

**MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE**
KOMPLETTE CRYPT-LISTE + ALLE 676 BONUS-ITEMS

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
ERSTER PROBELAUF DER PLAYSTATION2-VERSION!

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

02-2003
€ 3,50

www.playplaystation.com

play THE PLAY

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PS2
SPECIAL

**WAHNSINN! DAS KOMMT
100 2003!**
PS2-SPIELE DIE HITS DER ZUKUNFT
SCHON JETZT AUF EINEN BLICK!

PS2
PREVIEW

FINAL FANTASY X-2

ALLE INFOS! DIE GESCHICHTE VON TEIL 10 GEHT WEITER!

PS2
PREVIEW

STARCRRAFT: GHOST

BLIZZARDS KONSOLEN-DEBÜT! NEUE FAKTEN! NEUE BILDER!

DEFENDER OF THE CROWN

NOTTINGHAM BRENNT! DAS
GLORREICHE COMEBACK EINES
WELTKLASSIKERS!



AUSSCHNEIDEN + SAMMELN
über

200 Tipps
& Tricks

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

**IM TEST! BRUTALE RÜCKKEHR EINER LEGENDE!
DU SOLLST KEIN ANDERES BEAT'EM UP NEBEN DIESEM HABEN!**

KOMPLETTLÖSUNG ZU DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME! CHEATS UND TIPPS
ZU ALLEN AKTUELLEN PS2-GAMES - PLUS MASSIG ACTION-REPLAY2-CODES!



DER NEUE BLOCKBUSTER VON ROCKSTAR GAMES

湾岸
MIDNIGHT CLUB II
The Future Of Illegal Street Racing
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Fahr Rennen gegen die
schlimmsten Raser der Welt.



Keine Regeln, keine vorgegebenen
Strecken!



Die Cops wissen, was du vor hast -
lass dich nicht erwischen!



Wähle aus modernsten, aufge-
motzten Autos und Motorrädern



published by

PlayStation®2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



developed by

*PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation®2 (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America 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.



Frühjahrsputz!

Viele Menschen überkommt pünktlich zum Jahresanfang der unerklärliche Trieb, ihre Wohnungen auf Hochglanz zu wienern. Man findet antike Konserven im Kühlschrank, wundert sich über pelzig-grüne Objekte unter der Couch und trennt sich kopfschüttelnd von einem Berg nutzloser Gegenstände, die selbst auf einem Kinderflohmarkt keine Beachtung mehr finden würden. Irgendwann ist es eben doch einmal an der Zeit, ein bisschen Ordnung zu machen.

Auch wir hatten in diesem Jahr dieses Gefühl, deshalb haben wir der play ein umfassendes Facelifting gegönnt. Wer will schon gerne auf der Stelle treten? Durch den neuen, aufgefrischten Look können wir jetzt vor allem noch mehr Informationen ansprechend auf den Seiten unterbringen. Schreibt uns doch einfach, was ihr von der ersten Stufe unserer Modernisierungsaktion haltet. Eure Meinung ist uns wie immer sehr wichtig!

In der nächsten Phase wird play um ein unausweichliches Medium erweitert – die DVD. Unser Ziel ist es, ein visuelles Heft zu schaffen, bei dem wir versuchen, sämtliche im Heft vorgestellten Titel später in Bewegung zu setzen – die perfekte Ergänzung zum Magazin. Auch über uns werdet ihr einiges mehr erfahren und hautnah erleben, wie jeden Monat das Informationsmonster play erneut auf die Leserschaft losgelassen wird. Noch wollen wir aber nicht zu viel verraten – es warten jede Menge Überraschungen auf euch!

Eine Überraschung der unschönen Art bescherte uns Sony, die kurzerhand die Veröffentlichung ihres neuesten Blockbusters Primal auf März verschoben haben. Zwar hatten wir bereits eine Test-DVD im Haus, doch in Anbetracht der beigefügten Bug-Liste und des unfertigen Zustands der Version konnte hier kein vernünftiger und aussagekräftiger Test stattfinden. Zur nächsten Ausgabe wird Jenny Tate hoffentlich rechtzeitig fertig werden, denn das Dämonenspektakel sieht unglaublich gut aus!

**yours truly
the play-team**



**play ab der nächsten
Ausgabe mit DVD!**

**Ab 24.2.
am Kiosk!**



INHALT FEBRUAR 2003

www.playplaystation.com

SPECIALSCREEN

Das kommt 2003! 22

ÜBER 100 PS2-SPIELE!

Die kommenden Hits schon jetzt
auf einen Blick!

PLAY-GEWINNSPIEL

Dragonball Z: Der Film 12
Red Faction 2 36

PLAY-NEWS

Japan News 10
Meldung d. Monats: MGS 3 - Enthüllung zur E3 6
USA News 12
Wertungsvergleich 12

PLAY-DVD

DVD des Monats: The Crow: die Krähe (SE) 109
DVD News 108
DVD Releaselisten 111

PLAY-HARDWARE

Cordless Controller 15
Gameboard 15
Z-680 THX Surround System 14

PRESCREEN

PlayStation2

Chopliker: Search and Rescue 84
Clock Tower 3 44
Def Jam Vendetta 46
Dr. Muto 78
Evil Dead: A Fistful of Boomstick 76
Final Fantasy XIII 80
Final Fantasy X2 80
Final Fantasy XII 80

DAS KOMMT 2003! S.26



Für diese Spiele lohnt es sich, zu sparen! Wir verraten euch, welche Software-Highlights euch im Jahr 2003 den Geldbeutel leer räumen werden!

FINAL FANTASY X-2 S.80



Der erste offizielle Nachfolger eines Final-Fantasy-Teils. Kann das Sequel an die Klasse des Vorgängers anknüpfen oder erwartet uns nur ein lauer Aufguss?

SPIELE INDEX

ATV Quad Power Racing 2 93	Final Fantasy XIII 80	Onimusha 3 30	Suikoden 3 96
ATV Offroad Fury 2 52	Final Fantasy X-2 28, 80	Pac-Man World 2 101	Terminator: Dawn of Fate 52
Battle Engine Aquila 90	Final Fantasy XI 80	Pride FC 84	The Getaway 61
Ben Hur: Blood of Braves 102	Final Fantasy XII 80	Ratchet & Clank 61	The Mark of Kri 53
BMX XXX 65-66	Freedom: The Battle for Liberty Island 28	Resident Evil: Online 34	TIF 2003 52
Chaos Legion 26	Gladius 29	Robin Hood: Defender of the Crown 38	Tomb Raider: The Angel of Darkness 31
Chopliker: Search and Rescue 84	Guilty Gear X2 84	Run Like Hell 51	Tony Hawk's Pro Skater 4 61, 65
Clock Tower 3 44	Gungrave 62	Shox 53	Tribes: Aerial Assault 35
Contra: Shattered Soldier 98	Hardware: Online Arena 34	Siedler von Catan 35	Ty the Tasmanian Tiger 53, 61
Dead to Rights 51	Harry Potter und die Kammer des Schreckens 62	Silent Hill 3 31	VEXX 50
Def Jam Vendetta 46	Island Extreme Stunts 102	Sniper Elite 42	Virtua Fighter 4: Evolution 32
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 54, 62	Jinx 103	SOCOM: U.S. Navy SEALs 35	Wild Arms 3 100
Destruction Derby Online 34	Mafia 29	Soul Calibur 2 31	World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution 70
Devil May Cry 2 26	Medal of Honor: Land of the Rising Sun 30	Space Channel 5 Part Two 101	WRC II Extreme 53
Disney Golf 101	Midnight Club 2 72	Splinter Cell 67	WWE Smackdown: Shut Your Mouth 61
Dr. Muto 78	Minority Report 53	Star Wars Bounty Hunter 61, 63	XIII 32
Driver 3 27	Mortal Kombat: Deadly Alliance 57, 63, 86	Star Wars Galaxies: An Empire Divided 35	X-Men: Wolverine's Revenge 48
Enter the Matrix 27	MotoGP 3 30	Star Wars: The Clone Wars 92	Zone of the Enders: The 2nd Runner 33
Evil Dead: A Fistful of Boomstick 76	NHL Hitz 20-03 102	Starcraft: Ghost 74	

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: (0049)-0 18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr • Fr. von 8-15 Uhr

Abo-E-Mail:

abo@playplaystation.com

Abo-Fax:

(0049)-0 18 05-90 90 89

PLAY-COVER**MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE . . .S.86****SUIKODEN IIIS.96**

Der dritte Teil von Konamis Rollenspiel-Epos erscheint leider nicht in Deutschland! In unserem ausführlichen Test erfährt ihr, ob sich ein Import bezahlt macht!

KOMPLETTLÖSUNGEN**HDR: DIE ZWEI TÜRME . .S.54 MK: DEADLY ALLIANCE . .S.57**

Egal ob Aragorn oder Raiden, hier erfährt ihr, wie ihr eure Erfahrungspunkte und Edelsteine am sinnvollsten investiert!

PRESCREEN**PlayStation2**

Guilty Gear X2	84
Midnight Club 2	72
Pride FC	84
Robin Hood: Defender of the Crown	38
Sniper Elite	42
Splinter Cell	67
Starcraft: Ghost	74
VEXX	50
World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution	70
X-Men: Wolverine's Revenge	48

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	103
Impressum	114
Next play	112
play Charts	114
play Hits	106
play Mail	18
play Platinum	104
Was kommt wann?	22
Wertungssystem	85

TESTSCREEN**PlayStation2**

ATV Quad Power Racing 2	93
Battle Engine Aquila	90
Ben Hur: Blood of Braves	102
Contra: Shattered Soldier	98
Disney Golf	101
Island Extreme Stunts	102
Mortal Kombat: Deadly Alliance	86
NHL Hitz 20-03	102
Pac-Man World 2	101
Space Channel 5 Part Two	101
Star Wars: The Clone Wars	92
Suikoden 3	96
Wild Arms 3	100

PSone

Jinx	103
------	-----

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN**PLAYTIPPS**

playTipps	51
Action-Replay2-Codes	61
Cheat Cards	63
Player's Guide	
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (2.Teil)	54
Mortal Kombat: Deadly Alliance	57

KOMPLETTE CRYPT-LISTE UND ALLE 676 BONUS-ITEMS VON MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE AUF EINEN BLICK!

++ SEIT DEM 16.12.02 PLAY-TIPPS & TRICKS-SONDERHEFT AN DEINEM KIOSK ++ 148 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN, CHEATCARDS U.V.M. ++

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER



PLAY NEWS 02

SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

METAL GEAR SOLID 3 ZUR E3 2003?!



Plaudert über MGS3: Hideo Kojima (Bildmitte).

In der Sendung „1984“ des japanischen TV-Senders Asahi hat Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima über die Zukunft der Tactical-Espionage-Serie geplaudert. Momentan sucht er nach der perfekten Lösung, wie er die Metal-Gear-Reihe mit einem Online-Feature ausstatten kann. Außerdem ließ er anklagen, dass man Metal Gear Solid 3 höchstwahrscheinlich erstmals zur E3 2003 in Los Angeles der Öffentlichkeit vorstellen wolle. Kojima ist derzeit in fünf Projekte involviert – vier davon für PlayStation2.

DER FREQUENCY-NACHFOLGER: AMPLITUDE

Hierbei handelt es sich nicht um die physikalische Schwingungsweite, sondern um den direkten Nachfolger zum PS2-Musikspiel FreQuency (PAL-Release 28. Juni '02), das hierzulande nur offline und in den USA zusätzlich online funktioniert. Entwickler Harmonix steckt natürlich auch hinter dem zweiten Teil, der unter anderem 25 Levels und einen Vierspieler-Modus bietet. Zu den Interpreten gehören David Bowie (!), Garbage, Weezer etc... Der Schwerpunkt von Amplitude liegt sowohl im Offline- wie auch im Online-Bereich.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

WAS PASSIERT MIT SHENMUE III?

Die Hiobsbotschaft von SEGA-Halbgott Yu Suzuki, der dritte Teil werde nur als CG-Film, nicht als Videospiel in Szene gesetzt, sorgte in den letzten Wochen für Aufruhr. In Wirklichkeit hatte er nur gesagt, man müsse sich beim dritten Teil von einer anderen Seite nähern. SEGA-AM2 (die Entwickler des einst auf elf Teile ausgelegten Epos) haben diesen Plan dementiert, da er keinen Sinn ergebe. So können PS2-Zocker immer noch hoffen, dass SEGA den abschließenden dritten Part für die meistverkaufte Konsole herausbringen wird.

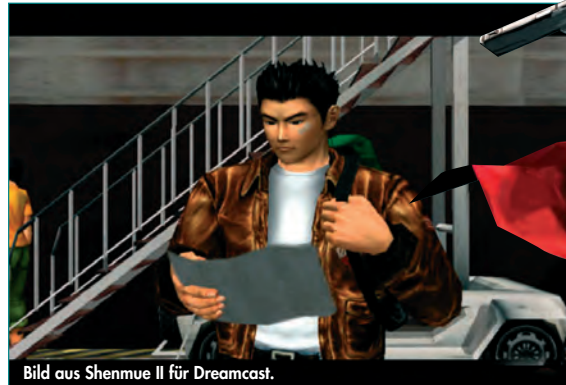


Bild aus Shenmue II für Dreamcast.

SCHICKE DEVIL-MAY-CRY-2-KLAMOTTEN

Modehersteller Diesel und Capcom bewerben zusammen Devil May Cry 2, das Ende Januar in Japan und in den USA erscheinen wird. Das heißt: Hauptdarstellerin Lucia wird Klamotten tragen, auf denen das Diesel-Emblem klar und deutlich zu sehen ist. In die Patronenhülse, die im Nippon-TV-Spot zu sehen ist, sind ebenfalls die Namen „Diesel“ und „Capcom“ eingraviert.

Zur Info: Die Diesel Company hatte einen ähnlichen Deal mit Infogrames hinsichtlich Driver 2 (PSone, 2000) abgeschlossen.



2003

SPLASHDOWN 2

Die feucht-fröhliche SeaDoo-Simulation SplashDown (erschieden Ende 2001 in Europa) geht in die zweite Runde. Abermals zeichnen sich die Rainbow Studios (u.a. Star Wars: Racer Revenge, ATV Offroad Fury 1 & 2, Mat Hoffman's Pro BMX) für das Jet-Ski-Vergnügen verantwortlich. Die eindrucksvollen Wassereffekte des Vorgängers wurden weiter perfektioniert. Jetzt werden Riesenwellen, Wildwasserbäche und Stromschnellen den Spieler vor noch mehr Herausforderungen stellen...



VERWÄHLT! THE-GETAWAY-TELEFONTERORR

Das missglückte Gangster-Epos kommt aus den Schlagzeilen nicht heraus. Sony's In-house-Entwickler Team Soho hat es verpasst, sich von der British Telecom das O.K. einzuholen, deren Logos zu verwenden. Nun fordert die Telefongesellschaft, die gewalttätige Szene zu ändern, in der Hauptdarsteller Mark Hammond die British-Telecom-Kluft trägt. Innerhalb von zwei Wochen sollte der Fauxpas behoben sein. Bei neuen Pressungen des Spiels wird diese Sequenz bereits fehlen. Sony Computer Entertainment wird keine Rückrufaktion der bereits im Handel befindlichen Versionen starten.



SILENT HILL 4 IN ARBEIT?!

Reden ist Silber, Schweigen ist Gold: Diesmal hat sich Sängerin und Synchronsprecherin Donna Burke verplappert. In einem Interview hat sie geraten, dass sie für Testaufnahmen zu Silent Hill 4 bereits im Studio war. Zur Info: Burke mimt Angela Orosco in Silent Hill 2: Directors Cut (auch: Silent Hill 2: Restless Dreams - erscheint im Frühjahr in Europa) und die Sektenführerin Claudia in der dritten Horror-Instanz.



FUGITIVE HUNTER

Entwickler Black Ops (z.B. 007 Die Welt ist nicht genug) arbeitet am First-Person-Shooter (US-Release: Mitte März '03), bei dem die zehn vom FBI am dringendsten gesuchten Verbrecher zur Strecke gebracht, sprich lebendig gefasst werden müssen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Kopfgeldjägers Jack Seaver. Die Schauplätze des Ego-Shooters: Miami, Utah, Karibik, Paris, Deutschland und Afghanistan. Für jede Gefangennahme erhält man eine stattliche Summe, die man wiederum in die Ausrüstung und Waffen investiert.

PARALAXX.DE Tel: 089/15901999

Playstation 2 Spiele

Akira Psycho Pinball	31,90	Mortal Kombat: Deadly AI.	59,90
Ace Combat 4	54,90	NBA Live 2003	53,90
Ape Escape 2	57,90	NBA Street	28,90
Barbarian	54,90	Need for Speed Hot Purs.2	56,90
Blood Rayne	51,90	Onimusha 2	53,90
Colin McRae Rally 3.0	55,90	Primal	57,90
Commandos 2	57,90	Pro Evolution Soccer 2	55,90
Conflict Desert Storm	57,90	Ratchet and Clank	57,90
Contra Shattered Soldier	55,90	Red Faction 2	56,90
Das Ding	49,90	Shadowman 2nd Coming	45,90
Der Herr d. Ringe: 2Türm	55,90	Silent Hill 2	46,90
Dragon Ball Z - Budokai	56,90	Silent Scope 3	55,90
DTM Race Driver	55,90	SOCOM U.S. Navy Seals	58,90
Evil Dead-Hail to the King	56,90	Street Hoops	55,90
Formel Eins 2002	57,90	Summoner 2	56,90
Ferrari F355 Challenge	57,90	Tekken 4	61,90
FIFA Football 2003	53,90	Terminator	57,90
Final Fantasy X	61,90	The Getaway	57,90
Ghost Recon	58,90	Time Crisis 2	56,90
Gran Turismo A-Spec	30,90	Time Splitters 2	57,90
Gran Turismo Con. '02	39,90	Tony Hawk's Pro Skater 3	29,90
GTA 4 Vice City	53,90	Tony Hawk's Pro Skater 4	57,90
Haven	55,90	Virtua Cop	39,90
ICO	53,90	Virtua Tennis 2	54,90
Jack and Dexter	30,90	WipeOut Fusion	56,90
James Bond 007Nightfire	53,90	WRC 2 Extreme	57,90
Kingdom Hearts	57,90		
Knockout Kings 2002	57,90		
Mark of Kri, The	59,90		
Maximo	29,90	Playstation 2 Hardware	
Medal of Honor Frontline	55,90	Playstation2 Grundgerät	239,-
Metal Gear Solid2 S.of.L.	56,90	Playstation2 Controller	26,-
Metal Gear Solid2 Subs	57,90	Playstation2 Mcard 2xPack	57,-
Moto GP 2	56,90	Playstation2 Fernbedienung	29,-

Kein Mindestbestellwert, ab 119€ versandkostenfrei! Bei Vorkasse Versandkostenpauschale von 3,00€. Versandkosten 3,00 € + 1,93 € Nachnahmegebühr. Lieferungen, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

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

NACKTE TATSACHEN: PLAYBOY FÜR PS2

Sexy PS2: 2004 wird das erste Playboy-Spiel erscheinen. Leisure Suit Larry lässt grüßen: Der Spieler übernimmt die Rolle vom potenten Playboy-Gründer Hugh Hefner. Zum einen muss man das Playboy-Imperium aus wirtschaftlicher Sicht aufbauen, zum anderen darf man sich als Konsolen-Casanova mit den Playbunnys vergnügen. Da Acclaims BMX XXX in den USA von Sony Computer Entertainment of America zensiert wurde, wird sich die virtuelle Fleischeslust nach Angaben der Entwickler in Grenzen halten.



Hugh Hefner (Bildmitte).

SONY SUCHT PS2-ONLINE-BETA-TESTER

Im Mai geht die PlayStation2 in England, im Juni in Deutschland ans Netz. Deshalb sucht Sony Computer Entertainment nach Beta-Testern, die ein paar Monate vor dem offiziellen Startschuss die Software ausgiebig unter die Lupe nehmen. Die „Versuchskaninchen“ werden mit einem Netzwerk-Adapter, SOCOM: U.S. Navy SEALs inklusive des USB-Headsets von Logitech ausgestattet. Unter folgender Adresse kann man sich kostenlos für den Beta-Test anmelden:

http://eu.playstation.com/europe/europe_select.html

GRAN TURISMO 3 A-SPEC KURBELT AUTOVERKÄUFE AN + GRAN TURISMO 4



Das Top-Modell Carisma (Mitsubishi Lancer Evolution) GT Evolution VII kostet 43.600 Euro.

Der dritte Teil des Real-Driving-Simulators von Polyphony Digital/Sony Computer Entertainment hat in den USA einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Nachdem viele Kunden bei Mitsubishi Sturm gelaufen sind und die Nachfrage nach dem Mitsubishi Lancer Evolution enorm gestiegen ist, wird der Wagen (im Vorgänger-Modell ist Tommi Mäkkinen mehrere Male Rallye-Weltmeister geworden) in den USA angeboten. Aufgrund dessen wird Nissan auch den Skyline GTR zum Verkauf anbieten. Dazu Takashi Kiuchi von Mitsubishi: „Es gibt keinen Zweifel daran, dass Gran Turismo eine große Rolle dabei gespielt hat, den Lancer Evolution in den Vereinigten Staaten herauszubringen. Ohne das Spiel hätte der

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



Chef von Polyphony Digital und Schöpfer der Gran-Turismo-Reihe: Kazunori Yamauchi (rechts).

Wagen in den USA nicht so viel Beachtung gefunden.

Gran Turismo 4: Kazunori Yamauchi bestätigte erneut, dass Teil 4 zu 50 Prozent fertig gestellt sei. So soll man neue Wagen via Online-Anbindung herunterladen können. Übrigens: Polyphony Digital ist in neue Bürogebäude mit Fitness-Raum, Duschen und Schlafzimmer umgezogen.

MTV DEATHMATCH

Das Line-Up des tabulosen Knetmasse-Figuren-Wrestlings setzt sich unter anderem aus folgenden Stars zusammen: Carmen Electra, Tommy Lee, Marilyn Manson, Busta Rhymes, Dennis Rodman, Mr. T, Shannon Doherty, Anna Nicole Smith. Insgesamt werden in der fertigen Version mehr als 20 Film- und Musik-Berühmtheiten mit dabei sein. Als Release-Datum für die PS2-Interpretation der MTV-Fernsehsendung gibt Take 2 Interactive lediglich das Jahr 2003 an.



NBA STREET VOL. 2

Der zweite Teil des Basketball-Spiels der EA-Big-Reihe erscheint bereits im März 2003. Zu den Neuerungen gehören unweigerlich die 25 NBA-Legenden in ihren Original-Outfits und mit ihren charakteristischen Bewegungen. Beispielsweise wird Ex-Boston-Celtics-Star Larry Bird auf Punktejagd gehen. Sieben Courts, dazu gehört auch der Platz aus dem Film „Forrester - Gefunden“ (mit Sean Connery, 2000) sind spielbar. Als besonderer Anreiz gelten Doppelpässe, wobei man die Kontrolle über den Passgeber behält.



ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

...weitere Infos auf unserer Internetseite <http://www.activated.de>

oder email: sos@activated.de Bestelloffline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999

(Gesamtpreis inkl. Versand, ggf. zzgl. Steuern)



Nr. 1152
DVD Region Free
Software zum abspielen
von Import-DVDs auf PS2
nur 19,95 EUR



Nr. 1153
LaserClean ReinigungsCD
mit Software für PSX,
PSone, PS2
nur 19,95 EUR



Nr. 1154
PS2 Fern-
bedienung
nur 14,95 EUR



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



Nr. 1151 PS2
8MB Memorycard
mit SONY-Lizenz
nur 34,95 EUR

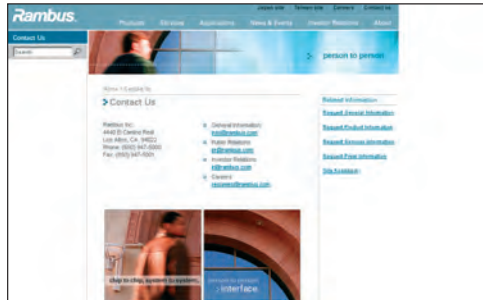


Nr. 3179
VideoView
VGA-Adapter
nur 94,95 EUR

PLAYSTATION3 – NOCH MEHR MÖGLICHE HINWEISE



PlayStation-Vater Ken Kutaragi ist in das PlayStation3-Projekt sehr eng involviert.



Die Internet-Seite der Speicherspezialisten von Rambus.

Der neueste PlayStation3-Gossip in Kurzform: Angeblich soll das Gerät mit einem Disk Drive ausgestattet sein. Dem Anschein nach gestattet es oben- und unten der Chip mit dem Codenamen GRID, eine Verbindung mit verschiedenen Elektronikapparaten herzustellen. Auch die Vernetzung mehrerer PS3-Konsolen untereinander soll durch die

Breitbandanbindung möglich sein. GRID wird von Sony, IBM und Toshiba entwickelt.

Darüber hinaus sind nun Sony und Toshiba Lizenznehmer einiger Technologien der Firma Rambus. Womöglich sollen sie bei PlayStation3 angewandt werden. Laut Rambus finden sie in Sony- und Toshiba-Produkten Platz, die in den

kommenden drei Jahren auf den Markt kommen werden. Im Detail: Zum einen lizenzierte man die „Yellowstone“-Signaltechnik, die Taktraten von mehr als 3 GHz/s ermöglicht. Zum anderen steckt hinter der Rambus-Lizenz ein Hochgeschwindigkeits-Parallel-Interface, das eine Datenrate zwischen mehreren Chips ermöglicht, die zehnmal schneller ist als die neuesten Prozessor-Busse.

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

SONY WILL PS2 FÜR FILME- UND MUSIK-DOWNLOAD VERWENDEN

Im Rahmen der Consumer Electronics Show vom 9. bis zum 12. Januar in Las Vegas kündigte Sony President Kunitake Ando an, dass der PlayStation-Bereich eines der drei Standbeine des Unternehmens sei. Nach seinen Aussagen kann in naher Zukunft die mit dem Network-Adapter und Festplatte ausgerüstete 128-Bit-Konsole zum Herunterladen und Abspielen diverser Daten aus dem Entertainment-Bereich dienen. Dazu sollen z.B. Videos,

Musikstücke oder Bilder gehören.



SEEGAAA - DAS SONIC TEAM SETZT AUF PLAYSTATION2

Yuji Naka, der Chef von SEGAs Sonic Team und zugleich Schöpfer des rasanten blauen Igels, liebäugelt immer mehr mit Sonys 128-Bit-Konsole. Da er noch nichts für die Konsole entwickelt hat, möchte er endlich auch für diese Hardware einen Titel produzieren. Für ihn kommt sowohl eine PS2-Version von Phantasy Star Online, als auch eine neue PS2-Kreation in Frage. Kommt Sonic the Hedgehog 3 auch für das Sony-Gerät? Leicht möglich, denn das SEGA-Maskottchen bekommt einen Multi-Plattform-Auftritt.



