins 2002 wirken die Lenkbewegungen anfangs träge, doch mit der Zeit lassen sich die Formel1-Flitzer sehr sicher über die Rennstrecke lenken. Auf der einfachsten Stufe sind Dreher und Abflüge die Ausnahme. Die KI (Künstliche Intelligenz) der Gegner ist zudem in vier Stufen einstellbar, was gerade Anfängern besonders schnell zu motivierenden Podiums-Plätzen verhilft. **MKII**

FAZIT

Die enorm flüssige Grafik und die vielen Fahrzeug-Details vermögen auch nachhaltig zu begeistern. Aktuelle Teams, Fahrer und Strecken finden sich auch in Grand Prix Challenge wieder. Die Zuschauerkulisse ist besonders gelungen in Szene gesetzt worden. Fans schwenken ihre Fahnen und brennen sogar bengalische Feuer ab, die spektakulär farbige Rauchsäulen gen Himmel schicken. Auch kann man die Fankulisse beim Passieren der Tribünen deutlich jubeln hören. Das sorgt für eine tolle Formel1-Atmosphäre. Starkes Kantenflimmern und PAL-Balken verbucht dieser Titel hingegen auf der Negativseite. In Sachen Spielgeschwindigkeit und Detailreichtum muss sich Grand Prix Challenge nicht hinter der Konkurrenz von Sony oder EA verstecken. Was die akkurate Simulation der Fahrphysik und die Einstellmöglichkeiten am Wagensetup angeht, behalten die PS2-Veteranen allerdings weiterhin die Nasen vorn.

POSITIV

- sehr flüssige Framerate
- einfache Steuerung

NEGATIV

- PAL-Balken
- nerviges Kantenflimmern

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Infogrames
www.infogrames.de			
Entwickler	Infogrames/Melbourne House		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 85 %

SOUND 78 %

RATING **82 %**



○ Die Loews-Kurve aus der TV-Perspektive in einer sehenswerten Wiederholung.





DER MEGA-FILM-HIT
AB. 5. DEZEMBER ÜBERALL
AUF DVD & VHS ERHÄLTLICH!

MARVEL COLUMBIA PICTURES
© 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Spider-Man Charakter
© 2002 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.

DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM FILM! SPIDER-MAN™



Kämpfe dich mit dem vollkommen neuen
Luftkampf-System durch atemberaubende Szenen
des Films sowie weitere, einzigartige Schauplätze.



Lege den fiesesten Schurken der Welt
das Handwerk – darunter der Schocker, der Geier
und der Grüne Kobold.



Screenshots aus der PC-Version

Schwing dich am Netz um Ecken, durchtrenne es, um
dich schnell fallen zu lassen, und zieh dich mit der
Netzleine an Häuserwände.

JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH!



GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2



ACTIVISION
activision.de

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man

MARVEL

SPIDER-MAN
HEROES

COLUMBIA
PICTURES

Spider-Man, der Charakter™ & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

DER HERR DER RINGE

Die Gefährten

Das zweite Spiel zum Fantasy-Epos glänzt durch viel Liebe zum Detail!



○ Auch Aragorn kann wie Legolas mit Pfeil und Bogen umgehen.



○ In Onkel Bilbos Haus muss Frodo zunächst den einen Ring finden.

PS2 Seit dem Welterfolg von Peter Jacksons Verfilmung von „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“ warten Spieler sehnsüchtig darauf, die Schicksale der Gefährten auf ihrer Reise durch Mittelerde endlich selbst in die Hände nehmen zu können. Das Spiel „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme“ von Electronic Arts (Test in play 11/02) stellt dabei nur bedingt die Abenteuerlust der Adventure-Fans. Das actionreiche Hack'n Slay

übernimmt zwar einen Teil der Handlung aus „Die Gefährten“, konzentriert sich aber inhaltlich auf den zweiten Teil der Film-Trilogie.

Vivendi Universals Der Herr der Ringe: Die Gefährten widmet sich hingegen weitgehend dem ersten Band der Roman-Vorlage. Anders als in EAs Action-Spektakel legten die Entwickler der Surreal Studios viel Wert auf die Details aus den Büchern. So kommen Spieler in den Genuss, Orte

und Charaktere kennen zu lernen, die im Film dem berühmten Rotstift zum Opfer gefallen sind. Kenner der Bücher freuen sich schon mal auf ein lustiges Treffen mit Tom Bombadil und auf einen Abstecher zu den düsteren Hügelgräberhöhlen. Doch was hat das Spiel der „Drakan: The Ancients' Gates“-Entwickler sonst noch zu bieten?

Abschied von Hobbiten

Im Dorf der Hobbits erlernt der Spieler, wie er Frodo und die anderen Akteure steuert. Je nachdem wie stark der linke Analog-Stick bewegt wird, schleicht, geht oder rennt der aktive Charakter. Der rechte Analog-Stick übernimmt die Steuerung der Kamera. Die Aktionstasten (Viereck, Dreieck, Kreis und X) sind fürs Kämpfen, Benutzen, Werfen und Springen reserviert. Bei der Steuerung von Aragorn, Legolas, Gimli oder Gandalf betätigt die Kreistaste Aragorns bzw. Legolas' Bogen, Gimlis Wurfäxte sowie Gandalfs magische Fähigkeiten. Welchen Gefährten ihr gerade steuert, ist allerdings vorgegeben. Am Anfang kümmert ihr euch um Frodo und um die Hobbits, später kämpft ihr auch mit Aragorn, Gandalf und den anderen.

Herr Frodo, Merry, Pippin und Sam erwehren sich ihrer kleinen Hobbit-Häute anfangs noch mit primitiven Holzknüppeln.



○ Streicher hat im Kampf was abgekriggt. Jetzt hat er Kopfschmerzen.



⊙ Dieser Ringgeist sieht gefährlicher aus, als er ist.



⊙ Benutzt Frodo den Ring, setzt er sich der Gefahr aus, von Sauron entdeckt zu werden.

Als die Halblinge auf den Hugelgräberhöhen in einen Hinterhalt geraten, ruft Frodo den geheimnisvollen Tom Bombadil mit einem Lied zu Hilfe. Dieser rüstet die kleinen Helden mit Dolchen aus, was den Hobbits das Überleben enorm vereinfacht. Als die Halblinge schließlich die Stadt Bree erreichen, stößt der Waldläufer Streicher alias Aragorn zu den Wandernern. Erst in Bruchtal gesellen sich schließlich Zauberer Gandalf, Elb Legolas und Gimli, der Zwerg, zu den Reisenden. Die Gefährten sind jetzt vollzählig!

Zu den Waffen!

Das Kampfsystem haben die Entwickler von Drakan: The Ancients' Gates übernommen. Gegner werden fixiert (R1-Taste)



⊙ Bei Gimli haben sich die Charakter-Designer sichtlich Mühe gegeben.

und attackiert (Viereck). Gegnerische Angriffe können geblockt werden (L1-Taste). Schaltet ihr in die Egoperspektive (L2-Taste), könnt ihr den Häschern Saurons mit gezielten Pfeilen zusetzen. Leider stellen sich die Unholde ziemlich blöd an. Die großen Stein-Trolle z.B. bleiben gerne mal an Bäumen oder Felsen hängen. Dann kann man sie gefahrlos aus sicherer Entfernung per Pfeil und Bogen erledigen – was zu Lasten der Spannung geht. Werdet ihr jedoch von einer Horde Orks eingekreist, heißt es Obacht geben! Gerade im Kampf gegen mehrere Gegner offenbart sich das simple Kampfsystem in Verbindung mit der nicht immer optimalen Kameraführung als ein Schwachpunkt des Action-Adventures.

Optische Hausmannskost?

Grafisch hatten wir uns von Der Herr der Ringe: Die Gefährten mehr versprochen. Während Abschnitte wie der Alte Wald oder die Minen Morias mit Details und schönen Texturen glänzen, lassen andere Gebiete diese Detailverliebtheit leider vermissen. Dafür wurden die Gefährten selbst liebevoll in Szene gesetzt und mit Leben erfüllt, auch wenn sie nur wenig Ähnlichkeit mit ihren Hollywood-Vorbildern haben.



⊙ Gandalfs Heilzauber ist von allen magischen Fähigkeiten am eindrucksvollsten in Szene gesetzt.

Die acht Kapitel sind in insgesamt 35 Quests unterteilt. Die meiste Zeit besteht eure Aufgabe lediglich darin, einen begrenzten Weg unbeschadet zu passieren. Hin und wieder müssen Gegenstände gefunden und auch mal kleine Schalterrätsel gelöst werden. Alles in allem sind die Aufträge aber immer leicht zu lösen und stellen an erfahrene PS2-Abenteurer keine besonders großen Ansprüche. **MKI**

FAZIT

Unterm Strich hinterlässt Der Herr der Ringe: Die Gefährten einen zwiespaltenen Gesamteindruck. Auf der einen Seite haben es die Entwickler verstanden, die Atmosphäre der Romanvorlage glaubhaft auf das Spiel zu übertragen, auf der anderen Seite trüben technische Mängel und der geringe Umfang den Spielspaß. Obwohl die Entwickler der Surreal Studios die Drakan-Engine wiederbelebt haben, sieht Der Herr der Ringe: Die Gefährten längst nicht so gut aus wie Drakan: The Ancients' Gates. Das Kampfsystem ist zweckmäßig, entbehrt jedoch jedweder Innovationen. Die Schergen Mordors leiden zudem unter einer schwachen KI, besonders die Zwischengegner sind keine wirkliche Herausforderung für geübte Abenteurer. Am schlimmsten ist jedoch die Tatsache, dass ihr schon nach rund 10 bis 13 Stunden dem finalen Endgegner gegenübersteht. So kann man Die Gefährten leider nur Einsteigern, Herr-der-Ringe-Hardcore-Fans und Freunden leichter Adventure-Kost empfehlen.

POSITIV

- gelungene Atmosphäre
- alle Gefährten spielbar
- schönes Charakterdesign

NEGATIV

- KI stellenweise zu schwach
- altbackenes Spielprinzip
- zu linear

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Blood Omen 2	89%	04/02
2. Drakan: The Ancients' Gates	86%	03/02
3. Der Herr der Ringe: Die Gefährten	79%	12/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Vivendi Universal
www.vivendi-universal-interactive.de			
Entwickler	Surreal Software		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	22.11.02		

GRAFIK ██████████ 81 %

SOUND ██████████ 84 %

RATING ██████████ **79 %**



TOM CLANCY'S GHOST RECON

Keiner sieht sie, keiner hört sie! Und wenn doch, hilft auch kein spontanes Stoßgebet mehr.



○ Bei strömendem Regen müssen die Ghosts diese Panzer-Staffel sicher durch die Stadt eskortieren.



○ Radar und andere Anzeigen hinken dem PC-Vorbild unverständlicherweise optisch hinterher.

PS2 Taktik-Shooter und Militärsimulationen sind auf der PS2 noch immer Mangelware. Red Storm Entertainment haben sich genau auf diese Art von Spielen spezialisiert und sind vor allem mit der Rainbow Six-Reihe sehr bekannt geworden.

Glücklicherweise haben sich die Altmeister dieses Genres nun entschieden, ihr jüngstes Vorzeigewerk auch auf das Konsolenschlachtfeld zu portieren. Der PC-Hit Ghost Recon konnte im letzten Jahr ganz groß

abräumen und wurde bereits mit zwei Add-On-Mission-Packs versorgt.

Tatort Krisenherd

Der bekannte Autor Tom Clancy stand auch beim neuesten Produkt von Red Storm wieder Pate. Ihr übernehmt das Kommando einer schlagkräftigen Spezialeinheit, die ihre Einsätze in politisch brisanten Krisengebieten ausführt. Wenn Delta Force den Schwanz einzieht und der SAS plötzlich einfällt, das Bügeleisen angelassen zu haben, kommen

die Männer der D-Company zum Einsatz: die Ghosts. Tom Clancy zeigt uns hier seine Vision von Militäreinsätzen der nahen Zukunft. Ausgestattet mit modernster Technologie und Feuerkraft operieren die Ghosts unerkannt und mit tödlicher Präzision.

Wir schreiben das Jahr 2008. Radikale, ultranationalistische Rebellen versuchen, die unabhängigen Republiken rund um Russland zu stürzen und sie dem Mutterland einzuverleiben – mit Gewalt versteht sich. Ukraine, Weißrussland und Kasachstan – ein Gebiet nach dem anderen wird brutal zu Fall gebracht, um das alte Imperium wieder aufleben zu lassen. Die Ghosts bilden die Speerspitze, dem blutrünstigen Treiben der Rebellen ein Ende zu setzen.

In rund 15 spannenden und abwechslungsreichen Missionen müsst ihr den Vormarsch der Nationalisten stoppen und versuchen, das politische Gleichgewicht wieder-



○ Black Hawk down! Einige Missionen haben zahlreiche Filmanleihen.



○ Woodland-Tarnanzüge in der Wüste? Hier stimmt doch was nicht...



Die Desert-Siege-Kampagne ist nur in der PS2-Version komplett enthalten.



Reifen von Jeeps können während der Fahrt platzt geschossen werden.

herzustellen.

Habt ihr das geschafft, dürft ihr in einer Bonus-Kampagne weitere acht Missionen bestreiten. Diesmal geht es allerdings in die afrikanische Wüste. Ein machthungriger Diktator unterdrückt nach einer ausgiebigen Shopping-Tour durch die russischen Waffenbestände den Rest seines Volkes und plant einen vernichtenden Schlag gegen einen Nachbarstaat. Es gibt also viel zu tun für die Ghosts.

Teamplayer

Anders als in herkömmlichen Ego-Shootern übernimmt ihr die Kontrolle über ein ganzes Team, statt mit einem einzelnen Charakter in die Schlacht zu ziehen. Über das digitale Steuergesetz kann man zu jeder Zeit in die Haut eines der insgesamt sechs Soldaten schlüpfen. Euer Einsatzkommando ist dabei in zwei Dreier-Gruppen aufgeteilt – Team Alpha und Team Bravo.

Um die für die jeweilige Mission erforderliche Strategie zu planen, könnt ihr per Druck auf die R1-Taste eine Karte des Einsatzgebietes aufrufen und anhand von Waypoints eure Teams an die gewünschte Stelle dirigieren. Das lohnt sich allerdings nur

dann, wenn die beiden Gruppen weit getrennt voneinander operieren. Wesentlich einfacher und praktischer ist die Möglichkeit, das Fadenkreuz seiner Waffe auf einen bestimmten Punkt in der Landschaft zu richten und kurz den R3-Button zu betätigen.

Die Kameraden des zweiten Teams setzen sich dann prompt in Bewegung und marschieren zum gewählten Ort. Glücklicherweise werdet ihr in einem Trainingscamp ausführlich mit Gameplay und Steuerung vertraut gemacht.

Nach jedem erfolgreichen Einsatz erhalten die Beteiligten einen Punkt, der, ähnlich wie in Rollenspielen, auf vier unterschiedliche Charakterwerte verwendet werden kann. Waffenkunde verbessert beispielsweise die Schusspräzision. Um sich besser an Gegner anschleichen zu können, sollte man den Tarnungswert unbedingt nach oben bringen. Der Ausdauer-Wert bestimmt, wie oft man von Feinden getroffen werden kann, bevor dem Kameraden die Lichter ausgehen. Jeder Zug braucht außerdem einen gestandenen Anführer, um den sich die beiden anderen Einsatzkräfte sammeln. Es macht also Sinn, jeweils nur eines der beiden Teams im Wert

Führung zu stärken.

Ihr müsst also gut aufpassen auf eure mühsam aufgebauten Ghosts. Stirbt ein Kamerad, fällt er für den weiteren Verlauf des Spiels komplett aus und wird durch einen weniger erfahrenen Rookie ersetzt. Im Laufe des Spiels wird euer Team zusätzlich durch Spezialisten verstärkt, die je nach Auftrag nach und nach freigeschaltet werden. **SL**

FAZIT

Ein echter Adrenalinkick – nicht nur für Militärbegeisterte. Riesige Areale, die mit reichlich Flora ausgestattet wurden, machen Ghost Recon zu einer Art virtuellem Räuber & Gendarm. Schleichen, Deckung suchen und stets ein wachsameres Auge sind die Grundregeln bei diesem Taktik-Shooter. Revolverhelden und Hobby-Rambos sind hier fehl am Platz. Spannende und abwechslungsreiche Missionen sorgen für reichlich Spielspaß, der aber leider hin und wieder durch einige kleine Schnitzer getrübt wird. Die Taktikeinstellung eurer beiden Teams springt nach einem Wechsel zum nächsten Soldaten fast immer in die defensive Grundeinstellung zurück, das ist umständlich. Dadurch ist man gezwungen, immer wieder aufs Neue das Taktik-Menü aufzurufen und wiederholt das Verhalten der Teams zu bestimmen. In einem hitzigen Feuergefecht ist dies besonders ärgerlich, da das Spiel bei Aufruf dieses Menüs nicht stoppt. Auch können eure hochgezögerten Soldaten nach dem Durchspielen beider Kampagnen nicht mehr für eine Schnellmission eingesetzt werden. Ohne diesen kleinen Patzer wäre Ghost Recon eine Auszeichnung sicher gewesen, da die PS2-Version gegenüber der genialen PC-Fassung nahezu keine Federn lassen musste.

POSITIV

- dichte Atmosphäre
- starke Soundkulisse
- spannende Missionen
- riesige Areale

NEGATIV

- umständliche Taktikwahl
- aufgebaute Soldaten können nicht außerhalb der Kampagne verwendet werden
- fehlender i.Link-Modus
- Feinschliff fehlt

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Taktik-Shooter	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Red Storm Entertainment		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	28. November		

GRAFIK 86 %

SOUND 89 %

RATING **83 %**



Trotz der riesigen Areale muss sich Ghost Recon grafisch nicht verstecken.

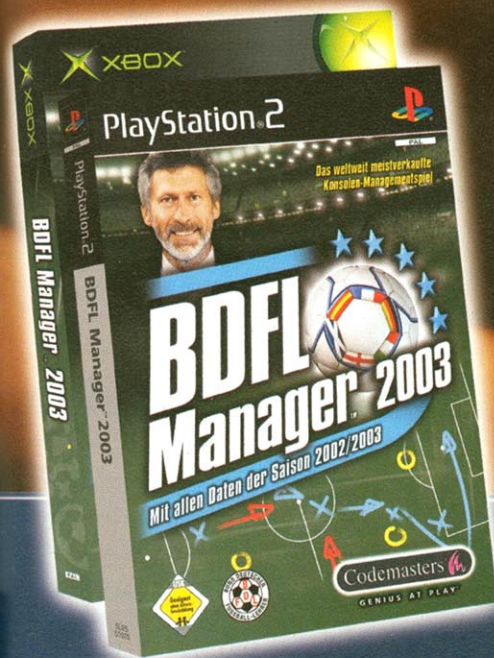
Shut your Mouth

A screenshot from the video game WWE SmackDown! vs. Raw! showing a wrestling match between Brock Lesnar and Booker T. The match is in the third round, with the score at 21-0 in favor of Lesnar. Lesnar is in the air, performing a move on Booker T. The commentators are Tajiri, Christian, and Billy. The background shows the arena lights and the crowd.