TIME CRISIS 3

Teil 3 der Namco-Lightgun-Shooter-Serie wird ebenfalls für das in technischer Hinsicht der PS2 ähnliche System-246-Board (die Coin-op-Fassung steht ab Februar 2003 in den Spielhallen) entwickelt. Demnach steht einer Umsetzung für die schwarze 128-Bit-Sony-Konsole nichts mehr im Weg. Zu den Hauptneuerungen gehören eine längere Spielzeit, bessere Grafik und neue Waffen (MPs, Shotgun, Granatwerfer usw...). Mehr Baller-Taktik: Um die Feuergefechte unbeschadet zu überstehen, muss der Pistolero immer die richtige Waffe wählen.

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

Nr. 1155

Scorpion3 Gun für PS2

- für ALLE PS2 Lichtpistolenspiele
- Auto Reload & Auto Fire
- realistisches Design
- klein, handlich

- verbesserte Genauigkeit
- Laserpointer (ausschaltbar, justierbar)
- einzige Pistole die auch an 100Hz Fernsehern funktioniert !

nur 29,95 EUR

...weitere Infos auf unserer Internetseite <http://www.activated.de>
oder email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999



JAPAN News

AOU AUTOMATEN-MESSE IN TOKIO



Vom 22. bis zum 23. Februar findet die AOU 2003 statt. Als Veranstaltungsort dient das Makuhari Messe Convention Center, wo auch alljährlich die Toyko Game Show über die Bühne geht. Insgesamt werden 38 Aussteller ihre neuesten Produkte zur Schau stellen. Dazu gehören auch Konami, SEGA, Namco usw... Neben vielen Coin-op-Debüts darf man auch die eine oder andere Überraschung für den Konsolen-Sektor, sprich für die PlayStation2, erwarten. play berichtet dann live vom Ort des Geschehens.

DIE MEISTVERKAUFTE PLAYSTATION-SPIELE 2002



Angeführt wird die Liste von World Soccer Winning Eleven 6. Das Konami-Gekicke wanderte knapp 1,1 Millionen Mal über die Nippon-Ladentheken. Dahinter folgt Onimusha 2 mit rund 950.000 Exemplaren. Platz 3 nimmt Squaresofts Kingdom Hearts mit ungefähr 820.000 verkauften Spielen ein. Shin Sangoku Musou 2 Mushouden (Dynasty Warriors 3) aus dem Hause Koei (ca. 740.000) und Namcos Tales of Destiny (ca. 735.000) folgen auf den weiteren Rängen.

Release - Februar

PLAYSTATION2

Anubis: Zone of the Enders (KONAMI)
Dog Station (KONAMI)
Gun Survivor 4: Biohazard (CAPCOM)
Kaidou Battle (GENKI)
MotoGP 3 (NAMCO)
Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni (SEGA)
Shibai Michi (Sony)
Shin Sangoku Musou 3 (KOEI)
Star Ocean 3: Till the End of Time (ENIX)
Venus and Braves (NAMCO)

ERSTE PROBLEME BEI SQUARE ENIX

Die erste Krise bei der gemeinsamen Firma der japanischen Rollenspiel-Giganten: Wie geplant sollte jeder Square-Aktionär für eine Aktie genau 0,81 Enix-Anteile bekommen. Doch Square-Hauptaktionär Masafumi Miyamoto hat sein Veto gegen diese Entscheidung eingelegt. Schließlich hält er ungefähr 40 Prozent an der Final-Fantasy-Firma. Aus diesem Grund wurde die für den 12. Februar 2003 geplante Hauptversammlung auf Mitte Januar vorverlegt. Die Entscheidung stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.



DYNASTY WARRIORS 4

Erste interessante Details: Teil 4 bietet Belagerungs-Sequenzen. Hierbei lassen sich Katapulte, Rammböcke und Belagerungstürme verwenden, um das feindliche Hauptquartier zu stürmen. Dynasty Warriors 4 bietet 50 Levels, die in 17 Gebiete unterteilt sind. Neuerdings kann man im Character-Edit-Mode den/die Helden/Heldin ganz nach eigenem Gusto kreieren. Außerdem wird der Titel über eine Online-Anbindung verfügen (diese Info bezieht sich auf die japanische Fassung).



IST TRIBES 3 IN DER ENTWICKLUNG?

Obwohl der PS2-Ego-Shooter Tribes: Aerial Assault in USA die PS2-Online-Gemeinde schon seit dem 25. September 2002 begeistert, muss man sich hierzulande höchstwahrscheinlich noch bis Juni gedulden. Alex Rodberg, Brand Manager für Tribes bei Sierra Entertainment, hat im TribalWar.com-Forum gepostet, dass sich der neue Tribes-Teil derzeit in einem frühen Beta-Stadium befindet. Hoffentlich kann man das neue Projekt auf der nächsten E3 auch für PS2 bestaunen (Teil 1 und 2 waren PC-Titel).

AUTOMODELLISTA: SEGA UND CAPCOM GEHEN PARTNERSCHAFT EIN

Neidvolle Blicke richten sich auf Amerika: Denn dort wird der Cel-Shading-Racer Automodellista mit Online-Funktion ausgestattet erscheinen. Capcom arbeitet dafür mit SEGA zusammen. Unter Verwendung der Software SNAP (SEGA Network Application Package) können sich Online-Rennfahrer heiße Rennen liefern, ihre Meinung und virtuelle Autoteile austauschen. Hierzulande wurde der Titel am 6. Dezember 2002 ohne jegliches Network-Feature auf den Markt gebracht.



ZONE OF THE ENDERS 2: THE 2ND RUNNER LE

Japanische Zocker sind wahrlich zu beneiden: Wie schon bei Z.O.E - Zone of the Enders vor zwei Jahren, bringt auch diesmal Entwickler Konami eine Limited Edition heraus. In der üppig ausgestatteten Großpackung sind folgende Artikel enthalten: Anubis: Zone of the Enders (so der japanische Titel), das 200-Seiten-Buch „Zone of the Enders Chronicle“, ein Relief des Anubis-Orbital-Frame, ein Poster sowie die CD-Single des Theme Songs „Beyond the Bounds“. Der Preis: 9.800 Yen, rund 90 Euro.



+++ **PS2-TITEL MIT HEADSET, OPERATOR'S SIDE UND DEKA VOICE.** Am 30. Januar bzw. 13. Februar ist in Japan Stichtag für Operator's Side und Deka Voice. Beide Titel unterstützen das USB-Mikrofon (liegt dem Spiel bei). In Operator's Side gibt man der Akteurin Kommandos, um beispielsweise die Waffen im Kampf gegen die Monster sprechen zu lassen. Deka Voice handelt dagegen in den USA der 30er-Jahre. In der Rolle des Polizisten Steven Haywood erteilt man dem Partner Meffin und dem Hund Lion per Headset Befehle. Für beide Games ist eine PAL-Veröffentlichung durchaus denkbar. +++

+++ **TODSICHERER TREFFER! RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR 4.** Capcoms Lightgun-Shooter bietet das geniale Item-Austausch-Feature, bekannt aus Resident Evil 0. Das heißt: Anstatt Gegenstände zeitweise in einer Truhe zu lagern, hinterlässt man sie in einem beliebigen Raum. Wird dann der Charakter entweder durch das Gun-Survivor-Drehbuch oder auf Button-Druck hin gewechselt, kann er auf die sämtliche Hinterlassenschaften zurückgreifen. Werden die Personen getrennt, dienen z.B. kleine Lastenaufzüge zum Warenaustausch. +++

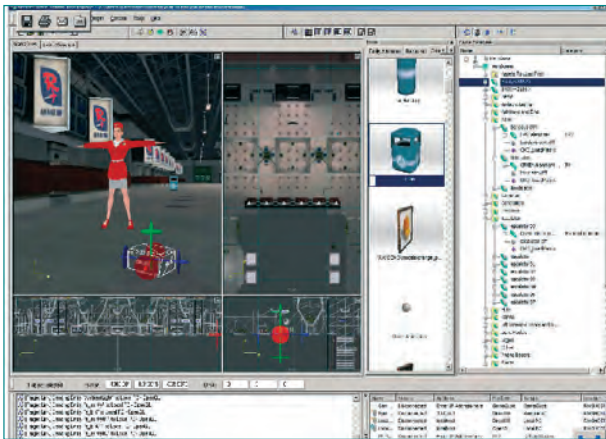
+++ **TURNIERE FÜR PRO EVOLUTION SOCCER 2:** Die wichtigsten Veranstaltungen auf einen Blick. Alle Angaben sind natürlich ohne Gewähr. 7. und 8. Februar 2003: 2. German Open in Rosenheim (Deutschland). 9. Februar: PES2-Turnier in Binche (Belgien). 8. März 2003: 1. Enslund Cup in Enslund/Nordhorn. März/April 2003: 2. Franken Cup in Zirndorf (Deutschland). +++



NEWS-MIX

RENDERWARE RÄUMT AB

Mortal Kombat Deadly Alliance, GTA Vice City, Pro Evolution Soccer 3, Burnout 2, Tony Hawk's Pro Skater 4 u.v.m. - viele Spiele werden mit den RenderWare-Tools von Criterion Software hergestellt. Namhafte Entwickler, wie etwa Namco, Capcom, Electronic Arts und Sony greifen auf die Grafik-, Audio-, KI- und Physik-Programme zurück. Criterion hat dank des großen Kundenstammes einen Umsatz im mehrstelligen Millionen-Bereich erzielt.



CODEMASTERS GIBT KARRIERE-TIPPS

Die Colin-McRae-Macher versuchen sich als Ratgeber. Unter <http://www.codemasters.com/jobs/> findet man viele Informationen über Berufe in der Spieleindustrie. Dazu gehören z.B. Grafiker, Programmierer oder Tester (Qualitätssicherung). Die englischsprachigen Seiten gewähren verhältnismäßig tiefe Einblicke. Andererseits geben sie Aufschluss darüber, welche speziellen Vorkenntnisse bzw. Schulabschlüsse für die drei Jobs im Einzelnen benötigt werden.

EMAIL THIS PAGE HOME MAP PAGE UK

NEWS SHOP GAMES DOWNLOADS SUPPORT HALL OF FAME CORPORATE JOBS CONTACT CHEATS

GAME SEARCH

Select a Game

Select a Platform

Select a Genre

Product Status

SEARCH CODEMASTERS

Code LOGIN

username (email address)

password

remember me

Register Now for free!

Forgotten your password?

Any feedback?

FREE SHIPPING IN THE UK

COLIN MCRAE RALLY 3 PS2/BOX From £39.95

Toca RACE DRIVER PS2/PC From £34.99

LMA MANAGER 2003 PS2/BOX From £39.99

CAREERS IN THE GAME INDUSTRY

GETTING A GRAPHIC ARTIST JOB, IN THE GAMES INDUSTRY

This is a guide on how you can best position yourself for getting a graphic artist in the video games industry, assuming that this is what you want to do for a living.

It assumes that you are still at school or college level and maybe deciding what courses to take, what qualifications and skills you will need. The information is relevant to Codemasters and may not be as relevant for other companies.

What should I do now to prepare?

The first point is to clarify what course to take at college or University. I personally started with a general college course covering graphic design, furniture design, product design and jewellery. This teaches you the basics in 3d and 2d, colour and imagination. Being able to draw well helps, but not all the best traditional artists make the best game artists.

Once initial college education is complete, you may want to opt for specific courses in Multimedia and Games Production for general art disciplines, or alternatively traditional and digital animation courses can teach you the necessary skills to become an animator. Many of the current staff at Codemasters have graduated from interior design, graphic design, automotive design, fine art, architecture and web design, so limiting yourself to a specific games course isn't always necessary.

What type of art jobs are there?

There are many different types of art positions at games companies, which cater for all individual tastes. The most common roles are that of 2D/3D artist and animator. The 2D/3D artist generally produces textured models for in-game use; this could be anything from a building to a complete landscape. You can specialise even further by focussing on a particular subject matter such as cars or character heads.

Handy-Power!

ruf an: 01908 - 662680

0900 515168 (28,16cts/min)

0901 599998 (4,23ct/min)

Logo's für Nokia, Ericsson, Alcatel & Siemens

31038	31026	31008	40020	German
39520	38502	42023	32030	KEEP COOL
31503	34019	31027	42008	31043
31004	38522	31028	31036	41544
37503	31019	40009	31031	33000
31014	37530	42522	39599	31046
31015	31048	41501	42521	42022
40000	41505	37514	42000	31025
42523	42002	41521	38013	31049

Extra große XXL - Pix für Dein Siemens Handy!

44000	44003	44018	44006	44013
44014	44009	44004	44001	44017

Überrasche Deine Freunde mit einer blinkenden SMS

90103 Hab Dich lieb!
90127 Ich habe total
90100 Ich habe mich
90105 Du bist some sweet!

90004 Warnung! Entfernen Sie sofort
90220 Morgens ein Joint und der Tag
ist Dein Freund!
90222 Wenn dir diese SMS blinkend
vorkommt, brauchst du dringend SEX!

90108 Du bist mein
90001 Bist du gut zu
90003 Dieses Handy wird
90009 Was wer bist
90010 Du nervst
90011 Achtung Virus Im Handy!
90124 Du bist
90102 Du bist

Bildmittellungen für Nokia & Siemens

70104	70530	70501	70532	70531
61005	61009	70523	70550	68000
70551	61010	61014	69021	61024
61004	61012	61020	71400	70000
70500	70552	69032	70121	72531

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

Chartbreaker:

15201 Anti Lavigne/Complicated

15207 Truth Hurts/Addictive

15211 Drunkenmunk/E

15212 Eminem/Without me

15213 Massive Töne/Cruisen

15214 Savage Babes/Round Round

15215 Groove Coverage/Monlight Shadow

15216 Band ohne Namen/Girl 4 a day

15217 Right said Fred/Stand up

15218 Elvis/A little conversation

15219 Eye/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 Ovianna Milan/When you look at me

15228 Eminem/Cleaning out my closet

15229 Die Prinzen/Deutschland

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 Secret Tunes/House of the rising sun

15238 Ashanti/Happy

15239 Nelly/Hot in Herre

15243 Xavier Naidoo/Wenn ich schon Kinder hätte

Chartbreaker:

15244 No Doubt/Underneath

15245 Ben/Hertz aus Glas

15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby

15247 Will Smith/Black suits comin

15248 Toktok/Day of mine

15249 Kelly Osbourne Papa don't preach

15250 Atomic Kitten - Eternal Flame

15251 Crazytown/Butterfly

15252 Hermes House B/County Roads

15253 King Africa/La Bomba

15254 Eminem/Stan

15258 R. Kelly/Fiesta

15259 Limb Biskit/Rollin

15263 Public Domain/Operation Blade

15267 Fettes Brot/Schwule Mädchen

15268 Shaggy/ Angel

15269 Linkin Park/In the End

15270 Jeanette/How it's got to be

15271 Die Prinzen/Deutschland

15272 Fatboy Slim/Star99

15273 Eurythmics/On the move

15274 Kool Savah/Haus & Boot

15275 Xzibit/Multiply

15276 B3/O.I.O.

15277 Modern Talking/Win the race

15278 Safri Duo/Played a Live

15279 Linkin Park/Crawling

15281 Loona/Rhythm of the night

Soundtrax:

15091 Adams Familie

15092 Akte X

15094 Alex F.

15098 Das A-Team

15097 Don't 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 Gemüthlichkeit

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 Schnelle Maus von Mexico

Flirten per SMS!

Finde Deinen Traumpartner!

1805 999666 (12Cent/Min)

Anmeldedatenwunsch angeben, und du erhältst nach wenigen Minuten deine ersten Flirt SMS von netten Leuten aus Deiner Nähe!



Die Ultimate Gamers Expo findet erstmals vom 15. bis zum 17. August 2003 statt. Als Veranstaltungsort hat man das Los Angeles Convention Center auserkoren, in dem auch alljährlich die E3-Messe abgehalten wird. Die neu ins Leben gerufene Ausstellung soll jedoch den Endkonsumenten und nicht den Fachbesucher ansprechen. Neben neuen Titeln, die dort zur Schau gestellt werden, werden Live-Veranstaltungen und Workshops abgehalten.

DICE



Videospiel-Prominenz hält bei der alljährlichen DICE-Konferenz (steht für: Design, Innovate, Communicate, Entertain) interessante Vorträge. Zu den Sprecher gehören beispielsweise Nintendo-Guru Shigeru Miyamoto, SEGA-Koryphäe Yu Suzuki, Insomniac-President Ted Price und Naughty-Dog-Gründer Jason Rubin. Die Themen reichen von Game Design über die Entwicklung von Sequels bis hin zur erfolgreichen Einführung von Online Games.

Release - Februar

PLAYSTATION2
.hack (BANDAI)
Batman: Dark Tomorrow (KEMCO)
Breath of Fire V: Dragon Quarter
Dark Cloud 2 (Sony)
Everblue 2 (Capcom)
EverQuest Online Adventures (Sony)
Mission: impossible - Operation Surma (INFOGRAMES)
My Street (SONY)
P.T.O. IV (KOEI)
Xenosaga (NAMCO)

NEWS-MIX

+++ PLAYSTATION2 STELLT WEIHNACHTS-REKORD AUF! Über 1,5 Millionen PlayStation2-Geräte stehen nach neuesten Erhebungen in deutschen Wohnzimmern. Sony beansprucht somit ca. 65 Prozent der Next-Generation-Konsolen-Nische. In puncto Software hat man mit 78 Prozent Marktanteil klar die Nase vor den Xbox- und Nintendo-Konkurrenten. Europaweit wurden in den vergangenen drei Monaten mehr als 3,4 Millionen PlayStation2- und 800.000 PSone-Apparate verkauft. +++

+++ VERKAUF DES PS2-NETWORK-ADAPTERS BOOMT! Immer mehr PlayStation2-Besitzer in den USA und Japan nutzen das Online-Angebot. Sony Computer Entertainment hat laut neuesten Statistiken bereits 200.000 Netzwerkadapter in den Vereinigten Staaten von Amerika verkauft. Im Land der aufgehenden Sonne haben rund 400.000 Online-Begeisterte das Portemonnaie für den Breitband-Adapter geöffnet. Die Verkaufszahlen werden sicherlich noch weiter in die Höhe schnellen, wenn in Europa ab Mai 2003 der Verkauf startet. +++

+++ ADIOS ARCADE! CAPCOM STELLT ÜBERLEGUNGEN AN... Nach Aussagen von Heiji Oshima, Executive Vice President von Capcom, erwägt der japanische Software-Gigant, endgültig aus dem Coin-op-Business auszusteigen. In erster Linie liegt es an den sehr hohen Entwicklungskosten für einen Spielhallen-Titel. Schließlich geht das Interesse an Videospiel-Automaten auch in Japan permanent zurück. Capcom hat in diesem Ressort in der vergangenen Zeit schwer hinzunehmende Verluste verbucht. +++

+++ CAPCOM WIRD NICHT VON NINTENDO GESCHLUCKT! Nintendo kauft Capcom! Diese Nachricht hat sich kurz vor Weihnachten 2002 wie ein Lauffeuer in der Videospiel-Szene verbreitet. Kurz darauf hat Capcoms Executive Vice President Heiji Oshima klar Schiff gemacht - er hat dieser Meldung in einer offiziellen Stellungnahme widersprochen. Der Spielehersteller aus Osaka wird weiterhin unabhängig bleiben, da es keine Pläne für eine Fusion mit einer andern Company gibt. Übrigens: Derzeit befinden sich ca. 15 PS2-Spiele bei Capcom in der Mache. +++

+++ WIRD KEN KUTARAGI DER NÄCHSTE SONY-VORSTANDSCHEF? Der PSone- und PlayStation2-Schöpfer Ken Kutaragi könnte demnächst den Posten als Sony Vorstandschef übernehmen. Der nunmehr 53-jährige Japaner würde in diesem Fall den Platz von Nobuyuki Idei (President und CEO) einnehmen, der seit mehr als 40 Jahren im Dienst des japanischen Traditions-Herstellers steht. Zur Info: In den 80er-Jahren entwickelte Ken Kutaragi auch den Sony-Soundchip für das Super-Nintendo-Entertainment-System, kurz SNES. +++

+++ Gameplan Bibel - alle Konsolen/Heimcomputer auf einen Blick: www.gameplan.de: Unter dieser Web-Adresse kann das Nachschlagewerk, das 256 Videospiel-Konsolen, Handhelds und Heimcomputer von der 8-Bit-Ära bis in die Gegenwart ausführlich bespricht, bestellt werden. Der Preis: 24 Euro plus Versandkosten. Autor Winfried Forster hat auf über 140 Seiten nicht nur die Hardware mit großer Fachkompetenz besprochen, sondern stellt dazu noch die wichtigsten Software-Meilensteine vor. Interessante Tabellen und Listen mit vielen technischen Daten runden die „Must have“-Lektüre für wahre Videospiele-Fans ab. +++

DRAGON Z - GEWINNSPIEL

Am 13. Februar ist es endlich so weit. Son-Goku und Co. werden auf der großen Leinwand im Kino zu sehen sein. Die Geschichte von „Dragonball“ basiert auf einer alten japanischen Legende und erzählt von den Abenteuern des kleinen Son-Goku, der auf der Suche nach den Wunsch erfüllenden Dragonballs verschiedene Abenteuer erlebt und später in diversen Zweikämpfen zum größten Kämpfer des Universums wird.

Pünktlich zum Kinostart haben wir das passende Gewinnspiel für euch. Zu gewinnen gibt es:

- 1 x Dragonball Z: Budokai (PS2-Spiel)**
- 1 Original-Filmplakat**
- 1 Original-DBZ-Aufkleber**

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich eine Postkarte an folgende Adresse schicken.

CyPress GmbH • Redaktion play
Stichwort: Sho-Ryu-Ken
Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

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

IN & OUT

IN

- The Ring
- Slapshot und Superjoint Ritual
- Game Boy Advance SP
- playTV
- André's Wortgewalt

OUT

- Termindruck
- abgerauchte Server
- Miesmacher
- Primal-Verschöbung
- Strafzoll

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
The Getaway	69%	75%	69%	63%
Ape Escape 2	82%	83%	88%	83%
BMX XXX	69%	58%	68%	72%
Star Wars Bounty Hunter	76%	78%	80%	80%
Sly Raccoon	88%	89%	83%	87%
Island Extreme Stunts	59%	-	67%	51%
RTL Skispringen 2003	80%	79%	72%	72%
Silent Scope 3	57%	64%	54%	65%
Disney Golf	73%	-	80%	-
Die Sims	82%	83%	-	86%
Knight Rider - The Game	50%	44%	-	-
Pac-Man World 2	75%	79%	-	-
X-Men: Next Dimension	73%	68%	71%	73%

Wir haben

etwas das dir

gehört!

Willst du es zurück Kom m

alle in !!!

www.thegetaway.co.uk



HARDWARE-NEWS 02/03

Immer mehr PlayStation2-Spiele unterstützen die gängigen Surround-Formate wie DTS, Dolby Digital, Dolby Pro Logic II & Co. Wir nehmen auch in dieser Ausgabe wieder eine kompakte Surround-Anlage genauer unter die Lupe.

THX ist in der kleinsten Hütte!

Mit dem Z-680 bringt Hersteller Logitech das erste erschwingliche Surround-System für PCs und Spielkonsolen auf den Markt, das sich zudem das heiß begehrte THX-Zertifikat von George Lucas verdient hat. Ein weiteres Highlight des Z-680 ist die Fähigkeit, Dolby Pro Logic II zu decodieren. Dieses Surround-Format kommt inzwischen bei vielen PS2-Spielen zum Einsatz.

Für ca. 450 Euro erhält der Käufer zwei Paar identische Front- und Effekt-Lautsprecher, eine Center-Box, einen aktiven Subwoofer, das Steuergerät „Digital SoundTouch“, eine Fernbedienung sowie Kabel (inkl. optisches Digital-Kabel) zum Anschluss der Komponenten und für die Verbindung zu PlayStation2, einem PC oder einem DVD-Player. Die 450 Watt Gesamtleistung des im Subwoofer integrierten Verstärkers verteilen sich auf die fünf kleinen Passiv-Boxen und reichen locker für die Beschallung von Räumen bis zu einer Größe von 20 Quadratmetern aus. Der Aufbau der Anlage ist einfach und schnell bewerkstelligt. Die fünf anthrazitfarbenen Satelliten und die Steuereinheit werden mit dem Subwoofer verbunden. Das optische Lichtleiterkabel gibt die digitalen Tonsignale von der PS2 an die Steuereinheit weiter. Wer sich auf die Schnelle von den Tiefbass-Eigenschaften und der Pegelfestigkeit der Z-680 überzeugen möchte, testet das System am besten mit der soundtechnisch überragenden

„Star Wars Episode II – Angriff der Klonkrieger“-DVD. Schon bei der Landung des Naboo-Kreuzers zu Beginn des Films bläst der Subwoofer bedrohlich zum Angriff auf den nachbarlichen Hausfrieden.

Die Bedienung des Steuergerätes ist dank übersichtlicher Bedienelemente und dem blau illuminierten LCD-Display recht simpel. Das Komplettsystem beherrscht neben der Dekodierung von Dolby Digital (5.1) und DTS (Digital Theatre Sound) auch MPEG, Dolby Pro Logic II (Movie und Music), 6 Channel Direct, Stereo x2 und Stereo. Wer seine kleine Zockerhöhle trotz der DVD-Features der PS2 bisher noch nicht zum vollwertigen Home-Cinema ausgebaut hat, der erwirbt für ca. 450 Euro ein komplettes Soundsystem, das sich sowohl im Spielbetrieb als auch beim Anschauen von DVDs keine Blöße gibt.

Negativ schlagen lediglich (in stillen Spiel- oder Film-Sequenzen deutlich wahrnehmbar) das zu hohe Grundrauschen, eine basslastige Musik-Wiedergabe im Stereobetrieb, die dünnen Boxenkabel (marke „Klingeldraht“) sowie eine billig anmutende und zudem unlesbar beschriftete Fernbedienung zu Buche. Auch dass sich die Lautstärke über den wuchtigen Regler am Steuergerät leider nicht stufenlos einstellen lässt, nervt etwas. Ansonsten bekommt das Z-680 von uns eine dicke Kaufempfehlung!



⊙ Kleiner Schönheitsfehler am Rande, der Lautstärkeregler ist leider nicht stufenlos drehbar.



⊙ Das Z-680 von Logitech glänzt mit einer hochwertig-soliden Verarbeitung aller Komponenten.



Produkt	Aktives 5.1 THX Surround System
Hersteller	Logitech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 450
Wertung	★★★★

⊙ Mehr Surround braucht kein Zocker. DTS, Dolby Digital und Pro Logic II – und das mit THX-Lizenz!

Klobiger Freigeist

Der erste kabellose Funk-Controller mit Sony's offiziellem PlayStation-Logo kommt von Logitech. Das Pad sendet bzw. empfängt auf einer Frequenz von 2.4 GHz und hat eine Reichweite von etwa sechs Metern. Seine Energie bezieht der Cordless Controller aus vier Mignon-Zellen. Bei aktivierter Rumble-Funktion kann man damit für ca. 50 Stunden zocken. Ohne das Rumble-Feature halten die Batterien etwa doppelt so lange. Spielern mit großen Händen liegt der Cordless Controller gut in der Hand. Jedoch haben die Designer bei der Anordnung der Action-Buttons (Kreis, X, Viereck und Dreieck) sowie der Schultertasten (L1, L2, R1 und R2) gepatzt. Die Action-Buttons sind zu eng angeordnet, was im Eifer des Gefechts schon mal zu Fehlgriffen führen kann. Die Schultertasten dagegen sind für Spieler mit kleinen Händen nur schlecht zu erreichen. Bei langen Zock-Sessions steht deshalb eine Reizung der Sehne zwischen Zeigefinger und Daumen zu befürchten. Das D-Pad ist rund und lässt z.B. in Beat'em Ups die Präzision des Originals von Sony vermissen. Die Analog-Sticks lassen sich leicht und genau bewegen. Die Verarbeitungsqualität ist tadellos. Das Gewicht des in dunkelgrau und transparentem Blau gehaltenen Pads beträgt satte

370 Gramm. Der Sender ist am Ende eines ein Meter langen Kabels befestigt und kann somit optimal platziert werden. Spieler mit großen Händen und einem starken Drang nach Freiheit testen den Cordless Controller auf jeden Fall mal an. Wer kleine Hände und eine schmale Börse hat, der investiert die rund 80 Euro besser in ein neues Spiel.



Die ungünstig positionierten Schultertasten sind leider nur etwas für „Langfinger“.

Produkt	Cordless Controller für PSone und PS2
Hersteller	Logitech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 79,90
Wertung	★★★

Ego-Shooter Multitalent

Die meisten Ego-Shooter-Fans vermissen die direkte und intuitive Kontrolle über ihr Alter Ego, wie sie es vom PC her mit Tastatur und Maus gewohnt sind. BigBen schafft mit dem Gameboard von Fanatec jetzt Abhilfe. Das deutsche Tastatur-Layout entspricht dem herkömmlicher Laptops. Zusätzlich gibt es sechs frei belegbare Tasten. Auf der linken Seite hat man einen Stick und insgesamt sechs weitere Buttons platziert. Zur Rechten befindet sich das Mousepad aus Plastik. Die enthaltene Kugel-Maus „parkt“ unterhalb des Keyboards in einer Klettverschlusschleufe. Will man einen First-Person-Shooter spielen, programmiert man die Bewegungsfunktionen einfach auf die gewünschten Tasten und los gehts. Es ist auch möglich, die Bewegungen der Spielfigur über den Stick zu steu-

ern und lediglich die Blickrichtung mit der Maus zu kontrollieren. Der Haken an der Sache: Die Spiele müssen, (z.B. Red Faction 2, Half Life (dt.), Age of Empires) auch eine Maus/Tastatur-Steuerung unterstützen! Wer sich jetzt verzweifelt fragt, warum BigBen dem Gameboard nicht eine optische Maus spendiert hat, dem geben wir Antwort. Eine solche kann man bald zusätzlich erwerben. Allerdings weist BigBen darauf hin, dass eine Kompatibilität nur mit der Original-Maus von BigBen gewährleistet wird. Wem die vier Meter langen Kabel noch immer zu kurz sind, der wird das praktische Eingabegerät zusätzlich mit einem „Wireless Modul“ nachrüsten können. Angesichts der nahenden PS2-Online-Premiere könnte sich das Gameboard auch bei der Eingabe von Zugangsdaten oder zum Chat-ten als nützlich erweisen.



Produkt	Gameboard
Hersteller	BigBen
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 69,90
Wertung	★★★

Die Sondertasten lassen sich frei belegen, allerdings muss das Spiel eine Tastatur unterstützen.

Hardware-Shorties

Logitech hat auf der Firmen-Homepage eine Liste mit Spielen veröffentlicht, die mit dem Logitech **Driving Force Lenkrad** kompatibel sind. Näheres bei www.logitech.de.

Wer auf der Suche ist nach günstigen **optischen Digital-Kabeln**, wird bei BigBen fündig. Das zwei Meter lange Kabel zum Anschluss einer Surroundanlage kostet etwa 15 Euro. Herkömmliche HiFi-Kabel sind vergleichsweise teuer (ein Meter ca. 20 Euro).



Logic 3 steigt in den Markt der Soundsysteme ein. Die **Soundstation 5.1** decodiert Dolby Digital, Dolby Pro Logic und Stereo Signale. In dem Boxenset sind fünf Satelliten (je 5 Watt), ein Subwoofer (20 Watt) und eine Fernbedienung enthalten. Der Preis liegt bei ca. 230 Euro. Einen gründlichen Test reichen wir in einer der nächsten Ausgaben nach.

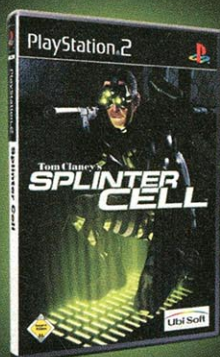
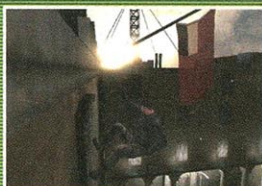
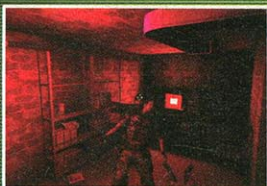
Für rund 5 Euro gibt es den **Port Protector Pro**. Das Teil schließt die selten genutzten USB-Ports sowie den i.Link-Anschluss ab und schützt sie so vor Staub. Ein pfiffiges Zubehörtel für Sauberkeitsfanatiker von Logic 3.

Für knapp 200 Euro verleiht das **Inspire 5.1 Soundsystem** von Creative Spielen und DVDs den nötigen Schalldruck. Das Boxenset besteht aus vier Satelliten (je 6 Watt sinus), Center-Speaker (6 Watt sinus), Subwoofer (18 Watt sinus), Verstärker und Fernbedienung.

In den USA ist Sony's **Breitband-Adapter** wieder erhältlich. Sony hatte die Auslieferung des für Online-Spiele erforderlichen Zubehörteils vorübergehend eingestellt, da die Server von SOCOM U.S. Navy SEALs völlig überlastet waren. Nun hat man die Infrastruktur weiter ausgebaut und den Adapter wieder zum Verkauf freigegeben. Der Preis liegt bei 39 \$.

Beim kanadischen Versandhändler EB Games (www.ebgames.com) sorgte ein bizarres „Zubehör“ für Aufregung. Das **„Chameleons“-Set** (5 \$) besteht aus Klebefolien, mit der PlayStation2-Besitzer ihre Konsole individuell stylen können. Einige Käufer beklagten sich jedoch, dass die Aufkleber neben den USB-Ports auch die Luftschlitze verdeckten, die für die Zirkulation von Kühlluft zwingend offen sein müssen. Dumm gelaufen!

*Sein Name ist Sam Fisher.
Die U.S. Regierung leugnet seine Existenz.*



www.splintercell.com



Night vision
engine track

Demnächst für PlayStation 2...

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL™**



PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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

Schlechter Vergleich!



Hallo play, warum bringt ihr keine oder fast keine Tests mehr zu PS1-Games? Es erscheinen doch noch welche und OPM1 hat auch immer einiges zu testen.

Irgendwie seltsam: In den ersten Ausgaben des Offiziellen PlayStation1 Magazins bei CyPress gab es nur 5 - 6 Tests, bei play aber gut 10 - 15. Und nun zum Ende von OPM1 ist es genau umgekehrt. OPM hat ca 15, play max. 3. Das find ich irgend wie sch....

Auch wenn nicht mehr so viele Games in Deutschland für die PS1 erscheinen, in den USA und in Japan kommen noch reichlich. Und ihr hattet „früher“ immer jede Menge Import-Teste. Jetzt nicht mehr :-)

Außerdem macht ihr im Moment viel zu viele Kurztests. 8 Normale & 10 ganz kurze (1/3 Seite). In einigen Ausgaben hattet ihr mehr als 160 Seiten & noch Kurztests aber bei 132 Seiten versteh ich das nicht. Dann hängt noch 12 Seiten dran und macht gar keine Kurztests. Würde ich viel besser finden.

So das reicht erst mal mit Kritik, so noch ein RiesenLOB für den Bericht über das neue Mortal Kombat, den ich in eurem Schwestermagazin schmerzlich vermissen musste, ich hoffe ihr testet das Game auch.

bis denn
Evil, E-Mail



Zunächst einmal wollen wir Folgendes festhalten (und das nicht zum ersten Mal wohlge-merkt – aber wir geben die Hoffnung nicht auf): Die beiden offiziellen PlayStation-Magazine erscheinen zwar im glei-

chen Verlag wie unsere play, doch das ändert NICHTS an der Tatsache, dass es sich um voneinander unabhängige Magazine mit getrennten Redaktionen handelt!!!!

Der Grund für den Rückgang der PSone-Tests in UNSEREM Heft ist offensichtlich: Es gibt so gut wie keine Spiele mehr für die alte graue Dame. Und bevor wir Spiele wie „Hans geht einkaufen“, „Oma wäscht ihren Hund“ oder irgendwelche hanebüchenen Importspiele testen, die sowieso kein Mensch auch nur ansatzweise versteht, konzentrieren wir uns lieber auf qualitativ hochwertigere und vor allem interessantere Software.

Wir machen nur so viele Kurztests, weil es so viele Spiele gibt. Und wenn wir schon kaum noch PSone-Games vorstellen, dann doch wenigstens alle Titel, die für die PS2 erscheinen.

Musikalische Schatzsuche



Hallo Play-Team!
Ich dachte, es wird mal wieder der Zeit für ein Stück Elektropost! Es gibt da ein paar Dinge, die mir unter den Nägeln brennen, und zwar:

Was ist eigentlich mit der guten alten Fun Generation passiert? Ich hatte sie seit der ersten Ausgabe gelesen und eigentlich gab es in punkto Schreibstil, Unterhaltungswert und Kompetenz absolut nichts Besseres zu lesen. [...] Nach dem Review der Slipknot-DVD habe ich mich gefragt, warum es keinen Test über das neue Werk von Marilyn Manson, die Guns-God-Government-DVD gab. Da ihr ja äußerst rockig veranlagt seid und Marilyn Manson selbst als „Ausnahmekünstler“ bezeichnet habt, finde ich,

dass die DVD etwas mehr Beachtung verdient hätte. Mir ist klar, dass man in einem PlayStation-Mag nicht über jede DVD-Neuerscheinung informiert werden kann, aber dafür hätte ruhig Platz sein können, zumal mich das Rating brennend interessieren würde...

Zum Abschluss würde ich euch gern fragen, ob nicht eine Erweiterung des Leserbrief-Teils möglich wäre?! Zwei Seiten sind ein bisschen wenig und seit dem Leserbrief von Sonysonic bin ich fest davon überzeugt, dass ihr jeden Monat genug unterhaltsame und themenreiche Niederschriften erhaltet...

Wie im Brief der letzten Ausgabe von Thomas Möckel spreche ich mich hiermit ebenfalls für eine feste Sonysonic-Kolumne aus, am besten ihr verlost Sonysonic-Shirts im Abo und bietet auch sonst noch diverses Merchandise an. Ich hoffe sehr, dass ihr schon wieder ein paar literarische Schätze von ihm erhalten habt...

play, ihr rockt!
n0Illusi0ns aka Benedikt, E-Mail



Die gute alte Fun Generation hat bereits vor zwei Jahren das Zeitliche gesegnet. Dafür, dass du das Blatt so hoch lobst, bist du aber reichlich uninformatiert... Spaß beiseite, als man beschloss, die Fun einzustellen, war der Markt für ein Multiplattform-Magazin einfach nicht mehr profitabel – schließlich gab es nur die PSone bzw. die PS2. Inzwischen sieht das alles natürlich ganz anders aus. Und wer weiß, vielleicht kommt sie ja irgendwann mal wieder.

Da unser DVD-Bereich sehr klein ist, müssen wir im Vorfeld ganz genau überlegen, welche Scheiben wir vorstellen. Im Falle von Musik-DVDs ist das gleich dop-

pelt kompliziert, da diese nur eine kleine Sparte des großen DVD-Marktes abdecken. Wir haben uns für die Slipknot-DVD entschieden, da sie in Punkto Bild und Ton Referenzcharakter hat und auch in musikalischer Hinsicht durchaus zu überzeugen weiß. Von der Marilyn-Manson-DVD kann man das leider nicht behaupten (beispielsweise sind Bild und Ton nicht immer ganz synchron) – ganz klar, dass in diesem Fall die Jungs aus Iowa das Rennen gemacht haben.

Der verehrte Herr Sonysonic hat sich bis dato noch nicht wieder zurückgemeldet. Wir harren selbst auf ein eventuelles Schreiben seinerseits.

Lieber spät als nie



Hi Leute,
was zur Hölle geht da ab? Jetzt, wo fast nur noch die echt reichen Publisher da sind und wenige talentierte Programmierer, sieht es übler aus als erwartet! [...] Capcom macht NOCH EIN Resident Evil und NOCH EIN Devil May Cry und Konami arbeitet an NOCH EINEM Z.O.E.! Die Spiele werden sich kaum von den Vorgängern unterscheiden. Warum? Weil wir es immer wieder mitmachen: euphorische Reaktionen auf irgendwelche Screenshots, Diskussionen und Spekulationen. Mal ehrlich. Die Firmen sind doch nur so berühmt und reich geworden, weil sie sich hingestellt haben und was Neues kreierten. Und nun glauben sie, es läge einfach nur an der Polygonzahl, den Lichteffekten und den Frauen.

Ich werd die nicht mehr dazu ermutigen, ihre Sequel-Scheiße abzuladen! Und wenn ich im play-chat mal abhänge, sehe ich echt nur die armen Leute da, die was Neues, aber doch etwas Altes wollen: Uiiii MGS2: Substance! Ja und?! Wenn es so weitergeht, richtet die Monotonie die Konsole (aber auch andere) zu Grunde! Geldgier! Ich wette, selbst Kojima fühlt sich von den Leuten (hier: nur Publisher) genötigt! Er wollte eigentlich nicht aktiv an Metal Gear Solid 2 arbeiten. Kohle kriegt er wohl trotzdem.

Stellt euch vor, es gäbe nur die Ridge Racer, Resident Evil, Tony Hawk- und Crash Bandicoot-Serien. Versteht mich nicht falsch. Diese Spiele werden bestimmt nicht schlecht – aber das war es auch! Kein oh, kein ah und kein „Ach-du-Scheiße-dass-ich-das-noch-erleben-darf!“

Ich fände es wirklich cool, wenn das play-Team die Verantwortlichen über die Lage aufklären würde. Ich weiß, dass ihr meiner Meinung seid und ich weiß, dass es verdammt viele Leser da draußen auch sind!!

Haut rein!
Hildolf, E-Mail



So, jetzt hol erst mal tief Luft und dann beruhige dich wieder. Wir sind deiner Meinung, aber nur ansatzweise. Dein Ärger wäre völlig nachvollziehbar, wenn du uns diesen Brief vor drei Jahren geschrieben hättest. Damals hatte der Sequel-Wahn Hochkonjunktur – denk doch einfach mal an Tomb Raider. Klar gibt es jetzt noch immer sehr viele Nachfolge-Titel, aber erstens bestimmt das Angebot immer die Nachfrage und zweitens bieten die Fortsetzungen inzwischen immer sehr viele und vor allem innovative Neuerungen. Selbst die Hersteller haben inzwischen begriffen, dass sie nicht immer auf der gleichen Schiene weiterfahren können. Die zweiten Teile von Blood Omen, GTA Vice City oder Mortal Kombat: Deadly Alliance haben das bewiesen. Sollte uns ein zweitklassiger Nachfolger in die Hände fallen, wird er auch dementsprechend bewertet. Und von Monotonie kann angesichts des PS2-Softwareangebots wahrlich keine Rede sein.

Außerdem lieber Hildorf, wenn du dir über Spiele wie Z.O.E.: The 2nd Runner oder Devil May Cry 2, die beide noch nicht erschienen sind, schon im Vorfeld ein Urteil bildest, bist du nicht besser als die, über die du schimpfst. Anstatt das Game zu hypen, machst du es halt einfach schlecht...

Und ob ich schon wanderte im finsternen Tal



Hallo,
an sich finde ich, ist euer Magazin sehr gut, doch mir sind einige Abarten eurer Redakteure aufgefallen. Angefangen hat es, als ihr in einer eurer älteren Ausgaben Steckbriefe über euer Team abgedruckt habt. Ich glaube es war Mark Liebold, der angab, Charlie Manson sei sein Vorbild(!). Auf Anfrage eines ebenfalls empörten Lesers, ob er dies wirklich ernst meine, schrieb Herr Liebold einfach nur „Nein“. Charles Manson ist ein perverser Mörder der Roman Polanskis Frau tötete, indem er ihr den Bauch aufschnitt. Sie war schwanger. Solch einen Menschen als Vorbild zu haben? Widerlich!!!

Weiter geht es mit euer offensichtlichen Faszination der Rock-Band „Slipknot“ gegenüber. Diese Typen schlachten Ziegen bei ihren Konzerten ab und vor ihren Auftritten nehmen sie Drogen zu sich. Wer diese kranken Kerle gut findet, ist ein abartiger, abgewrackter Grufkie, der einen starken Drang zur Perversion hat. Dieser Drang ist bei euch offensichtlich vorhanden. Das hat nichts mehr mit Musik zu tun. Außerdem interessiert sich niemand für ihre DVD, die ihr so überschwänglich bewertet habt.

Sonst finde ich ja, dass eure Artikel sehr amüsant geschrieben sind und dass euer Magazin sehr ansprechend gestaltet ist, aber ich finde, ihr solltet keine Berichte mehr über die oben genannten Themen verfassen und eure Eigenarten für euch behalten. Vielleicht animieren sie ja einige Leser, sich ebenfalls für diese Typen zu interessieren. Ich finde, das sollte man verhindern.

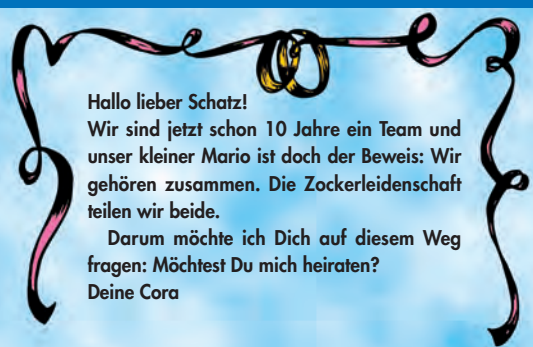
Grüße,
Claudio Flores



Wenn du hier schon auf den Putz hauen willst, solltest du zumindest wissen, worüber du eigentlich schreibst bzw. richtig lesen. Es ging damals nicht um Vorbilder, sondern um beeindruckende Persönlichkeiten. Außerdem war es nicht Mark, sondern Sven, der Charles (oder Charlie, wie du ihn liebevoll nennst) Manson aufgeführt hat. Genau deswegen folgte auf diese Anfrage, ob er diesen Massenmörder als „Vorbild“ sehe, ein ganz klares: NEIN! Es gibt genug Vollidioten auf dieser Welt, die unglaublich schlimme Dinge vollbracht haben und wir, bzw. Sven, sind bestimmt keine Fans von diesen gestörten Persönlichkeiten. Sicher ist es sehr provokativ, ihn in dieser Liste aufzuführen, doch mit etwas gesundem Menschenverstand sollte man eigentlich dahinterkommen, dass dies eher als abschreckende Faszination gemeint war – sorry for that.

Jetzt aber zum lustigen Teil deiner Mail, in dem du uns als abgewrackte Grufkis mit Drang zur Perversion bezeichnest. Diese Aussage erinnert uns sehr an das Medien-Spektakel von Erfurt, als ruck, zuck ein Schuldiger für das Ausflippen des Täters gesucht wurde: die bösen Videospiele! Da haben Menschen, die sich nicht wirklich mit der Materie auskennen, ohne sich damit befasst zu haben, ganz schnell mit dem Finger auf das „Abnormale“ gezeigt. Du gehst da mit bestem Beispiel voran. Wenn du dich einmal mit ihren Texten und deren Aussagen beschäftigt hättest, würdest du merken, dass Slipknot genau dieses Fehlverhalten in unserer tollen

Hört, hört!



Gesellschaft an den Pranger stellt. Über Musikgeschmack an sich lässt sich natürlich streiten, jedoch müsstest du auch hier zumindest die Genialität der Komposition erkennen – auch wenn du mit der Art der Musik absolut nichts anfangen kannst. Da du aber offensichtlich lieber engstirnig durch die Welt läufst und lächerlichen Gerüchten glaubst (siehe Ziegenschlachten), bist du das beste Negativbeispiel für unsere Generation. Man muss Einstellungen anderer nicht mögen, aber man kann sie zumindest akzeptieren. Nur tote Fische schwimmen mit dem Strom!

Französische Bilderkunst



Hallo Play-Team
ich habe eine Frage an euch:
Wo kann man den Film
„Vidocq“ kaufen? Ich habe schon bei
amazon.de und bei ebay.de nachge-
schaut, doch leider nichts gefunden. Na
gut, ich habe den Film gefunden und
zwar auf amazon.fr, doch leider verstehe
ich kein Französisch. Bitte sagt mir,
wo ich den Film kaufen kann (vielleicht
guter Importversand?). Oder ist er in
Deutschland noch nicht rausgekommen?
Grüß

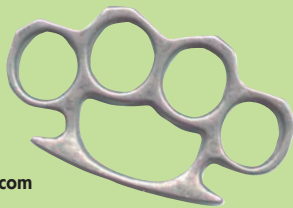
euer Leser Oleg Rudometkin

GIB DIR DIE KANTE!

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

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

oder via Elektropost:
kante@playplaystation.com



Frage des Monats:

Hey Kante, alles klar bei dir?
Ich habe mal eine Frage und zwar wollte ich mal wissen, ob du eine Ahnung hast, ob es irgendwann ein Pro-Evolution-Soccer-Turnier gibt. Ich würde gerne mitmachen. Und dann wollte ich noch wissen, ob es irgendein Ende gibt bei Tekken Tag Tournament im Survival-Modus, oder ob es unendlich weiter geht?

Ünsal Akyrut, Berlin

Hömma Ünsal!

Wennze deine Auge aufmachz, dann finze die Daten für dat Turnier vorne im Heft drinne. Wennze willz, kannze an Kante sein eigenet Fussball-Turnier mitpöllen. Ich bearbeite die Pille auch ganz gerne mit dem Kopp, mich kannze aber auch rufen, wennz ans Bälle treten geht. Wegen Tekken sach ich dir eins: Unendlich is bei mir nich, bei mir gibbet ruckzuck wat anne Backen.

Kante, Herne



PS: Der Film sollte möglichst auf Deutsch oder auf Englisch sein.



Jetzt aber schnell! Bereits seit 13.01. steht eine Verleih-Version von „Vidocq“ in gut sortierten Videotheken. Der offizielle Release der Doppel-DVD wird dann im April über Sunfilm erfolgen.

Hier noch ein paar Daten für alle Heimkinobesitzer:

Bild 1,85:1 (anamorph)
Ton Deutsch in DTS, DD 5.1 und Dolby Stereo 2.0
Französisch in DD 5.1 und Dolby Stereo 2.0
Untertitel Deutsch (ausblendbar)
Extras ca. 170 Min Bonusmaterial (Interviews, Making of, etc.)

Give Peace a Chance!



Einen schönen guten Tag geschätztes play-Team!
Neben dem üblichen und natürlich gerechtfertigten Lob für euer Magazin schreibe ich euch aus einem anderen Grund: Ich habe durch Zufall einen Artikel in einem Zivi-Heft gefunden und dachte, er würde euch, falls ihr ihn noch nicht kennt, interessieren... und natürlich auch die gesamte Community!

„US-Friedensaktion: Computerspiel für Bush

In einer PlayStation sieht eine Online-Kampagne gegen eine US-Intervention im Irak die einzig Erfolg versprechende Möglichkeit zur Rettung von Leben und Vermeidung der Schäden, die ein solcher Militärschlag für die USA und die Region nach sich ziehen würde. Die Kampagne „Buy Bush a PlayStation2“ hat im Internet zum Spenden aufgerufen und bereits nach kurzer Zeit die notwendigen 370 Dollar gesammelt, um dem US-Präsidenten und Oberbefehlshaber der Streitkräfte George W. Bush eine Spielkonsole zu kaufen. Damit solle erreicht werden, dass Bush „seine Kriegesgelüste an der PS2 auslebt“ und im echten Leben friedvoller agiert. Mit den 370 Dollar soll Bush eine PS2-Spielkonsole, eine Memory Card sowie das Spiel „Conflict: Desert Storm“ geschenkt werden [...]“ Quelle: zivil, 5/2002

Fand die Idee gut. Ist doch gut zu wissen, zu welchem guten Zweck unsere geliebte PS2 noch geeignet ist! Ich hoffe, ihr dürft und wollt den Artikel abdrucken! In diesem Sinne, macht weiter so und bleibt weiterhin informativ und unübertrieben.

Aus dem *Third Place*

Euer ergebener

Daniel C. alias --fastjack--, Snail-Mail



Vielen Dank für deine Mühe. Wir finden die Idee ebenfalls sehr gut, allerdings bezweifeln wir, dass die Aktion den gewünschten Erfolg bringen wird. Vielleicht sollte man George W. Bush noch ein paar alte Computer- Videospiel-Klassiker dazuschenken. Wir hätten da an Spiele wie Oil Tycoon, Global Domination, Desert Strike, Command & Conquer oder Prince of Persia gedacht.