BDFL Manager 2003

Mit allen Daten der Saison 2002/2003

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



PlayStation 2



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

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

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

ROCKY

Rocky Balboa zieht endlich in die PlayStation2-Arena ein. A-D-R-I-A-N!!!



○ Ihr könnt aus zwei verschiedenen Kameraperspektiven auswählen.



○ Durch schnelles Drücken des X-Buttons kann man sich wieder aufrappeln.

PS2 Rage hat die Rocky-Lizenz in der Tasche. Was würde also näher liegen, als gleich alle fünf Teile des erfolgreichen Blockbusters in ein einziges Spiel zu packen? Nichts! Und so können wir fortan als „italienischer Hengst“ höchstpersönlich in allen Streifen auftreten.

Go for it!

Im Movie-Modus muss man sich durch jeden einzelnen der fünf Filme boxen. Gerade das macht das Spiel zu Beginn interessant, denn für die anderen Modi (Schaukampf und Sparring) stehen anfangs nur ein paar einzelne Sportler und Arenen zur Verfügung. Das K.O.-Turnier wird zudem erst freigeschaltet, wenn man den Movie-Modus bewältigt hat. Jeder Spielfilm stellt einen der Levels dar, in denen jeweils vier Kontrahenten auf euch warten. Immer drei davon sind No-Name-Fighter. Der Letzte jedoch ist stets der Schurke, dem Rocky auch im Blockbuster gegenüberstehen musste. So werden euch Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago und Tommy Gun das Leben zur Hölle machen. Dem könnt ihr aber vorbeugen. Durch hartes Training (nach jedem gewonnenen Kampf bekommt man zwei Trainingseinheiten) kann man

nämlich seine Fähigkeiten in den Kategorien Stärke, Schnelligkeit, Ausdauer, Entschlossenheit und Bewegung ausbauen.

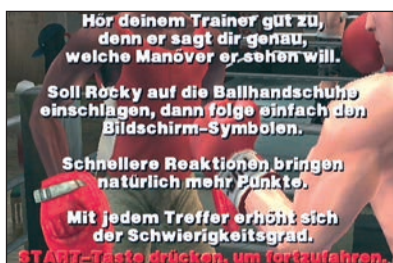
Mini-Spielchen

Je nachdem was ihr verbessern wollt, müsst ihr ein anderes Geschicklichkeits-Spielchen bestreiten. Wollt ihr beispielsweise eure Entschlossenheit aufmotzen, müsst ihr so viele Sit-Ups wie möglich innerhalb einer Minute schaffen. Dies geschieht durch schnelles, abwechselndes Drücken der X- und der Kreis-Taste. Am Schluss gibt es dann noch ein Rating. Beendet man die Übung als „Champion“, wird die ausgesuchte Fähigkeit um zehn Punkte aufgewertet. Für „Trottel“ hingegen gibt es nur einen Punkt. Diese unterhaltsamen Spielchen kann man durch das Auto-Training umgehen. Hier erhält man konstant fünf Punkte in der Kategorie, die man aufpeppen möchte.

Die Kämpfe wurden absichtlich unkompliziert gestaltet. Selbst Anfänger sollten somit einen leichten Einstieg in den Boxsport haben. Diverse Ausweichmanöver sind ebenso wie eine ausreichend gefüllte Palette an Schlagvariationen vorhanden. Zudem besitzt jeder Fighter noch ein paar Spezialmanöver, die, wenn sie einschlagen, das Gegenüber ganz schnell auf die Bretter schicken können. **HSI**



○ Bekommt man ein paar harte Schläge ab, ist man dem Gegner kurzzeitig hoffnungslos ausgeliefert.



○ Vor jedem Training werden die Mini-Games nochmals erläutert.

FAZIT

Sicherlich steckt auch ein kleiner Rocky-Bonus in dem Rating. Es macht einfach Spaß, sich mit dem „italienischen Hengst“ locker und leicht durch die fünf Streifen zu boxen. Anfangs reicht sogar stupides Button-Gesmasche aus, um dem Gegner die Nase zu Brei zu schlagen. Später allerdings sollte man schon ein paar Combos draufhaben, um weiterhin zu bestehen. Grafisch bewegt man sich auf gutem Niveau und auch die Kämpfer sind ihren Film-Vorbildern sehr gut nachempfunden. Im Gegensatz zur Sprachausgabe. Diese wurde leider nicht von den Original-Synchron-Sprechern der Schauspieler aufgenommen und klingt daher etwas gewöhnungsbedürftig. Die Zuschauer erzeugen eine gute Atmosphäre in den diversen Arenen. Zudem werfen sie auch schon mal mit Flaschen und Dosen, wenn im Ring nicht zu viel abgeht. Wer auf lockere Schlagabtausche steht und nichts mit Simulations-Elementen anfangen kann, kommt hier voll auf seine Kosten.

POSITIV

- Rocky-Lizenz
- lockeres Gameplay
- unterhaltsames Trainings-Feature

NEGATIV

- teils grottige Sprachausgabe
- Aliasing

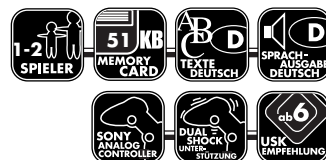
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Boxen	Hersteller	Rage
			www.rage-software.de
Entwickler	Rage Software		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 79 %

SOUND 76 %

RATING **78 %**



DRAGON BALL Z: BUDOKAI



○ Für Fans: Die japanische Original-Sprachausgabe wurde beibehalten.

PS2 Dragon Ball Z: Budokai hat um einiges mehr zu bieten als so manch anderes Beat'em up. Der Story-Modus lässt euch eine Geschichte der beliebten Zeichentrickserie miterleben. Genau wie bei der Originalvorlage ist diese in verschiedene Episoden unterteilt. Der Plot wird durch kleine Sequenzen vorangetrieben. Sobald es daran geht, die Fäuste sprechen zu lassen, seid ihr am Zug. Das Kampfsystem ist recht simpel. Punchs, Kicks und Ki-Attacken reichen aus, um Vegeta, Ginyu, Frieza und all die anderen Fieslinge in die Knie zu zwingen. Durch die verschiedenen Abfolgen von Buttoncombos aktiviert man Special Moves wie den Kamehameha oder die Zanku-Faust. Mit dem Block-Button sind Goku & Co. nicht nur in der Lage, gegnerische Angriffe abzuwehren, sondern diese auch auszuweichen. Nach jedem überstandenen Kampf erhaltet ihr neue Skills (Special Moves) sowie weitere Charaktere (insgesamt 21), mit denen ihr in den Modi Übung, Duell und Welten-Kampf antreten könnt. Diese Spieloption ist ein separates Turnier, bei dem man Zenies gewinnen kann. Mit den Münzen könnt ihr anschließend bei Mr. Popo neue Skillz kaufen. Die Möglichkeit, diese via Memory-Card mit denen von euren Freunden zu tauschen, besteht ebenfalls.



○ Jeder Special Move verbraucht einen gewissen Vorrat an Ki-Energie.

Die Grafik entspricht dem typischen Stil der Serie, Außergewöhnliches darf man sich also nicht erwarten. Dragon Ball Z: Budokai ist unterhaltsam, abwechslungsreich und für ein Beat'em Up auch recht komplex. Fans von Goku und seinen Freunden werden an diesem Spiel nicht vorbei kommen. **mL**

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em up
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Bandai
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	28. November

GRAFIK	67 %
SOUND	80 %
RATING	73 %



Handy-Power!

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



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

31038	31026	31008	38523	38014
39520	38502	I ♥ THC	32030	KEEP A COOL
31503	34019	HipHop	42008	31043
31004	38522	31028	31036	41544
37503	31019	40009	31031	33000
31014	37530	42522	39513	31046
31015	31048	41501	42521	41547
40000	41505	37514	42000	31025
50500	42002	41521	38013	31049

Blink - SMS

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

Bildmitteilungen : Nokia & Siemens

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

Bestell - Hotline: 01908 662680

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

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

Chartbreaker : 15201 Avril Lavigne/Complicated 15207 Truth Hurts/Addictive 15211 Drunkenmunky/E 15212 Eminem/Without me 15213 Massive Tone/Cruise 15214 Sugar Babes/Round Round 15215 Groove Coverage/Monlight Shadow 15216 Band ohne Namen/Girl 4 aday 15217 Right said Fred/Stand up 15218 Elvis/A little conversation 15219 Eve/Gangsta Lovin 15221 Shakira/Underneath your clothes 15222 Puddle of Mudd/She hates me 15223 Natural/Will it ever 15224 Bon Jovi/Everyday 15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you 15226 Jan Wayne/Only you 15227 Christina Milan/When you look at me 15228 Eminem/Cleaning out my closet 15229 Deichkind/Limit 15230 Liberty X/Just a little 15231 DJ DEAN/Play it hard 15232 Wonderwall/In April 15233 Bryan Adams/Here I am 15236 Leann Rimes/Life goes on 15237 Sade/Times/House of the rising sun 15238 Ashanti/Happy 15239 Nelly/Hot in the Herre 15243 Xavi/Nachdem ich schon Kinder hat	Chartbreaker: 15244 No Doubt/Underneath 15245 Ben/Herz aus Glas 15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby 15247 Will Smith/Black suits comin 15248 Toktok/Day of mine 15249 Kelly Osbourne Papa dont preach 15502 Atomic Kitten - Eternal Flame 15505 Daddy DJ-Daddy DJ 15011 Crazytown/Butterfly 15509 Hennes House B/County Roads 15512 King Africa/La Bomba 15020 Eminem/Stan 15028 R.Kelly/Fiesta 15026 Limp Biskit/Rollin 15035 Public Enemy/Operation Blade 15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen 15042 Shaggy/Angel 15561 Linkin Park/In the End 15562 Jeanette/How it's got to be 15563 Die Prinzen/Deutschland 15057 Fatboy Slim/Star69 15049 Bartezz/On the move 15513 Kool Sava/Haus&Boot 15235 B3/1.O.I.O. 15234 Xzibit/Multiply 15070 Modern Talking/Win the race 15039 Safri Duo/Played a Live 15081 Linkin Park/Crawling 15241 Loona/Rhythm of the night	15570 Amerikanische Nationalhymne 15565 Dance Nation/Sunshine 15502 Jennifer Lopez/Play 15240 Paf.Daddy/I need a girl 15242 Nickelback/Too bad Soundtrax : 15091 Adams Familie 15092 Akte X 15094 Axel F. 15096 Das A-Team 15097 Dont cry for me Argentina 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten 15100 Indianer Jones 15101 Ghostbusters 15102 Mana Mana 15103 Mission Impossible 15104 Muppets 15105 Knight Rider 15107 Pippi Langstrumpf 15108 Raumschiff Enterprise 15109 Raumschiff Voyager 15111 Simpsons 15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit 15113 Wer hat an der Uhr gedreht 15115 Star Wars 15116 Spiel mir das Lied vom Tod 15117 Pink Panther 15118 Eine Insel mit 2 Bergen 15119 Schnellste Maus von Mexico
---	---	--

NEU **Flirten per SMS!** für nur 12C/Min
Finde Deinen Traumpartner!
01805 999666 (12Cent/Min)

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

Logo: Alle Nokia ausser 3110, 8110 und 9000, Logo: Siemens S45, C45, M45, ME45, SL45, M50, MT50, Logo: Ericsson T20e, T29, T39, T68, R520, Logo: Alcatel OT511, Bink SMS, Alle Nokia ausser 6210, 7110, und 9er Serie, Bildmitteilung: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 8210, 8310, 8850, 8880, Klingeltöne: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 8110, 8210, 8810, 8850, 8880, 8310, Klingeltöne: Sagem: 930, 932, 936, 939, 940, 942, 946, 949, 950, 952, 956, 959, Klingeltöne: Motorola: A008, T250, T260, V50, V51, V100, V808, V2288, Klingeltöne: Ericsson: T20e, T29, T39, T68, R520, Klingeltöne: Siemens: C45, S45, SL45, ME45, Bildmitteilungen: Siemens S45, C45, SL45, ME45, M50, MT50, M45; nur als Logo möglich.

WRC II EXTREME

Meldung an Service Park: Getriebeprobleme beim offiziellen WRC-Produkt!



○ Unverhoffte Vorteile bringen die plötzlichen Ausfälle der Konkurrenz.



○ Der Sound der Turbo-WRC-Motoren erinnert vielmehr an frisierte Rasenmäher.

PS2 Fast auf den Tag genau zwei Wochen nach dem Finale der World Rallye Championship (Network Q Rally of Great Britain, 14. bis 17. November) erscheint der dazugehörige offizielle Playstation2-Titel – WRC II Extreme.

Obwohl Marcus Grönholm (Finnland) die Fahrer-WM, sein Werksteam Peugeot außerdem die Konstruktions-WM-Wertung bereits bei der Telstra Rallye Australia frühzeitig gewonnen hat, sind auf dem Videospiele-Siegerpodest die Platzierungen noch relativ offen.

Nach den Streckenzeiten von Colin McRae-Rally 3 (playRating: 87%) und V-Rally 3 (playRating: 85%) muss der Sony-Entwickler Evolution Studios mit vollem Risiko fahren...

Racing-blauer Formfehler

Sieben Werksteams, 21 Piloten: Von Tommy Mäkinen (Subaru) über Richard Burns (Peugeot) bis zu Armin Schwarz (Hyundai) stehen beinahe alle WRC-Fahrer samt der 300 PS-starken World Rally Cars zur Auswahl. Eine Ausnahme bildet natürlich das

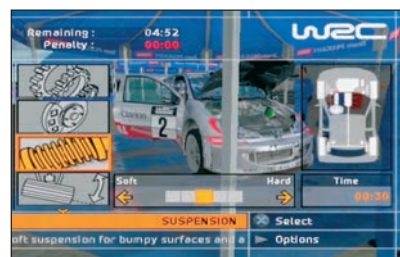
Ford Martini Racing Team. Aushängeschild Colin McRae – er hieß im Vorgänger „Fahrer von Ford“, wird durch das belgische Nachwuchstalente Francois Duval (er nimmt normalerweise an der Junior-WM teil, hat aber 2002 auch WM-Läufe im Ford Focus WRC 02 bestritten) ersetzt. Peinlicher Fauxpas seitens der Entwickler: Die Wagen-Lackierung von Duval und die seines Kollegen Marko Martin sind falsch. Beide pilotieren nicht einen weiß-rot-blauen Wagen des Ford Martini Racing Teams, sondern ein Fahrzeug gleichen Typs im blauen Ford-Racing-Look.



○ Detailfehler! Die weiblichen Co-Piloten-Stimmen von Tina Thörner und Ana Goni fehlen.

Rivalen der Rennbahn

Reine Makulatur: Die Vor- und Nachteile der WRC-Boliden (Peugeot und Citroen empfehlen sich auf Asphalt, Ford hingegen auf Schotter) wurden kaum berücksichtigt. Im Grunde kann man mit jedem Modell die 14 WM-Läufe (acht auf losem, fünf auf festem, eine auf verschneitem Untergrund) gewinnen. Dafür gestaltet sich die Performance der Konkurrenz sehr realitätsnah. Beispielsweise



○ Im Expert-Modus muss man ohne automatische Mechaniker-Hilfe das Wagen-Setup konfigurieren.



ADAC-Rallye Deutschland: Die WRC-II-Extreme-Landschaften bestechen das Auge.



Auch nach häufigen Befahren einer WP kann man sich von der Strecke schlecht ein Bild machen.



Alte Leier: WRC II Extreme lässt sich wie der Vorgänger nur in den zwei Außenperspektiven gut spielen. Die anderen vier Ansichten weisen erneut Verbesserungsbedarf auf.

über den Asphalt spezialisiert Gilles Panizzi oder der Schotter-Primus Marcus Grönholm auf ihren Lieblingsbelägen mit Fabelrekorden – abhängig von den drei Schwierigkeitsstufen – enormen Druck aus.

Das zweite WRC-Videospiel bietet endlich einen Service-Park. Zwar ist der nicht so üppig strukturiert wie der des Rivalen V-Rally 3, doch lassen sich stufenweise Einstellungen am Wagen-Setup (sieben Komponenten) vornehmen. Bei Reparaturen müssen die Mechaniker innerhalb von fünf Minuten alle Defekte beheben, ansonsten drohen Zeitstrafen, die dem FIA-Reglement entsprechen.

L2 + oder R4 - über Kuppe?!

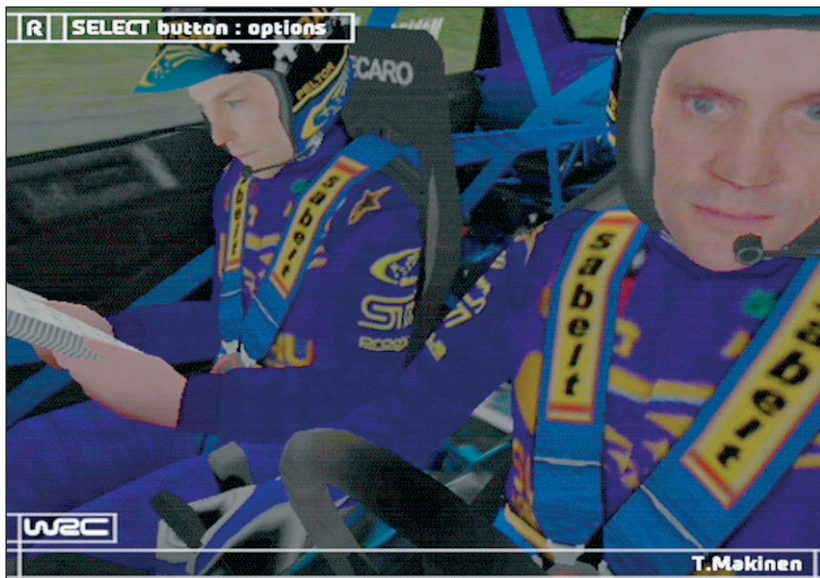
WRC-Feeling kommt stellenweise durch die Nachbildung markanter Passagen von Wertungsprüfungen (WP) auf. Dazu gehören: Die Super Special Stage in Killari (Finnland), die als Zuschauerpunkt beliebte Autobahnbrücke Viladrau (Spanien), die Weinberg-Anlagen der WP Drohtal (Deutschland) etc...

Trotz der gelungenen Grafik-Inszenierung (Hunderte von Bitmap-Zuschauern, regional exakte Straßen- und Landschafts-Texturen, verschiedene Tageszeiten und Wetterbedingungen) müssen sich die Streckenabschnitte

von WRC II Extreme im direkten Vergleich Colin McRae Rally 3 geschlagen geben. Geschlängelt statt richtigem „Anstellen“ der Räder: In nahezu allen Stages – die Fahrzeit kann länger als zehn Minuten dauern – fehlen abwechslungsreiche Schlüsselstellen, die dem PlayStation2-Piloten in Erinnerung bleiben bzw. die virtuose Kontrolle über den 2,0-Liter-WRC-Boliden verlangen.

Evolution des Driftwinkels?

Fehlendes Fahrgefühl: Besonders auf Schotter oder Schnee/Eis „spürt“ man das Auto nur bedingt. Man vermisst insbesondere beim Driften die extremen physikalischen Auswirkungen (u.a. das kontrollierte Ausbrechen des Hecks) durch Beschleunigungs- und Fliehkräfte. Diesen Zustand simuliert Colin McRae Rally 3 derzeit am besten. Ferner hat es Entwickler Evolution Studios versäumt, aus den diversen Belägen Kapital zu schlagen – die australische Schotterdecke mit den kleinen, runden Kieselsteinen dient hier als Exempel, sie ruft Aquaplaning-ähnliche Verhältnisse hervor. Leider verhalten sich die WRC-Vehikel auf allen typischen Schotter- und Asphaltbelägen von WRC II Extreme nahezu identisch.