Vergebene Liebesmüh



Hallo liebes play-Team!
Euer Heft ist echt super und man wird über viele Spiele sehr gut informiert. Jetzt zu meiner Kritik:
Ich bin ein sehr großer Metal-Gear-Fan oder –Anhänger und finde es daher nicht gerade lustig, was ihr im Heft 01/03 in dem PreScreen von Tom Clancy's Splinter Cell unter der Überschrift „Snake wer?“ geschrieben habt. Dieser Sam Fisher kann es doch niemals im Leben mit Solid Snake aufnehmen. Der ist doch viel zu alt für dieses Gewerbe. Und obendrein sieht er nicht gerade berauschend aus. Mag ja sein, dass Splinter Cell ein gutes Spiel ist, aber einerseits sagt bzw. schreibt ihr, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty sei ein Meisterwerk (was ich gar net bestreite) und andererseits schreibt ihr, Solid Snake würde gegenüber diesem Sam Fisher den Kürzeren ziehen. Dass ich net lache! Bitte unterlasst das!

Eure treue Leserin

Bina, Snail-Mail



Wir sehen schon, du lehnt dich gerne zurück und genießt die Show... eigentlich schade, denn würdest du dazu neigen, den aktiven Part zu übernehmen, würdest du die Vorzüge von Sam Fisher nicht missen wollen. Klar ist er älter, aber dadurch ist er auch viel erfahrener, von seiner enormen Gelenkigkeit ganz zu schweigen. Auch in optischen Belangen hat Sam unserer Meinung nach die Nase vorn. Denk nur an die Vokuhila-Matte von Solid Snake, oder an seinen grauen Spandex-Anzug. Wie du siehst Bina, deine Argumente überzeugen uns nicht ganz.

playFORUM



Hier seid ihr gefragt. Ihr seid es, die im play-Forum ihre Erfahrungen, Meinungen und persönlichen Wertungen zu Spielen abgeben. Ihr habt eine interessante Neuigkeit auf Lager? Dann teilt sie der Community mit!

Thread-Index: play PLAYSTATION

REGISTRIERUNG | HILFE | ONLINE-LISTE

Dolby-Gewusel	BlackRainbow	12.1.2003 20:27	86	9	13.1.2003 09:59
000WipeOut Fusion000	BlackRainbow	12.1.2003 19:05	87	5	13.1.2003 07:58
Wegen dem Abo 2	Bibaman	12.1.2003 18:15	91	7	13.1.2003 18:45
@machtwort (es ist wieder da)	Sebastian	12.1.2003 12:52	133	10	12.1.2003 19:46
Red Faction vs. Red Faction II	Ace of Spades	12.1.2003 11:13	76	1	12.1.2003 14:39
Entscheidung	julian	11.1.2003 21:25	479	126	13.1.2003 19:50
Wo bleibt mein Gewinn!?	Yeti	11.1.2003 13:19	338	60	13.1.2003 18:34

Antworten auf „000WipeOut Fusion000“ von BlackRainbow

- ➔ • Re: 000WipeOut Fusion000 - teddybär, 13.1.2003 07:58
- guter futureracer, aber KEIN wipeOut - tekkensupergott, 12.1.2003 20:53
- Re: 000WipeOut Fusion000 - Schmutzbrust, 12.1.2003 20:14

Ein großes HEY an alle :)!

mich würde einmal interessieren, wie ihr so über das Spiel denkt. Auf der PS1 hab ich die beiden ersten Teile abgöttisch geliebt, durch die eher „durchschnittlichen“ Wertungen (ich glaube im Schnitt lag sie so bei 82%, dabei hatten wohl viele den Überhammer erwartet) hab ich mich – ich schäme mich zutiefst – nun vor einer Woche dazu durchgerungen, mir das Spiel zu kaufen und das war gar nicht mal so einfach bei dem armseligen, inkompetenten, laienhaften Angebot der Großhandelsketten wie z.B. Saturn, denn da kannte das Spiel kein Mensch mehr :)

Also, schreibt mal eure Meinung, ich bin eigentlich sehr zufrieden. Würde jetzt gern wissen, ob das nur ne Illusion ist, weil ich Geld dafür gelatzt habe :)

Damit ich einen neuen Thread und den damit verbundenen Verbalterror umgehe, möchte bei der Gelegenheit einfach nochmal fragen, ob jemand weiß, wie ich den Zone-Modus freischalten kann.

mit freundlichsten Grüßen

blackrainbow

RE: 000WipeOut Fusion000 – teddybär

Hi,
leider kenne ich die Vorgängerteile nicht, aber Wipeout Fusion finde ich gut bis auf den Schwierigkeitsgrad – gegen Ende der Liga wirds ziemlich derb und das Kantenflimmern und -ruckeln nervt. Aber der Titel gehört in meine Sammlung weils einfach Spaß macht, alle Gegner zu vernichten, schlecht zu fahren, und trotzdem zu gewinnen.

guter futureracer, aber KEIN wipeOut – tekkensupergott

hmm naja wenn du 2097 geliebt hast, kannst du unmöglich mit Fusion zufrieden sein! So gehts mir nämlich. Also das Spiel ist nicht schlecht, aber es bringt einfach nicht den Thrill von 2097! Fusion leidet nämlich arg unter einigen Problemen:

- 1.) Man nimmt Schaden beim Sliden an der Bande: Das stinkt ohne Ende, denn das Sliden war gerade das, was so geil an wipeOut war
- 2.) Es ist langsamer! Wer die Phantomclass in 2097 gespielt hat, weiß, wovon ich spreche
- 3.) Das Handling der Gleiter ist etwas komisch geworden, man hat etwas das Gefühl, als ob man den Gleiter nur nach links und rechts schiebt, wenn man lenkt, also man kann sich nicht mehr so fett in die Kurve schmeißen und einige coole Manöver, die man früher machen konnte, funzen einfach nicht mehr.
- 4.) Es ruckelt manchmal ganz arg und bei wipeOut ist das seeeeeeeehr fehl am Platz
- 5.) Es ist zu easy, man wird gar nicht mehr gestoppt, wenn man voll gegen 'ne Wand crashed. Da fehlt der Adrenalinschub, weil man immer denkt, es ist ja eh egal, wenn ich wo 'gegen pralle

[...]

RE: 000WipeOut Fusion000 - Schmutzbrust

82% sind doch eigentlich gar nicht so schlecht. Dazu würde ich nicht mehr „Durchschnitt“ sagen. Im Allgemeinen handhabe ich es so: Wenn ich das Genre mag und die Wertung über 85% liegt, kann in der Regel nicht mehr viel schief gehen. Außer natürlich bei Haven (ich musste es einfach noch einmal erwähnen), welches 86% bekam und eigentlich Schrott ist.

Und das findet ihr außerdem auf unserer Internetseite
www.playplaystation.com



LOGBUCH

Das Logbuch gewährt euch einen Einblick in den Redaktionsalltag der play. Hier findet ihr nicht nur interessante Neuigkeiten und Szene-Infos, sondern uns!



CHAT

Hier könnt ihr live mit anderen Zockern oder auch Branchen-Insidern und Industriegrößen plaudern.



PLAY-TEAM

Wir verraten euch alles, unsere Vorlieben und Abneigungen, welches Spiel 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 den Ladentisch?



TERMINE

Ein Klick genügt und schon seht ihr im digitalen Terminkalender, an welchem Tag welche Spiele erscheinen. So verpasst ihr keinen Release.

PLAYSTATION 2

STARCRRAFT: GHOST

VIVENDI



Der Titel soll sich durch ein non-lineares Gamedesign von Genre-Kollegen unterscheiden. So wird es stets mehrere Lösungswege geben. Die Heldin kann mit den aus der PC-Vorlage bekannten Terraner-Marines die Feuerkraft ballen, ihre einzigartige Ghost-Ausrüstung einsetzen, oder mit Vehikeln das Missionsziel erreichen.

ROBIN HOOD:
DEFENDER OF THE CROWN

CINEMAWARE



Im Vergleich zu Defender of the Crown (Commodore Amiga, Atari ST, C64 etc.) gestaltet sich der PlayStation2-Feldzug mit seinem non-linearen Aufbau sehr komplex und umfangreich. Beispielsweise muss der König der Diebe bestimmte Regionen erobern, um neue Truppen oder Gegenstände günstiger erwerben zu können.

SNIPER ELITE

WANADOO



Statt eines linearen Spielverlaufs erwartet Ego-Shooter-Fans das Treiben im belebten Nachkriegs-Berlin, das er frei erkunden darf. Die Entwickler der Rebellion Studios haben sich kein geringeres Spiel als GTA Vice City zum Vorbild genommen und lassen zahlreiche Bewohner Berlins durch die zerfallenen Straßenschluchten wandeln.

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.

FEBRUAR 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ACTIVISION ANTHOLOGY	Activision	Spielesammlung	6. Februar
ATV QUAD POWER RACING 2	Acclaim	Rennspiel	Februar
BATTLE BOTS	THQ	Strategiespiel	Mitte Februar
BATTLE ENGINE AQUILA	Infogrames	Action	6. Februar
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	Konami	Action	Februar
DIE SIMS	EA	Live-Simulation	7. Februar
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	Infogrames	Action	27. Februar
EVOLUTION SKATEBOARDING	Konami	Funsport	Februar
GIO GIO'S BIZARRE ADVENTURE	Capcom	Action	14. Februar
JAMES CAMERON'S DARK ANGEL	Vivendi	Action-Adventure	21. Februar
LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	Action-Adventure	Februar
NBA 2K3	Infogrames	Sportspiel	20. Februar
PARIS DAKAR RALLY 2	Acclaim	Rennspiel	Februar
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	Plattformer	26. Februar
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	Februar
ROLLING	Rage	Rennspiel	Februar
RUN LIKE HELL	Virgin Int.	Action-Adventure	Februar
SEGA BASS FISHING DUEL	Acclaim	Angelspiel	Februar
SPACE CHANNEL 5 PART 2	SCEE	Musikspiel	12. Februar
SWORD OF THE SAMURAI	Ubi Soft	Action	13. Februar
TOM & JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE	Ubi Soft	Action	6. Februar
VEXX	Acclaim	Action-Adventure	Februar
WILD ARMS 3	Ubi Soft	Adventure	20. Februar

MÄRZ 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	März
CHOP LIFTER: SEARCH AND RESCUE	THQ	Action	März
DEFENDER	Konami	Action	März
DEVIL MAY CRY 2	Capcom	Action-Adventure	21. März
DISNEY GOLF	EA	Sportspiel	13. März
DR. MUTO	Konami	Jump'n Run	März
FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND	EA	Action-Adventure	21. März
GUNFIGHTER II: REVENGE OF JESSE JAMES	Ubi Soft	Shooter	20. März
I AM SHORTY	THQ	tba.	Mitte März
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	EA	Action-Adventure	7. März
IRU: WHITE FEAR	Vivendi	Jump'n Run	14. März
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	Mitte März
JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS	Vivendi	Action	20. März
KINGS FIELD 4	Bigben Int.	Rollenspiel	28. März
MALICE: KAT'S TALE	Vivendi	Action	31. März
MINORITY REPORT	Activision	Action-Adventure	14. März
NBA STREET 2	EA	Sportspiel	21. März
NHL 2K3	Infogrames	Sportspiel	27. März
PRIDE FC	THQ	Action	Mitte März
PRIMAL	SCEE	Action-Adventure	März
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	27. März
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubi Soft	Jump'n Run	6. März
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubi Soft	Denkspiel	27. März

MÄRZ 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
SPONGE BOB: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN	THQ	Action-Adventure	Mitte März
SYBERIA	Vivendi	Adventure	14. März
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	Activision	Action-Adventure	7. März
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	Ubi Soft	Action-Adventure	27. März
WHIRL TOUR	Vivendi	Arcade	7. März
ZAPPER	Infogrames	Action	6. März
ZOE 2: THE 2ND RUNNER	Konami	Action	März

1. - 2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BOUNTY HUNTER MACE GRIFFIN	Vivendi	Action	1. Quartal
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	1. Quartal
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
DEF JAM VENDETTA	EA	Beat'em Up	17. April
DRAGONS LAIR 3D	THQ	Action	Mai
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Action	Mitte Juni
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	1. Quartal
INDY RACING CHALLENGE	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal
NEXT GENERATION TENNIS: US OPEN – ROLAND GARROS 2003	Wanadoo	Sportspiel	14. Mai
PRO BEACH SOCCER	Wanadoo	Sportspiel	2. Quartal
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE	Wanadoo	Action	14. Mai
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	1. Quartal
SPLASHDOWN 2	THQ	Rennspiel	Mitte Juni
THE HULK	Vivendi	Action-Adventure	2. Quartal
TINY TOONS: DEFENDER OF THE UNIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	1. Quartal
WAKEBOARDING UNLEASHED	Activision	Sportspiel	2. Quartal
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE	Activision	Action-Adventure	17. April
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
WWE CRUSH HOUR	THQ	Sportspiel	Mitte April

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALTER ECHO	THQ	Action	September
BEHIND ENEMY LINES (Arbeitstitel)	Wanadoo	Survival-Game	4. Quartal
BLACK & BRUISED	Vivendi	Action	2003
BLOOD RAYNE	Vivendi	Action	2003
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	Rollenspiel	2003
CLOCK TOWER 3	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
CURSE: THE EYE OF ISIS	Wanadoo	Survival-Horror	24. September
FINDING NEMO	THQ	Adventure	Mitte Oktober
IRONSTORM	Wanadoo	Action	4. Quartal
JUDGE DREDD	Vivendi	Action	3. Quartal
LAMBORGHINI	Rage	Rennspiel	2003
PROJECT BG&E (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
RAGING BLADES	Wanadoo	Action	27. August
RED DEAD REVOLVER	Capcom	Action	2003
SCARY TALES	Wanadoo	Action	4. Quartal

PSone**1. QUARTAL 2003**

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	27. März
DROOPY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	März
ONE PIECE GRAND BATTLE	Infogrames	Action	20. März

PLAYSTATION 2**MIDNIGHT CLUB 2**

TAKE2



Die Angel Studios haben es geschafft, sehr unberechenbare Gegner ins Spiel zu implementieren. So suchen diese 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 Spieler.

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

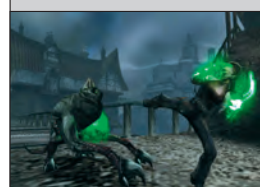
KONAMI



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, zeichentrickfilmähnlichen 2D-Look.

PRIMAL

SCEE



Bei einem Unfall während eines Rockkonzerts wird Jennifers Liebster in den Nexus gezogen. Sie selbst erleidet bei dem Zwischenfall derart 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.



Wir gehen auf Sendung!

Ab Ausgabe 03/03 erscheint play the PLAYSTATION mit einer prall gefüllten DVD: Die optimale Ergänzung zum Heft! Hier gibt es keine Kompromisse, mit playTV seid ihr mittendrin in der Welt der Videospiele.



PreScreen

Die Spiele-Hits von morgen
- Ihr wisst, was kommt!



SpecialScreen

Entwickler- und Messebesuche
- Ihr seid live dabei!



TestScreen

Aktuelle Spiele
- Ihr seid bestens informiert!



Tipps & Tricks

Game Over?
- Ihr kennt alle Tricks und Geheimnisse!



Bonusmaterial

Inside play
- Ihr wisst, was hinter den Kulissen läuft!

play the PLAYSTATION
ab 24. Februar mit DVD!

DAS KOMMT

mArk Liebold

Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr, welche Highlights das PlayStation2-Jahr 2003 bringen wird. Wir blicken über den Tellerrand, verraten euch, mit welchen Geheimprojekten sich die Entwickler beschäftigen und was wir von der kommenden E3-Videospielmesse erwarten dürfen.

Chaos Legion

PS2



◉ Noch sieht sich Sieg Wahrheit seinen Gegnern allein gegenüber, doch schon bald erhält er tatkräftige Unterstützung.

Genre: Action +++ Hersteller: Borgmeier +++ Entwickler: Capcom

Ähnlich wie bei Devil May Cry hat Capcom auch hier ein neues Genre kreiert: „Fantasy Opera“. Überhaupt gibt es sehr viele Parallelen zwischen den beiden Action-Spielen. Beide Titel verwenden beispielsweise dieselbe Grafikengine, wobei Chaos Legion eine überarbeitete Routine nutzt und dadurch sowohl mehr Gegner, als auch spektakulärere Effekte darstellen kann. Zudem liegt das Hauptaugenmerk auf Action. Doch wo Dante mit Stil und Klasse seinen dämonischen Kontrahenten Einhalt gebietet, da muss Sieg Wahrheit, der Held von Chaos Legion, mit Taktik und Raffinesse zu Werke gehen. Die Gegnerscharen sind nämlich enorm groß und wenn man nicht in Schönheit sterben will, muss

man sich schon etwas einfallen lassen. Dank magischer Kräfte seid ihr jedoch in der Lage, selbst monströse Kreaturen heraufzubeschwören, die euch im Kampf unterstützen. Insgesamt gibt es rund 20 dieser Wesen. Je öfter eine Kreatur zum Einsatz kommt, desto besser wird sie.

Doch nicht nur der Action wird im Falle von Chaos Legion große Beachtung geschenkt. Auch die Hintergrundgeschichte bzw. die Beziehungen zwischen den verschiedenen Charakteren ist den Entwicklern enorm wichtig. Viel Action, spannende Story und tolle Grafik: Chaos Legion hat durchaus das Zeug, in Dantes Fußstapfen zu treten.

Erhältlich ab: 3. QUARTAL

Devil May Cry 2

PS2



◉ Weckt den Teufel in dir! Kämpft man besonders cool und stylish, werden Dantes dämonische Kräfte offenbar.

Genre: Action +++ Hersteller: Borgmeier +++ Entwickler: Capcom

Genau wie der Vorgänger verspricht auch Devil May Cry 2 Action, Action und nochmals Action. Dantes zweiter Auftritt wird sein PS2-Debüt in vielen Belangen sogar übertreffen. Der weißhaarige Held kann nicht nur mehr Waffen mit sich führen, sondern hat auch einige neue Moves in petto. So könnt ihr nun beispielsweise an Wänden entlanglaufen oder eure Gegner nach einem graziösen Doppelsprung von oben herab unter Beschuss nehmen.

In Devil May Cry 2 stellt sich Dante jedoch nicht ganz alleine seinen Widersachern. Die hübsche Lucia steht euch als zweiter spielbarer Charakter zur Verfügung. Entscheidet man sich zu Beginn

des Abenteuers für sie, erlebt man den Plot aus einer vollkommen anderen Sicht. Während Dante besonders im Umgang mit Feuerwaffen geübt ist, entpuppt sich Lucia als Meisterin des Nahkampfes.

Capcom hat sich auch der Kritikpunkte des ersten Teils angenommen. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogener und wird sich im Spielverlauf nach und nach steigern. Außerdem gestalten sich die Areale weitläufiger. Anstatt auf Mallet Island, schreiten Dante und Lucia nun in einer großen Stadt zur Tat. Hard Stylish Action satt sowohl in offenen Straßenzügen, als auch innerhalb von Gebäuden ist somit garantiert.

Erhältlich ab: MÄRZ

2003

Driver 3

PS2



🕒 Istanbul-Rallye: Um das Straßenbild authentisch nachzubauen, haben die Entwickler den Originalschauplätzen einen Besuch abgestattet.

Mit Driver für PSone haben sich die Reflections Studios im Jahre 1999 einen Namen gemacht. Der Nachfolger war jedoch nicht im Stande, mit der Klasse des Prequels mithalten.

Driver 3 soll nicht nur an die Qualitäten des ersten Teils anknüpfen, sondern auch die Konkurrenz aus den Häusern Rockstar Games und Sony in die Schranken verweisen. Dabei konzentriert man sich nicht zwingend auf übertriebene Gewaltdarstellungen, sondern, wie schon bei den Vorgängern, auf realistische Verfolgungsjagden. Zudem legt Reflections sehr viel Wert auf einen linearen Missionsaufbau. Die Möglichkeit, auf eine kleine Spritztour zu gehen, besteht dennoch.

Nachdem sich der Spieler auf der PSone noch durch die Straßen von Chicago, Las Vegas, Rio oder Havanna quälte, muss man nun in Miami, Istanbul und Nizza sein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Doch nicht nur hinter dem Lenkrad der authentisch nachgebildeten Boliden geht es heiß her. Die zahlreichen Missionen führen euch auch in das Innere von Gebäuden. Das Interieur wurde dabei mit ebenso viel Liebe zum Detail gestaltet wie die Fahrzeuge selbst. Bis man an den rasanten Verfolgungsjagden teilnehmen darf, muss man sich allerdings noch bis zum Ende des Jahres gedulden.

Genre: Action/Rennspiel +++ Hersteller: Infogrames +++ Entwickler: Reflections

Erhältlich ab: 4. QUARTAL

Enter the Matrix

PS2



🕒 Nach ausreichendem Training können es Niobe und Ghost auch mit mehreren Matrix-Ordnungshütern gleichzeitig aufnehmen.

Pünktlich zum Kinostart von Matrix Reloaded wird Enter the Matrix für die PlayStation2 erscheinen. Dabei handelt es sich aber nicht um eine Eins-zu-eins-Umsetzung der lange erwarteten Hollywood-Produktion. Der Plot des Spiel läuft parallel zum Film und leuchtet all die Geschehnisse aus, die dem Kinobesucher vorenthalten bleiben. Teilweise überschneiden sich die Handlungsstränge allerdings auch und ihr werdet einige Filmszenen nachspielen können.

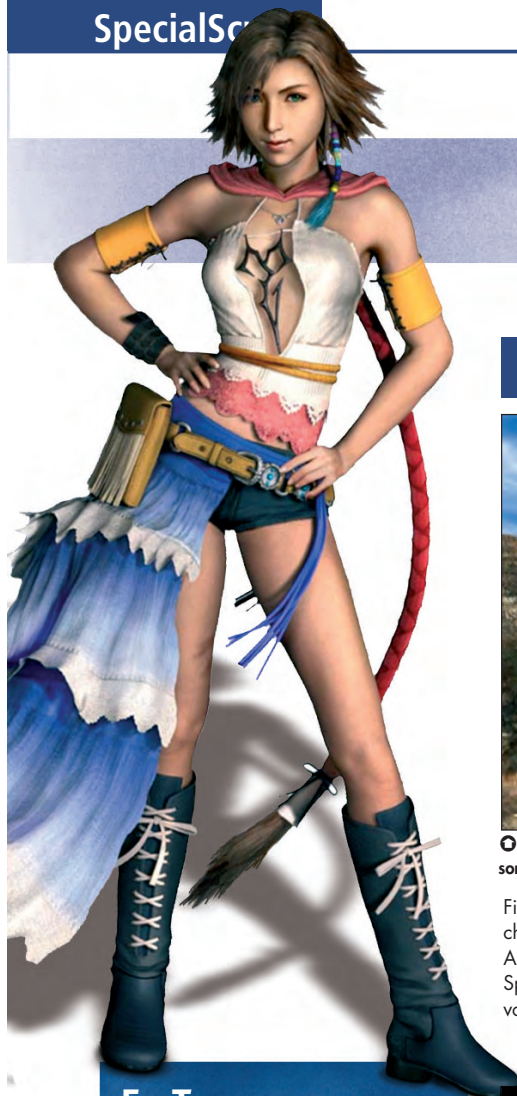
Bei den beiden spielbaren Charakteren handelt es sich um die Frau Niobe und ihr männliches Gegenstück Ghost. Beide sind zwar in der Lage, die Matrix zu beeinflussen, sprich an den Wänden

entlangzulaufen oder von Gebäude zu Gebäude zu springen, so viele Tricks wie Neo, der Auserwählte, haben sie jedoch nicht auf Lager. Mit der Zeit lernt der Spieler aber neue Fähigkeiten und Kampfkünste, die es ihm ermöglichen, sich mit den Agenten und Dronen zu messen. Ihr könnt euren Widersachern aber auch mit einer der insgesamt 40 verschiedenen Waffen zu Leibe rücken. Natürlich darf in den Kämpfen auch die bis dato vielfach kopierte Bullet-Time nicht fehlen. Alles in allem klingt das Konzept sehr vielversprechend. Bleibt nur zu hoffen, dass auch die technische Umsetzung gelingt.

Genre: Action-Adventure +++ Hersteller: Infogrames +++ Entwickler: Shiny Entertainment

Erhältlich ab: JUNI

SpecialSc



Final Fantasy X-2

PS2



○ Neuer Teil, neue Hauptrolle: In Final Fantasy X-2 steht nicht Tidus, sondern Yuna im Mittelpunkt.

Final Fantasy X-2 ist der Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels. Aber anstatt Tidus in ein neues Abenteuer zu schicken, beschloss Squaresoft, den Spielern die spannende Geschichte aus der Warte von Yuna erleben zu lassen.

Die Technik hat in der Welt Einzug gehalten. Statt sich dem sonnigen Südseeflair des Vor-

gängers hinzugeben, muss sich der Spieler einer kalten Hightechwelt stellen. Doch nicht nur neue Story, Locations und Charaktere warten auf euch, auch zahlreiche interessante neue Features wird Final Fantasy X-2 bieten. So müssen Yuna und ihre Weggefährten nun beispielsweise kleine Jump'n-Run-Passagen bewältigen. Das Kampfsystem wurde ebenfalls überarbeitet und erlaubt es dem Spieler, nun aktiver an den Gefechten teilzunehmen. Mehr Bewegungsfreiheit und Interaktion sollen die noch immer zufällig stattfindenden Duelle interessanter und abwechslungsreicher gestalten. Die größte Neuerung stellt jedoch das Dress-Up-System dar. Per Knopfdruck kann

man während des Kampfes für seine Charaktere eine bestimmte Klasse wählen (Schwarzmagier, Ritter, Dieb, etc.). Nach einer kleinen Verwandlungssequenz erstrahlen die Helden nicht nur in einem neuen Gewand, sondern können auch klassenspezifische Fähigkeiten gegen ihre Kontrahenten einsetzen.

Genre: Rollenspiel +++ Hersteller: SCEE +++ Entwickler: Square Enix

Erhältlich ab: 4. QUARTAL

EYE TOY



Für Ostern hat Sony den Release der EyeToy-Hardware angekündigt. Dabei handelt es sich um eine kleine Kamera, die die Bewegungen des Spielers aufnimmt. Anstatt mit dem Joypad steuert ihr die Games, indem ihr mit den Händen wedelt oder zuschlagt. Der Preis für das EyeToy wird ca. 60 Euro betragen. Im Lieferumfang sind neben der Kamera auch ca. 20 Minispiele (*Kung Foo, Wishi-Washi, Beat Freak, Keep Ups, Boxing Champ, Plate Spinner*, etc.) enthalten.

Derzeit befinden sich weitere Titel, die EyeToy unterstützen werden, in der Entwicklung. Zudem wird es möglich sein, mit Hilfe der kleinen Kamera das PS2-Online-Interface zu steuern. Anstatt mit dem Keyboard irgendwelche Befehle einzugeben oder auf dem Joypad die gewünschten Menüpunkte zu wählen, zeigt ihr einfach mit dem Finger darauf und schon kann es losgehen.

Freedom: The Battle for Liberty Island

PS2



○ Sowohl einige Filme, als auch die Realität haben es schon mehrfach gezeigt: Mit New Yorkern ist nicht gut Kirschen essen!

Der dänische Entwickler Io Interactive (Hitman 2) arbeitet bereits an einem neuen Spiel. Die Hintergrundgeschichte von Freedom: The Battle for Liberty Island ist äußerst interessant: Die Sowjetunion hat Amerika angegriffen. Ihr schlüpft in die Rolle von Christopher Walker. Dieser anfangs einfache Klempner aus New York entwickelt sich binnen kür-

zester Zeit zum hart gesottenen Freiheitskämpfer.

Das Spielprinzip von Freedom: The Battle for Liberty Island besteht aus zwei Komponenten: In dem Strategie-Part müsst ihr Einsätze planen und neue Streiter für eure Miliz rekrutieren. Je besser Walker die Missionen abschließt, desto höher steigt sein Ansehen bei der Bevölkerung. Dementsprechend groß ist auch die Zahl der Freiwilligen, die sich dem Widerstandskämpfer anschließen. Ist seine Verlustrate jedoch sehr hoch, bleibt der Zustrom neuer Kämpfer aus.

Nach der Planung geht es ans Eingemachte. Aus der Third-Person-Perspektive heraus führt ihr eure Mitstreiter gegen die sowjetischen Invasoren, sabotiert Militäranlagen oder nehmt strategisch wichtige Punkte ein. Um gegen das militärische Gerät (Panzer, Hubschrauber, etc.) bestehen zu können, braucht es nicht nur Waffen (MG, Molotow-Cocktail, etc.), sondern auch Köpfe und eine ganze Menge Mut.

Genre: Action-Adventure/Strategie +++ Hersteller: Electronic Arts +++ Entwickler: Io Interactive

Erhältlich ab: 3. QUARTAL

Gladius

PS2



⊙ Auf dem Weg zum Titel des Imperialen Champions müsst ihr euch auch finsteren Gesellen stellen, die das Reich Gladius bedrohen.

LucasArts beschreitet mit Gladius vollkommen neue Wege. Anstatt wie gewohnt zu Lichtschwertern und Lederpeitschen, greift der Spieler hier zu Dreizack, Schild und Netz.

Überall im Lande Gladius wachsen Arenen aus dem Boden. Die beiden jungen Gladiatoren Ursula und Valens kämpfen um den Titel des Imperialen

Champions, aber auch um die Gunst der Zuschauer. Um dem Ziel näher zu kommen, muss man nach und nach ein Team von kampfproben Recken um sich scharen und die Vertreter anderer Gladiatorenschulen oder garstige Monster bezwingen. Verschiedene Waffen, Rüstungen und andere nützliche Gegenstände helfen dabei. Insgesamt stehen 16 verschiedene Charakterklassen zur Auswahl. Mit den gewonnenen Erfahrungspunkten kann man seine Gladiatoren mit neuen Fertigkeiten ausstatten. Das Kampfsystem ist rundenbasiert – wodurch ein gewisses Maß an taktischer Raffinesse vom Spieler abverlangt wird. Doch wird es auch durch verschiedene Elemente, die Timing und Fingerspitzengefühl fordern, interessant und abwechslungsreich gestaltet. Die Schauplätze reichen von kleinen Dorfarenen bis hin zum gigantischen Kolosseum von Caltha. Ölt schon einmal die Sandalen und poliert die Beinschienen, denn der Kampf beginnt schon bald.

Genre: Action-RPG +++ Hersteller: Electronic Arts +++ Entwickler: Lucas Arts

Erhältlich ab: 2. QUARTAL

Mafia

PS2



⊙ Noch gibt es keine Screenshots der PS2-Version. Ob PlayStation-Mafiosi auch eine solch ansprechende Grafik geboten wird, bleibt abzuwarten. (PC)

Nach dem enormen Erfolg auf dem PC wird Mafia nun auch für PlayStation2 erscheinen. Die Gangster-Simulation verschlägt euch in die 30er-Jahre. Schauplatz ist das Städtchen Lost Heaven. Ganz im Stile der GTA-Serie müsst ihr euch euren Weg nach oben freikämpfen. Tommy, der Anti-

held von Mafia, beginnt seine Karriere als kleiner Fisch, der für die Dons die Drecksarbeit erledigt. Er muss Schutzgeld einfordern, Alkohollieferungen abholen und sich natürlich auch mit anderen Gangs und mit der Polizei herumschlagen.

Im Gegensatz zu GTA präsentiert sich Mafia in einem sehr realistischen Look – sowohl was die optische Aufmachung, als auch, was das Ambiente und die Darstellung von Gewalt betrifft. Zudem kommt in Lost Heaven das typische Mafia-Flair viel besser rüber, und das liegt nicht ausschließlich daran, dass die Familie in den 30er-Jahren ihre Hochzeit hatte. Die typische, raue Sprache sowie die authentischen Fahrzeuge und Waffen

verleihen dem Spiel die einzigartige Atmosphäre der Prohibitionszeit. Wer „Der Pate“ oder „Die Unbestechlichen“ bei sich im Filmregal stehen hat, der wird alle anderen Gangsterspiele für Mafia liebend gern links liegen lassen und sich dem thematischen Original zuwenden.

Genre: Action +++ Hersteller: Take 2 Interactive +++ Entwickler: Illusion Softworks

Erhältlich ab: 2. QUARTAL

UNTER DER HAND...



...erfährt man oft die interessantesten Neuigkeiten und Gerüchte. So befinden sich derzeit bei Sony England gleich drei Sequels erfolgreicher PSOne-Titel in der Entwicklung. Bei unserem Besuch in den Cambridge Studios im vergangenen Jahr verriet man uns in geselliger Runde, dass Sir Daniel Fortesque, der Held der **MediEvil**-Serie, schon bald auf die PS2 zurückkehren werde. Des Weiteren tüfelt man an NextGen-Nachfolgern zu **Colony Wars** und **G-Police**. Auch auf ein Add-on für **The Getaway** müssen wir uns einstellen.

Doch auch in Amerika ist Sony nicht untätig. Die Entwickler von Harmonix arbeiten an **Amplitude**, dem offiziellen Nachfolger des innovativen Musikspiels Frequency. Weitmas martialischer und vor allem geheimnisvoller geht es bei dem, bis dato nur als **Sony-Ego-Shooter** titulierten Game, zu. Bis jetzt ist nicht einmal der Name des Spiels bekannt, an dem ein Sony-externes Team – das Gerüchten zufolge aus ca. 80% ehemaliger Armeeangehörigen besteht – werkelt und das den Xbox-Genrekollegen HALO in seine Schranken verweisen soll. Nur so viel ist bisher bekannt: Der Ego-Shooter ist in der Jetztzeit angesiedelt und äußerst realistisch. Hoffen wir, dass das streng gehütete Geheimprojekt auf der E3 der Öffentlichkeit vorgestellt wird.

Im vergangenen Jahr verplapperten sich sowohl Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, als auch eine Sprecherin des Unternehmens. Demnach arbeitet man an einem **Handheld-Videospielsystem**. Auch die Konkurrenz hat bereits Lunte gerochen, wie ein Nintendo-Offizieller in einem Interview bestätigte. Um die Position als Marktführer zu sichern, hat Nintendo nun den Game Boy Advance SP angekündigt.

SEGA Japan hat ebenfalls große Pläne: Der Traditionshersteller arbeitet neben einem neuen **Sonic the Hedgehog** und **Sega Rallye 3** für PS2 an einem Spiel, von dem er 4,5 Millionen Einheiten absetzen möchte. Bei dem Titel handelt es sich allem Anschein nach um den Nachfolger eines sehr erfolgreichen und beliebten Games aus dem Hause SEGA.

Medal of Honor: Land of the Rising Sun

PS2



Die Konzeptskizzen von MoH: Fighter Commander wurden einfach für MoH: Land of the Rising Sun übernommen.

Nachdem die Entwicklungsarbeiten an der Flugsimulation Medal of Honor: Fighter Commander eingestellt wurden, reifte bei Electronic Arts LA der Entschluss, sich auf das zu konzentrieren, was man besten kann: Ego-Shooter.

Der zweite Teil der beliebten Medal-of-Honor-Serie für PlayStation2 entführt den Spieler nicht nach Europa oder Afrika, sondern in die Pazifikregion. Die Entwickler orientieren sich bei ihrer Arbeit nicht nur an geschichtlichen Fakten, sondern auch an Filmen wie „Todeskommando Iwo Jima“ mit John Wayne in der Hauptrolle, dem oscarprämiierten „Die Brücke am Kwai“ oder dem japanischen Klassiker „Tora, Tora, Tora“. In wessen Haut man bei Medal of

Honor: Land of the Rising Sun schlüpft, ist bis dato noch nicht bekannt. Der Held des vorangegangenen Teils, Jimmy Patterson, dürfte es jedoch nicht sein. Zum einen wird die Schlacht um Guadalcanal, das erste Szenario des Spiels, weit vor dem Eintritt des MoH-Haudegen in die OSS geschlagen, zum anderen hat er wohl oder übel genug in Europa zu tun.

Anstatt auf Häuserkämpfe wie in Frankreich oder Deutschland, darf man sich schon mal auf Feuergefechte in subtropischen Dschungeln und an paradiesischen Stränden einstellen. Sucht also schon mal Moskitonetz und Buschmesser.

Genre: Ego-Shooter +++ Hersteller: Electronic Arts +++ Entwickler: EA LA

Erhältlich ab: 4. QUARTAL

MotoGP 3

PS2



Noch realistischer: Ein neues Feature in MotoGP 3 ist das ausgefeilte Gewichtsverlagerungs-System.

In diesem Jahr geht der MotoGP-Rennzirkus auf der PlayStation2 in die nunmehr dritte Runde. MotoGP 2 konnte trotz des hohen Schwierigkeitsgrades überzeugen, doch die Entwickler haben sich nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht. Neue Features, technische Verbesserungen und eine ganze Menge Boni dürften Motorradbegeisterte Zocker über Wochen hinweg bei der Stange halten.

In MotoGP 3 sind alle Fahrer und Motorräder der Saison 2002 enthalten. Neben den bekannten europäischen Strecken wird es noch Bahnen in Asien und Australien geben (insgesamt 15), sowie rund 20 imaginäre Kurse. Einer dieser Parcours stammt beispielsweise

aus der Ridge-Racer-Serie. Zudem kann der Spieler nun nicht nur 500ccm-, sondern auch 900ccm-Bikes wählen. Das Handling dieser Kraftpakete ist natürlich weitaus anspruchsvoller, besonders weil nun die Hinter- und Vorderradbremse separat ansteuerbar sind. Ebenfalls neu ist der Vierspieler-Modus sowie die Möglichkeit, eine Saison mit zwei menschlichen Motorradpiloten gleichzeitig zu bestreiten. Wie schon beim Vorgänger, so kann man auch in MotoGP 3 in 100 Herausforderungen sein Können unter Beweis stellen. Als Belohnung winken versteckte Charaktere, Strecken und Fahrzeuge.

Genre: Rennspiel +++ Hersteller: SCEE +++ Entwickler: Namco

Erhältlich ab: 2. Quartal

Onimusha 3

PS2



Das Bonus-Video von Onimusha 2 lässt darauf schließen, dass Samanosuke Akechi im dritten Teil zurückkehrt.

Bedeutet Teil 3 die Rückkehr von Samanosuke Akechi? Nach dem dubiosen Abgang in Onimusha Warlords deutet das Bonus-Video in Onimusha 2: Samurai's Destiny (2002) darauf hin.

Onimusha 3 tanzt bezüglich seiner Veröffentlichung aus der Reihe. Schließlich wurden die beiden Vorgänger im ersten Quartal 2001 bzw. 2002 in Japan veröffentlicht. Grund dafür ist unter anderem die Tatsache, dass Teil 3 nicht mehr aus einem Mix von Polygon-Figuren und vorgeordneten Hintergrund-Kulissen besteht. Ähnlich des PSone-Prototyps von Onimusha Warlords löst der PS2-Protagonist Rätsel bzw. kämpft gegen abscheuliche Kreaturen im feudalen Echtzeit-3D-Japan.

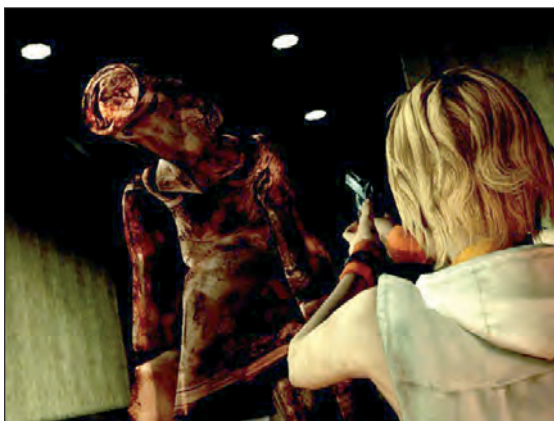
Nach Angaben von Onimusha-Producer Keiji Inafune wird Dauerbösewicht Oda Nobunaga (1534-1582) auch im dritten Teil Angst und Schrecken unter der Bevölkerung verbreiten. Onimusha 3 soll demzufolge im Todesjahr des dämonischen Kriegsherren über die Bühne gehen. Allem Anschein nach wird es wieder mehrere spielbare Charaktere geben. Eine Person soll nicht aus Asien, sondern aus der westlichen Hemisphäre stammen. Obwohl Entwickler Capcom mit über 32 verschiedenen Derivaten von Streetfighter II unangefochten der inoffizielle Sequel-Weltmeister ist, bildet Onimusha 3 den Abschluss der spannenden Samurai-Saga.

Genre: Action-Adventure +++ Hersteller: Borgmeier +++ Entwickler: Capcom

Erhältlich ab: 4. QUARTAL

Silent Hill 3

PS2



⊕ Während die Sequels sehr viele Rätsel boten, wird bei Silent Hill 3 das Hauptaugenmerk auf der Action liegen.

Genre: Survival Horror +++ Hersteller: Konami +++ Entwickler: Konami

Erhältlich ab: 2. QUARTAL

Die Emanzipation macht auch vor Videospielen nicht Halt. Nachdem Harry Mason und James Sunderland dem schaurigen Kleinstädtchen einen Besuch abgestattet haben, steht in Silent Hill 3 erstmals eine weibliche Handlungsträgerin im Mittelpunkt des Geschehens.

Im Gegensatz zu ihren männlichen Vorgängern wird Actrice Heather vollkommen grundlos mit dem Grauen konfrontiert, das von dem verwunschenen Ort ausgeht. Bei einem Bummel durch ein Einkaufszentrum spielt plötzlich alles verrückt und auf einmal findet sich die unfreiwillige Heldin in einer anderen Dimension wieder, in der schrecklichen

Welt, die wir bereits aus Silent Hill kennen. Zur großen Überraschung spielt der dritte Teil der Serie allerdings nicht in der Titel gebenden Stadt, sondern an einem vollkommen anderen Ort. Zudem ist bis jetzt auch nicht klar, wie sich Silent Hill 3 zeitlich in die Serie einreihen wird. Wie Actrice Heather, so wird sich auch der Spieler, auch wenn er bereits mit den Prequels Erfahrung gesammelt hat, mit einer vollkommen neuen Welt auseinander setzen müssen. Je weiter man in dem sehr actionbetonten Horrorgame voranschreitet, desto klarer werden die Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Teilen.

Soul Calibur 2

PS2



⊕ Soul Calibur zählt zu den beliebtesten Beat'em Ups überhaupt. Bleibt zu hoffen, dass auch der zweite Teil diesen Status erreichen wird.

Genre: Beat'em Up +++ Hersteller: SCEE +++ Entwickler: Namco

Erhältlich ab: 4. QUARTAL

Nach dem fulminanten Auftritt auf dem SEGA Dreamcast kehrte Soul Calibur im vergangenen Jahr zunächst in die Spielhallen zurück. Ende diesen Jahres wird der zweite Teil des hochgelobten Beat'em Ups auch für die PlayStation2 erscheinen.

Dabei wird es sich aber nicht um die Ur-Spielhallenversion handeln, sondern um das bereits von Namco nachgezeichnete Update. Bei diesem haben die Charaktere gegenüber den ersten Coin-Op-Platinen ein paar Moves mehr in petto. Darüber hinaus wird Soul Calibur 2 für PlayStation2 weitere Spieloptionen bieten, darunter den Story-Modus.

Zu den altbekannten Charakteren des ersten Teils (Mitsurugi, Voldo, Ivy, etc.) gesellen sich drei neue Gesichter. Genau wie ihre Kontrahenten, so sind auch Talim, Cassandra und Raphael mit einer tödlichen Nahkampfwaffe ausgerüstet. Doch die Schwerter, Äxte sowie die vielen asiatischen Klingen- und Stabwaffen bilden nur einen Teil des Kampfsystems. Tritte, Fausthiebe, Klammergriffe, Würfe und die daraus entstehenden Combos gehören ebenfalls zum Repertoire der Recken. Neu sind die Countermoves sowie die begrenzten Arenen. Fiese Siege durch ein Ring Out wird es in Soul Calibur 2 also nicht mehr geben.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

PS2



⊕ Wie so oft muss sich Lara Croft mit widerlichen Kreaturen herum-schlagen. Diesmal sieht sie sich mit den Nephelim konfrontiert.

Genre: Action-Adventure +++ Hersteller: Eidos Interactive +++ Entwickler: Core Design

Erhältlich ab: 28. FEBRUAR

Tradition ist eben doch nicht immer alles. Bisher sind die Tomb-Raider-Teile stets im November erschienen. Tomb Raider: The Angel of Darkness bricht mit dieser Regel. Lara Croft feiert ihr PS2-Debüt am 28. Februar.

In ihrem fünften Abenteuer ist Lara Croft auf der Jagd nach fünf mysteriösen Bildern. Ihr Widersacher, ein uralter Alchemist, ist ebenfalls hinter den Obscura-Gemälden her und geht dabei über Leichen. Der Mentor der Hobbyarchäologin fällt dem Wahn des Giftmischers zum Opfer, allerdings wird Lara dieser schrecklichen Tat verdächtigt. Die Suche nach den Malereien führt euch zunächst nach Paris. Nachdem ihr in den Gassen und Hinterhöfen der Metro-

pole an der Saine sowie im Louvre den Spuren des Alchemisten gefolgt seid, führt euch die Jagd nach den Obscura-Gemälden nach Prag.

Bei ihrem Abenteuer ist Lara diesmal nicht allein. Der ehemalige Fremdenlegionär Kurtis Trent steht ihr zur Seite und tritt immer dann in Aktion, wenn es ans Eingemachte geht und mehr Muskelkraft als Köpfchen gefragt ist. Außerdem ist er ein Meister der schwarzen Magie. Doch Lara selbst hat natürlich auch einiges auf dem Kasten. So könnt ihr nun z.B. mit anderen Charakteren interagieren oder die Fähigkeiten (Sprungkraft, Schnelligkeit, etc.) der Grabräuberin trainieren.

Special



E3 2003

Die E3 wird Aufschluss geben über weitere Spielehits des angebrochenen Jahres. Wenn die größte Videospielemesse der Welt im Mai ihre Pforten öffnet, können wir, von exklusiven Geheimtiteln und diversen Weltpremieren einmal abgesehen, mit folgenden Ankündigungen und Präsentationen rechnen:

Bei Electronic Arts wird man neben den zahlreichen Sportspielen sowie **Medal of Honor: Land of the Rising Sun** auch die ersten bewegten Bilder der Filmumsetzung von **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** bewundern dürfen.

Wie in jedem Jahr, so wird Sony auch auf der E3 2003 eine ganze Menge neuer Softwaretitel vorstellen. Darunter etwa **Ghosthunter**, **Ace Combat 5**, **New Racing Project** (Ridge Racer VII). Ebenfalls zu erwarten ist ein Add-on für **SOCOM: U.S. Navy SEALs** sowie mit etwas Glück eine erste Präsentation von **Gran Turismo 4**.

Bei Konami wird sich alles um **Metal Gear Solid 3** sowie um **Silent Hill 4** drehen. Zu den weiteren zu erwartenden Highlights der Messe zählen **Parasite Eve 2** (Square Enix), **Terminator 3** (Infogrames), **Fighting Force 3** (Eidos), **Fear Effect: Inferno** (Eidos), **Commandos 2** (Eidos), **Secret Weapons of the Luftwaffe** (LucasArts), **Sam & Max 2** (LucasArts), **Vollgas 2** (LucasArts), **GTA: San Andreas** (GTA: Sin City), **Colin McRae Rally 4** (Codemasters), **Conflict Desert Storm: Desert Sabre** (Codemasters), **Marvel's The Punisher** (THQ) sowie **Alien Breed 2k4** (Team 17).



Virtua Fighter 4: Evolution

PS2



Ready? Fight! Goh und Brad (im Bild), die beiden neuen Charaktere, zeichnen sich durch ihre einzigartigen Kampfstile aus.

Nachdem SEGA jetzt alle Konsolen mit erstklassiger Software versorgt, sind nun auch endlich PlayStation2-Besitzer in den Genuss der anspruchsvollen Virtua-Fighter-Serie gekommen. Mit Virtua Fighter 4: Evolution möchte man nun zum einen die Schwächen des vierten Teils ausmerzen und zum

anderen den Fans ein paar ganz besondere Features bieten.

Das störende Grafikflimmern wird mittels einer Progressive-Scan-Option behoben, allerdings müssen hierfür auch die technischen Voraussetzungen (HDTV – High Definition Television, usw.) vorhanden sein, und die sind nicht immer ganz billig.

Mit von der Prügelpartie sind zwei neue Charaktere. Goh Hinogami ist ein Judo-Meister, der Italiener Brad Burns dagegen setzt auf Kickboxen. Zudem musste der Kumite-Modus dem neuen Quest-Modus weichen. Dank der Online-Anbindung der Spielhallenautomaten war es SEGA möglich, die typischen Kampfstile besonders starker als auch schwächer menschlicher Spieler in Virtua Fighter 4: Evolution zu implementieren. Man hat es also teilweise mit sehr ausgefuchsten Gegnern zu tun. Bis jetzt wurde Virtua Fighter4: Evolution nur für Japan angekündigt. Ob der Titel auch in Europa erscheinen wird, ist noch fraglich.

Genre: Beat'em Up +++ Hersteller: SCEE +++ Entwickler: SEGA

Erhältlich ab: TBA

XIII

PS2



Die Geräuschkulisse wird in XIII visualisiert. Man kann die Schritte und Todesschreie der Gegner sehen.

XIII basiert auf dem gleichnamigen Comic von William Vance und Jean van Hamme. Um den authentischen Look des Vorbilds zu wahren, bedienen sich die Entwickler der Cel-Shading-Technologie. XIII ist damit der erste Ego-Shooter, bei dem dieser doch recht eigenwillige Grafikstil zur Anwendung kommt.

XIII ist nicht nur der Titel des Spiels, sondern auch der Codename des Helden. Dieser leidet unter Gedächtnisverlust und wird auf der Suche nach seiner Identität in ein Netz aus Intrigen verstrickt. Das wirre Komplott hat das Ziel, den Präsidenten der Vereinigten Staaten zu ermorden. Immer wieder wird XIII von Erinnerungen an sein früheres Leben heimgesucht. Die verschwommene Grafik macht es zwar nicht einfach, aber dennoch lohnt es sich, Sturmgewehr, Wurfmeser und Flammenwerfer in die Hand zu nehmen, denn hier erfährt man mehr aus der Vergangenheit des Auftragskillers.

Nicht nur die Grafik hebt XIII von der Konkurrenz ab. Der hart gesottene Held verfügt über eine Art sechsten Sinn. So hört er beispielsweise Gegner bereits von weitem beim Versuch, sich anzuschleichen. Dank des Grafikstils wird das Ganze sogar noch durch typische Comicschriftzüge visuell dargestellt.

Genre: Ego-Shooter +++ Hersteller: Ubi Soft +++ Entwickler: Ubi Soft

Erhältlich ab: 3. QUARTAL

Zone of the Enders: The 2nd Runner

PS2



○ The 2nd Runner offenbart nicht nur ein ansprechendes Gameplay, sondern auch ein bombastisches Grafikfeuerwerk.

Das Ende von Z.O.E: Zone of the Enders ließ viele Fragen offen. Die Antworten gibt der zweite Teil.

Zone of the Enders: The 2nd Runner ist im Jahre 2174, zwei Jahre nach den Geschehnissen des Prequels, angesiedelt. Der Orbital Frame „Anubis“ ist zurückgekehrt und versetzt erneut die Erd- und Marsbevölkerung in Angst und Schrecken. Die ein-

zige Hoffnung ruht auf dem verschollenen „Jehuty“-Mech, eben jenem Roboter, der im finalen Schlusskampf des Vorgängers überraschenderweise die Flucht ergriffen hat. Hinter der Steuerkonsole des mächtigen Orbital Frames nimmt diesmal der zwielichtige Minenarbeiter Dingo Egret Platz. Während noch im ersten Teil der Spielfluss unter den vielen Dialogen gelitten hat, konzentriert man sich im Sequel ganz klar auf die Action. Anders als im Vorgänger wird es auch einen richtigen Showdown geben. Die interaktiven Schauplätze sorgen für mehr Abwechslung, „Jehuty“ ist nun beispielsweise in der Lage, Gegenstände aufzuheben, um diese gegen feindliche Mechs zu verwenden. Schnell wird so ein abgetrennter Stahlträger zu einem tödlichen Speer. Auch die optische Aufmachung wurde einer Generalüberholung unterzogen. Die Grafik erstrahlt nun, Cel-Shading sei Dank, im typischen 2D-Look japanischer Anime-Serien.

Genre: Action +++ Hersteller: Konami +++ Entwickler: Konami

Erhältlich ab: 2. QUARTAL



UND WAS KOMMT 2003 SONST NOCH?