Keine WRC-Schnapsnasen mehr! Die Gesichter der Fahrer stimmen nun größtenteils mit denen der Vorbilder überein.

Wenig „Taktgefühl“ bringt auch der deutsche Co-Pilot Manfred Hiemer (der Beifahrer von Armin Schwarz) mit. Die monotonen, sehr abgehakten und stellenweise schlecht getimten Sprachsamples lassen dem PS2-Konsolisten beim Tanz durch die Kurven keinen optimalen Rhythmus finden. **DG**

FAZIT

V-Rally 3 hat die beste Wagen-Setup-Option und die anspornenden Ideen beim Karriere-Modus. Colin McRae Rally 3 überzeugt durch ein 1A-Fahrverhalten, anspruchsvolle Strecken und durch einen genialen PS2-Beifahrer. Die großen Stärken von WRC II Extreme liegen in der offiziellen WRC-Lizenz, der großen Anzahl der Wertungsprüfungen (über 100) und dem Mehrspieler-Angebot. Hier können ein bis vier Spieler ein Zeitrennen, den WRC-Zirkus, eine selbst zusammengestellte Rallye oder Meisterschaft bewältigen. Der 2-Personen-Split-screen-Modus liefert Kopf-an-Kopf-Rennen. Abermals ist auch die WRC-Herausforderung im Programm. Extrem langsame Spielgeschwindigkeit: Auf der play-Teststrecke Viladrau (Spanien) zeigte das Bildschirm-Display 4.48.05 Minuten an. Auf der play-Stoppuhr wurden jedoch 4.58.45 (!) Minuten abgelesen. Was für ein Debakel!

Auch der üppige Umfang kann somit die Detail-Schwächen von WRC II Extreme nicht vertuschen.

POSITIV

- authentische Gegnerstärken
- jubelnde Zuschauer
- optisch ansprechende Wertungsprüfungen
- Service-Park inkl. Zeitstrafen
- WRC-Lizenz

NEGATIV

- abgehackte Co-Piloten-Stimme
- formaler Fehler bei Wagenlackierungen
- Rasenmäher-Motoren-Sound
- schlechte Kameraperspektiven
- weibliche Co-Piloten-Stimmen fehlen
- Fahrzeit ungleich zu Echtzeit

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Colin McRae Rally 3	87%	11/02
2. V-Rally 3	85%	07/02
3. WRC II Extreme	77%	12/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rallye-Spiel	Hersteller SCEE
Entwickler	www.playstation.de	
Preis	Evolution Studios	
Erhältlich ab	ca. € 60	
	November	

GRAFIK 86 %

SOUND 70 %

RATING **80 %**



NBA LIVE 2003



Court-Chaos: Basketball-Neulinge brauchen eine gewisse Eingewöhnungszeit.

System		PlayStation2
Genre	Sportspiel	Hersteller Electronic Arts
		www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

Nach dem Debakel von NBA Live 2002 meldet sich EA Sports nach einem Jahr intensiven Trainings erneut auf dem PS2-Spielfeld zurück. Die Mannschaften (29 NBA- und 7 All-Star-Teams) wurden aktualisiert, die Spielmodi (Freundschaft, Saison, Franchise, Playoffs, Eins gegen Eins, Training) sind mit denen des Vorgängers identisch – ansonsten hat man NBA Live 2003 einer Rundum-Erneuerung unterzogen, was auch bitter nötig war. Grafisch wurde das Update kräftig aufpoliert, die Präsentation ist nun vorbildlich und das Handling ebenfalls superb. Ohne Probleme passt man den Ball seinen Mitspielern zu, setzt zum Slam Dunk oder zum Alley Hoop an. Nur in der Defensive ist die Steuerung etwas träge, besonders wenn es ans Blocken unterm

Korb geht.

Die Freestyle-Kontrolle, die alle 2003er-EA-Sports-Titel auszeichnet, wurde auch in NBA Live 2003 implementiert. Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr den Ball frei kontrollieren. Antippen genügt und der Spieler wechselt die ballführende Hand. Manuelle Stepps und Crossovers sind ebenfalls ein Kinderspiel. Befindet man sich in der Defensive, kann man auch Steals und Blocks ausführen.

Alles in allem ist NBA Live 2003 ein mehr als gelungener Nachfolgetitel, besonders in Anbetracht des Prequels. Glückwunsch, EA Sports spielt jetzt auch in der Basketballliga wieder oben mit. **mL**

PLAY DATEN

GRAFIK	86%	SOUND	83%	RATING	85%
---------------	------------	--------------	------------	---------------	------------



MARVEL VS. CAPCOM 2



Abermals kann man zwischen Normal- und Turbo-Geschwindigkeit wählen.

System		PlayStation2
Genre	Beat 'em Up	Hersteller Electronic Arts
		www.electronicarts.de
Entwickler	Capcom	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	29. November	

Marvel vs. Capcom 2 ist, wie gewohnt, ein klassisches 2D-Beat 'em Up. Daran hat sich nichts geändert, selbst in der PlayStation2-Ära nicht. Aber wahre Fans des Prüglers wollen das auch gar nicht anders haben. Zumindest hätte man jedoch die Grafik etwas aufpolieren können. Die dreidimensionalen Hintergründe sind zwar sehr gut in Szene gesetzt, dafür mangelt es an den Charaktermodellen. Pixelige Marvel- und Capcom-Veteranen tragen diesmal ihre Gefechte aus. Im Dreiergespann tritt man gegen ein anderes Trio an. Mit einem Tastendruck kann man jederzeit eine andere Figur hinzuholen oder austauschen. Durch bekannte Steuerelemente-Bewegungen (Viertel- bzw. Halbkreis von hinten nach vorn oder umgekehrt etc.) in Verbindung

mit den diversen Buttons, können abermals Spezial-Attacken ausgeführt werden. Manche davon füllen den Bildschirm sogar derart aus, dass dabei die Übersicht verloren geht. An den actiongeladenen Kämpfe könnt ihr mit insgesamt 40 Fightern teilnehmen, wovon einige natürlich erst freigespielt werden müssen.

Einen gewissen Anreiz bietet der Titel durchaus. Allerdings werden nur wahre Freaks oder Fans des Marvel- und Capcom-Universums bzw. der Beat 'em Up-Serie wirklich begeistert sein. Der Rest der Spielergemeinde findet die Grafik und das Gameplay wahrscheinlich nicht zeitgemäß. **HS**

PLAY DATEN

GRAFIK	48%	SOUND	45%	RATING	59%
---------------	------------	--------------	------------	---------------	------------



DIE POWER PUFF GIRLS: KAMPF DEN GURKENSCHURKEN



Die Power Puff Girls Blossom, Bubbles und Buttercup heizen einem Gurkenshurken ein.

System		PlayStation2
Genre	Action	Hersteller Konami
		www.konami-europe.com
Entwickler	Vis	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

Craig McCrackens Zeichentrickserie „Die Power Puff Girls“ stattet der PS2 den ersten Besuch ab. Zu Beginn will Super-Äffchen Mojo Jojo unbedingt Bürgermeister von Townsville werden. Er und die Gangreen-Gang stören deshalb den Wahlkampf von Bürgermeister Mayor, der um die Wiederwahl buhlt. Das ruft die Power Puff Girls auf den Plan. Die Super-Girlies sollen dem Bürgermeister zur Wiederwahl verhelfen und den affigen Mojo Jojo in seine Schranken weisen. Habt ihr die Wahlschlappe verhindert, landen die Gurkenshurken in Townsville und die Jagd geht weiter.

Das Gameplay ist simpel. Ihr steuert das fliegende Girlie-Trio mit dem linken Analog-Stick durch Townsville und erledigt die Aufträge, die euch Bürgermeister Mayor

oder Power-Puff-Girl-Mentor Professor Utonium erteilt. Zum Beispiel müsst ihr von Mojo Jojo hypnotisierte Wähler konvertieren oder Wahlurnen einsammeln. Die Karte weist euch den Weg durch die blasse Zeichentrickwelt. Angriffsziele werden mit R2 anvisiert und angegriffen. Mit der Zeit erlernen die Mädels mit den riesigen Kuller-äugen auch neue Moves. Die Grafik ist simpel, trifft aber exakt den Look der Cartoon-Serie. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist moderat. Präsentation und Dialoge bewegen sich jedoch auf naivem Comic-Niveau, was den Titel nur für Fans interessant macht. **MK**

PLAY DATEN

GRAFIK	68%	SOUND	73%	RATING	67%
---------------	------------	--------------	------------	---------------	------------



VIRTUA TENNIS 2



Auch diejenigen, die mit Tennis wenig anfangen können, werden an Virtua Tennis 2 Spaß haben.

System	PlayStation2	
Genre	Sportspiel	Hersteller
		Acclaim
		www.acclaim.de
Entwickler	SEGA	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

Als Virtua Tennis auf dem Dreamcast erschien, blickten sportbegeisterte PlayStation-Besitzer mit neidischen Blicken auf das SEGA-Lager. Jetzt, da der japanische Softwarehersteller plattformübergreifend Spiele entwickelt, kommt auch die PS2-Gemeinde in den Genuss der exzellenten Sportsimulation.

Virtua Tennis 2 bietet drei Spielmodi. Turnier und Schaukämpfe bestreitet ihr mit den insgesamt 16 Profispielern (Tommy Haas, Serena Williams, etc.), wobei ihr sowohl im Einzel, als auch im Doppel antreten könnt. Das Hauptaugenmerk liegt auf der World Tour. Hier müsst ihr euch mit einem selbst erstellten Spieler langsam in der Weltrangliste nach oben arbeiten. In zahlreichen Mini-Games muss man seine Fähigkeiten aufbessern. In einer Art Tennis-Bowling, bei dem man Pins abräumen muss, übt der angehende

Profi beispielsweise seinen Aufschlag. In den verschiedenen Turnieren sammelt ihr Ranglistenpunkte und Geld. Letzteres kann der Spieler im Clubhaus für neue Ausrüstung ausgeben.

Virtua Tennis 2 zeichnet sich besonders durch seine exzellente Steuerung aus. Lobs, Volley, Crosses und Returns – jeder Schlag sitzt. Ein schweißtreibender Ballwechsel jagt auf den Sand-, Hartplatz-, Rasen- und Teppich-Courts den nächsten – besonders wenn man gegen einen menschlichen Kontrahenten tritt. Einzige Kritikpunkte sind das starke Grafikflimmern sowie die häufigen Ladepausen. Wer sich für den Tennissport auch nur etwas zu begeistern vermag, wird Virtua Tennis 2 lieben. **ML**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
78%	73%	86%



GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON



Neben dem Kampagnen- gibt es auch noch einen Arcade- und einen Versus-Modus.

System	PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller
		Infogrames
		www.infogrames.de
Entwickler	Capcom/ Bandai	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	28. November	

Die Gundam-Serie erfreut sich in Japan großer Beliebtheit. Die Anime-Roboter haben schon vor längerer Zeit fernöstliche Kinderzimmer und Videospielkonsolen erobert. Der erfolgreichste Vertreter der neun Gundam-Titel für PS2, Gundam: Federation vs. Zeon, erscheint nun auch in Deutschland.

Gut 50 Jahre nachdem der Weltraum besiedelt wurde, erheben sich die Zeon-Kolonien gegen die Föderation der Erde. Der Kampf um die letzten wertvollen Ressourcen entbrennt. Im Kampagnen-Modus streitet ihr entweder auf der Seite der Erdföderation, oder ihr zieht unter der Führung von De-facto-Diktator der Domäne Zeon, Gihren Zabi, ins Gefecht. Die zu absolvierenden Einsätze sind sowohl auf der Erde, als auch in den Kolonialwelten angesiedelt. Nach und nach erhält

ihr neue Gundams sowie verschiedene Waffenooptionen. Die Wahl des richtigen Mechs vor dem Kampf ist wichtig. Einige Roboter verfügen über sehr viel Feuerkraft, können sich aber dafür im Nahkampf nicht behaupten. Sowohl das Handling als auch der Missionsaufbau sind unkompliziert und dennoch actionbetont – eine Kombination, die für die nötige Kurzweil und für einen gewissen Suchtfaktor sorgt.

Man merkt, dass Gundam: Federation vs. Zeon bereits 2001 erschienen ist. Die Mechs sind zwar schön gestaltet, die Umgebungsgrafik hingegen ist klotzig. Die musikalische Untermalung entspricht den Anime-Normen, wird mit der Zeit aber etwas nervig. **ML**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
57%	63%	72%



RALLY FUSION RACE OF CHAMPIONS



Die Fahrphysik ist solide, jedoch alles andere als fordernd und rasant.

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller
		Activision
		www.activision.de
Entwickler	Climax	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	21. November	

Das Race-of-Champions-Event findet jedes Jahr gegen Ende der Rallye-Saison statt. An drei Tagen tummeln sich nicht nur die Größen des Rallye-Sports auf Gran Canaria. Auch Formel1-Piloten und sonstige Promis zeigen hier auf einer eigens entworfenen Special-Stage, wo der Bartel seinen Most holt.

Mit nur einer Strecke kann man natürlich schlecht ein ganzes Videospiel füllen, daher haben die Entwickler neben dem Race-of-Champions-Cup, der nach einem K.O.-System ausgetragen wird, einen Challenge-Mode integriert. Hier fährt ihr, fast wie bei einer echten Rallye, verschiedene Wettbewerbe, die rund um den Globus ausgetragen werden. Neben Fahrprüfungen, die in einem überdachten Motodrome stattfinden, gibt es auch Duell auf der Special-Stage, oder man fährt gegen drei andere Mitstreiter gleichzei-

tig auf den Offroad-Tracks. Leider folgen diese aber dann stur ihrer Ideallinie und rempeln euch deswegen gnadenlos von hinten ins Seitenaus. Zwischen den einzelnen Etappen kann der Wagen mit einem begrenzten Reparatur-Budget wieder instand gesetzt werden.

Rally Fusion macht auf den ersten Blick einen soliden Eindruck. Allerdings bietet die Streckenauswahl zu wenig Abwechslung, zu oft wiederholen sich die Tracks. Grafik und Bildwiederholungsrate sind zufrieden stellend. Die Soundkulisse schlägt allerdings dem Fass den Boden aus. Anscheinend haben die Entwickler hier diverse Handstaubsauger als Vorlage genommen, statt sich brachialer Rallyemotoren zu bedienen. Als Vollpreisprodukt viel zu teuer. **SL**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
78%	47%	67%



RUNABOUT 3 NEO AGE

PS2



Spiel hui, Technik pfui – schade um die lustige Spielidee, wenn eine bodenlose Ruckelorgie den Spielspaß vermiest.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	bam!Entertainment www.bam4fun.com
Entwickler	Climax		
Preis	ca. € 49		
Erhältlich ab	sofort		

Da hat uns bam! Entertainment ja ein schönes Ei ins Nest gelegt. Im nunmehr dritten Teil der in Japan beliebten Runabout-Serie klemmt ihr euch hinter die Steuer von mehr als zwanzig unterschiedlichen Vehikeln, die von einem Boot, F1-Wagen und Trucks bis hin zu einem israelischen Kampfpanzer reichen. Ihr müsst als professioneller Fahrer teils sehr bizarre Aufträge erledigen, für die ihr bei Gelingen mit neuen Fahrzeugen belohnt werdet.

Beispielsweise müsst ihr die Frau des Bürgermeistermeisters beschatten und danach in einem kleinen Fragespiel über ihre Aktivitäten berichten. Allerdings seid ihr hier fast geschlagene 20 Minuten unterwegs, bis die Madam sich endlich entschließt, ihren klotzigen Polygongkörper gen Zielgebiet zu bewegen. Fast alle Missionen beschränken sich auf simples

Von-A-nach-B-Fahren mit verschiedenen Aufgabenstellungen. Was sich im Prinzip wie eine ganz passable Spielidee anhört, wird durch ein technisches Inferno schnell zunichte gemacht. Ihr bewegt euch durch eine graue, hässliche Betonklotzstadt – selbst auf der PSOne gab es da schon Schöneres zu sehen. Hinzu kommt eine grausam-schwammige Fahrphysik, die sich von Fahrzeug zu Fahrzeug noch nicht einmal deutlich unterscheidet. Abgerundet wird dieser Cocktail des Schreckens mit einer beschämenden Bildwiederholungsrate, die den Entwicklern im Zeitalter von Burnout2 ein echtes Armutszeugnis ausstellt. Nicht alles, was in Japan Kult ist, muss auch auf dem westlichen Markt einschlagen. Unbedingt die Finger davon lassen! **SL**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
48%	71%	38%

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

PS2



Bei der Jagd auf Yakuza-Limousinen geht so manches Streckendetail zu Bruch.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Activision www.activision.de
Entwickler	Travellers Tales		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	28.11.02		

Wahnwitzige Verfolgungsjagden sind das Highlight vieler Action-Filme. Wreckless: The Yakuza Missions überlässt dem Spieler die Steuerung diverser Vehikel, die ebenfalls ziemlich spektakulär durch belebte Straßenzüge heizen. Es gibt zwei Basis-Spielmodi, die in je drei Schwierigkeitsstufen geknackt werden müssen: Das Dragon Adventure und die Spy Story. Beide lehnen sich stark an die Materialschlachten „made in Hollywood“ an. Ihr brechtet entweder mit zwei schusseligen Polizistinnen oder mit einem noch schusseligeren Agenten-Duo durch die Straßen einer fiktiven Großstadt. Die Aufgaben beider Spielmodi ähneln sich. Innerhalb straffer Zeitvorgaben müssen verschiedene Aufträge erledigt werden.

Mal schrottet ihr gegnerische Mafia-Limousinen, mal Streckenobjekte wie z.B. Wok-Buden.

Ihr müsst aber auch Fahrzeuge eskortieren, oder euch durch Geschicklichkeitsparcours schlängeln. Im Fuhrpark finden sich neben Sportwagen, Gogomobil und Buggy, auch schwere Trucks und diverse andere Karren, die zum Teil erst freigespielt werden müssen. Die Raserei zieht überwiegend flüssig am Auge des Spielers vorbei. Das ist angesichts der herumfliegenden und explodierenden Peripherie ziemlich beeindruckend. Alles in allem ein kurzweiliger Action-Racer ohne Tiefgang. Wer Action auf vier Reifen mag, der fährt mal Probe. **MK**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
78%	71%	75%

TWIN CALIBER

PS2



Monotone Ballerorgie mit enormem Zweispieler-Spaß – die Hilfslinien markieren eure Schussrichtung.

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Rage www.rage.com
Entwickler	Rage Warrington		
Preis	ca. € 59		
Erhältlich ab	sofort		

Nach einer Gefängnis-Revolution schlüpft ihr wahlweise in die Haut des Sheriffs Fortman oder des Gefangenen Valdez. Schon bald entdeckt ihr aber, dass es sich nicht um einen „normalen“ Knast-Aufstand handelt. Sämtliche „Bewohner“ scheinen sich dort in mordlüsterne Zombies verwandelt zu haben.