TITEL	GENRE	GEPLANTER RELEASE	TITEL	GENRE	GEPLANTER RELEASE
A Sound of Thunder	Action	2. Quartal	Rayman 3 : Hoodlum Havoc	Jump'n Run	März
Alter Echo	Action	September	Red Dead Revolver	Action	3. Quartal
Blood Rayne	Action	2. Quartal	Robin Hood: Defender of the Crown	Action/ Strategie	2. Quartal
Breath of Fire V	Rollenspiel	4. Quartal	RoboCop	Ego-Shooter	4. Quartal
Clock Tower 3	Survival Horror	3. Quartal	RTX Red Rock	Action-Adventure	März
Conflict Desert Storm: Sabre Storm	Action	4. Quartal	Run Like Hell	Action	4. Quartal
Dakar 2	Rennspiel	2. Quartal	Rygar: The Legendary Adventure	Action-Adventure	März
Dark Cloud 2	Rollenspiel	3. Quartal	Shinobi	Action	2. Quartal
Dead to Rights	Action	3. Quartal	Splashdown 2	Rennspiel	Juni
Deus Ex 2: Invisible War	Action-Adventure	4. Quartal	Splinter Cell	Action-Adventure	März
Dragon's Lair 3D	Action	Mai	Starcraft: Ghost	Action-Adventure	3. Quartal
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	Juni	Tenchu: Wrath of Heaven	Action-Adventure	7. März
Fire Warrior	Ego-Shooter	September	The Lost	Action-Adventure	tba.
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Action-Adventure	März	Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Ego-Shooter	tba.
Malice: Kat's Tale	Jump'n Run	3. Quartal	Tony Hawk's Pro Skater 5	Fun-Sport	Oktober
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	März	Vexx	Jump'n Run	2. Quartal
Midnight Club 2	Rennspiel	März	War of the Monsters	Action	2. Quartal
Primal	Action-Adventure	März	X-Men: Wolverine's Revenge	Action-Adventure	17. April
Project BG&E	Action-Adventure	3. Quartal			

PS2-Online

„Online“ ist das Zauberwort 2003. Zwischen März und Juni ist es auch für die PlayStation2 so weit, dann steht dem World-Wide-Gaming nichts mehr im Weg. Die Zukunft sieht rosig aus, denn die Online-Palette hat für jeden Geschmack etwas zu bieten.

Destruction Derby Online

PS2



❶ Destruction Derby 2 (PSone) ist der beste Vertreter der Spiele-Serie.

Destruction Derby zählt zu den Starttiteln bei der europäischen Markteinführung der PSone. Pünktlich zum Online-Start der PlayStation2 in Europa hat Sony den nunmehr vierten Teil des rasanten Karambolage-Rennspiels angekündigt.

Genau wie bei den PSone-Vorgängern geht es in Destruction Derby Onli-

ne um zwei Dinge: Geschwindigkeit und Blebschäden.

Dank der Online-Funktion kann man sich nun auch mit mehreren menschlichen Spielern gleichzeitig auf den zahlreichen Rennstrecken und innerhalb der Domes und Arenen messen. Mehr wollte Sony über Destruction Derby Online bis jetzt noch nicht verraten.

Genre: Rennspiel ++ Hersteller: SCEE ++ Entwickler: SCEE

Erhältlich ab: ONLINESTART

Final Fantasy XI

PS2



❶ Die Spielcharaktere unterscheiden sich durch Rasse und Geschlecht voneinander.

In Japan gehen Konsolisten bereits seit gut einem Jahr geschäftig ihrem virtuellen Online-Leben im Final-Fantasy-Universum nach. Bis europäische Fans der Welt Vana'Diel einen Besuch abstatten dürfen, wird es noch einige Zeit dauern.

Bevor man sich in der Online-Welt verlieren kann, gilt es erst einmal, einen eigenen Charakter zu generieren

(Mensch, Elf, Galka, etc.). In den Dörfern erhält der Spieler neben Informationen auch verschiedene Aufgaben. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände. Gestaltet sich die Mission als zu schwer, kann man sich auch eine Gruppe (bis zu sechs Mitglieder) suchen und gemeinsam den Job angehen.

Genre: Rollenspiel ++ Hersteller: SCEE ++ Entwickler: Square Enix

Erhältlich ab: 4. QUARTAL

Hardware: Online Area

PS2



❶ Als Mitglied der Hardware-Community darf man an Ligakämpfen teilnehmen.

Die Grafikengine von Hardware: Online Arena ist jene, die schon bei Dropship Anwendung fand. Im Grunde handelt es sich bei dem reinrassigen Online-Game auch um den inoffiziellen Nachfolger des Actionspiels.

In dem rasanten Shooter stehen euch verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl

(Jeeps, Panzer, Fluggeräte, etc.). Es geht ausschließlich darum, die Konkurrenten schnellstmöglich in ihre Bestandteile zu zerlegen. Sony plant eine große Online-Community, die euch Downloads (Fahrzeuge, Maps, Pick-ups, etc.), Ligen sowie einen SMS-Newsletter bieten wird.

Genre: Action ++ Hersteller: SCEE ++ Entwickler: SCEE

Erhältlich ab: ONLINESTART

Resident Evil: Online

PS2



❶ Bei Resident Evil: Online wird es keinen separaten Chatroom geben.

Die Visionen von Shinji Mikami werden Realität: Bald kann man auch online auf Zombiejagd gehen. Schauplatz von Resident Evil: Online ist Raccoon City. Neben bekannten Örtlichkeiten wie dem Polizeirevier oder Dr. Birkins Forschungslabor gibt es auch eine Hand voll neuer Locations, darunter etwa einen Busbahnhof oder einen Wald.

Jeder der acht zur Auswahl stehenden Charaktere (Reporter, S.T.A.R.S.-Mitglied, Umbrella-Angestellte, usw.) hat spezielle Fähigkeiten und verfolgt natürlich auch seine eigenen Ziele. Doch nicht nur die Interaktion mit menschlichen Mitspielern ist wichtig, auch die NPCs spielen bei Resident Evil: Online eine wichtige Rolle.

Genre: Survival-Horror ++ Hersteller: Borgmeier ++ Entwickler: Capcom

Erhältlich ab: TBA.

SOCOM: U.S. Navy SEALs

PS2



Online-Krieger werden dank des Headsets miteinander kommunizieren können.

SOCOM: U.S. Navy SEALs ist in den USA schon jetzt der Online-Verkaufsschlager schlechthin und bietet gleich zwei Games in einem. Neben spannenden Einspieler-Gefechten kann man sich auch online heiße Duelle liefern. Der Clou hierbei ist jedoch das Headset, das der Packung beiliegt.

Mit diesem könnt ihr zum einen com-

putergesteuerten Team-Kollegen Befehle geben, zum anderen versetzt es euch auch in die Lage, euch mit menschlichen Mitspielern auszutauschen. So besteht die Möglichkeit, während des Spiels ganz einfach Hinterhalte zu legen oder kurzerhand die Taktik zu ändern. Doch Vorsicht! Eure Gegner sind dazu ebenfalls im Stande.

Genre: Action ++ Hersteller: SCEA ++ Entwickler: SCEA

Erhältlich ab: ONLINESTART

Siedler von Catan

PS2



Für das Charakterdesign zeichnet sich Susumu Matsushita (Maximo) verantwortlich.

Nicht nur in Europa weiß das Brettspiel Die Siedler von Catan zu begeistern. Der japanische Hersteller Capcom setzt das mehrfach prämierte Gesellschaftsspiel nun für die PlayStation2 um.

Wie schon auf der PSone, so darf man auch auf der PS2 in grafischer Hinsicht nicht besonders viel erwarten. Doch das ist nicht schlimm, denn opulente

Optik ist bei Siedler von Catan nicht nötig. Genau wie bei dem Brettspiel muss man mit seinen Mitspielern Handel betreiben und diese, wenn möglich auch über den Tisch ziehen – schließlich will man gewinnen. Dank Online-Funktion können angehende Siedler auch bequem von zu Hause aus spielen.

Genre: Wirtschaftssimul. ++ Hersteller: Borgmeier ++ Entwickler: Capcom

Erhältlich ab: TBA.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

PS2



Auch Lord Vader treibt bei Star Wars Galaxies: An Empire Divided sein Unwesen.

Bereits im April erscheint Star Wars Galaxies: An Empire Divided für den PC. Gegen Ende des Jahres dürfen dann auch PlayStation2-Besitzer in das Star Wars-Universum eintauchen.

Bei Star Wars Galaxies: An Empire Divided handelt es sich um ein Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiel: Tausende von Zockern tummeln sich gleichzei-

tig auf den Servern, handeln, reden oder kämpfen miteinander. Acht verschiedene Rassen stehen zur Auswahl. Dabei bleibt es euch überlassen, ob ihr lieber in die Rolle eines Händlers, eines Jedi oder eines Kopfgeldjägers schlüpft. Natürlich könnt ihr euch auch der Rebellion anschließen bzw. dem Imperium treu dienen.

Genre: Rollenspiel ++ Hersteller: LucasArts ++ Entwickler: LucasArts

Erhältlich ab: 4. QUARTAL

Tribes: Aerial Assault

PS2



Gegen schwer gepanzerte Infanteristen helfen nur dicke Wummen.

Für Einzelspieler hält Tribes: Aerial Assault eine spezielle Kampagne bereit. Diese erstreckt sich über insgesamt elf Einsätze. Das Hauptaugenmerk liegt aber ganz klar auf den Online-Matches. Für den Multiplayer-Spaß stehen Spielmodi wie Deathmatch, Capture the Flag, Siege, Hunters, Bounty, usw. bereit. Je

nach gewähltem Soldatentypen (leichter Infanterist, Scharfschütze, etc.) steht euch eine andere Waffe zur Auswahl. Um gegen die Feinde zu bestehen, ist es wichtig, ein ausgewogenes Team zusammenzustellen. Neben den Jetpacks können die Tribes-Krieger auch verschiedene Fahrzeuge nutzen.

Genre: Action ++ Hersteller: Vivendi Universal ++ Entwickler: Inevitable

Erhältlich ab: 2. QUARTAL

ONLINE-STARTPAKET

Der PS2-Onlinestart für Deutschland erfolgt zwischen März und Juni, je nachdem wie schnell die englische PS2-Community ans Netz gegangen ist. Innerhalb der nächsten Wochen werden die Beta-Testphasen beginnen. Interessenten sollten auf jeden Fall die deutsche Homepage von Sony Computer Entertainment (www.playstation.de) im Auge behalten, da man sich dort als Tester registrieren können wird.

Das Online-Paket wird den Ethernet-Netzwerkadapter, ein Online-Spiel sowie eine CD enthalten, auf der sich neben der speziellen Netzwerksoftware auch Demos ausgewählter Online-Titel befinden. Ein Paket mit Festplatte, wie in den USA oder Japan erhältlich,

ist in Deutschland vorerst noch nicht geplant. Für das Startpaket wird man voraussichtlich ca. 60 Euro bezahlen müssen. Es ist aber auch geplant, den Ethernet-Netzwerkadapter dann zusammen mit der Festplatte für ein geringes Entgelt mieten zu können. Mit dem Mietpreis sollen auch evtl. anfallende Providerkosten abgedeckt sein. Jeder Online-Spieler kann seinen Internetanbieter übrigens selbst wählen, diesbezüglich wird es keine Einschränkungen geben.

Zum Online-Start der PS2 werden folgende Spiele aus dem Hause Sony erscheinen: **ATV Offroad, Destruction Derby Online, Frequency 2, Hardware: Online Arena, My Street, SOCOM: U.S. Navy SEALs, This Is Football Online, Twisted Metal Online** sowie **World Rally Championship Online**.



RED ★ FACTION II

JOIN THE REVOLUTION!

PLAY UND THQ PLANEN DEN AUFSTAND! DAS IST DEINE CHANCE, DEM TRISTEN ALLTAG DEN RÜCKEN ZU KEHREN. ES IST GANZ EINFACH: SCHNAPP DIR EINFACH EINE POSTKARTE UND EINEN STIFT UND BEANTWORTE UNS FOLGENDE FRAGE:

WELCHES SOFTWARESTUDIO ENTWICKELTE RED FACTION II?

A) REVOLUTION B) EVOLUTION C) VOLITION

WER SICH UNS ANSCHLIESST, HAT DIE CHANCE, FOLGENDE PREISE ZU GEWINNEN:

HAUPTPREIS: 1 LIMITIERTES RED-FACTION-II-VIP-SET:

1X RED FACTION II • 1X RED FACTION I PLATINUM • 1 RED-FACTION-II-STANDY • 1 TARNCAP
1 TARN-STIFT BUNDESWEHR • 1 RED-FACTION-II-T-SHIRT • RED-FACTION-II-AUFKLEBER

...AUSSERDEM GIBT ES NOCH:

10X RED FACTION II FÜR DIE PS2

DIE PREISE MUSSSEN RAUS!

ANTWORT AN:

PER POST
REDAKTION PLAY

STICHWORT „JOIN THE REVOLUTION“

MAX-PLANCK-STR. 13
97204 HÖCHBERG

PER E-MAIL: REVOLUTION@PLAYPLAYSTATION.COM

EINSENDESCHLUSS IST DER 24. FEBRUAR

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



1 Eine grobe
Einschätzung
soll euch über
den derzeiti-
gen Entwick-
lungsstatus
informieren.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Nice Symbols
Spieler	1-2	Erhältlich ab	November
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de – www.neversoft.de

1 70% FERTIGGESTELLT

2 **ERSTEINDRUCK:** ★★★★★ — Hervorragend

Mehr Tricks, neue Locations, abgedrehte Levelziele und astreine
Optik – beste Voraussetzungen für Tony Hawk's PS2-Debüt.

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

★★★★★ Potenzieller Hitkandidat

★★★★☆ Hervorragend

★★★☆☆ Vielversprechend

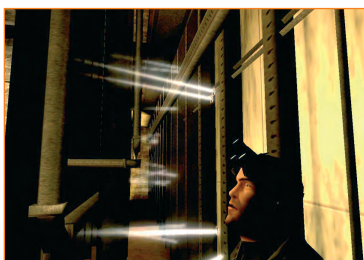
★★☆☆☆ Durchschnittlich

★☆☆☆☆ Katastrophal

INHALT 02/2003

PLAYSTATION2

Chopliker: Search and Rescue	84
Clock Tower 3	44
Def Jam Vendetta	46
Dr. Muto	78
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	76
Final Fantasy XIII	80
Final Fantasy X2	80
Final Fantasy XII	80
Guilty Gear X2	84
Midnight Club 2	72
Pride FC	84
Robin Hood: Defender of the Crown	38
Sniper Elite	42
Tom Clancy's Splinter Cell	67
Starcraft: Ghost	74
VEXX	50
World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution ...	70
X-Men: Wolverines Revenge	48



Tom Clancy's Splinter Cell



Sniper Elite



Final Fantasy X-2



Robin Hood: Defender of the Crown



ROBIN HOOD

Defender of the Crown

Für König, Volk und Vaterland! Die neue Interpretation des Cinemaware-Klassikers „Defender of the Crown“!



⊙ Hieb- und stichfest: Ob Soldat oder Ritter – die Energiebalken fallen verschieden groß aus.

„Making of...“

...von Robin Hood:
Defender of the Crown.
Bruder Tuck: Von der
Bleistiftzeichnung zum
Render-Modell.



PS2 Heimcomputer-Hit neu aufgelegt: Cinemaware verpasst in diesen Tagen Robin Hood: Defender of the Crown (85 Prozent sind bereits im Kasten) den allerletzten Feinschliff. Nach rund 17 Jahren Sendepause – lässt man Vorboten, wie etwa diverse PC- und Game-Boy-Advance-Umsetzungen der letzten Wochen und Monate außen vor – erscheint nun im ersten Quartal 2003 in den USA der PlayStation2-Remake der digitalen 80er-Jahre-Legende.

Die gute, alte Zeit

Cedric of Rotherwood, Geoffrey Longsword, Wilfred of Ivanhoe und Wolfric

de Wild – mit einem dieser Charaktere konnte man vor über einem Jahrzehnt im Original-Defender-of-the-Crown England von den habgierigen Normannen befreien. Die angelsächsischen Edelherren verfügten anno dazumal über verschieden stark ausgeprägte Talente hinsichtlich Führungsqualität (Leadership), Schwertkampfkunst (Sword Fighting) und Lanzenstechen (Jousting).

Doch die Zeiten ändern sich: In der PlayStation2-Neufassung teilen sich mehrere Personen die Aufgaben. Volksheld Robin Hood lauert mit Pfeil und Bogen feindseligen Armee-Kolonnen und steinreichen Händlern auf. Außerdem erleich-

tert er so manche Schatzkammer um Hunderte von Goldstücken bzw. rettet entführte Ladys. Little John kümmert sich um das Gebiet der Kriegsführung, Truppen-Rekrutierung, -aufbau und -transfer inklusive. Sir Ivanhoe (der einzige spielbare Nostalgie-Charakter) errichtet Burganlagen und organisiert Ritterturniere. Marian setzt ihre weiblichen Reize geschickt am Hof der Feinde ein, um wichtige Informationen über Kampfstärke, geplante Angriffe, Vermögen etc. liefern zu können. Schließlich hält Bruder



⊙ Alle vier Seiten einer Burganlage müssen zerstört werden,...



⊙ ...wobei sich hinter den Gemäuern weitere Gebäude befinden.



○ Ausschnitt aus einer der vielen FMV-Zwischensequenzen.

Tuck gelegentlich die Hand für Almosen auf.

Tutorial unter vogelfreiem Himmel: Robin & Co.

finden abermals im berühmten Sherwood Forest Unterschlupf. Dieser dichte Wald in der Grafschaft Nottingham ist Ausgangspunkt des Spiels. An dem legendären Ort wird man mit den Darstellern (auch Will Scarlett) und mit allen grundlegenden Spiel-elementen (Bogenschießen, Schwertkampf, Eroberungen) vertraut gemacht.

Tot oder lebendig!

Im Anschluss findet man sich in alten Defender-of-the-Crown-Gefilden wieder, sprich auf einer Landkarte des zerrütteten Englands im Jahre 1052 n. Chr. Sie ist in über 40 Abschnitte unterteilt – im Original hingegen waren es nur 19. Normannische und angelsächsische Adlige liefern sich erbarmungslose Schlachten um die Krone Englands. Dazu gehören auch Edmund the Grim, Roger Falconbridge, Reginald Front de Beuf, Wolftric the Wild u.v.m. Richard König Löwenherz ist bei der Rückkehr von den Kreuzzügen im Heiligen Land in Österreich in Gefangenschaft geraten. Währenddessen hat sich sein intriganter Bruder Prinz John hinter den dicken Gemäuern von Cornwall verschanzt. Von dort

aus tyrannisiert er mit Hilfe seines Handlangers Guy Gisbourne das Inselvolk...

Taktische Speerspitze

Robin Hood: Defender of the Crown bietet sowohl rundenbasierte, als auch Echtzeit-Aktivitäten. So führt jeder Vormarsch Zug um Zug ins verfehlete Territorium – von der Landkarte aufs Schachfeld. Little John kommandiert hier per Button-Druck seine Truppen – bestehend aus Bauern, Soldaten, Bogenschützen, Rittern, und Katapulten. Jede Einheit kann mit drei individuellen Taktiken ins Feld geschickt werden. Ein Beispiel: Man hält den Gegner mit einem Teppich aus Brandpfeilen in Schach, während Ritter eine schützende Vorhut für vorrückende, schwach gepanzerte Fußsoldaten bilden.

Als Kampf gegen die tickende (Sand-)Uhr stellen sich die Schwertkämpfer



○ Cornwall ist der Sitz von Prinz John. Hat man die Grafschaft erobert, ist das Spiel beendet.



○ Die animierte 3D-Landkarte aus der Nähe betrachtet.



○ Um sich vor den Pfeilen der Feinde zu schützen, kann Robin Hood in Deckung gehen.

Defender of the Crown: Die neue und die alte Generation

Feldzug

1986



2003



Schwertkampf

1986

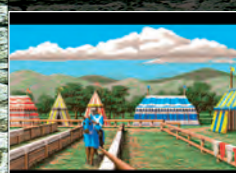


2003



Ritterturnier

1986



2003



Burgbelagerungen

1986

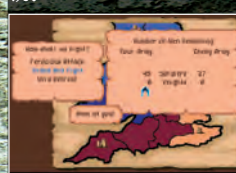


2003



Schlachten

1986



2003



PreScreen

Kürzlich im Handel erschienen:



Defender of the Crown (PC)

Spiel Nr. 1 aus der Cinemaware-Classik-Reihe. Für ca. 19 Euro, im gut sortierten Handel erhältlich.



Defender of the Crown (Game Boy Advance)
Der Klassiker im portablen Westentaschen-Format. Derzeit nur als US-Import (ca. 50 Euro).



Ⓢ Schnelles Drücken der X- und Kreistaste geben dem Pferd die Sporen,...



Ⓢ ...um mit voller Wucht den Gegner aus dem Sattel zu heben.

Abschnitte heraus. Robin teilt mit X- und Viereck-Taste niedrige und hohe Attacken aus und pariert mit Kreis. In der PS2-Neuaufgabe kann er zudem springen, sich bücken und rennen. Bei Burgbelagerungen wird das Katapult mit den beiden Analog-Sticks gespannt. Um die Burgmauern einzureißen, stehen standardmäßig Steinbrocken, Griechisches Feuer und später noch Krankheits-erregers zur Verfügung. Extrem viel Zielwasser ist beim Bogenschießen aus der Ego-Perspektive nötig. Mit solchen Einsätzen kann man beispielsweise das Gold der vorbeiziehenden Händler und Prinz-John-Sympathisanten stibitzen.

Wo ist die Krone?!

Im Vergleich zu Defender of the Crown (Commodore Amiga, Atari ST, C64 etc.) gestaltet sich der PlayStation2-Feldzug mit seinem non-linearen Aufbau sehr komplex und umfangreich. Beispielsweise muss der König der Diebe bestimmte Regionen erobern, um neue Truppen

oder Gegenstände günstiger erwerben zu können. So finden sich in York die stabilsten Steine für den Burgenbau, in Canterbury findet sich exzellentes Bauholz für Katapulte, in Warwick warten tapfere Soldaten, in Somerset gibt es gottesfürchtige Kreuzritter und last but not least sitzen in Cardigan treifichere Bogenschützen. Ferner stöbert Robin Hood im Lauf der 12- bis 15-stündigen Spielzeit mancherorts Bonus-Items auf. Dank des „Schwerts der Löwen“, dem „Kreuzzüge-Bogen“ oder den Gift-Katapult-Geschossen gestaltet sich die Befreiung des englischen Königreiches jetzt deutlich einfacher.

Dass sich der Plot von Robin Hood: Defender of the Crown in verschiedene Richtungen entwickeln kann, demonstriert die oft erwähnte Lösegeldsumme von 10.000 Goldstücken für König Löwenherz. Kommt man der Forderung nach, verstärken umgehend treue Untertanen des Monarchen die Armee. Übrigens: Die FMV-Endsequenz hängt von der Leistung der Rebellen ab.

Digitaler Minnesang

Bereits im Beta-Stadium ernten die fabelhaften Voice-Overs von Robin Hood:

Defender of the Crown gebührenden Beifall. Cinemaware hat extrem viel Wert darauf gelegt, alle mittelalterlichen PS2-Akteure mit einer treffenden Stimme sowie mit einem englischen Akzent auszustatten (mehr Infos dazu im Interview). Sämtliche Dialoge im Spiel und in den FMV-Movies wirken daher sehr glaubwürdig.

Auf Hochtouren laufen hingegen noch die Arbeiten an der einst so legendären Stereo-Hintergrundmusik. Vor allem die Einspielungen der alten Defender-of-the-Crown-Stücke steht fürs 128-Bit-Comeback noch auf dem Plan. Hierbei wird es sich zum Teil um neue Interpretationen und neue Aufnahmen alter Melodien handeln. ■



Ⓢ Seltener Besuch: Bruder Tuck sammelt für König Richards Befreiung.

Robin Hood: Seine Rolle vor 17 Jahren



Aus der Ur-Version von Defender of the Crown (ab 1986) war Robin von Locksley nicht wegzudenken. Der Held in Strumpfhosen hat sich mit seinen vogelfreien Anhängern im Sherwood Forest versteckt. Egal, ob man als Wilfried of Ivanhoe, Geoffrey of Longsword,

Wolfric the Wild oder Cedric of Rotherwood um die Wiedervereinigung und die Krone Englands kämpfte – im Notfall reichte ein Besuch im Waldversteck von Robin Hood aus, um Verstärkung zu bekommen. Diese kampfstärke „Dienstleistung“ konnte der Spieler drei Mal nutzen.

Robin Hood ist auch derjenige, der am Ende dem Spieler die Krone überreicht. Schließlich hat er sie, sicher vor den machthungrigen Normannen, im Sherwood Forest versteckt.



Ⓢ Links oben im Bild sind die Symbole für die individuellen Taktiken jeder Einheit zu sehen.

In der Tafelrunde mit...

Sean Vesce, Director of Development, und John Chowanec, Producer, von Cinemaware.

play: Als Vorbereitung für diesen Artikel haben wir die Amiga- und Atari-ST-Version von Defender of the Crown mehrere Male durchgespielt. Legt man danach Robin Hood: Defender of the Crown in die PS2 ein, lassen sich viele Parallelen erkennen. Beispielsweise konnte man bei der Atari-ST-Adaption vor Jahren schon Einheiten zwischen verschiedenen Stützpunkten austauschen oder kleine animierte Soldaten auf einer Landkarte gegeneinander kämpfen sehen. Was haben Sie außerdem noch aus all den Umsetzungen übernommen?

S. Vesce: Besonders beim Design (und auch während der Produktion) haben wir alle möglichen Defender-of-the-Crown-Fassungen für C64, Atari ST, Apple Iigs, NES, TurboGrafx usw. gespielt. Wir haben uns die besten Features von jeder Version herausgepickt und sie mit neuen Elementen kombiniert, von denen wir dachten, dass sie in einer modernen Version nicht fehlen dürften. (...) Jedoch war es für uns das Wichtigste, den „Spirit“ des Gameplays und der Gestaltung der Originale einzufangen, so dass alle Fans Gefallen an dem Spiel finden.

play: In welchem Monat/Quartal wird die PAL-Version von Robin Hood: Defender of the Crown erscheinen? Wird die umfangreiche wie auch geniale Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt werden?

J. Chowanec: In Europa soll das Spiel im zweiten Quartal 2003 herausgebracht werden, d.h. irgendwann zwischen Mai und Juli. Wir planen eine deutsche Lokalisierung der kompletten Bildschirmtexte und auch der Sprachausgabe.

play: Die alte Defender-of-the-Crown-Eröffnungssequenz erinnert an einen heroischen Hollywood-Film. Der Vorstellung aller Akteure und Entwickler folgten etliche Screens, auf denen die einleitende Story präsentiert wurde. Eine unverkennbare Melodie rundete die Präsentation perfekt ab. Jetzt beginnt das Spiel mit einem Render-Filmchen. Danach findet man sich prompt im Sherwood Forest wieder. Welche Gründe haben zu dieser Entscheidung geführt?



© Sean Vesce (Mitte, mit Hut) bei Recherchen.



© Producer John Chowanec (Mitte).

J. Chowanec: Wir arbeiten gerade noch an dem Intro. In der Preview-Version fehlt die richtige Anfangssequenz noch. Beim fertigen Spiel darf man diesbezüglich eine nette Überraschung erwarten (lacht).

play: Die Schwertkampfsequenzen sind bei Robin Hood: Defender of the Crown sehr umfangreich. Anzahl und Vielfalt der Gegner sind deutlich gestiegen. Die Schauplätze erinnern dabei an das Original. Gleiches trifft auch für die Steuerung der PS2-Version zu, da diese recht simpel ausfällt. Welche Ziele werden hinsichtlich der Spielmechanik verfolgt?