Twin Caliber wird in zwei Versionen erhältlich sein. Die Fassung „ab 16“ bietet deutsche Bildschirmtexte und schwarzes Blut, während die Ab-18-Version komplett auf Englisch ist und mit rotem Pixelsaft ausgestattet wurde.

An der Steuerung der Ballerorgie werden sich jedoch die Geister scheiden. Für Zockanfänger wird diese nämlich nahezu unspielbar wirken. Mittels beider Analog-Sticks bedient ihr quasi die Arme eures

Charakters. Ihr erlangt dadurch einen 360°-Schussradius, zwei Hilfslinien zeigen euch die jeweilige Schussrichtung an. Per Shoulder-Buttons betätigt ihr den Abzug. Fortman und Valdez bewegen sich automatisch durch die stimmungsvoll gestalteten Levels. Ihr seid also lediglich damit beschäftigt, den Zombies Saures zu geben, was am Anfang alles andere als einfach ist. Auch Profis werden einige Zeit brauchen, um sich an die extravagante Steuerung zu gewöhnen.

Wer sich an monotonen Ballerorgien nicht stört und der bizarren Steuerung eine Chance gibt, wird jedenfalls gut unterhalten. Am besten aus der Videothek holen und an einem Abend durchzocken. **SL**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
78%	72%	68%

Rage
PRESENTS

THE
GAME

THE ITALIAN STALLION
ROCKY
BALBOA
VERSUS
THE MASTER OF DISASTER
APOLLO
CREED



Verkauft in Deutschland, Österreich und der Schweiz

www.rockythegame.com

KÄMPF DICH AN DIE SPITZE!

Rocky Interactive Game (all source code, all other software components, and certain audiovisual components) © 2002 Rage Games Ltd. "Rocky" - "Rocky V" TM & © 1976-2002 Metro-Goldwyn-Mayer. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Uses Blink Video © 1997-2001 by RAD Game Tools Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Gamecube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

CRASHED



Mit gezündetem Nitro volle Kanne ins Stauende. So macht Feierabendverkehr Spaß.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Rage
			www.rage.com
Entwickler	Rage		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Destruction Derby war eines der ersten Spiele für die PSone. Seltsam, dass es noch keinen Nachfolger für den großen Bruder, die PlayStation2, gibt. Wer die spannenden Stockcar-Rennen bisher vermisst hat, dürfte mit Crashed seinen Spaß haben. Stockcar-Rennen und Stunt-Einlagen spielen in dem blechhaltigen Racer die Hauptrolle. Ihr beginnt entweder mit einem Arcade-Spiel, oder ihr startet gleich eine eigene Karriere. Mal gilt es, innerhalb eines Zeitlimits einen vorgegebenen Score zu knacken, oder ihr müsst nach Ablauf der Uhr die meisten Punkte eingefahren haben. Je spektakulärer ihr euren Mitstreiter rammt, desto mehr Punkte gibt es. Ein Frontalcrash oder Volltreffer an der Flanke geben in der Regel mehr Punkte, als ein Streifen des Kotflügels.

Im Karriere-Modus warten zusätzlich noch Stunt-Einlagen auf den Spieler. Zum Beispiel müssen zehn Busse übersprungen werden. Für eingefahrene Siege winken nicht nur Punkte, sondern auch Bonus-Autos und -Kurse.

Grafisch ist die Schrottproduktion sauber in Szene gesetzt, besonders die Autos sehen klasse aus. Spiegelungen im Lack und das Echtzeit Schadensmodell sehen klasse aus. Die Steuerung der Stockcars geht locker von der Hand. Spielerisch gibt das Ganze leider nicht so viel her. Die Crash-Orgie begeistert zwar kurzfristig, aber für Langzeitmotivation fehlt es dem Titel an Abwechslung. **MK**

PLAY DATEN

GRAFIK	81%	SOUND	68%	RATING	67%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



AUTO MODELLISTA



Die Fahrzeuge von Auto Modellista besitzen eine sehr einfache Fahrphysik, die kinderleicht zu handhaben ist.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.capcom-europe.com
Entwickler	Capcom		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	29. November		

Das war wohl nix Capcom! Auto Modellista lebt nun mal von der Online-Anbindung. Das Rennspiel nur mit den Offline-Spielmodi überhastet auf den PAL-Markt zu werfen, macht keinen Sinn. Gleiches gilt für die Ankündigung, den Titel mit einem PS2-Network-Feature ein zweites Mal aufzulegen. Denn die japanischen Online-Duelle (bis zu acht Personen gleichzeitig), der Fahrzeugteile-Handel und der Chat funktionieren ausschließlich mit Modem. In Europa dagegen ist der Netzwerkadapter nur mit einem Breitband-Anschluss bestückt.

Am meisten leidet der Garage-Life-Modus unter der Online-Kastration: Innerhalb von fünf bis sechs Stunden hat man alle Wettbewerbe (Rundkurs-, Up- und Downhill-Rennen) gewonnen, die Motor-

leistung dank Chip-Tuning auf das Maximum frisiert, und die virtuelle Garage schöner als das eigene Wohnzimmer mit zahlreichen Gegenständen eingerichtet. Die Spielvarianten Time Attack, vs. und Single Race stellen im Endeffekt nur den berühmt-berüchtigten Tropfen auf dem heißen Stein dar.

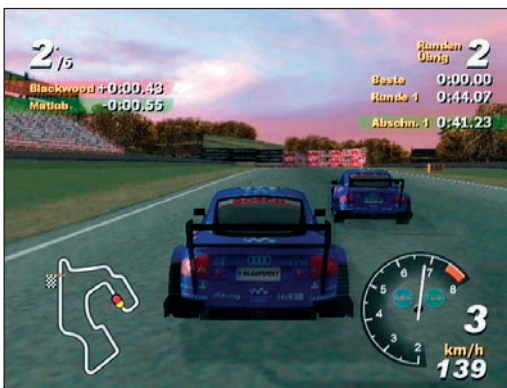
Schön anzuschauen sind dagegen die Cel-Shading-Modelle (Capcom nennt den Stil „Artisoon“) echter Fahrzeugmodelle (nur Nippon-Schlitten, von den angekündigten westlichen Fabrikaten kann man weiterhin träumen). Der Comic-Look entfaltet obendrein bei Höchstgeschwindigkeiten, Vollbremsungen, Platzregen, Kollisionen etc. seine „Grafikpracht“. **DG**

PLAY DATEN

GRAFIK	77%	SOUND	81%	RATING	58%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



TOTAL IMMERSION RACING



Bei den Herausforderungen gegen Boliden gleichen Typs entscheidet das fahrerische Können.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Empire Interactive
			www.empireinteractive.com
Entwickler	Razor Works		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Bei Total Immersion Racing schlägt es PS2-Piloten in den GT-Rennzirkus. Insgesamt 18 lizenzierte Originalfahrzeuge stehen zur Auswahl. Die Liste der Boliden reicht vom Audi TT über den BMW M3 bis zum legendären Lister Storm.

Gefahren wird in den Spielmodi Einzelrennen, Karriere, Zeitrennen und Herausforderung. Im Karriere-Modus wählt man zunächst ein Team, für das man anschließend startet. Zu Beginn stehen nur das Noble-Racing-Team oder das Abt-Audi-(TT)-Team zur Auswahl. Ihr werdet von eurem Teamchef lapidar begrüßt und schon geht es in das erste Rennen. Um euch für einen Startplatz in der vorderen Reihe zu qualifizieren, habt ihr nur eine Runde Zeit. Das Schlüssel-Feature des Racers ist die komplexe KI (Künstliche Intelligenz) der

Kontrahenten. Rempelt ihr einen Gegner ein paar Mal unfair an, dann wird der sich das merken und euch beim folgenden Rennen als Rivalen auf dem Kieker haben.

Die Grafik ist von lästigem Kantenflimmern geprägt. Die Framerate liegt bei unspektakulären 30 Fps (Frames per second). Zwar spiegeln sich Bäume und Brücken in Lack und Fensterscheiben, dafür haben die Entwickler am Schadensmodell gespart. Egal wie hart man gegen Kontrahenten oder Streckenbegrenzungen prallt, die Fahrzeuge bleiben stets unversehrt. Total Immersion Racing ist allenfalls ein durchschnittliches Rennspiel. Die Präsentation ist mehr als öde, Teamchefs erscheinen nur als Fotos und auf Texttafeln. **MK**

PLAY DATEN

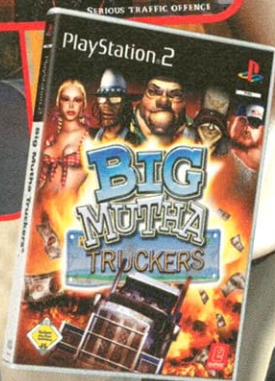
GRAFIK	71%	SOUND	64%	RATING	65%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



Meiner 18 ist Meter lang, Baby!

Aber es kommt ja nicht immer auf die Größe an. In genau 60 Tagen muss ich mehr Geld verdienen als meine drei Brüder. Die richtige Ladung macht's, und klar: der Fahrstil. Der darf auch mal härter sein, denn die Bullen konnte ich schon immer um den kleinen Finger wickeln...

- Vier durchgeknallte Geschwister
- Absolut neues Konzept – Trading UND Trucking
- Gewagte Stunts und halsbrecherische Manöver
- Truck-Entführer, Biker-Gangs, korrupte Polizei
- Alles kann zerstört und über den Haufen gefahren werden
- Streaming Technologie: Keine Pausen für lästige Ladezeiten!



BIG MUTHA TRUCKERS

www.bigmuthatruckers.com



Big Mutha Truckers © 2002 Eutechnyx Limited. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and Big Mutha Truckers are registered trademarks. "EM" is a trademark of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved. "X" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All rights reserved.

LEGAIA 2: DUEL SAGA

PS2



Kämpfe wurden spektakulär in Szene gesetzt, mangels Abwechslung langweilen sie jedoch auf Dauer.

System	PlayStation2		
Genre	Rollenspiel	Hersteller	Eidos Interactive
			www.eidos.de
Entwickler	Prokion		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Die Fortsetzung der Legaia-Saga beginnt im Wüstendorf Nohl. Nohls Existenz beruht auf der Wasser spendenden Magie eines Kristalls. Bewacht von der ansässigen Miliz, scheint im Dorf alles in bester Ordnung zu sein, bis Oberbösewicht Avalon das kostbare Kleinod klaut. Ausgerechnet der Neuling Lang, der erst seit kurzer Zeit seinen Dienst verrichtet, wird mit der Wiederbeschaffung beauftragt. Auf der folgenden Suche löst ihr kleinere Rätsel und vermöbelt scharenweise ätzende Monsterhorden. Vermöbeln? Richtig! In Legaia 2 werden die rundenbasierten Auseinandersetzungen mit Kampf-Moves absolviert. Im Verlauf des Abenteuers lernt ihr die geheimen Kampfkünste kennen und steigert eure Fertigkeiten. Der obligatorische Charakteraufstieg

wird von vielen Feinheiten des Inventarsystems abgerundet. Ihr deckt euch nicht nur bei Händlern mit Ausrüstung ein, sondern dürft auch viele Gegenstände miteinander kombinieren und dadurch neue Eigenschaften nutzen.

Grafisch und spieltechnisch wird biederer Standard abgeliefert. Als ausgehungerter RPG-Fan nimmt man das mittlerweile in Kauf, muss sich aber darüber im Klaren sein, dass sämtliche Texte und Sprachausgaben nicht lokalisiert wurden. Wer also seine Probleme mit der englischen Sprache hat, lässt lieber mal die Finger vom Spiel. Alle anderen sollten einen Blick riskieren. **GH**

PLAY DATEN

GRAFIK	64%	SOUND	50%	RATING	73%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



METROPOLISMANIA

PS2



Grafisch darf nicht allzu viel erwartet werden. Alles wurde schlicht und einfach gestaltet.

System	PlayStation2		
Genre	Wirtschaftsim.	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Natsume		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Die japanischen Entwickler Natsume, die auch die durchaus erfolgreiche Harvest-Moon-Bauernhof-Simulation programmiert haben, lassen euch diesmal eine ganze Stadt aus dem Erdboden stampfen. Den ersten Minuspunkt gibt es allerdings gleich vorweg: Eine deutsche Lokalisierung fehlt völlig. Lediglich das Handbuch ist übersetzt worden. Somit fällt der Titel, gerade für die jüngeren Semester unter euch, wohl leider flach. Jede Menge Konversation ist unumgänglich in Metropolismania. Hat man die ersten Straßen gebaut, kommen auch schon Menschenmassen angestürmt. Auf einer Karte könnt ihr die Daten (Name, Alter, Beruf, Haus-Typ etc.) der zukünftigen Einwohner eurer Stadt ablesen und dementsprechend müsst ihr deren Anwesen platzieren. Ist ein Gebäude fertig, solltet ihr als

Baumeister die Bewohner regelmäßig besuchen und mit ihnen einen kleinen Plausch halten. Dabei steigt prompt euer Beliebtheitsgrad. Je angesehener ihr seid, desto besser geht es mit dem Wachstum der Stadt voran. Manchmal nehmen Freunde oder auch Geschäftspartner der bereits ansässigen Bewohner über diese Kontakt zu euch auf. Auch müsst ihr das ein oder andere Rätsel lösen, um die Bürger bei Laune zu halten. Beispielsweise geht es einigen Leuten richtig dreckig, weil noch kein Krankenhaus vor Ort ist. So müsst ihr schnellstmöglich jemanden finden, der Beziehungen zu einem Arzt hat. Ohne das lebenswichtige „Vitamin B“ geht bei Metropolismania übrigens so gut wie gar nichts. **HS**

PLAY DATEN

GRAFIK	52%	SOUND	39%	RATING	50%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



SUB REBELLION

PS2



„In meiner Badewanne bin ich Kapitän.“ Sub Rebellion bietet nur seichte Unterwasser-Action!

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Big Ben Interactive
			www.bigben-interactive.de
Entwickler	Irem		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Im Jahr 2139 ist der ökologische Supergau passiert. Der rücksichtslose Raubbau an der Natur hat sich gerächt, die Polkappen sind geschmolzen und die Wassermassen haben den Planeten Erde nahezu vollständig überflutet. Im Kampf um die knappen Rohstoffe aus den Weltmeeren übernimmt der Spieler die Steuerung des U-Bootes Chronos. In Unterwasser- und See-zu-Land-Kämpfen müsst ihr Shoot-outs bestehen und noch allerlei Schätze finden, um das Boot nach und nach aufzurüsten.

Neben Torpedos kommen auch Ziel suchende Raketen und Wasserbomben zum Einsatz. Wichtigstes Schiffs-Equipment ist jedoch das Sonar. Ein Druck auf die X-Taste löst eine Schallwelle aus, die für kurze Zeit alle in der Nähe befindlichen Gegner und verborgenen Schätze sichtbar macht. Die

Steuerung ist zunächst träge, was angesichts der Unterwasser-Thematik plausibel wirkt. Mit der Zeit erhöhen Upgrades allerdings die Wendigkeit der Chronos. Auch die Schilde des U-Bootes werden mit der Zeit aufgerüstet – damit wird das Überleben einfacher.

Grafisch und soundtechnisch bewegt sich Sub Rebellion leider auf unterstem PS2-Niveau. Das Gameplay ist hingegen fordernd und vermag Freunde simpler Action gewiss so lange zu faszinieren, bis alle Schätze gefunden, und alle Waffen an der Chronos installiert sind. Bei einer adäquateren Präsentation wäre da mehr drin gewesen. **MK**

PLAY DATEN

GRAFIK	63%	SOUND	54%	RATING	67%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



BIG MUTHA TRUCKERS

PS2 Ma Jackson hat die Schnauze voll vom Arbeiten. Einer ihrer vier Sprösslinge, Earl, Rawkus, Bobbie-Sue oder Cletus, soll nun das Familien-Unternehmen Big Mutha Truckers weiterführen. Wer nach 60 Tagen die meiste Kohle einfährt, wird der neue Boss.

Das Gameplay ist eine Mischung aus Crazy Taxi und Eighteen Wheeler mit einem Schuss Wirtschaftssimulation. Im Karriere-Modus entscheidet ihr euch für einen der vier Nachwuchs-Trucker. Wenig später befindet ihr euch auch schon auf dem Highway. Aufträge und Frachten erhaltet ihr in vier Städten. In jeder City gibt es eine Werkstatt, eine Bar und einen Laden. In der Garage kauft ihr Upgrades für den eigenen Brummi und tankt Sprit für den 20-Tonner. In der Bar kriegt ihr nützliche Tipps, welche Waren sich gerade wo mit Gewinn verkaufen lassen, nehmt bei einem Kredithai ein Darlehen auf, oder zockt eine Runde am einarmigen Banditen, um die Kasse zu füllen. Mit der Ware auf dem Hänger geht es dann wieder auf die Straße.

Big Mutha Truckers profitiert ganz klar von der originellen Spielidee und erhält deswegen von uns einen dicken Redneck-Bonus. Allerdings gestaltet sich die Jagd nach den Dollars sehr zeitaufwändig und träge. Während der Fahrten in die nächste Stadt rempelt ihr zwar andere Verkehrsteilnehmer oder gar schießwütige Biker von der Fahrbahn, doch passiert insgesamt zu wenig, um einen PS2-Trucker vor dem Einschlafen zu bewahren. **MKII**



○ Nach Redaktionschluss verdienen wir uns ein paar Extra-Dollars.



○ Biker an Bord! Dieser mutige Rocker will uns an den speckigen Redneck-Kragen.

PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller	Empire Interactive
		www.empireinteractive.com	
Entwickler			Eutechnyx
Preis			ca. € 60
Erhältlich ab			sofort

GRAFIK 79 %

SOUND 63 %

RATING **74 %**

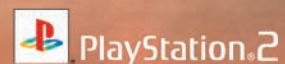


ROADKILL DER ANTIKE

Waffen, zahlreiche Zauber,
gnadenlose Action und nur ein Ziel:

die Unsterblichkeit
des Siegers!

Dezember 2002



Call of the King



Haven ist ein rundum gelungener Genremix. Die Grafik muss sich nicht hinter jener aktueller Top-Titel verstecken. Das Charakterdesign ist originell und nicht so kindlich, wie es das Genre der Jump'n Runs vermuten lässt. Einziger Malus ist das Kantenflimmern, das vor allem in den Außenarealen die positive Optik empfindlich stört. Dafür sind die Transparenz- und Partikel-Effekte extrem schön anzusehen. Die Idee, den Charakter in diversen Vehikeln auf die Reise zu schicken, ist zwar nicht neu, aber in Haven technisch überzeugend gelöst. Egal ob Speedboat, Buggy oder Gleiter, die Steuerung ist bei allen Fahrzeugen optimal. Man merkt dem Titel die Erfahrung der Entwickler an. Schließlich haben Travellers Tales das ebenfalls grandiose Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex programmiert. Nur diesmal sind die Akteure keine Tiere oder Fabelwesen, sondern Menschen. Und das ist eine willkommene Abwechslung im verlausten Zoo der Jump'n-Run-Helden.

Titel	Rating	Test in play
1. Ratchet und Clank	92%	11/02
2. Jak und Daxter	91%	12/01
3. Haven	87%	12/02

- abwechslungsreiches Gameplay
- verschiedene Fahrzeuge
- erwachsenes Charakterdesign

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller
		Konami
		www.konami.de
Entwickler	Travellers Tales	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

RATING  **86%**



A screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The character Link, wearing his signature red cap and blue tunic, is running towards the right. The environment is dark and industrial, with large, glowing blue and red energy sources or machinery in the background. The floor is dark and reflective. In the bottom left corner, there is a circular icon with the number '50'. In the bottom right corner, there is a circular icon with a green and black design.

zum Schloss bahnen, wo Chess gefangen gehalten wird. Das Gameplay erweist sich schnell als ein abwechslungsreicher Genre-Mix. Zunächst wird das Geschick des Spielers in typischen Jump'n-Run-Levels gefordert. Es müssen Sprungeinlagen gemeistert und Gegenstände eingesammelt werden, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Leuchtende Energie-Steine, Federn und Schlüssel sind in jedem Level zu finden. Goodies wie lebensspendende Herzen und Waffen-Icons sind meistens in herumstehenden Pöten versteckt. Einige dieser Tonbehälter sind jedoch nicht ohne Hilfe kaputtzukriegen. Dazu benötigt Haven die Hilfe eines kleinen Drachen. Der versteckt sich auch in einem speziellen Feuer-Pott. Einmal befreit, folgt er dem Jungen so lange, wie dieser seinen Schild aktiviert hat. Dieser transparente Schutzwall hält allerdings nicht ewig, sondern muss ständig aufgeladen werden.

Die Fahrzeuge bringen viel Abwechslung in das Gameplay des Jump'n Runs. Neben kurzen Seilbahnfahrten warten Bootspartien, Buggy-Rennen und auch Ausflüge in luftige Höhen auf den Spieler. Die Fahrattraktionen sind technisch einwandfrei in die Spielmechanik integriert. Die Steuerung der Fahrzeuge funktioniert ebenso perfekt wie die Kontrolle über den Charakter selbst. **MK**

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

play 1/01 Player's Guide Sheep Dog'n'Wolf Teil 2	play 12/01 Player's Guide Alle Cheats zu GTA 3	play 01/02 Player's Guide Soul Reaver 2 Lok and Dexter Project Eden	play 02/02 Player's Guide Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 1 Syphon Filter 3 - Teil 1
play 03/02 Player's Guide Spielehilfe zu Metal Gear Solid 2 Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 2 Syphon Filter 3 - Teil 2	play 04/02 Player's Guide Drakan: The Ancients' Gates Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Shadow Man Second Coming	play 05/02 Player's Guide Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty - alle Dog Tags Drakan: The Ancients' Gates - Teil 2	
play 06/02 Player's Guide Final Fantasy X - Teil 1 Sled Storm - alle wichtigen Abkürzungen	play 07/02 Player's Guide Final Fantasy X - Teil 2 Medal of Honor: Frontline - Teil 1	play 08/02 Player's Guide Medal of Honor: Frontline - Teil 2	
play 09/02 Player's Guide Medal of Honor: Frontline - Nachschlag Project Zero - Teil 1	play 10/02 Player's Guide Onimusha 2: Samurai's Destiny - Teil 1 Project Zero - Teil 2 Grand Theft Auto 3	play 11/02 Player's Guide Onimusha 2: Samurai's Destiny - Teil 2 TimeSplitters 2 Das Ding - Teil 1	

play 10/99	☐	play 03/00	☐	play 07/00	☐
play 11/99	☐	play 04/00	☐	play 08/00	☐
play 01/00	☐	play 05/00	☐	play 09/00	☐
play 02/00	☐	play 06/00	☐	play 10/00	☐
play 11/00	☐	play 03/01	☐	play 10/01	☐
play 12/00	☐	play 06/01	☐	play 11/01	☐
play 01/01	☐	play 07/01	☐	play 12/01	☐
play 02/01	☐	play 08/01	☐	play 01/02	☐
play 02/02	☐	play 06/02	☐	play 11/02	☐
play 03/02	☐	play 07/02	☐	play 11/02	☐
play 04/02	☐	play 08/02	☐		
play 05/02	☐	play 09/02	☐		

pro Heft € 3,50 =

außer play 01/01 (mit Video) Heft € 4,55 =

+ PORTO =

Gesamtbetrag:

Inland: € 1,53 • ab 2 Hefte € 2,25
• ab 4 Hefte € 3,68
Ausland: € 6,14 • ab 2 Hefte € 8,16

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken
oder Scheinen
mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play - „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Adresse:

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

DIE KLEINSTEN FERNGESTEUERTEN AUTOS DER WELT

WWW.FREAKYCAR.DE

GRÖßENVVERHÄLTNIß ZU EINEM STREICHHOLZ!

Die FREAKYCARS sind kleine ferngesteuerte Autos, mit ihren nur 5 cm Länge mit die kleinsten der Welt!

Die FREAKYCARS werden zum Aufladen auf die Fernbedienung gesteckt. Nach 45 Sekunden ist das FREAKYCAR aufgeladen und kann bis zu drei Minuten mit der Funkfernbedienung gesteuert werden. Die FREAKYCARS sind mit viel Liebe zum Detail lackiert. Es sind momentan 20 Modelle verfügbar und jeden Monat werden es mehr! Bei uns bekommen Sie die ORIGINAL FREAKYCARS für supergünstige

19,95 EUR incl. Fernbedienung!

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

Europa-Vertrieb:
ACTIVATED.DE
POSTFACH 332113
Tel. 030 399 918-0
Fax 030 399 031 57

TY THE TASMANIAN TIGER

PS2



Ty ist ein Beutelwolf im Tigerpelz und kann ganz prima Bumerangs werfen.

System	PlayStation2		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Krome Studios		
Preis	ca. € 40		
Erhältlich ab	sofort		

Der Held in Electronic Arts kindlichem Jump'n Run ist ein tasmanischer Tiger, der in Australien zu Hause ist. Er lebte in dem Irrglauben, der Letzte seiner Art zu sein. Als er erfährt, dass seine Artgenossen in einer Traumwelt gefangen sind, beginnt für ihn eine abenteuerliche Suche nach den verschwundenen Tieren.

Das quietschbunte Jump'n Run orientiert sich klar an erfolgreichen Titeln wie Jak und Daxter oder Crash Bandicoot. Dabei bedient es sich der genreüblichen Elemente. In unterschiedlichen Levels müssen zahlreiche Objekte und Items eingesammelt werden, um Tys Freunde schließlich aus der Traumwelt zu befreien. Insgesamt acht große Edelsteine pro Level muss der agile Tiger finden,

bevor er sich wieder unter Artgenossen tummeln kann. Sechs der Edelsteine erhält Ty pro Level, wenn er bestimmte Aufgaben erfüllt, je einen für das Einsammeln von 300 Opalen und für die Befreiung von fünf gefangenen Bilbies.

Technisch gibt es an Ty nichts auszusetzen. Die riesigen Levels glänzen mit einer tollen Weitsicht und die Aufgaben sind abwechslungsreich. Verschiedene Minispiele lockern die Suche nach den Juwelen auf. Die Grafik ist flüssig und die deutsche Sprachausgabe wird der kindlichen Thematik gerecht. Alles in allem kann man Ty the Tasmanian Tiger bedenkenlos kleinen Zockern unter den Weihnachtsbaum legen. **MKI**

PLAY DATEN

GRAFIK	78%	SOUND	74%	RATING	76%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

PS2



Panzer-Echse! In Spyro: Enter the Dragonfly fährt der Nachwuchs-Feuerspucker schwere Geschütze auf.

System	PlayStation2		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Vivendi Universal
			www.universalinteractiv.de
Entwickler	Check Six Games		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Spyro hat es hierzulande auf der PSone zu insgesamt drei Auftritten gebracht. Nun spendiert Vivendi Universal dem Drachenhelden das erste Spiel für PlayStation2. Der böse Miniaturdrache Ripto hat alle Libellen, die Gefährten der freundlichen Drachen, entführt. Nun muss Spyro die Libellen finden und sie zurückbringen. Sein treuer Gefährte Sparx, die letzte freie Libelle, begleitet den Feuer speienden Spyro. Spielerisch ist bei dem PlayStation2-Debut alles beim Alten geblieben. Die Spielmechanik wurde von den PSone-Spielen übernommen. Spyro sucht seine geflügelten Freunde und sammelt nebenbei eine Menge anderer Items ein. Neben einer Fahrt in einem Panzer stehen auch Flüge in einem Gleiter an. Auch die

alten Drachen sind wieder mit von der Partie. Die Riptocs haben sie eingefroren und bevor sie Spyro mit hilfreichen Tipps zur Seite stehen oder für ihn Türen öffnen, müssen sie erst aufgetaut werden. Die Zauberin Zoe dient Spyro als Speicher-Fee.

Technisch fällt das erste PS2-Spiel um den kleinen Drachen durch starkes Ruckeln, eine träge Steuerung und lange Ladezeiten negativ auf. Das hat Spyro nicht verdient! Die bewährte Spielmechanik leidet stark unter der lieblosen Umsetzung. Das PS2-Spiel kann nicht an die Klasse seiner 32-Bit-Vorgänger anknüpfen. Eine vergebene Chance! **MKI**

PLAY DATEN

GRAFIK	62%	SOUND	71%	RATING	64%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

PS2



Aufgepasst! Der Mann aus Stahl kann zwar einiges einstecken, ist aber nicht unsterblich.

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Infogrames
			www.infogrames.de
Entwickler	Infogrames Sheffield House		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Superman: Shadow of Apokolips basiert auf der Animated Series, die sich durch ihre eigenwillige Optik von anderen Zeichentrickserien abhebt. Deren außergewöhnlicher Stil bestimmt auch die grafische Aufmachung der Videospielumsetzung.

Superman muss, wie so oft, die Menschheit retten. Diesmal hat sich Erzbösewicht Lex Luthor mit Darkseid zusammengetan. Ziel der beiden ist es, die Bevölkerung des blauen Planeten mit Hilfe einer Armee von Robotern zu unterdrücken. In der Rolle des stählernen Mannes müsst ihr den schwer bewaffneten Androiden aber nicht nur die Blechschädel einschlagen bzw. sie mit dem Hitzeblick zum Schmelzen bringen. Es gibt in den Levels auch zahlreiche Aufgaben zu erledigen. So gilt es etwa, Zivilisten zu ret-

ten, Brände zu löschen oder sich als Clark Kent unbemerkt durch die Lex-Corp.-Laboratorien zu schleichen. Ohne seine übernatürlichen Kräfte wäre Superman vielen dieser Herausforderungen nicht gewachsen. Ein Knopfdruck genügt und schon wuchtet ihr feindliche Panzerwagen durch die Gegend, späht mit dem Röntgenblick durch eine Wand oder fliegt durch die Gegend. Man kann alles, was Superman auch kann. Allerdings tut man sich dabei weitaus schwerer als der Held vom Planeten Krypton. Die ungenaue Steuerung macht nämlich das ansonsten sehr schön präsentierte und unterhaltsame Abenteuer oft zu einem frustrierenden Glücksspiel. **mL**

PLAY DATEN

GRAFIK	71%	SOUND	74%	RATING	69%
--------	-----	-------	-----	--------	-----





www.harrypotter.ea.com

www.harrypotter.com

Flipendo zur Verteidigung gegen die dunklen Künste.

Bedrohung aus der Kammer des Schreckens.

Zauberstab von Ollivander.

Dein Mut.



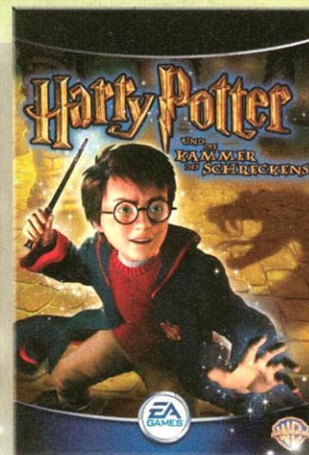
PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR



Erhältlich ab 15. November.

Bist Du bereit, als Harry Potter™ die Kammer des Schreckens zu öffnen?

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



Achtung, Preis-Schocker:

3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

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

> **Service für ganz Schnelle:**

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

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

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

Internet: www.dvdvision.de

Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer
DVE 014 angeben!

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

Jetzt testen oder jeden Monat am Kiosk holen!

GUNDAM: BATTLE ASSAULT 2

PSone



Nur wenn man genügend Energiereserven gesammelt hat, kann man sein Jetpack aktivieren.

System	PSone		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	Infogrames
			www.infogrames.de
Entwickler	Bandai		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	28. November		

Bereits seit Jahren kämpfen sich die japanischen Gundams durch die Spielhallen und Videospielsysteme. Kein Genre wurde dabei ausgelassen, egal ob Strategie, Adventure oder Rollenspiel. Bei Gundam: Battle Assault 2 für PSone handelt es sich um ein Beat'em Up.

Das Genre erfindet Gundam: Battle Assault 2 gewiss nicht neu. Wie in eigentlich jedem 2D-Prügler stehen dem Spieler der klassische Story-Modus, der im Spiel „Street“ heißt, sowie zwei Versus-Optionen zur Auswahl. Das Handling entspricht der bestehenden Beat'em-Up-Norm. Mittels verschieden starker Attacken versucht man, seinen Kontrahenten aus der Reserve zu locken. Durch Halb- und Viertelkreis-Kombinationen aktiviert man Special-Moves. Hier zücken die schweren Mechs ihre Laserblaster und Energieschwerter,

machen sich für kurze Zeit unsichtbar oder setzen zum finalen Todesstoß an.

Grafisch ist der Titel für PSone-Verhältnisse nicht einmal so schlecht – die Animationen sind für ein 2D-Prügelspiel gelungen und die Hintergründe haben mit ihrer Pseudo-3D-Optik sogar eine gewisse Tiefenwirkung – doch der ständige Einbruch der Framerate macht Gundam: Battle Assault 2 zu einem sehr frustrierenden Spielerlebnis. Mitunter bewegt sich auf dem Bildschirm für Sekundenbruchteile gar nichts mehr. Der geringe Spielumfang und die großen PAL-Balken sind ebenfalls negativ zu bewerten. Selbst Gundam-Fans sollten sich den Kauf zweimal überlegen. **mL**

PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
51%	54%	47%



NBA LIVE 2003

PSone



Die Grafik entspricht zwar nicht dem heutigen Standard, ist für die PSone aber sehr gelungen.

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. € 40		
Erhältlich ab	29. November		

Obwohl die goldenen PSone-Zeiten längst vorbei sind, versorgt Electronic Arts die graue 32-Bit-Maschine noch immer mit frischer Software. Die PSone-Version von NBA Live hatte im vergangenen Jahr einen deutlichen Vorsprung gegenüber dem Next-Gen-Pendant. Diesmal schafft das 2003er-Update das zwar nicht, dennoch ist es ein durchaus empfehlenswerter Titel, der hie und da dem 128-Bit-Bruder etwas voraus hat.

NBA Live 2003 verfügt beispielsweise über mehr Spielmodi: Dreierwettbewerb, Michael Jordan eins gegen eins, NBA Draft und NBA Live Challenge sind PSone-Besitzern vorbehalten. Besonders die zuletzt genannte Option sorgt für Langzeitmotivation, da man hier verschiedene Boni freischalten kann. Die obligatorischen Freundschaftsspiel, Saison- und Playoff-Modi finden sich in beiden Versionen.

Dass die 32-Bit-Begegnungen in grafischer Hinsicht nicht mit der opulenten PS2-Optik mithalten können, ist logisch. Für PSone-Verhältnisse macht NBA Live 2003 jedoch eine sehr gute Figur. In Punkto Gameplay muss der kleine Bruder den Vergleich nicht scheuen. Die Steuerung ist zwar nicht so vielschichtig – auf die Freestyle-Kontrolle muss man beispielsweise verzichten – eine wirkliche Einschränkung stellt das jedoch nicht dar. Die einfache Handhabung der Spieler macht es gerade Einsteigern leicht, ins Spiel zu finden. Eine Auszeichnung gibt es dennoch nicht, NBA Live 2002 hatte sich bereits durch eben diese Aspekte ausgezeichnet, bzw. hatte genau dieselben Spielmodi geboten. **mL**

PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
82%	78%	81%



FIFA 2003

PSone



Bei dieser Bildwiederholungsrate entsteht der Eindruck, man sei auf Drogen und habe alle paar Augenblicke einen kleinen Filmriss.

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. € 40		
Erhältlich ab	sofort		

Die FIFA-Serie hat auf der PSone Tradition. Bereits seit 1996 beschert uns EA Sports alljährlich eine neue Version. Und selbst in Zeiten der PS2 will man von der 32-Bit-Konsole nicht ablassen. Angesichts FIFA 2003 sollte Electronic Arts aber selbst merken, dass es langsam genug ist.

Der Schwerpunkt der 2003er-Version liegt auf dem neuen Club-Championship-Modus, einer Superliga mit 18 europäischen Top-Vereinen. Freundschaftsspiele und Turniere mit einem Team der zwölf internationalen Ligen oder einer der insgesamt 40 Nationalmannschaften sind ebenfalls möglich. Trainingsmöglichkeiten gibt es nicht.

An sich wäre FIFA 2003 nicht schlecht. Die KI ist ausgewogen – auch der Torwart macht seinen Job gut – und durch das simulationsbetonte Gameplay kommt EA auch vom stupi-

den Actiongebolze weg. Freunde dieser Spielweise können übrigens per Auswahlmenü zu den FIFA-Wurzeln zurückkehren. Durch die miserable Framerate ist das Spiel allerdings unerträglich. Die Begegnungen ruckeln und zuckeln vor sich hin. Das Fehlen einiger Animationsphasen gibt dem Slow-Motion-Gedribbel einen bizarren Anstrich. Wenn es nicht so traurig wäre, könnte man fast darüber lachen. Ein paar Details und Polygone weniger und dafür eine konstante Bildwiederholungsrate und schon hätte FIFA 2003 noch eine der wenigen PSone-Perlen werden können. Das Rating von 32% gibt's im Grunde nur für die gute Präsentation und für den Umfang. **mL**

PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
24%	80%	32%



play PLATINUM

Neben den offiziellen Platinum-Titeln für PSone und PlayStation2

lassen sich inzwischen auch viele andere Spiele zu echten Schnäppchen-Preisen ergattern. Wer in den Discountern und Online-Shops stets die Augen offen hält,

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating 100-91% = ★★★★★
play Rating 90-81% = ★★★★
play Rating 80-71% = ★★★
play Rating 70-61% = ★★
play Rating 60-00% = ★

kann die eine oder andere PS2-Perle bereits zu Platinum-Preisen erstehen. play stöbert für euch die interessantesten Angebote auf und warnt vor billigen Gurken!

CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX

PS2



○ In „Zorn des Cortex“ läuft Crash zur absoluten Höchstform auf.