J. Chowanec: Wir hatten beim Entwerfen der einzelnen Spielmechanismen immer das Original im Hinterkopf. Jede Kampfsequenz soll dadurch ein kleines bisschen an das alte Defender of the Crown erinnern, aber trotzdem durch die Neuerungen den heutigen Spiel-Ansprüchen genügen. Unser festes Ziel ist es einerseits, die Fan-Gemeinde des alten Teils zufrieden zu stellen, und andererseits, damit die Fan-Basis von Cinemaware zu vergrößern.

play: Robin Hood: Defender of the Crown befindet sich für PlayStation2 und PC in der Mache. Wenn man auf die Landkarte oder auf die Burgbelagerungs-Szenarios blickt, erinnert die PS2-Grafik an ein PC-Spiel. Wie werdet ihr dem Problem entgegenzutreten?

J. Chowanec: Wir optimieren derzeit viele grafische Elemente, wie etwa Texturen oder Polygon-Objekte. Bevor die finale Version in den Läden steht, werden somit noch Verbesserungen vorgenommen.

play: Wie groß war der (Zeit-)Aufwand für die umfangreiche Sprachausgabe? Wurden dafür richtige Film- und Theater-Schauspieler engagiert? Gibt es bekannte Gesichter unter den Sprechern?

J. Chowanec: Wir haben mit Kris Zimmerman zusammengearbeitet. Sie machte sich als Voice Director von Metal Gear Solid einen Namen. Sie hat ein verblüffendes Talent, die Sprecher zu animieren, sich von der schauspielerischen Seite zu zeigen, die wir brauchen.

Dieser Prozess hat insgesamt drei Monate lang gedauert. Zu Beginn wurden alle Text-Passagen mit den Beteiligten aufgenommen. Danach folgen gelegentliche Sessions, wobei hier z.B. Fehler vom ersten Mal korrigiert wurden. Schließlich fanden gegen Produktionsende noch

Aufnahmen statt, da sich einige Dinge noch geändert haben.

Unsere Sprecher setzen sich aus Film- und Theater-Schauspielern sowie aus professionellen Sprechern zusammen. Hinter der Stimme des Sheriffs von Nottingham verbirgt sich Martin Jarvis, der in England sehr populär ist.

play: Wer hat die FMV-Sequenzen produziert? Jede einzelne Szene kann als gelungen und sehr atmosphärisch bezeichnet werden. Wie arbeitsintensiv war die Herstellung?

J. Chowanec: Alle FMV-Szenen dauern zusammen rund 20 Minuten. (...) Wir haben dafür mit Spezialisten von PlasticWax zusammengearbeitet.

S. Vesce: Etliche externe Gruppen haben das interne Team unterstützt. Dazu zählen auch die 15 Künstler und Animations-Experten von PlasticWax, die im australischen Sydney beheimatet sind. Sie haben nicht nur ihren Beitrag zu den Cut Scenes geliefert, sondern waren auch für den In-Game-Bereich künstlerisch tätig.

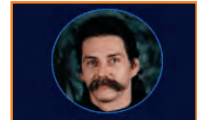
play: Welches Projekt hat Cinemaware nach Abschluss der Arbeiten an Robin Hood: Defender of the Crown ins Auge gefasst?

J. Chowanec: Bislang gibt es noch keine genauen Anhaltspunkte, aber wir würden gerne ein Spiel mit unserem Freund, der ein Jet-Pack auf dem Rücken trägt, in Angriff nehmen.



© Die Cinemaware-Kernmannschaft.

Prominente Ratschläge



Alte Cinemaware-Mitglieder wie Doug Barnett (Designer, Art Director von Lords of the Rising Sun), Jim Cuomo (Komponist von Defender of the Crown), Bob Lindstrom (Komponist von Rocket Ranger), David Riordan (Director, It Came from the Desert) standen dem neuen Cinemaware-Team in beratender Funktion zur Seite.



PLAY-DATEN Dirk Gemeinhart			PS2
Genre	Action	Entwickler	Cinemaware
Spieler	1	Erhältlich ab	2. Quartal 2003 (PAL)
Hersteller	tba	Preis	ca. 60 Euro
Webinformationen: www.cinemaware.com			
85% FERTIGGESTELLT			
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend			
Strategie „light“ gepaart mit feudaler Action und toller Story – die richtige Mischung für Konsolen-Helden.			

SNIPER ELITE

Wanadoos Ego-Shooter schickt Spieler als Scharfschützen in das zerstörte Berlin, um kurz nach dem Zweiten Weltkrieg „böse Kommunisten“ zu jagen.

Duell



1935 führte die deutsche Wehrmacht den Karabiner 98k als Standard-Gewehr ein. Es konnte optional mit den Zielfernrohren ZF 39, 41, 42 und 4 ausgerüstet werden. Mit dieser Waffe machte Ed Harris alias Major König im Hollywood-Blockbuster „Duell: Enemy at the Gates“ (Regie Jean Jaques Annaud) Jude Law in der Rolle des Vasili Zaitsev das Leben schwer.



○ Mit einem K98k hätte der Angriff auf den deutschen Panzer, Modell Tiger SdKfz 181, wenig Sinn.



○ Das zerstörte Nachkriegs-Berlin wird im fertigen Spiel mit Bewohnern bevölkert sein.

PS2 Der Spieler schlüpft in Sniper Elite nicht in die Haut eines alliierten U.S.-Rangers, sondern übernimmt die heldenhafte Rolle eines deutschen Elite-Scharfschützen. Geheimdienstberichten nach werkeln die Russen nämlich im Ostteil von Berlin an einer Atombombe. Das können die amerikanischen Besatzer natürlich nicht zulassen. Um einen internationalen Konflikt zwischen den Besatzungsmächten zu vermeiden, schicken sie also einen Deutschen nach Ostberlin, um dort unauffällig die Pläne der Kommunisten zu vereiteln.

„Ich bin ein Stein...“

Anders als bei Medal of Honor: Frontline von Electronic Arts konzentriert sich das Gameplay in Sniper Elite ganz auf das unauffällige Vorgehen des Protagonisten. Eröffnet der Spieler vorschnell das Feuer, wird sein Alter Ego schneller einen Zinksarg von innen sehen, als er sein Zielfernrohr scharf stellen kann. Cleveres Agieren und geschickte Ablenkungsmanöver sind die Überlebensgarantie für den deutschen Einzelkämpfer. Feuert er beispielsweise einen gezielten Schuss auf die mit Granaten bestückte Koppel eines Sowjet-Soldaten, kann es passieren, dass die folgende Explosion gleich ein halbes Dutzend Gegner in den Tod schickt. Für einen solchen Treffer braucht er aller-

dings Geduld und einen langen Atem. Damit der Heckenschütze sich nicht durch Fehlschüsse verrät, gibt es Anzeigen für Windrichtung und Windstärke. Ein Tastendruck lässt ihn kurz die Luft anhalten, dann liegt das Gewehr für wenige Sekunden ruhig in seinen Händen und er kann einen präzisen Schuss abfeuern.

GTA Berlin?

Statt eines linearen Spielverlaufs erwartet Ego-Shooter-Fans das Treiben im belebten Nachkriegs-Berlin, das er frei erkunden darf. Die Entwickler der Rebellion Studios (Delta Force: Urban Warfare, PSone) haben sich kein geringeres Spiel als GTA Vice City zum Vorbild genommen und lassen zahlreiche Bewohner Berlins durch die zerfallenen Straßenschluchten wandeln. So soll der Spieler zum Beispiel Männer und Frauen bei Gesprächen belauschen können, um auf diese Weise kostbare Informationen für seine Mission in

Erfahrung zu bringen. Die unbescholtenen Passanten agieren selbständig und gehen ihren Tätigkeiten so lange nach, bis sie, durch Schüsse aufgeschreckt, in Deckung hechten. Es wird auch einen Zweisspieler-Kooperativ-Modus geben, in dem sich zwei Schützen gegenseitig Deckung geben können. ■



○ In den zerbombten Häusern Ostberlins können auch gegnerische Heckenschützen lauern.



○ Die gegnerischen Soldaten lassen sich mit einem Schuss in die Mauer ablenken.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

Genre	Ego Shooter	Entwickler	Rebellion
Spieler	1-2	Erhältlich ab	März
Hersteller	Wanadoo	Preis	ca. 60 Euro

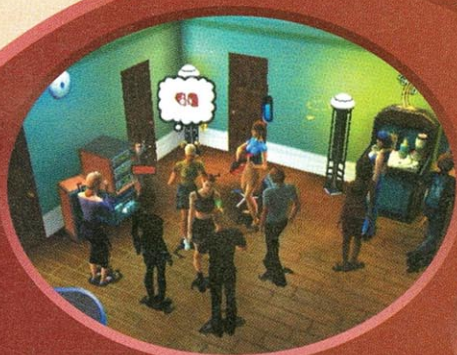
Webinformationen: www.wanadoo-edition.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Scharfschützen-Drama mit Hit-Potenzial. Hoffentlich gelingt die technische Umsetzung des ambitionierten Ego-Shooters.

Erwecke deine Figuren zum Leben. Viel Spaß beim Chaos...



...und dann verschwinde aus diesem Irrenhaus!
Mit einer ewig nörgelnden Mutter zu leben, ist wirklich nicht leicht. Also nabel dich ab - als Sim auf PlayStation 2! Du wirst eine Arbeit und eine Wohnung finden müssen, und vielleicht möchte ja ein Seelenverwandter mit in deine Junggesellenbude einziehen? Wappne Dich mit allem, was du zum Leben brauchst: dem Affen-Butler, der all deine Launen mitmacht, einem Strip-Poker-Tisch und - wenn du es bis Level 5 schaffst - der "Liebeswanne". Spiel gegen einen Freund oder alleine in level-basierten Missionen und schalte neue Objekte und Boni frei. Erstelle und kontrolliere deine eigenen Charaktere in dem neuen Sims-Abenteuer für PlayStation 2. Wozu sonst sind deine Daumen da?




Challenge Everything™
electronicarts.de



PlayStation 2

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, The Sims (und alle entsprechenden Übersetzungen), EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Maxis und das Maxis-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ und Maxis™ sind Electronic Arts™-Marken.

CLOCK TOWER 3

Der nächste Survival-Horror-Titel kündigt sich an. Kann er der PlayStation2-Gruselfraktion das Fürchten lehren?



Bei den Boss-Kämpfen könnt ihr nur mit Pfeil und Bogen arbeiten.



Kleine Geschicklichkeitseinlagen müssen bewältigt werden.

Zu SNES-Zeiten



Schon beim allerersten Clock Tower wurde man von einem verrückten Psychopathen gejagt. Dieser erlegte seine Opfer mit einem Paar überdimensionaler Scheren. Die Verfolgungshatz spielte sich in einem Turm ab, aus dem man natürlich ohne Schrammen entkommen musste.

PS2 Die Erfolgsgeschichte der Clock-Tower-Saga begann bereits 1995 (ausschließlich in Japan) im 16-Bit-Zeitalter auf dem Super Nintendo. Das Point-and-Click-Adventure fand seine Fan-Gemeinde und hatte in Japan auf der PSone sogar drei Nachfolger (jap. Titel: Clock Tower 2, Clock Tower: The First Fear, Clock Tower: Ghost Head). Der zweite Teil schaffte 1998 sogar den Sprung ins PAL-Land, wo er als Clock Tower vertrieben wurde. Seit dem 12. Dezember ist nun Clock Tower 3 für PS2 erhältlich – abermals in Japan. Der US-Release ist

derzeit für 26. März geplant und wir dürfen womöglich im 3. Quartal mit einer PAL-Umsetzung rechnen.

Neues Drumherum

Bisher wurden alle Teile der Serie vom Entwicklerstudio Human Entertainment programmiert. Mit dem Wechsel in Sony's 128-Bit-Landschaften setzt man diesmal auf die Programmierkünste von Sunsoft Games. Bekannte Namen wie Kinji Fukasaku (Director), Noboru Sugimura (Scenario), Koji Kubo (Music), Amemiya Keita (Charakter-Design), Ryu Noguchi (Art) und Tatsuya Minami (Pro-

ducer) finden sich unter den Entwicklern wieder. Außerdem wird Capcom als Publisher fungieren und die findigen Köpfe von Flagship (u.a. einige Resident-Evil-Teile, Onimusha, Dino Crisis...) zeichnen sich für die Story verantwortlich.

Das Abenteuer spielt in einem Herbst des heutigen Londons. Doch die Protagonistin wird nicht ausschließlich in der Gegenwart agieren, das kleine Schulmädchen Alyssa wird nämlich durch Raum und Zeit geschleudert. Alles nimmt mit einem Brief seinen Anfang: Die Mutter des zierlichen Mädchens bittet die Kleine in diesem merkwürdigen Schreiben um ein Treffen in einem Hotel.

Schwerverbrecher

Voller Hoffnung, ihre Mutter vorzufinden, kommt sie am Hotel an und nimmt dort zunächst ein mysteriöses, grelles Licht wahr. Und kurze Zeit später ist sie auch schon im London der 40er-Jahre gelandet. Mitten im Zweiten Weltkrieg.



Jede Menge Zwischensequenzen werden den Spielverlauf begleiten.



Key-Items werden automatisch eingesetzt, sobald ihr an der richtigen Stelle seid.



○ Man kann kaum etwas falsch machen. Der komplette Spielverlauf ist äußerst linear.

Doch bleibt die Frage nach ihrer Rückkehr erst einmal zweitrangig, denn ein gemeiner Serienkiller mit einem riesigen Hammer sieht in ihr sein nächstes Opfer. In jeder Zeit-Epoche, die die kleine Heldin durchwandert, wird ein solcher Übeltäter auf sie warten. So wird sie in den Sechzigern den Killer kennen lernen, der seine Gegner sehr gern mit Schwefelsäure einsprüht oder in den Achtzigern Ono, der seine zwei scharfen Äxte nur dann aus der Hand gibt, wenn er sie wirft.

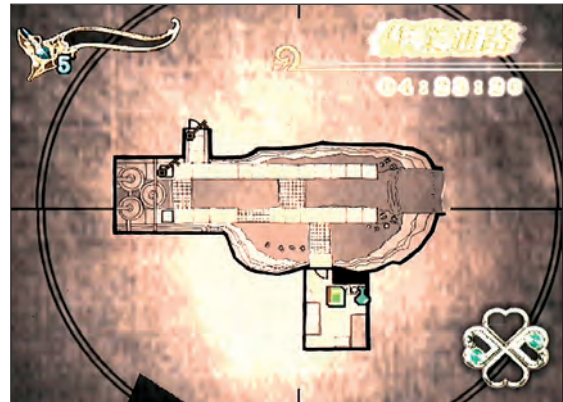
Um eine Epoche oder eine Umgebung abzuschließen, müssen stets verschiedene Gegenstände gefunden und an anderer Stelle eingesetzt werden. Aber auch für diverse herumliegende Leichen müssen Dinge gefunden und ihnen „überreicht“ werden. Sind die Fundstücke an Ort und Stelle, verflücht

igt sich stets jener Geist, der sich bis dahin in der Nähe der Leichen aufgehäuft hat und euch attackierte, sobald ihr in Reichweite gekommen seid.

Nur keine Panik

Hat euch ein Geist oder einer der Massenmörder erwischt, steigt das neu implementierte Panik-Meter. Sollte sich dieser Statusbalken tatsächlich füllen, gerät Alyssa in Panik und kann nicht mehr fliehen. Ein weiterer Hieb würde somit ihren Tod bedeuten. Durch diverse Goodies kann man jedoch ein wenig vorbeugen. Mit Hilfe spezieller Kristalle steckt sie den „finalen Hieb“ noch einmal weg. Gewisse Tränke sorgen dafür, dass sich eure Panik im Nu verflüchtigt, auch kann man sich durch Ringen kurzzeitig unsichtbar machen.

Die umherwandernden Serienkiller tauchen ab und zu auf und versuchen, euch



○ Anhand der Karte kann man sich einen kleinen Überblick verschaffen. Leider wird die eigene Position nicht angezeigt.

den Garaus zu machen. Ihr könnt die Bösewichter im Verlauf des Levels nicht vollends ausschalten, denn die Mörder stellen zugleich den Obermotel am Ende der Runde dar. Als Waffen dienen euch nur ein paar Fläschchen Weihwasser. Doch damit könnt ihr eure Widersacher nur kurz „betäuben“. Man sollte also stets wissen, wo man sich am besten verstecken kann, bis der Übeltäter von alleine wieder abzieht. So schafft man sich ein paar ruhige Minuten zur Item-Suche. Danach versteckt man sich abermals, sucht weiter, findet, usw.. So gestaltet sich nahezu der komplette Spielverlauf, bis man schließlich den nervtötenden Killer endlich ausschalten kann. In der nächsten Runde fängt dann – in einer neuen Umgebung – alles wieder von vorne an... ■

Kinji Fukasaku

Director des Spiels ist der 72 Jahre alte, japanische Filmmacher. Er ist schon seit den Sechzigern in der Filmbranche tätig. Sein bekanntester Film dürfte der im Jahr 2000 erschienene „Battle Royal“ sein. Der Streifen sorgte international für Schlagzeilen. Wohl auch ein Grund dafür, dass dieses Jahr der zweite Teil erscheinen wird.



○ Umherliegende Items könnt ihr kaum verfehlen. Diese blinken nämlich so hell wie der Polarstern.



○ Manchmal kommt die Kleine nur auf Knien voran.

PLAY-DATEN | Heiko Strobel

PS2

Genre	Survival-Horror/Adventure	Entwickler	Sunsoft Games
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformation: www.capcom.com

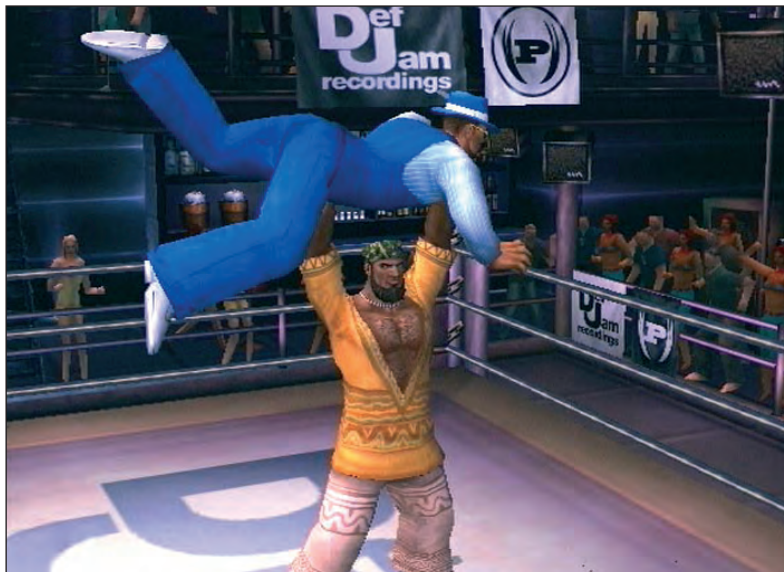
70 % FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Ebenso kurzes wie lineares Gruselabenteuer, bei dem noch nicht einmal die japanischen Rätsel besonders fordernd sind.

DEF JAM VENDETTA

Hier zählen Kraft, Respekt und „phate“ Beats! Die Welt des Hip-Hops schlägt in der Kampfarena auf und zeigt, was in ihr steckt.



○ Jeder MC verfügt über eine Vielzahl an Spezial-Moves.



○ Auge in Auge. Hier gehts gleich richtig ab!



○ Runde für Runde kämpft ihr euch nach oben.

Metalheads



Der eine oder andere Heavy-Metal-Anhänger würde sich bestimmt auch beispielsweise über ein Roadrunner Records Vendetta freuen. Glassjaw vs. Killswitch Engage oder Machine Head vs. Slipknot!

PS2 Wie es scheint, ist die Zeit der Microphone-Battles abgelaufen, namhafte Hip-Hop-Größen lassen jetzt die Fäuste sprechen. Mehr als 45 Charaktere, einschließlich zwölf angesagter Def-Jam-Künstler (DMX, Method Man, Scarface, Redman, Ghostface Killah, Capone, WC, Keith Murray, Ludacris, Dub-C, NORE und DJ Funkmaster Flex) steigen bei Def Jam Vendetta in den Ring und lassen es richtig krachen. Neben den neuesten Hits und altbekannten Tracks aus dem Hause Def Jam gibt es natürlich auch knallharte Wrestling-Action.

Knallharte Brüder!

An zehn verschiedenen Kampfschauplätzen, darunter auch DMX's Junkyard und Scarface's Speakeasy, müsst ihr euch Runde für Runde nach oben kämpfen. Jeder Sieg verhilft dem Akteur zu mehr Geld, mehr Kraft und zu mehr Respekt. Aber es zählt nicht nur der Sieg allein, auch der persönliche Kampfstil sollte ständig weiterentwickelt werden. Def Jam Vendetta bietet drei verschiedene Spielmodi und vier Match-Arten. Im Story-

Modus trifft der Spieler auf eine Vielzahl verschiedener Charaktere, die ihm entweder freundlich oder feindlich gesinnt sind. Beim finalen Showdown wartet der Erzfeind D-Mob auf euch. Die vier Match-Optionen beinhalten Einzel, Tag Team, Frei-für-Alle und das Handicap-Match. Beim Frei-für-Alle können bis zu vier Spieler in der Arena aufeinander losgehen. Im Handicap-Match muss sich euer Fighter gleich gegen zwei Gegner beweisen.

Die Mischung macht's

Die Entwicklerteams von AKI Corporation, verantwortlich für THQ's Pro-Wrestling-Serien auf dem Nintendo 64 und EA Canada, (NBA Street) haben es

geschafft, die echten Def-Jam-Stars in ihr Studio zu verfrachten. Jeder Künstler hat mit eigener Stimme und Bewegungen zum Spiel beigetragen – was dem Game den richtigen Hip-Hop-Touch verleiht. Mehr als 1.500 Moves, einschließlich einer Vielzahl von unterschiedlichen Kampftechniken, stehen den Akteuren zur Verfügung. Darunter Rückwärts-Kicks, Ellbogen-Schläge, Würgegriffe, Kniestöße und deftige Punches. Natürlich sind etliche Spezial-Moves direkt auf den jeweiligen Künstler zugeschnitten. Hip-Hop- und Wrestling-Fans sollten sich diesen Titel auf jeden Fall schon einmal vormerken. ■



○ Im Frei-für-Alle geht es richtig heiß her. Bis zu vier Spieler schlagen sich im Ring die Zähne aus.

PLAY-DATEN | André Steinert

Genre	Beat'em Up	Entwickler	AKI Corp. & EA Canada
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Frühjahr 2003
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Viele Spielmodi und heiße Beats versprechen eine interessante Mischung.



James Bond 007:
Nightfire
052131 0

Sparen Sie über

50,- €

**Portofreie
Lieferung!**

Playstation 2

Playstation 1



051695 5
FIFA 2003



051434 9
Pro Evolution Soccer 2



051737 5
Tony Hawk's
Pro Skater 4



051776 3
Der Herr der Ringe:
Die Gefährten



051700 3
Harry Potter und die
Kammer des Schreckens



052159 1
Primal



051778 9
Spyro:
Enter the Dragonfly



051403 4
The Getaway



051714 4
Dragon Ball Z:
Budokai



052156 7
Star Wars
"Bounty Hunter"



051400 0
Tekken 4



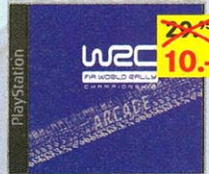
051727 6
Kingdom Hearts



051148 5
RTL Skispringen 2002



051399 4
Syphon Filter 3
Platinum



051385 3
World Rally
Championship Arcade



051991 8
FIFA Football 2003



052158 3
Der Schatzplanet



051713 6
Digimon World 2003



051694 8
Harry Potter und die
Kammer des Schreckens



052151 8
Rayman 2



051310 1
Rainbow Six -
Lone Wolf



051734 2
Tony Hawk's
Pro Skater 4



051733 4
Hugo und der
teuflische Spiegel



050697 2
Dragon Ball Z:
Ultimate Battle 22

Ihre Club-Vorteile:

- ✓ 14 Tage völlig unverbindlich testen!
- ✓ 4-mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs!
- ✓ Bis zu **70% Preisvorteil!**
- ✓ Alle Bücher **garantiert günstiger** als im Handel!
- ✓ Exklusive **Buch-Premieren**, lange bevor sie im Handel erscheinen!
- ✓ **310 Filialen** überall in Deutschland – auch in Ihrer Nähe!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich beantrage die Mitgliedschaft im Club Bertelsmann, da ich zurzeit kein Kunde bin.

Bitte schicken Sie mir meine 3 Wunsch-Titel für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht. Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – portofreie Lieferung. Behalte ich die Artikel, werde ich automatisch Club-Mitglied. Pro Vierteljahr kaufe ich bis zum angegebenen Termin einen Artikel aus dem großen Club-Sortiment. Ohne Mindestbestellwert. Sollte ich dies einmal vergessen, bekomme ich den aktuellen Club-Bestseller automatisch zugeschickt. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich künde. Dieses Kennenlern-Angebot kann ich nur einmal in Anspruch nehmen.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AF 1000104220

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

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

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

**Meine 3
Wunsch-
Titel**

1					
2					
3					



Gratis!

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

X-MEN

Wolverine's Revenge

Pass bloß auf! Mein Kumpel hier ist vielleicht nur 1,70 m groß und verdammt haarig, dafür kann er dich ratzfatzt in ein Filet Mignon verwandeln.



○ X-Men: Wolverine's Revenge spielt in einer äußerst düsteren Atmosphäre.



○ Sein Gefahreninstinkt schützt den Mutanten vor bösen Überraschungen.

Snikt, Snikt



Erstmals tauchte Wolverine in dem Comic „The Incredible Hulk“ (Nr. 180) im Jahre 1974 auf. Seither wuchs nicht nur die Fangemeinde, sondern auch die Anzahl seiner Auftritte. Er ist nicht nur Mitglied der X-Men, 1988 erhielt er sogar seine eigene Comicserie.

PS2 Keiner der X-Men ist so beliebt wie Wolverine. Mitverantwortlich für den Werdegang des Comic-Helden ist Larry Hama. Der Autor formte über Jahre hinweg den Charakter des bärbeißigen Mutanten. Für das Videospiel X-Men: Wolverine's Revenge griff Hama erneut zu Papier und Bleistift.