Gerade haben die englischen Entwickler von Travellers Tales die Arbeiten an Konamis Jump'n Run Haven (Test auf Seite 146) fertiggestellt, da erscheint das PlayStation2-Debüt der Entwickler als Platinum-Titel. Der erste PS2-Auftritt von Sony's Maskottchen Crash Bandicoot. Die Entwickler hatten mit der Realisierung von Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex die sehr hoch gesteckten Erwartungen einer großen Fangemeinde zu erfüllen. Dank der vielen Arbeit und auch Liebe, die das englische Entwicklerteam in das Spiel gesteckt hat, werden sie diesen mehr als nur gerecht. Traveller's Tales ging keine Risiken ein, sondern baute auf dem bestehenden Konzept auf; eine weise Entscheidung! Crash hopst in altbekannter Manier durch die herrlich bunten Levels. Langeweile kommt dabei, trotz des bekannten Gameplays, jedoch nicht auf. Ob Grafik, Spielmechanik, Anspruch oder Abwechslung: Die Jungs von Naughty Dog können stolz sein auf die Fortführung ihrer Erfindung. Einzige wirkliche Kritikpunkte sind die sehr langen Ladezeiten und die aufgesetzt wirkende deutsche Synchronisation. Alles in allem ein rundum gelungenes PlayStation2-Debüt des Bandicoots.

Rating	★★★★
Hersteller	Vivendi Universal
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 35

LARA CROFT IM DOPPELPAK

PSone



○ Lara Crofts PSone-Abenteuer gibt's jetzt im Doppelpack. Das verkürzt die Wartezeit auf Lara Crofts PS2-Auftritt.

Von Eidos kommen zwei Tomb-Raider-Doppelpacks zum Preis von je 29,99 Euro auf den Markt. Paket Nr. 1 beinhaltet „Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft“ und „Tomb Raider IV: The Last Revelation“ Paket Nr. 2 enthält ebenfalls „Tomb Raider 4: The Last Revelation“ und „Tomb Raider: Die Chronik“.

Mit Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft besannen sich die Entwickler wieder auf die Qualitäten des ersten Teils und bauten anstelle der unzähligen Schießereien des Sequels wieder viele schwierige Rätsel ein. Die Hires-Grafik wusste zu begeistern. ★★★★★

Tomb Raider IV: The Last Revelation trumpfte mit einer spannenden Story um Mythen der ägyptischen Geschichte, mit einer verbesserten Grafik und einem moderaten Schwierigkeitsgrad auf. Man durfte endlich an jeder Stelle des Spieles seinen Fortschritt speichern. ★★★★★

Tomb Raider: Die Chronik bildet das Schlusslicht der Serie mit dem akrobatischen Busenwunder. Erneut löst der Spieler anspruchsvolle Rätsel und entledigt sich zahlreicher Gegner. play riet den Lesern in der Ausgabe 12/00: „play the Hype!“ ★★★★★

Rating	alle ★★★★★
Hersteller	Eidos
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

FÜR SONY'S PSONE GIBT ES HAUFENWEISE EXZELLENT TITEL. WIR BIETEN EUCH EINE KLEINE ÜBERSICHT DER SOFTWARE-HITS, DIE IN KEINER SAMMLUNG FEHLEN DÜRFEN.

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 3	SCEE	★★★★	play 12/01
Adventure			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
Basketball			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play 01/99
Beat 'em Up 2D			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play 03/99
2. X-Men: Mutant Academy 2	Activision	★★★	play 10/01
3. X-Men: Mutant Academy	Activision	★★★	play 09/00
Beat 'em Up 3D			
1. Ehrgeiz	Square	★★★★★	play 02/99
2. Tekken3	Namco	★★★★★	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play 04/99
Boxen			
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★	play 09/01
2. You don't know Jack	Take 2 Interactive	★★★★	play 04/01
3. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00
Eishockey			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00
F1 Racing			
1. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 09/00
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★	play 11/99
Flipper			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99
Fun-Racer			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disney Interactive	★★★	play 05/00
Fun-Sport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★★	play 09/00
2. Thrasher: Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98
Fußball			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	KCEE	★★★★	play 12/00
Future-Racer			
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play 02/99

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Jump 'n Run 2D			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play 09/98
Jump 'n Run 3D			
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. MediEvil 2	SCEE	★★★★	play 04/00
3. Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	★★★★	play 08/00
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis: Projekt Titan	SCEE	★★★	play 04/01
2. Point Blank 3	Namco	★★★	play 03/01
3. Ghoul Panic	Namco	★★★	play 04/00
Motocross			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play 01/00
Motorrad-Racing			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play 08/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks -Japan Import-	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania -European Edit-	KCEE	★★★★	play 04/00
Rennspiel			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play 02/00
2. Colin McRae 2.0	Codemasters	★★★★★	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★	play 09/00
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Final Fantasy IX	Square	★★★★★	play 01/01
2. Chrono Cross	Square	★★★★★	play 10/00
3. Vagrant Story	SVG	★★★★★	play 06/00
Shooter 2D			
1. Einhänder - US-Import -	Squaresoft	★★★★	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	★★★★	play 01/99
3. Thunderforce V	Technosoft	★★★	play —/—
Shooter 3D			
1. Indiziert	OIT	★★★★★	play —/—
2. Indiziert	Electronic Arts	★★★★	play 11/00
3. Alien: Die Wiedergeburt	Electronic Arts	★★★★	play 10/00
Sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	KCEE	★★★	play 02/98
Strategie (Echtzeit)			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C: Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★	play 09/98
Strategie (rundenbasiert)			
1. Front Mission 3	SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Worms World Party	Virgin Interactive	★★★	play 12/01
Survival-Horror			
1. Alone in the Dark: The new nightmare	Infogrames	★★★★★	play 06/01
2. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★★	play 11/00
3. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★	play 08/00
Tennis			
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play 06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★	play —/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play 10/98
Wirtschaftssimulation			
1. Civilization II	Activision	★★★★	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play 04/98
3. BDFL Manager 2001	Codemasters	★★★★	play 06/01
Wrestling			
1. WWF SmackDown!2 Know your Role	THQ	★★★★	play 12/00
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★	play 04/00
3. WWF Attitude	Acclaim	★★★★	play 08/99

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PLAYSTATION2

DTM RACE DRIVER



Codemasters ist mit DTM Race Driver ein abwechslungsreiches Rennspiel gelungen. Die Auswahl der Original-Strecken und die Masse an Fahrzeugen werden Rennspiel-Enthusiasten definitiv auch langfristig bei der Stange halten. Der Story-Modus ist mal etwas anderes, auch wenn die Rennfahrer-Soap mit ihren inszenierten Zwischensequenzen nicht jeden Rennspiel-Puristen begeistern wird. Die Steuerung ist perfekt gelungen. DTM Race Driver macht riesig Spaß! (gesehen bei amazon)

Rating	★★★★
Hersteller	Codemasters
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 35

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING



Einsteigen und Gas geben! Dank des unkomplizierten Handlings der verschiedenen Boliden finden Anfänger wie Profis einen schnellen Einstieg ins Geschehen von Midnight Club: Street Racing. Die hohe Spielgeschwindigkeit sowie die riesigen Städte mit ihrem authentischen Stadtbild und den vielen Abkürzungen fesseln euch von der ersten Minute an den Bildschirm. Zwei Metropolen sind nicht gerade üppig, aber zum Schnäppchenpreis zufrieden stellend. (gesehen bei amazon)

Rating	★★★★
Hersteller	Take 2 Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PS2

VORBEI IST ES MIT DER QUAL DER WAHL BEIM SPIELEKAUF. FÜR ALLE SPIELER, VOM HARDCOREZOCKER BIS ZUM NEUEINSTEIGER, LIEFERN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG WACHSENDEN PLAYSTATION-SPIELDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

PLAYSTATION2

GTA VICE CITY

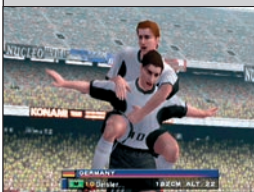
Take 2



Bei GTA Vice City handelt es sich nicht um einen schlichten Aufguss des Millionensellers GTA III. Neue Features und Ideen bringen ein neues Spielerlebnis. Die vielen Freiheiten, die dem Spieler geboten werden, die astreine Präsentation, die gelungene Story, sowie die Komplexität des Titels bieten Spaß über Monate hinweg.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Konami



Mit PES 2 hat Konami einen Volltreffer gelandet. Aufgrund der kleinen aber feinen Verbesserungen am Gameplay bietet der Titel Spiel, Spaß und haufenweise angenehme Überraschungen. Da die Ballkontrolle direkter und zugänglicher gestaltet worden ist, kommen jetzt nicht nur abgebrühte Profis, sondern auch Novizen zum Zuge.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Action			
1. GTA Vice City	Take 2 Interactive	★★★★★	play 12/02
2. GTA 3	Take 2 Interactive	★★★★★	play 11/01
3. Z.O.E Zone Of The Enders	Konami	★★★★	play 03/01
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	★★★★★	play 03/02
2. Blood Omen II	Eidos Interactive	★★★★	play 04/02
3. Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos Interactive	★★★★	play 12/01
Adventure			
1. ICO	SCEE	★★★★	play 03/02
2. Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	★★★★	play 07/01
3. Shadow of Memories	Konami	★★★★	play 04/01
American Football			
1. Madden NFL 2003	Electronic Arts	★★★★	play 10/02
2. Madden NFL 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
3. Madden NFL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Beat 'em Up			
1. Tekken 4	SCEE	★★★★	play 10/02
2. Virtua Fighter 4	SCEE	★★★★	play 05/02
3. Dead or Alive 2	SCEE	★★★★	play 01/01
Basketball			
1. NBA Street	Electronic Arts	★★★★	play 07/01
2. NBA Live 2003	Electronic Arts	★★★★	play 12/02
3. NBA Live 2002	Electronic Arts	★★★★	play 12/01
Boxen			
1. Knockout Kings 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/02
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Konami	★★★★	play 12/00
3. Rocky	Rage	★★★★	play 12/02
Car Combat			
1. Twisted Metal: Black	SCEE	★	play 10/01
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Mr Moskeeto	Eidos	★★★★	play 05/02
2. Worms Blast	Ubi Soft	★★★★	play 04/02
3. Fantavision	SCEE	★★★★	play 11/00
Ego-Shooter			
1. TimeSplitters 2	Eidos	★★★★★	play 10/02
2. Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	★★★★★	play 06/02
3. Red Faction 2	THQ	★★★★★	play 11/02
Eishockey			
1. NHL 2003	Electronic Arts	★★★★	play 10/02
2. NHL 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
3. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
F1 Racing			
1. Formel Eins 2002	SCEE	★★★★	play 12/02
2. F1 2001	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
3. F1 2002	Electronic Arts	★★★★	play 06/02
Fun-Sport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	★★★★★	play 12/02
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	★★★★★	play 12/01
3. SSX Tricky	Electronic Arts	★★★★	play 12/01
Fun-Racer			
1. Crazy Taxi	Acclaim	★★★★	play 06/01
2. Simpsons Road Rage	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
3. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Infogrames	★★★★	play 07/01

V-RALLY 3

Infogrames



Egal ob Schotter, Schnee oder Asphalt. Alle Eigenschaften der diversen Pistenbeläge werden exzellent wiedergegeben. Zudem wirkt sich jeder Untergrundwechsel sofort auf die Fahrphysik der front- und allradgetriebenen Boliden aus.

ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER

SCEE



Der Titel kann ohne weiteres an die Qualität seiner PSone-Vorgänger anknüpfen. Das Spielprinzip ist eingängig, actiongeladen und sorgt trotz seiner Einfachheit für die nötige Unterhaltung. Leider sehen die Landschaften sehr karg aus.

WIPEOUT FUSION

SCEE



Das Handling der Gleiter ist eine wahre Pracht. Wipeout Fusion tritt endlich in die Fußstapfen des zweiten Teils. Man driftet mit Elan durch enge Kurven und schleift dabei Funken sprühend mit dem Heck an der Bande entlang.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Flipper			
1. Akira Psycho Pinball	Infogrames	★★★	play 10/02
Fußball			
1. Pro Evolution Soccer 2	Konami	★★★★	play 11/02
2. Pro Evolution Soccer	Konami	★★★★	play 11/01
3. TIF: This Is Football 2003	SCEE	★★★★	play 10/01
Future-Racer			
1. wipEout Fusion	SCEE	★★★★	play 02/02
2. XG3: Extreme-G Racing	Acclaim	★★★	play 09/01
3. G-Surfers	Modern Games	★	play 03/02
Golf			
1. Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/01
2. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
Jump'n Run			
1. Ratchet and Clank	SCEE	★★★★★	play 11/02
2. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	★★★★★	play 12/01
3. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	★★★	play 11/01
2. Dino Stalker	EA	★★★	play 08/02
3. Endgame	Empire Interactive	★★★	play 08/02
Motorrad Racing			
1. MotoGP 2	SCEE	★★★★	play 02/02
2. MotoGP	SCEE	★★★★	play 02/01
3. ATV Offroad	SCEE	★★★	play 08/01
Musikspiel			
1. MTV Music Generator 2	Codemasters	★★★★★	play 05/01
2. eJay Club World	Empire Interactive	★★★★	play 08/02
3. Frequency	SCEE	★★★★	play 06/02
Rallyspiel			
1. V-Rally 3	Infogrames	★★★★	play 07/02
2. WRC: World Rally Championship	SCEE	★★★★	play 12/01
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	★★★★★	play 08/01
2. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	★★★★	play 10/02
3. Splashtown	Infogrames	★★★★	play 12/01
Rollenspiel			
1. Final Fantasy X	SCEE	★★★★	play 06/02
2. Summoner 2	THQ	★★★★	play 11/02
3. Grandia II	Ubi Soft	★★★★	play 04/02
Action-RPG			
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	★★★★	play 01/02
2. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	★★★★	play 11/02
Shooter			
1. Ace Combat 4: Distant Thunder	SCEE	★★★★	play 02/02
2. REZ	SCEE	★★★	play 02/01
3. Police 24/7	Konami	★	play 04/02
Survival-Horror			
1. Silent Hill 2	Konami	★★★★	play 11/01
2. Project Zero	Wanadoo	★★★★	play 09/02
3. Extermination	SCEE	★★★★	play 06/01
Sonstige Sportarten			
1. ESPN International Track & Field	Konami	★★★★	play 11/00
2. Allstar Baseball 2003	Acclaim	★★★	play 05/02
3. G1 Jockey	Konami	★★★	play 05/02
Strategie			
1. Ring of Red	Konami	★★★	play 06/01
2. Kessen II	Electronic Arts	★★★	play 04/02
3. Kessen	Electronic Arts	★★★	play 12/00
Strategie (Echtzeit)			
1. Commandos 2: Men of Courage	Eidos	★★★★	play 09/02
2. Conflict Zone	Ubi Soft	★★★	play 04/02
3. Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	★★★	play 10/01

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Tennis			
1. Virtua Tennis 2	SCEE	★★★★	play 12/02
2. Smash Court Tennis: Pro Tournament	SCEE	★★★	play 06/02
3. Slam Tennis	Infogrames	★★★	play 08/02
Wirtschaftssimulation			
1. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01
2. BDFL Manager 2002	Codemasters	★★★	play 06/02
Wrestling			
1. WWE SmackDown! Shut your mouth	THQ	★★★	play 12/02
2. WWF SmackDown! Just bring it	THQ	★★★	play 12/01
3. Legends of Wrestling	Acclaim	★	play 03/02

SIMPSONS ROAD RAGE

EA



Die Simpsons drücken mit allen Springfield-Einwohnern aufs Gaspedal. In Crazy-Taxi-Manier müsst ihr Fahrgäste unter Zeitdruck von Punkt A nach Punkt B bringen. Es gilt, genug Geld zu verdienen, um die Pläne von Mr. Burns zu vereiteln.

ROCKY

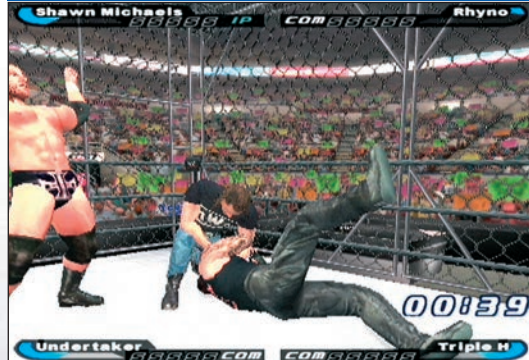
Rage



Die Fights gestalten sich sehr locker. Somit kann jeder Anfänger direkt loslegen und wild auf seine Kontrahenten eindreschen. Auf jegliche Simulations-Elemente wird verzichtet, das ist ein reiner Arcade-Button-Masher-Box-Titel.

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH

THQ



Der Titel wird gerade für Fans die Offenbarung im virtuellen Wrestling-Sport darstellen. Eine riesige Palette an Spielmodi und eine Profisportler-Riege von 60 Kämpfern lässt wochenlang garantiert keine Langeweile aufkommen.

PLAYSTATION2

NBA LIVE 2003

EA



Grafisch wurde das Update kräftig aufpoliert, die Präsentation ist vorbildlich und das Handling ebenfalls superb. Ohne Probleme passt man den Ball seinen Mitspielern zu, setzt zum Slam Dunk oder zum Alley Hoop an. In der Defensive ist die Steuerung etwas träge, besonders wenn es ans Blocken geht.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Activision



Die Challenges sind etwas anspruchsvoller geworden, was vor allem Veteranen der Serie zu Gute kommt. Aber auch Newbies sind hier nicht verloren, denn der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an. Die riesigen Umgebungen bieten jede Menge Rails, Curbs, Gaps und Rampen zum Abshredden ohne Ende.

FORMEL EINS 2002

SCEE



Grafisch zieht der Titel an der EA-Konkurrenz vorbei – dank flüssiger Framerate und 60Hz-Modus. Das Kantenflimmern wurde ebenfalls reduziert. Unsön anzusehen sind die vereinzelt Popups und der sichtbare Wechsel von Low- und High-Res-Texturen. Heiko Wasser und Christian Danner sorgen für eine authentische TV-Atmosphäre.



Heiko Strobel

KINO@HOME

**WUNDERBARE
KINOWELT. DANK DES
INTEGRIERTEN DVD-PLAYERS
BEI DER PLAYSTATION2 KANN
MAN DAS JOYPAD AUCH RUHIG MAL
ZUR SEITE LEGEN, UM BEI EINEM NETTEN
FILMCHEN ZU ENTSPANNEN. IN DEN
FOLGENDEN MONATEN WERDEN WIR
EUCH DAS MEDIUM DVD ETWAS NÄHER
BRINGEN UND EUCH EINEN EINBLICK IN
DAS RASEND WACHSENDE ANGEBOT AN
HOCHKARÄTIGEN MOVIES VERSCHAFFEN.
FILM AB!**



SO BEWERTEN WIR

DVD-TEST

Unsere erste Testnote setzt sich aus drei Komponenten zusammen:

Story

Spannung bis zur letzten Sekunde oder gähnende Langeweile? Wir überprüfen, was diesen Film sehenswert macht.

Bild

Dropouts, Komprimierungsartefakte oder verwaschene Farben - eine brillante Bildqualität ist nicht immer selbstverständlich.

Ton

Akustische Effektorgie oder Lauschkiff? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making of's, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Pac-Man auf die Leinwand



Wenn man spontan eines der bekanntesten Video-spiele aus den 80er-Jahren nennen müsste, dann könnte das durchaus Pac-Man sein. Die Firma Crystal Sky hat sich nun von den Entwicklern Namco und dem japanischen Vertrieb Gaga die Rechte gesichert, um aus dem legendären Arcade-Spiel einen Film zu produzieren. Crystal Sky möchte in Richtung eines Fantasy-Action-Abenteuers gehen. Derzeit gibt es aber noch keinen Schriftsteller oder Regisseur, der das Projekt betreuen wird. Steven Paul, President von Crystal Sky: Es gibt keinen bekannteren Titel als Pac-Man. Pac-Man ist ein Name, den absolut jeder kennt. Seien es Kinder oder Eltern - jeder kennt ihn.

EIN SCHMANKERL FÜR ALLE SAMMLER, CINEASTEN ODER FANS VON HORROR-KLASSIKERN

Gruseln wollte man sich schon immer. Und Universal hat sich bereits in den 30er-Jahren als führendes Studio in Sachen Monster- und Horrorfilm etabliert. Acht der besten Klassiker gibt es jetzt einzeln (17 Euro) oder als limitierte Sammlerbox (99 Euro). Eigentlich war der Release der kompletten Box für den 14. November geplant. Der Termin verschiebt sich nun leider auf den 16. Januar.

Dracula (1931) 72 min.

Obwohl es inzwischen zahlreiche Verfilmungen von Bram Stokers klassischer Geschichte gibt, ist dieses Original von 1931 der wahre Dauerbrenner. „Dracula“ ist und bleibt für alle Zeiten ein Meilenstein seines Genres. Und er ist zu Recht ein wahrer Klassiker.

Frankenstein (1931) 68 min.

Regisseur James Whales Adaption des Romans von Mary Shelley mischt Verfall und Verderben mit gruseliger Lyrik. Colin Clive als Frankenstein und Boris Karloff in der Rolle des Monsters sind bis heute unvergessen.

Die Mumie (1933) 71 min.

Heute noch, über ein halbes Jahrhundert nach seiner Entstehung, hat der Stoff nichts von seiner Faszination verloren - was nicht zuletzt die Erfolge von „Die Mumie“

und „Die Mumie kehrt zurück“ gezeigt haben.

Der Unsichtbare (1933) 70 min.

Der Meister des Makabren, James Whale, verfilmte H. G. Wells' klassischen Roman und schuf mit „Der Unsichtbare“ nicht nur Stoff für etliche Fortsetzungen, sondern zeigte darin auch Spezialeffekte, die heute noch imitiert werden.

Frankensteins Braut (1935) 72 min.

Aufgrund des Erfolges verpflichtete Universal erneut Regisseur James Whale und Superstar Boris Karloff für eine Fortsetzung mit Braut (Elsa Lanchester). „Frankensteins Braut“ war zugleich sein letzter Horrorfilm.

Der Wolfsmensch (1940) 70 min.

Nebulige Atmosphäre, wohl durchdachte Schauplätze und gruselige Musik garantieren bei diesem unvergesslichen Klassiker Gänsehaut.

Das Phantom der Oper (1943) 89 min.

Die spektakuläre Nacherzählung von Gaston Leroux's unsterblicher Horrorgeschichte in einer aufwändigen Farbproduktion. Claude Rains spielte in diesem Klassiker die Hauptrolle.

Der Schrecken vom Amazonas (1954) 76 min.

Dies war der erste unter Wasser gedrehte 3D-Film. Er kam zu einer Zeit in die Kinos, als sich Hollywood durch den Einsatz der 3D-Technik vom Fernsehen abheben wollte. Ein absolutes Novum aber war, dass die Kreatur, das fiese Monster, im Grunde genommen ein liebenswerter Kerl war, der sich gegen die Eindringlinge in seinem Reich zur Wehr setzte.



SLIPKNOT – DISASTERPIECES

Roadrunner Records –
USA 2002 – ca. 200 min.



Wer sie schon einmal live gesehen hat, wird es bestätigen können: Noch Aggressiver, geladener und dynamischer kann eine Show einfach nicht sein.

	Genre	Musik
	Regie	Mathew Dillion
	Bildformat	1.85:1 anamorph
	Audio	Englisch 5.1/Stereo
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 35

DVD-TEST

10

DVD-EXTRAS

8

Auflösungserscheinungen? Von wegen!

In letzter Zeit wurden immer wieder Gerüchte laut, die den Split der Neun Ausnahmemusiker propagiert haben. Bei einem Interview bringt Slipknot-Basser Paul Gray die Sache auf den Punkt: „We will be back with some crazy shit that will melt your fucking mind!“ Eine deutliche Ansage. Die Aufnahmen zum dritten Slipknot-Album werden im März 2003 beginnen. Als Produzent ist erneut Ross Robinson im Gespräch, aber erstaunlicherweise auch Rick Rubin.

Endlich gibt es Neuigkeiten aus Iowa. Nach der Veröffentlichung ihres letzten Longplayers ist es nämlich verdächtig still geworden um die maskierten Neun. Einige Bandmitglieder widmeten sich neuen Soloprojekten wie beispielsweise Sänger Corey, der mit seiner neuen Truppe Stone Sour eine Platte aufgenommen hat. Auch die Schlagzeug-Maschine Joey machte mit seinen Murderdolls einen Ausflug in andere Gefilde. Statt dort das Drumkit zu massakrieren, versucht er sich bei den Gothic-Rockern als Gitarrist. Doch die Zeit ist wieder

reif für Slipknot, also formiert sich die Band gerade wieder, um neues Chaos zu stiften.

Lange genug hat es ja gedauert. Seit zwei Jahren verkündete die Band bei ihren Liveshows, dass eine DVD in Arbeit sei und auch in diesem Moment gefilmt werde. Anscheinend haben die Jungs die Idee dann doch verworfen, Material von verschiedenen Shows dafür zu verwenden. Stattdessen konzentrierte man sich auf einen gewaltigen Auftritt in der London Arena im Februar dieses Jahres. 30 Kameras wurden dafür verwendet, um die explosive Live-Performance in Ton und Bild einzufangen. Vielen Bandmitgliedern wurde sogar eine Mini-Kamera an die Maske montiert.

Das Ergebnis kann sich mehr als sehen lassen. Zwar

ist Slipknot für ihre verrichtenden Auftritte hinlänglich bekannt, doch es ist schon wahre Kunst, diese Energie auch adäquat einzufangen und zu verwerten. Mit dynamischen Schnitten und genialen Kameraeinstellungen ist dies jedoch prächtig geglückt. Zwischen den Songs gibt es außerdem immer wieder Blicke hinter die Kulissen der Slipknot-Maschinerie – unmaskiert sieht man die Musiker jedoch trotzdem nicht. Das Sahnehäubchen ist eine brachiale 5.1-Tonspur, die in Sachen Brillanz und Druck ganz klar zur Elite der Musik-DVDs gehört.

Slipknot-Fans sollten definitiv den 25. November zum Feiertag erklären, denn dann erscheint die edle Doppel-DVD aus dem Hause Roadrunner.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Harry der Kinderschreck?!

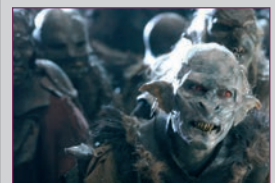


Regisseur Chris Columbus sagt selbst, dass sein neues Werk „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ nicht für Kinder unter sieben Jahren geeignet sei. Einige Szenen sollen gerade auf dieses Semester sehr grausig wirken. Was Alpträume zur Folge hätte. Gerade die Angriffe der Riesenspinnen auf Harry Potter und Ron Weasley könnten auf die Kids sehr Furcht einflößend wirken.

Jackass kicks Ass

Die verrückten Jungs aus der bekannten MTV-Fernsehshow haben mit ihrem ersten Kinofilm „Jackass: The Movie“ gleich die Charts erobert. Mit einem Einspielergebnis von ca. 22,7 Millionen US-Dollar stürmten sie auf den ersten Platz der US-Charts. Die beiden Gruselfilme „The Ring“ und „Ghost Ship“ nahmen die beiden folgenden Plätze ein.

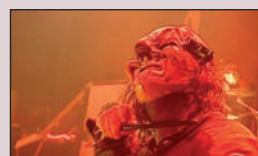
Peter Jackson unter Zeitdruck



Die Arbeiten an „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme“ sind noch nicht abgeschlossen. Obwohl die Premiere bereits am 18. Dezember steigen soll. Der Grund soll folgender sein: Jackson war zu Beginn des Jahres zu beschäftigt. Gerade aufgrund des großen Erfolgs des ersten Teils und der vielen Auszeichnungen. Produzent Barrie Osbourne bleibt aber trotzdem optimistisch.

E Neben der Live-Show finden sich auch sämtliche Videos der Band auf der Doppel-DVD. Neben diversen Multi-Angel-Einstellungen darf man sich beim Maggot-Edit sogar sein eigenes Video zusammen-

basteln, in dem man zwischen neun unterschiedlichen Kameras wechseln kann. Per Weblink gibt es für PC-Besitzer noch mehr Goodies im Internet abzuholen.



PLAY TIPP

„Der Zweite Weltkrieg in Original Farbaufnahmen“-3-DVD-Box

Eine neue Weltordnung



Europa nach dem Ersten Weltkrieg: Die Zersplitterung der politischen Kräfte führt in vielen Ländern zur Machtergreifung der Faschisten. Mit Hitlers Machtergreifung im Jahre 1933 wird sich die Weltordnung grundlegend ändern. Trotz Versprechungen, den Frieden Europas sichern zu wollen, führt er 1939 seinen Blitzkrieg gegen Polen. ca. 53 min. – Polyband – ab 16 Jahren

Der totale Krieg



Durch alliierte Kampfbomber werden deutsche Städte in Schutt und Asche gelegt. Die deutsche Luftwaffe ist dem mächtigen Gegner nicht gewachsen. U-Boote werden gezielt attackiert, dank des besseren Radars der Alliierten. Der Holocaust geht trotzdem weiter. Über sechs Mio. Juden fallen den Nazis zum Opfer. ca. 53 min. – Polyband – ab 16 Jahren

Triumph und Niederlage



1945 ergeben sich die deutschen Truppen im Westen den Alliierten. Es folgt die Befreiung Frankreichs und der westl. Staaten. Die Rote Armee liefert sich mit einzelnen deutschen Soldaten in Berlin Straßenkämpfe. Die USA setzt die Atombombe ein. Nach der Vernichtung Hiroshimas und Nagasakis kapitulieren die Japaner. ca. 53 min. – Polyband – ab 16 Jahren

SCORPION KING

Universal Pictures
USA 2002 – ca. 88 min.



Diverse Wrestling-Stars haben ebenso versucht, in Hollywood Fuß zu fassen. So schnell wie The Rock haben sie es aber nicht geschafft.

Genre	Abenteuer
Regie	Chuck Russell
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

WWE-Superstar Dwayne Johnson alias The Rock, hatte bereits in „Die Mumie kehrt zurück“ sein Leinwand-Debüt als Scorpion King. Der Titel soll zwar als Prequel vor den beiden Mumien-Teilen spielen, doch inhaltlich sind hier nur wenige Zusammenhänge festzustellen – wenn überhaupt. Mathayus ist einer der letzten Überlebenden der Akkadier-Rasse. Zusammen mit seinem Bruder verdient er sich sein Geld als Auftragskiller. Memnon, der niederträchtige Tyrann, unterjocht das ganze Land schon seit geraumer Zeit. Seine Macht

soll er von einer mysteriösen Seherin erhalten. Im Auftrag von König Pheros sollen die beiden Akkadier nun die Quelle seiner Macht töten. Doch Mathayus verliebt sich in die bezaubernde Seherin Cassandra und entführt sie kurzerhand. Zusammen mit dem Halunken Arpid will er Memnon die Stirn bieten.

Genau wie bei den beiden „Mumien“-DVDs glänzt auch das Bild dieser Scheibe mit knallig scharfen, aber stets natürlich wirkenden Farben. Auch Soundfetischisten werden hier voll auf ihre Kosten kommen.

DVD-TEST **8**

DVD-EXTRAS **7**

„O“

Concorde Home Ent.
USA 1999 – ca. 90 min.



„Wenn alle Leute nur dann redeten, wenn sie etwas zu sagen haben, würden die Menschen sehr bald den Gebrauch der Sprache verlieren.“ W. Shakespeare

Genre	Drama
Regie	Tim Blake Nelson
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/5.1 dts/2.0 Stereo, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 18

Odin „O“ James (Mekhi Phifer) ist der einzige Afroamerikaner an der Palmetto Grove Academy. Er hat in seinem bisherigen Leben eigentlich alles erreicht – was man eben so erreichen kann als schwarzer Basketballer. Er ist der Star im Basketball-Team, der Coach liebt ihn wie seinen eigenen Sohn und er ist glücklich mit der hübschen Desi Brable (Julia Stiles), der Tochter des Dekans, zusammen. Doch wo es Erfolg gibt, gibt es auch Neider. Und so ist der rühmsüchtige Hugo Golding, der Sohn des Trainers, von Neid

zerfressen. Während für Phifer) „O“ alles in bester Ordnung ist, schmiedet Hugo hinterücks ein böses Intrigenspiel, um die Laufbahn und ebenso die Liebe des Afroamerikaners zu zerstören. Der nichts ahnende Odin glaubt nämlich, dass Hugo sein bester Freund sei und merkt nichts von dessen finsternen Plänen. Das Drama nimmt seinen Lauf.

Das Bild auf dieser DVD ist nur durchschnittlich. Räumlichen Klang findet man nur während der Basketball-Szenen und den Musikstücken.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **4**

CRIME IS KING: 3000 MEILEN BIS GRACELAND

Warner Home Video
USA 2002 – ca. 92 min.



Die größte Pleite dieses Silberlings sind eindeutig die Extras: Lediglich der Original-Kino-Trailer und eine starre Tafel mit Besetzung und Stab.

Genre	Action
Regie	Demian Lichtenstein
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Engl. 5.1 DD
FSK	ab 18 Jahren
Preis	ca. € 20

In Las Vegas läuft derzeit die internationale Elvis-Woche. Hunderte von Fans pilgern deswegen in die Stadt. So auch Michael Zane (Kurt Russell), Thomas Murphy (Kevin Costner), Hanson (Christian Slater), Gus (David Arquette) und Franklin (Bokeem Woodbine). Das Fünfer-Gespann ist allerdings nicht hier, um die Hüften zu schwingen, sondern um das Casino um 3,2 Millionen Dollar zu erleichtern. In ihren Gitarrenkoffern führen sie automatische Feuerwaffen statt Klampfen mit sich. In ihrem Elvis-Glitzer-Look flüchtet das Quin-

tett nach vollzogenem Coup aufs Dach, um mit einem Hubschrauber das Weite zu suchen. Doch die linke Ratte Murphy will die Beute für sich allein und killt kurzerhand seine Komplizen – denkt er. Michael hat das bereits im Vorfeld geahnt und hat sich dementsprechend mit einer kugelsicheren Weste geschützt. So flieht er nun mit der Kohle und zudem hat er die attraktive Kellnerin Cybil (Courtney Cox) bei sich. Es beginnt eine blutige Hetzjagd quer durch die USA.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **1**

TERMINE

Was kommt wann - Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Dezember 2002		
Titel	Anbieter	vor. Release
40 TAGE 40 NÄCHTE	Universal Pictures	12. Dezember
A STAR IS BORN (1954)	Warner Home Video	12. Dezember
ALLY MC BEAL BOX SET 1 (Season 3)	20th Century Fox	05. Dezember
ANDREAS HOFER: DIE FREIHEIT DES ADLERS	Eurovideo	04. Dezember
ANDROMEDA VOLUME 7 + 8 (Season 2)	Highlight Video	05. Dezember
ANGEL: JÄGER DER FINSTERNIS TEIL 2 (Season 2)	20th Century Fox	05. Dezember
ASTERIX: SIEG ÜBER CÄSAR	Arthaus	03. Dezember
BATTLE ROYALE (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	03. Dezember
BEI MIR LIEGST DU RICHTIG	Columbia	10. Dezember
BORDER PATROL: MÖRDERISCHE JAGD (Verleih)	Paramount Home Ent.	12. Dezember
BREAKAWAY: EIN KNALLHARTER COUP	Columbia	17. Dezember
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN TEIL 2 (Season 5)	20th Century Fox	05. Dezember
DAS ANDERE ICH	Columbia	10. Dezember
DAS JESUS VIDEO	Eurovideo	07. Dezember
DAS LETZTE EINHORN	Concorde Home Ent.	04. Dezember
DAS WEIßE RAUSCHEN	Warner Home Video	12. Dezember
DAVOR & DANACH	Buena Vista Home Ent.	Dezember
DEEP END: TRÜGERISCHE STILLE	20th Century Fox	19. Dezember
DEEP PURPLE: MACHINE HEAD	Eagle Vision	02. Dezember
DER KLEINE EISBÄR: NEUE ABENTEUER, NEUE FREUNDE	Warner Home Video	05. Dezember
DER SCHUH DES MANITU: EXTRA LARGE	BMG Video	02. Dezember
DERAILED: TERROR IM ZUG	Columbia	17. Dezember
DIE AMERIKANISCHE NACHT	Warner Home Video	12. Dezember
DIE EULE UND DAS KÄTZCHEN	Columbia	10. Dezember
DIE GLÜCKSRITTER	Paramount Home Ent.	05. Dezember
DIE NEBEL VON AVALON	BMG Video	02. Dezember
DIE UHR LÄUFT AB	Kinowelt Home Ent.	10. Dezember
DOA: BEI ANRUF MORD	Buena Vista Home Ent.	Dezember
EINE GANZ NORMALE FAMILIE	Paramount Home Ent.	05. Dezember
FLICKERING LIGHTS	MAWA	19. Dezember
FRECHE BIESTER	BMG Video	02. Dezember
FREITAG DER 13. TEIL 7: JASON IM BLUTRAUSCH	Paramount Home Ent.	05. Dezember
FREITAG DER 13. TEIL 8: TODESFALLE MANHATTAN	Paramount Home Ent.	05. Dezember
GEWAGTES SPIEL	Buena Vista Home Ent.	Dezember
IM ZEICHEN DER LIBELLE	Buena Vista Home Ent.	05. Dezember
IM ZEICHEN DER LIBELLE IN THE BEDROOM	Universal Pictures	12. Dezember
JAY UND SILENT BOB SCHLAGEN ZURÜCK	Highlight Video	05. Dezember
JET LI: DOUBLE COLLECTION	Splendid	02. Dezember
JOHN CARPENTER'S VAMPIRES: LOS MUERTOS	Columbia	17. Dezember
JOHN O.: VERZWEIFELTE WUT	Warner Home Video	12. Dezember
JOSEPH: KÖNIG DER TRÄUME	Eurovideo	04. Dezember
KAT	Eurovideo	04. Dezember
KATE & LEOPOLD	Splendid	02. Dezember
KATE & LEOPOLD	Splendid	02. Dezember
LAST DANCE	Buena Vista Home Ent.	Dezember
LE MEPHIS: DIE VERACHTUNG	Arthaus	03. Dezember
MACH'S NOCH EINMAL, SAM	Paramount Home Ent.	05. Dezember
MADE: WELCOME TO DISORGANIZED CRIME	Highlight Video	05. Dezember
MORD NACH PLAN	Warner Home Video	12. Dezember
MRS. WINTERBOURNE	Columbia	10. Dezember
NATURAL BORN KILLERS	Warner Home Video	12. Dezember
NEW ORDER: LIVE AT FINSBURY PARK	Warner Vision	02. Dezember
NOSTRADAMUS	Warner Home Video	12. Dezember
ONE WAY OUT	Eurovideo	04. Dezember
P.O.D.: STILL PAYIN' DUES	Warner Vision	02. Dezember
PLAYBOY: VIDEO PLAYMATE KALENDER '03	Eurovideo	04. Dezember

Dezember 2002		
Titel	Anbieter	vor. Release
QUIZ SHOW	Buena Vista Home Ent.	Dezember
REQUIEM	Kinowelt Home Ent.	27. Dezember
ROUTE 666	Kinowelt Home Ent.	03. Dezember
RÜCKKEHR ZUR BLAUEN LAGUNE	Columbia	10. Dezember
SCHIFFSMELDUNGEN	Concorde Home Ent.	04. Dezember
SEITENSPRÜNGE (Verleih)	Arthaus	17. Dezember
SEX PISTOLS: NEVER MIND THE BOLLOCKS	Eagle Vision	02. Dezember
SIEGFRIED & ROY: DIE MEISTER DER ILLUSION	Highlight Video	05. Dezember
SINGLES	Warner Home Video	12. Dezember
SLOW BURN	Highlight Video	19. Dezember
SO WEIT DIE FÜßE TRAGEN	Eurovideo	04. Dezember
SOUNDMAN	MAWA	19. Dezember
SIDEMAN (Deluxe Edition)	Columbia	05. Dezember
SPIDERMAN 2: IM NETZ DES BÖSEN	Buena Vista Home Ent.	05. Dezember
SPIDERMAN	Columbia	05. Dezember
SPIRIT: DER WILDE MUSTANG	Universal Pictures	05. Dezember
SPLASH	Buena Vista Home Ent.	Dezember
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 6 Box)	Paramount Home Ent.	05. Dezember
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 7 Box)	Paramount Home Ent.	27. Dezember
STARGATE KOMMANDO SG-1: DVD 24	20th Century Fox	05. Dezember
SWING KIDS	Buena Vista Home Ent.	Dezember
SYLVESTER STALLONE BOX SET	Warner Home Video	12. Dezember
THE 51st STATE	Highlight Video	19. Dezember
THE GOLDEN BOWL	Columbia	03. Dezember
UNDISPUTED: SIEG OHNE RUHM	Columbia	03. Dezember
UNTREU (Verleih)	20th Century Fox	19. Dezember
VERBORGENES FEUER	Buena Vista Home Ent.	Dezember
VERDACHT	Kinowelt Home Ent.	03. Dezember
ZWEI WAHNSINNICHE STARKE TYPEN	Columbia	10. Dezember
ZWISCHEN HIMMEL UND HÖLLE	Warner Home Video	12. Dezember

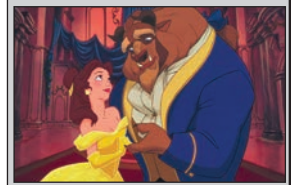
Januar 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
CAP UND CAPPER: ZWEI FREUNDE AUF ACHT PFOTEN	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
CLASSIC MONSTER-BOX	Universal Pictures	16. Januar
CRAWLERS (Verleih)	Highlight	Januar
DARKLANDS	Splendid	27. Januar
DAS TESTAMENT DES DOKTOR MABUSE	Polyband	06. Januar
DIE 1000 AUGEN DES DOKTOR MABUSE	Polyband	27. Januar
DIE LIEBENDEN VON PONT-NEUF	Arthaus	Januar
DIE NIBELUNGEN	Polyband	27. Januar
DIE ROYAL TENENBAUMS	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
DINOSAURIER	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
HARD CASH (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Januar
IM NAMEN DER EHRE	Splendid	27. Januar
LILI MARLEEN	Arthaus	Januar
LILO UND STITCH	Buena Vista Home Ent.	04. Januar
MEN IN BLACK 2	Columbia	15. Januar
MORD: DER AUSLANDSKORRESPONDENT	Kinowelt Home Ent.	Januar
NACHTS IM PARK (Verleih)	Highlight	Januar
OLIVER & CO.	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
REVELATION	Kinowelt Home Ent.	Januar
SPACE VOL. 1-3	Polyband	06. Januar
THE CROW: DIE KRÄHE	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
THE DEVIL'S BACKBONE	Kinowelt Home Ent.	Januar
THE MASTER CRIMINAL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Januar
VERBRECHEN VERFÜHRT: MANCHE WISSEN WO DER...	Buena Vista Home Ent.	23. Januar

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Die Schöne und das Biest - Deluxe Edition



Einst ein attraktiver Prinz und nun ein hässliches Biest. Der Adlige wurde verzaubert, aber diese Magie kann durch die Liebe einer Frau gebrochen werden. Als Belles Vater von der Kreatur gefangen genommen wird, bietet sie sich als Geisel an. Das Ungetüm sieht nun seine Chance.

ca. 47 min. - Polyband - ab 12 J.

Interview mit einem Vampir - SE -



Louis hat beschlossen, über sein Vampir-Dasein zu reden. Im San Francisco des 20. Jhs trifft er sich mit einem Reporter, der darüber berichten möchte. Über das sagenumwobene Interview mit einem Vampir. Die Berichte voller Verlangen, Liebe, Sehnsucht, Trauer, Terror und Ekstase.

ca. 92 min. - Buena Vista - ab 12 J.

Dragon Ball Z: Coolers Rückkehr



Nach dem Sieg über Cooler ist der friedliche Planet Neu Namek bedroht. Die Bewohner werden von einer hoch entwickelten Roboterarmee gefangen genommen. Son-Goku macht sich mit seinen Freunden auf, den Planeten von seinen „Gästen“ zu säubern. Doch mitten im Getümmel trifft er auf den totgegläubten Cooler.

ca. 45 min. - Polyband - ab 12 J.

+++ VORSCHAU 01/03 ++

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

PRESCREEN!

PS2

DIE SIMS



Am PC schon längst Kult und Legende. Klappt der Sprung auf die Konsole?

PRESCREEN!

PS2

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK



Ash ist zurück und mächtig übel gelaunt wegen der Wertung des letzten Evil Dead-Games.

TEST! VERSCHOBEN UND VERSPÄTET!

PS2

THE GETAWAY



Konkurrenz für GTA? Im nächsten Monat erfahrt ihr endlich, was an Sony's interaktivem Spielfilm wirklich dran ist!

TEST! ROLLENSPIEL-WAHNSINN

PS2

SUIKODEN III



Der heiß ersehnte Nachfolger verkauft sich in Amerika wie warme Semmeln. Wir testen für euch die deutsche Version der RPG-Legende!

GESCHNITTEN ODER AM STÜCK?

PS2

SPECIAL-REPORT

Welche Spiele werden für den deutschen Markt entschärft und warum? play klärt auf!

+++ AIRBRUSH-PS2 ZU GEWINNEN MIT RED-FACTION-2-MOTIV +++ DOPPELPOSTER ++

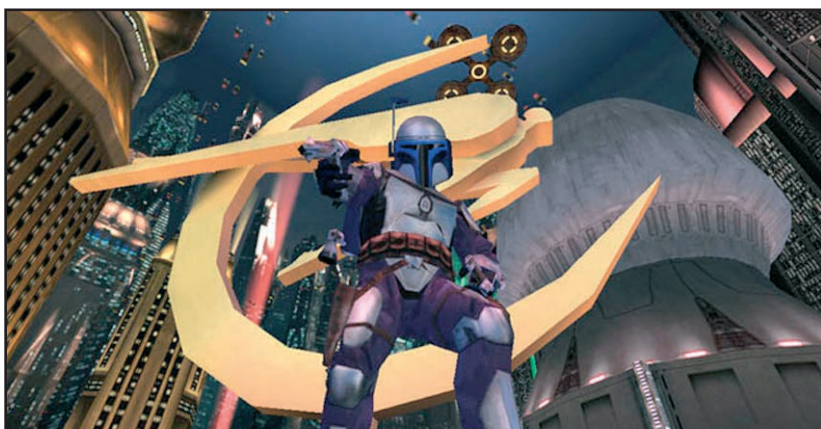
VORSCHAU 01/03 ++ VORSCHAU 01/03 +

Komplettlösungen zu GTA Vice City & Das Ding

TEST! FIESER KOPFGELDJÄGER

PS2

STAR WARS: BOUNTY HUNTER 5 JAHRE PLA



Hoffen wir, dass die Macht mit LucasArts war und das Spiel mindestens genauso gut wird, wie das überragende Kino-Debüt Jango Fetts.

JUBILÄUM!

PS2

und das große Gewinnspektakel



In der nächsten Ausgabe werden alle Gewinner unserer großen Jubiläumsaktion bekannt gegeben!

TEST! AFFENTHEATER

PS2

APE ESCAPE 2



Sony's Affen-Häscher ist wieder da. Mit spritzigen Levels, innovativen Ideen und einer Menge Spielspaß im Gepäck. Da kann eigentlich nichts schief gehen!

PS2-Spiele

PS2

...und außerdem

Sword of the Samurai, Star Wars: The Clone Wars, Silent Scope 3, Club Football Serie, ATV Quad Power Racing 2, Chop Lifter: Search and Rescue, Inquisition, Iron Storm, Minority Report, Starsky & Hutch, Rayman 3: Hoodlum Havoc, XIII, Vexx, Evolution Skateboarding, Dragons Lair 3D, u.v.m.

kompetent und informativ wie immer

play 01/03

NICHT VERGESSEN!

play im ABO!

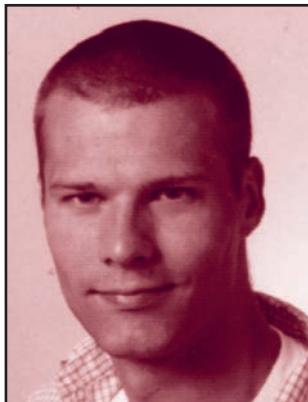
+ Superprämien

+ immer pünktlich und frei Haus geliefert
+ nur €3,20 statt €3,50 im Einzelverkauf

ist ab 30. Dezember überall erhältlich

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Andreas Neutsch,
23 Jahre, aus Haldensleben

1. Hitman 2: Silent Assassin	PlayStation2
2. MGS 2: Sons of Liberty	PlayStation2
3. Medal of Honor: Frontline	PlayStation2
4. GTA 3	PlayStation2
5. Unreal Tournament	PlayStation2

...und was wird in der
Industrie gespielt?

David Perry
President, Shiny Entertainment



1. Grand Theft Auto: Vice City	PlayStation2
2. Half Life	PC
3. Indizierte Ego-Shooter	N64
4. Halo	Xbox
5. Starcraft	PC

Händlercharts

www.amazon.de

1. GTA: Vice City	PlayStation2
2. FIFA Football 2003	PlayStation2
3. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PlayStation2
4. Pro Evolution Soccer 2	PlayStation2
5. Need for Speed: Hot Pursuit 2	PlayStation2
6. Colin McRae Rally 3	PlayStation2
7. TimeSplitters 2	PlayStation2
8. Burnout 2: Point of Impact	PlayStation2
9. Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
10. NHL 2003	PlayStation2

Amerika

1. Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	PlayStation2
2. Kingdom Hearts	Disney Interactive	PlayStation2
3. The Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts	PlayStation2
4. Madden NFL 2003	Electronic Arts	PlayStation2
5. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	PlayStation2

Japan

1. Gundam: Wing The Battle	Bandai	PSone
2. G-Gundam: The Battle	Bandai	PSone
3. Shin Sangoku Musou 2 Mushoden	Koei	PlayStation2
4. Energy Airforce	Taito	PlayStation2
5. The Velocity King	D3 Publisher	PlayStation2

www.playplaystation.com

IMPRESSUM

play PLAYSTATION

CyPress

VOGEL
Medien Gruppe

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (SL) (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhart (DG)
LEITENDER REDAKTEUR: mArk Liebold (mL)
REDAKTION: Heiko Strobel (HS), Gunther Hruby (GH), Marc Kirzeder (MK)
KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg (SK)
KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis (FM)
AUTOREN: Frank Emmerling/Markus Häberlein
LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm
LEKTORIN: Petra Breitenbach
TITEL: Infogrames, Activision (Motiv), play (Gestaltung)
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 61
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 8 vom 01.11.2002
REDAKTIONSSICHERHEIT: ELVIS
SPECIAL THANKS: Käuze, Biffi from Hell, ELVIS, Tommy Vercetti, Birds of Prey, Tokyo Marui, Stormtech, Nö

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh
Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax.: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement € 38,40 (Inland), € 42,40 (Ausland),
Jahresabonnement Schweiz 78 SFR
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: € 3,50 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,
(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829
Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00
Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH
Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im
In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit
möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag
zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein
Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen
Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,
Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte
oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur
Gebührenerhebung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,
von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch
nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,
so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play
erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden
Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/01) 56.704 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. 0 18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)
erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@cypress.de

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Im CyPress-Wirag
erscheinen außerdem:



© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Disney | SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

*Nur du kannst Licht
in die Finsternis bringen.*



Der Schatten des Bösen liegt über dem Universum. Als Sora musst du die Macht des Schlüsselschwertes nutzen, um die Herzlosen, eine Bande böser Schattenwesen, zu besiegen. Mit mehr als hundert Disney Charakteren und bekannten Stars der Final Fantasy Serie bringt Kingdom Hearts erstmals zwei der größten Namen der Spielewelt in einem einzigen gewaltigen Abenteuer zusammen. Und nur Mut kann dir helfen, es zu bestehen.



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

THE WONDER PLACE

THE POWER PLACE

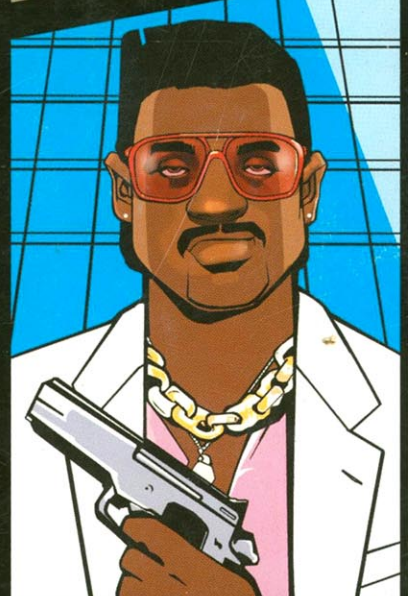
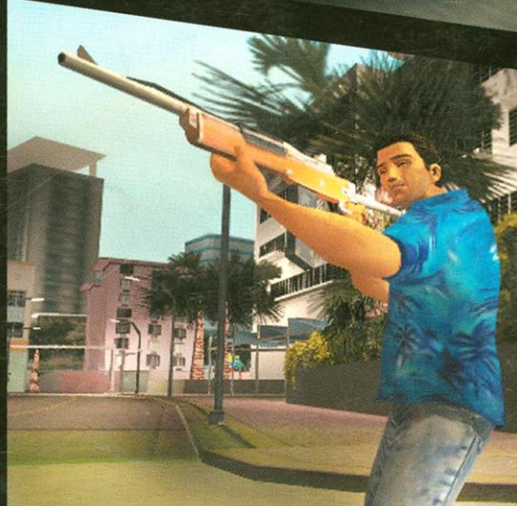
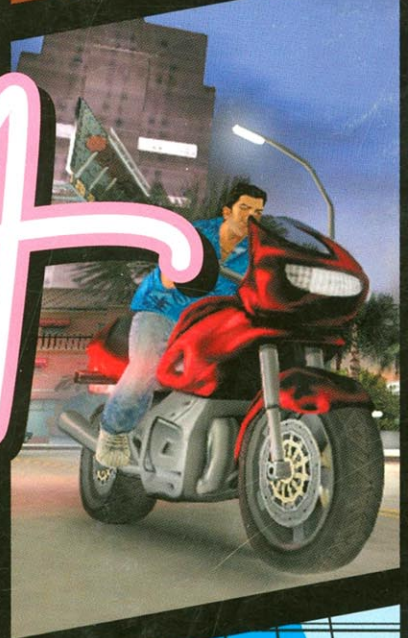
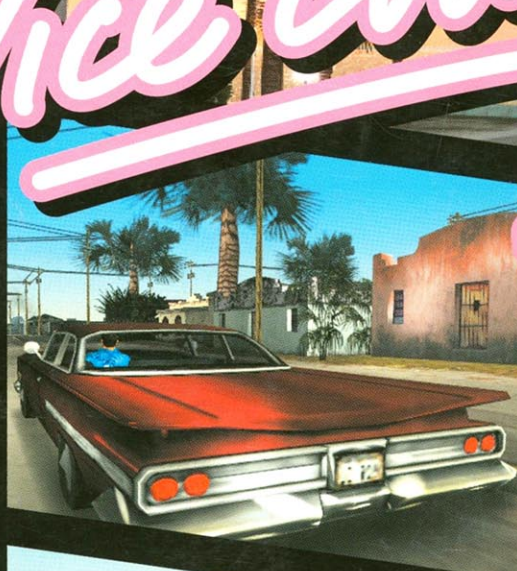
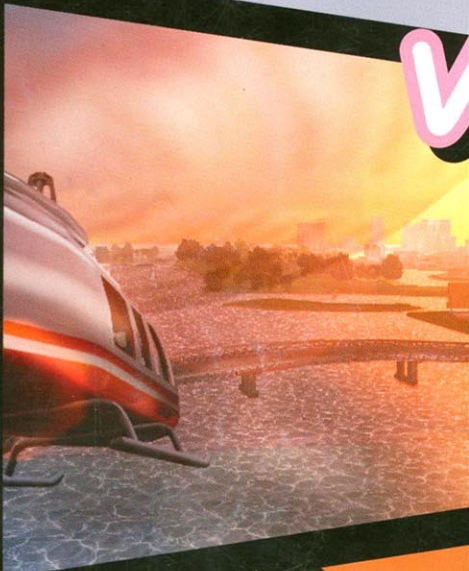
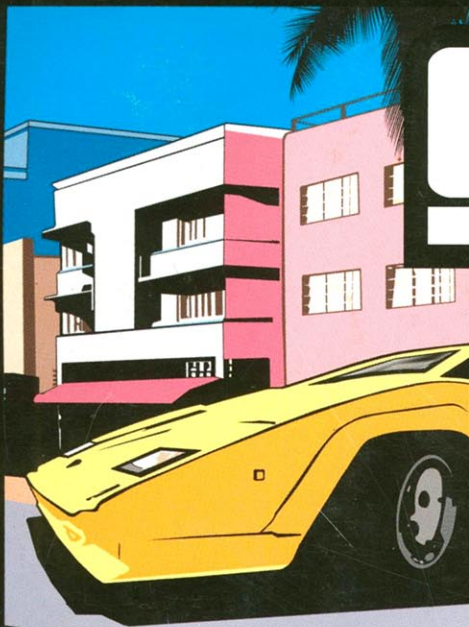
THE FRIENDSHIP PLACE

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Disney "Kairi" is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Disney "Kairi" is a trademark of Sony Corporation. © 1997, 1999, 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. Developed by SQUARESOFT. All rights reserved. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1997, 1999, 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. Developed by SQUARESOFT.

Grand Theft Auto

Vice City



WWW.VICECITY.DE

"EIN MUSS"
MANIAC

"SPIEL DES JAHRES"
OFFIZIELLES PLAYSTATION2 MAGAZIN

"GENIAL"
GAMEPRO

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS - WWW.VICECITYRADIO.COM



PlayStation®2



PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Rockstar North and the Rockstar North logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.