X for Life

Seit Jahren schlummert in Wolverines Körper der Shiva-Virus. Als dieser ausbricht, bleiben dem Mutanten nur 48 Stunden Zeit, bevor ihn der Krankheitserreger töten wird. Heilung wird er nur in der Weapon-X-Einrichtung finden. Das Militärlabor hat allerdings nicht nur den Shiva-Virus hervorgebracht. In den 60er-Jahren wurden im Department H. bestialische Versuche an Menschen durchgeführt. Das Ziel der damaligen Regierung war es, die ultimative Waffe zu erschaffen. Wolverine ist das Produkt dieser unmenschlichen Experimente.

Vollkommen allein macht sich der Mutant auf, seinem Schicksal als auch seiner schrecklichen Vergangenheit gleichermaßen die Stirn zu bieten. Das posttraumatische Abenteuer erstreckt sich über insgesamt acht Levels, wobei jeder Spielabschnitt in mehrere Kapitel unterteilt ist. Das

Department H. hat sich über die Jahre hinweg stark verändert. Die veralteten Sicherheitsanlagen sind hochmoderner Technik gewichen. Anstatt mit Taschenlampen geht das Wachpersonal nun mit Nachtsichtgeräten auf Patrouille.

Straight Hate

Bevor ihr in das Hightech-Forschungszentrum der Regierung gelangen könnt, müsst ihr euch zunächst durch düstere Wälder und über verschneite Bergkämme pirschen. Wolverine ist eine Kampfmaschine. Doch bei seinem Vorhaben helfen ihm nicht allein seine Adamantiumklauen und seine perfektionierten Schlag-, Tritt- und Wurftechniken. Wie ein Raubtier muss er sich an seine Beute anschleichen. Verschiedene Stealth-Tech-

niken, die der Mutant einst in Japan gelernt hat, sowie seine ausgeprägten Sinnesorgane helfen euch dabei. Macht ihr euch diese zu Nutze, verschwimmt die Grafik. Einzig die Fährte eurer Opfer sowie Gefahrenquellen werden farblich hervorgehoben.

Auf seinem Weg trifft Wolverine auf nicht minder bekannte Charaktere des Marvel-Universums. Einige sind ihm freundlich gesonnen und helfen ihm sogar, wie etwa Professor X oder Colossus. Andere, darunter sein Erzfeind Sabretooth oder der mächtige Juggernaut, machen ihm das Leben schwer. Noch muss das unseren Helden nicht weiter beunruhigen, denn bis April bleiben ihm noch ein paar Wochen, sich auf seinen gefährlichen Einsatz vorzubereiten. ■



○ Die Geburt eines Helden! Eine Episode versetzt euch zurück in die Vergangenheit.

PLAY-DATEN | mArk Liebold

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Warthog/ GenePool Software
Spieler	1	Erhältlich ab	17. April
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

In seinem ersten Solo-Abenteuer macht Wolverine eine sehr gute Figur. Nicht nur X-Men-Fans werden ihren Spaß haben.



Lasset uns spielen!

KONAMI '02



PlayStation 2

OPM2 12/2002

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

PlayZone 12/2002

Pro Evolution Soccer 2: 92%
FIFA 2003: 84% | TIF 2003: 80%

Gamepro 12/2002 | 11/2002

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



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

VEXX

Nach der Fertigstellung von Turok: Evolution schicken sich die Acclaim-TeXaner um David Dienstbier nun an, ihr zweites Großprojekt zu vollenden.



◉ Je länger die Combos, desto mehr Schaden fügen sie den Monstern zu.



◉ In jeder Welt muss Vexx einen üblen Levelboss zur Strecke bringen.

HighTech



Die Entwickler haben Vexx neben Pro-Logic-II-Surround-Sound auch einen Progressive-Scan-Modus spendiert. Für eine progressive (non-interlaced) Darstellung braucht man allerdings einen Fernseher mit entsprechender Unterstützung bzw. einen Projektor. In den USA ist HDTV schon lange Standard, hierzulande steckt diese moderne Technik leider noch in den Kinderschuhen.

PS2 Mit Vexx wollen die Texaner nun auch ein Stück vom großen Jump'n-Run-Kuchen. Anstelle knuddeliger Fabelwesen schickt Acclaim allerdings den kleinen Vexx ins Rennen. Als der Schattengeist Yabu mit seinen Knechten auf dem Planeten Astara landet, bringt er Tod und Verderben über das Volk von Overwood. Vexx und sein Großvater werden zur Sklavenerarbeit in den Minen von Overwood verdammt. Als der unbeherrschte Knirps sich gegen die Sklaventreiber auflehnt, kommt es zum Kampf. Yabu schreitet ein, und als Vexx den magischen Kräften Yabus zu unterliegen droht, opfert sich sein Großvater Vargas. Er stirbt bei dem Versuch, seinen Enkel zu retten. Vexx kann jedoch fliehen und schwört Rache. Er will den Schattengeist und seine Schergen vernichten und sein eigenes Volk befreien.

Kleiner Rächer!

Die Schlüssel zur Befreiung der Bewohner Overwoods sind die Herzen bereits verstorbener Schattengeister. Die mystischen Organe sind über neun Welten verstreut, die über einen zentralen Nexus miteinander verbunden sind. Vexx kann die Portale zu den anderen Welten nur dann öffnen, wenn er genügend Herzen findet. Um das zu bewerkstelligen, werden dem Spieler typische Jump'n-Run-Aufgaben abverlangt. Ne-

ben den obligatorischen Hüpfpartien kann Vexx mit seinen scharfen Krallen auch Felswände erklimmen. Ein Sprung an den Felsen genügt, und schon hakelt sich der Held gen Gipfel. Überhaupt verfügt Vexx über ein reichhaltiges Repertoire an Moves. Bei den Kämpfen mit den 30 verschiedenen Monstern vollführt er waghalsige Combos, Sprünge und Stampfattacken. Je nach Treffer wird dem Opfer mehr oder weniger Energie abgezogen. Wie bei einem Rollenspiel werden die Treffer als Zahlenwerte über den Köpfen der Monster angezeigt. Auf diese Weise lernt man schnell, welche Schläge und Combos effektiv sind.

Hoffnungsträger?

Die Welten sind riesig und optisch eindrucksvoll mit einer enormen Weitsicht in Szene gesetzt. Leider machten uns Kameraführung und Framerate der vorliegenden Version noch Probleme. Bis zur Fertigstellung sollen die Bilder aber

mit konstanten 30 Fps (Frames per Second) über den Bildschirm laufen. Die Levelarchitektur ist das Highlight von Acclaims Jump'n Run. Bis zum Erscheinen müssen die Programmierer noch einige Arbeitsstunden in das Spiel investieren, wollen sie ein ähnliches Desaster wie bei Turok vermeiden. Vexx wird (wie Turok: Evolution) parallel für Gamecube und Xbox entwickelt, es stünde zu befürchten, dass der ambitionierte Titel auf den anderen Konsolen besser aussehen könnte als auf PS2. ■



◉ Auf seinem Rachefeldzug begegnet Vexx auch freundlichen Wesen.



◉ Bei Nacht sind die Gegner härter, Vexx kann aber an großen Sonnenuhren die Zeit beschleunigen.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Acclaim Studios Austin
Spieler	1	Erhältlich ab	März 2003
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.acclaim.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Vexx sieht gut aus und glänzt mit einem komplexen Leveldesign. Hoffentlich kriegen die Texaner die Mängel noch in den Griff.

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@playstation.com

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

Dead to Rights

Hier die Cheats zum Spiel: Gebt sie im zweiten Startscreen mit der Option „New Game“ ein. Eine Meldung in gelber Schrift bestätigt jede richtige Eingabe.

Wichtig: Während der gesamten Eingabe müssen die vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt gehalten werden! Um mehrere Codes nacheinander zu aktivieren, müsst ihr zwischen den Eingaben immer einige Sekunden pausieren und die Schultertasten loslassen.

Level-Anwahl – Lazy-Ass-Mode

○, ○, ○, △, ○

Unbegrenzte Munition

○, ○, ○, △, ○

Unbegrenzte Shotgun-Vorräte

○, ○, ○, ○, ○, □

Chow-Yun-Jack-Mode – Double-Pistols

△, ○, ○, ○, ○

Alle Entwaffnungsmethoden verfügbar

□, □, ○, ○, ○

Wussy-Mode – Dumme Gegner

□, ○, △, ○, ○

Precursor-Mode

Dieser Mode ist für die harten Zocker unter

Dead to Rights

euch. Die Zielanzeige wird damit nicht mehr angezeigt.

○, ○, ○, ○, ○

Hard-Boiled-Mode

Der Mode setzt die Schwierigkeitsstufe nach oben. Tipp: Übt erst mal, bevor ihr euch das antut.

△, □, ○, ○, ○

Run Like Hell

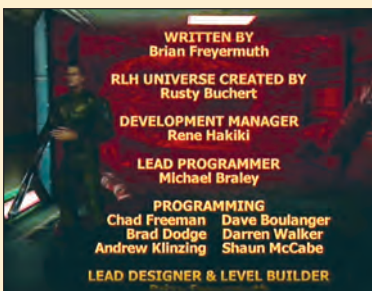
Um die Cheats zu aktivieren, muss das Spiel gestartet werden. Lauft zu Beginn einige Schritte herum. Wechselt nun mit der Select-Taste in die Ausrüstungsanzeige (Inventory Screen). Drückt gleichzeitig diese sechs Tasten L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 und gebt erst dann einen der Cheats ein. Die Richtungstasten beziehen sich dabei auf das normale Steuerkreuz und nicht auf einen Analog-Stick!

Tipp: Drückt und haltet erst die Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 und drückt dann die Analog-Sticks nach unten. Die Anzeige darf bei diesem Vorgang nicht versehentlich in einen anderen Screen wechseln! Für jeden Cheat muss der gesamte Ablauf wiederholt werden.

Übrigens: Nachdem die Videos abgespielt worden sind, wechselt das Spiel wieder selbständig zur Anzeige zurück. Ein Abbrechen war nicht möglich.



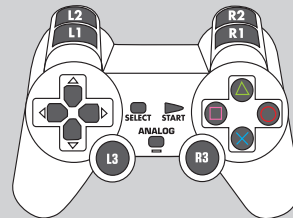
○ Jede richtige Eingabe wird mit einem „witzigen Kommentar“ bestätigt. Beachtet die gelbe Schrift.



○ Per Cheat kann der Abspann schon zu Spielbeginn aufgerufen werden. Sinnlos, aber interessant.

information

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



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

INHALT 02/2003

PlayStation2

ATV Offroad Fury 2	..52
Dead to Rights	..51
Minority Report (US-Import)	..53
Run Like Hell	..51
Shox	..53
Terminator: Dawn of Fate	..52
The Mark of Kri (US-Import)	..53
TIF 2003	..52
Ty the Tasmanian Tiger	..53
WRC II Extreme	..53

CheatCards PS2

BMX XXX	..65-66
Mortal Kombat: Deadly Alliance	..63-64
Star Wars Bounty Hunter	..63-64
Tony Hawk's Pro Skater 4	..65-66

Action-Replay-2-Codes

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	..62
Gungrave	..62
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	..62
Ratchet & Clank	..61
Star Wars Bounty Hunter	..61
The Getaway	..61
Tony Hawk's Pro Skater 4	..61
Ty the Tasmanian Tiger	..61
WWE Smackdown: Shut Your Mouth	..61

Player's Guide

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	54-56
Mortal Kombat: Deadly Alliance	..57-60

Tipps kompakt

Run Like Hell

Nick Conners Gesundheitsanzeige auffüllen

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, X, ○

Benjamins Musik-Video

○, ○, ○, ○, ○, X, L1, L1, R1, ○

Nick Conners Rüstungsenergie auffüllen

□, ○, X, △, ○, □, △, X, L3, R3

Maximaler Schaden durch normale Gewehre

L3, L3, L3, □, △, ○, X, R3, R3, R3

Maximaler Schaden durch Pulse-Gewehre

○, ○, ○, ○, ○, X, ○, ○, X, △

Maximaler Schaden durch Schrot-Gewehre

X, X, X, X, L3, R3, ○, ○, ○, ○

Maximaler Schaden durch Reparatur-Gewehre

○, △, ○, X, ○, □, ○, ○, R3, L3

Maximaler Schaden durch Assault-Gewehre

○, ○, ○, □, ○, △, ○, X, L3, R3

Maximaler Schaden durch Blitz-Gewehre

X, □, △, ○, X, ○, △, □, X, ○

Credits aufrufen

X, □, △, ○, ○, ○, ○, ○, X, ○

Den ersten Spielabschnitt überspringen

△, □, ○, □

Den zweiten Spielabschnitt überspringen

□, ○, ○, □, X

Den dritten Spielabschnitt überspringen

△, □, X, △, X

Terminator: Dawn of Fate

Mehr Techpunkte erbeuten

Zum Upgraden des Charakters braucht ihr am Levelende massig Techpunkte. Diese findet ihr zwar auch hie und da, doch reichen die nie aus, eure Figur richtig aufzurüsten. Am einfachsten lassen sich zusätzliche Techpunkte verdienen, indem ihr eure Gegner durch einen Kopfschuss neutralisiert. Das setzt diese nicht nur außer Gefecht, sondern sie hinterlassen dabei gleichzeitig wertvolle Techpunkte.

Zoom-Modus

Fast jede Waffe (auch schweres Geschütz) besitzt einen eingebauten Zoom-Modus. Drückt dazu einfach die L3-Taste, wenn ihr

Terminator: Dawn of Fate



○ Erst R1-Taste drücken und dann die R2-Taste und das Fadenkreuz sitzt dort, wo ihr es haben wollt.

euch in der Ich-Perspektive befindet. Insgesamt dreimal könnt ihr so heranzoomen, bevor wieder auf normale Ansicht umgestellt wird.

Leichter zielen

Der effizienteste Weg, einen Endo auszu-schalten, ist, ihm die Metallrube herunterzu-pusten – so spart ihr nebenbei auch noch eine Menge Munition. Das geht am einfachsten in der Ich-Ansicht. Dort ist das Zielen aber gar nicht so leicht. Am besten drückt ihr in der Third-Person-Perspektive zuerst die R1-Taste, um den Feind zu fixieren. Nun noch schnell die R2-Taste gedrückt und euer Fadenkreuz sitzt in der Ego-Ansicht automatisch zwischen den Augen des Terminators. Dieser Trick lässt sich am besten bei trägen Feinden anwenden. Sobald sich der Gegner zu schnell bewegt, funktioniert der Trick leider nicht mehr.

ATV Offroad Fury 2

Allen gestressten Offroadern dürften die Cheats gerade recht kommen. Klickt euch vom Hauptmenü aus in die Option „Profile Editor“. Hier geht es auf den Punkt „Unlock Items“. Im folgenden Menü lacht uns Cheatern schon der vertraute und geliebte Punkt „Cheats“ an. Klickt ihn! Jagt die gewünschten Codes ins Eingabefenster und spült sie mit der Bestätigung „Enter“ runter. Eine kurz geblendete Meldung informiert euch über die richtige Eingabe.

Mastercode

(Hiermit schaltet ihr alle möglichen Items frei) IGIVEUP

Eine Meldung bestätigt die richtige Eingabe.



○ Zwar beschimpft euch das Spiel als Cheater, aber wer stört sich schon an so etwas?

ATV Offroad Fury 2

Alle ATVs werden verfügbar
SHOWROOM

Alle Spielchen verfügbar
GAMEON

Alle Strecken
TRILBLAZR

Alle Ausrüstungsgegenstände
THREADS

Alle Veranstaltungen aktivieren
GOLDUPS

San Jacinto Isles
GABRIEL

Schaden minimieren
FLYPAPER

Eintausend Profilpunkte
GIMMEPTS

Aggressivere Gegner
EATDIRT

Übrigens: Wer brav alle Trainingsstrecken absolviert, dem werden weitere verschiedenfarbige ATVs in die Auswahl gezaubert.

TIF 2003

Cheats gefällig? Kein Problem! Aber erwartet euch von diesen Codes keine Spielhilfe. Sie haben lediglich Unterhaltungswert. Um die Tastenkombinationen einzugeben, be-gebt euch ins Hauptmenü. Habt ihr den Cheat mit dem Analogpad richtig eingegeben, hört ihr das Jubeln der Menge. Für alle nachfolgenden Codes gilt: Gebt ihr sie ein zweites Mal ein, wird der Effekt wieder aufgehoben.

Bauernhof-Sounds

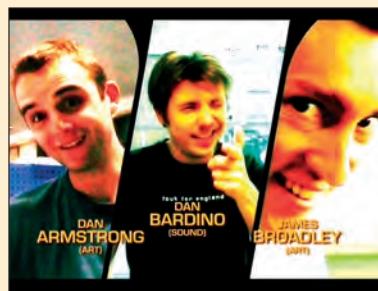
L1, L1, R2, ○, ○, ○

Wenn ihr jetzt das Spielfeld betretet, hört ihr im Hintergrund Geräusche von Tieren, die auf einem Bauernhof leben.

Clown-Sounds

L1, L1, L2, R2, R2, R1

Wenn ihr jetzt das Spielfeld betretet, klingt es, als ob ein Horde Clowns hinter dem Ball her wäre.



○ Mit dem letzten Cheat dürft ihr einen Blick auf die Eierköpfe werfen, die das Spiel „verbrochen“ haben.

TIF 2003

Schnell sprechende Kommentatoren
L2, R2, R1, R2, L2, R2

Wenn ihr jetzt das Spielfeld betretet, sprechen die Kommentatoren wie A-Hörnchen und B-Hörnchen.

Lernt die Macher kennen

L2, L1, L1, L2, L2, L2

Gebt ihr diesen Code ein, erscheint ein neuer Menüpunkt: „Mitwirkende“. Hier seht ihr in einem kleinen Video, wer hinter „TIF 2003“ steckt.

Shox

300.000 Dollars erschummeln

Bei diesem Cheat ist es übrigens völlig egal, ob eine Memory Card eingesteckt ist, oder nicht. Startet das Spiel ganz normal im Einspieler-Modus. Wählt einen fahrbaren Untersatz aus und tragt euch mit dem folgenden Namen ein

EASHOX

Bestätigt durch die Funktion „Fertig“. Es klingelt kurz und euer Kontostand wird von 0 Dollar auf 300.000 Dollars gesetzt. Viel Spaß beim Verprassen!



Ein einfacher geht es nicht. Ihr startet direkt mit 300.000 Dollar durch. (unten im Bild zu sehen)

The Mark of Kri

Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Startbildschirm des Spiels mit der Aufforderung „Press Start Button“ ein. Jede richtige Eingabe wird mit einem anderen Schrei quittiert.

Power-Ups 100

Dieser Cheat sorgt dafür, dass alle Power-Ups eure Lebensenergie immer zu 100 Prozent auffüllen.

X, X, X, X, □, □, □, □, O, O, O, O

Rau-Gott-Modus-Cheat

O, X, □, O, X, □, O, □, X, O, X, □, O, X
Startet das Spiel normal in der Herberge. Ihr könnt bei aktiviertem Cheat schon jetzt die Holzterrasse nach oben laufen, die sich links vom quasselnden Wirt befindet. Dort sitzt ein alter Kauz namens „Sage“. Sprecht ihn an und es wird eine Option mit der sinnigen Bezeichnung „Cheats“ verfügbar. Diese Cheats werden durch verdeckte Karten symbolisiert. Klappert die Karten von links nach rechts ab, und ihr findet die Letzte ausge-

The Mark of Kri



Sage hält einige interessante Optionen in Form von Karten für euch bereit.

deckt. Diese Karte trägt die Aufschrift „Rau Invincible“. Aktiviert sie mit der X-Taste.

KI der Gegner in Arenen deaktivieren

X, O, O, O, X, □, □, □, X, O, □, X

Stärkere Gegner

X, O, □, □, X, □, O, O, X, O, O, X

Unbegrenzt Pfeile

X, O, □, □, X, □, O, O, X, □, □, X

Schwächere Gegner

X, O, O, □, X, □, □, O

Sages Waffenwahl

Findet alle „Tukus“ (das sind die Schriftrollen) in jedem Spielabschnitt. Hierfür wird bei Sage in der Wirtschaft eine Cheat-Karte anwählbar, mit der ihr jede Waffe in jedem Level einsetzen dürft.

Wie schaltet man die jeweilige Level-Arena frei?

Absolviert alle Herausforderungen (Challenges) in einem Abschnitt. Erst dann wird die jeweilige Arena verfügbar.

Alternative Kostüme und mehr

Absolviert alle Time-Attack-Herausforderungen sowie alle Body-Count-Challenges in jeder Arena.

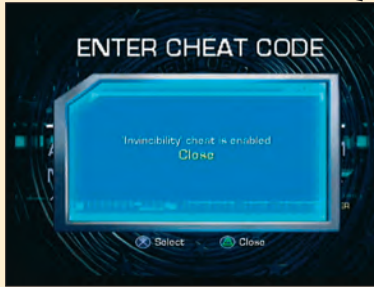
Minority Report

Noch ein Kandidat aus Übersee, der einige feine Cheats im Gepäck hat. Um diese zu aktivieren, klickt ihr euch einfach in den Menüpunkt „Special“. Hier findet ihr den sinnigen Punkt „Cheats“ vor. Gebt dort die aufgeführten Codes nach Belieben ein und bestätigt nach jedem Code die Funktion „Enter“. Die jeweilige Wirkung wird euch in einem Fenster kurz angezeigt. Tipp für alle „Nicht-Import-Spieler“: Cheats aufheben, denn meistens funktionieren sie auch in den PAL-Versionen!

Die wichtigsten Codes

UnverwundbarkeitLRGARM
LevelanwahlPASSKEY
LevelskipQUITER
Alle CombosNINJA
Alle WaffenSTRAPPED
MunitionMRJUAREZ

Minority Report



Jeder funktionierende Cheat wird mit einer Meldung bestätigt.

Wer noch mehr will, benutzt die folgenden Cheats

SPINACH	BUTTERUP
SCARYCLOWN	JAILBREAK
GNRLINFANTRY	HISSES
BIGLIPS	WEIGHTGAIN
HAIRLOSS	MRROBOTO
SUPERJOHN	IAMSODEAD
FPSSTYLE	MAXIMUMHURT
GUNTHERROCKZZ	STEELUP
SLUGGER	CLUMSY
SLIZOMIZO	BOUNZMEN
CLUTZ	STYLIN
WIMP	SKETCHPAD
DIRECTOR	DONOTSEL

Ty the Tasmanian Tiger

Gebt die Cheats schnell ein, während ihr euch im normalen Spielverlauf befindet. Ihr braucht das Spiel nicht zu pausieren. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Der wahre Nutzen der Cheats wird allerdings erst im späteren Spielverlauf sichtbar.

Objektansicht

L1, R1, L1, R1, △, △, O, □, □, O, R2, R2

Fähigkeiten

L1, R1, L1, R1, △, △, □, □, △, □

Technorangs

L1, R1, L1, R1, △, △, △, △, □, △, □

Schließt das Spiel komplett mit 100 Prozent ab. Sammelt wirklich alle Bonusgegenstände ein. Als Belohnung erwartet euch nach dem Abspann ein Bonuslevel.

Übrigens: Lasst den Tiger einfach mal eine Weile stehen, ohne irgendeine Aktion auszuführen und beobachtet, wie er sich selbst die Zeit vertreibt.

WRC II Extreme

Startet das Spiel und wechselt ins Archiv. Klickt euch im Folgemenu auf die Funktion „Geheimnis – Index“ (das Fragezeichen). Betätigt einmal die X-Taste und es erscheint eine Tastatur zur Eingabe der Codes. Gebt hier den Code EVOS ein und bestätigt. Als Ergebnis werden im Spiel alle Bonus-Wagen, Bonus-Etappen und Schwierigkeitslevels freigeschaltet.

DER HERR DER DIE ZWEI TÜRME

Gunther Hruby

Als Fortsetzung zu unseren Kurztipps (play 01-2003) präsentieren wir euch hier die weiteren Taktiken. Wir steigen direkt bei den zwei Türmen ein.

Fangorn Sumpfwanderung

Schon zu Beginn werdet ihr von Gegnern in die Zange genommen. Den Jungs mit den Schilden müsst ihr ihren Schutz erst mal aus den Armen schlagen. Vorher richtet ihr bei ihnen keinen Schaden an. Versucht, euch entweder mit dem Rücken in eine Ecke zu stellen, oder rennt schnell in die röhrenartige Höhle hinein und dreht euch um. Hierdurch haltet ihr euch den Rücken frei. Aus dieser Ausgangsstellung heraus kann man die Gegner nacheinander erledigen.

Die fetten Dämonen, denen ihr im nächsten Abschnitt immer wieder begegnet, wollen im Bauchbereich Bekanntschaft mit euren Klingen machen. Denkt daran, dass ihr immer nur einen Schlag anbringen könnt. Danach erfolgt immer ein direkter Gegenangriff. Seid also auf der Hut und schützt euch.

Tipp: Ladet euer Schwert mit der Δ -Taste auf. Durch diesen Schlag steckt ihr gegnerisches untotes Fleisch in Brand – eine wirkungsvolle Methode.

Ebenen von Rohan Dorfbesuch

Dorfbesuch: Eure Aufgabe besteht darin, möglichst viele der Dorfbewohner zu retten, bevor sie von meuchelnden Untoten überannt werden. Der Weg durchs Dorf und durch die Hütten ist relativ einfach zu bewerk-

stelligen. Die Brandstellen neutralisiert ihr einfach, indem ihr das Wasser in den „zufällig“ aufgestellten Fässern mit einem Schwertstreich verschüttet. Befreit eingekerkerte Dorfbewohner indem ihr die Blockaden, die sie gefangen halten, zertrümmert. Im zweiten Dorfabschnitt sind Bewohner in brennenden Gebäuden eingesperrt. Hier gilt es vor allem, die Blockaden zu zertrümmern, bevor man sich den Gegnern zuwendet.

Tipp: Haltet auf alle Fälle die Lebensanzeige der Dorfbewohner im Auge (rechts oben eingeblendet). Ist die Anzeige auf dem Nullpunkt angekommen, gilt der Level als verloren, und ihr müsst noch mal von vorne anfangen.

Westernis ...und es hat „Bumm“ gemacht.

Der Feind setzt eine neue Waffe ein: Sprengstoff. Auf zwei Arten werdet ihr bedroht: Einmal ist das explosive Material auf Holzkarren gepackt und ein andermal rennen Kamikaze-Gegner auf euch zu, um sich selbst

in die Luft zu jagen. In beiden Fällen gilt: Bogen spannen und schießen, bevor es zu spät ist. Achtet darauf, dass ihr die bepackten Wagen dann in die Luft sprengt, wenn die Explosion auch eure Gegner in Mitleidenschaft zieht. Bei den Kamikaze-Läufern sieht es ganz anders aus: Hier gilt die feste Regel: „Seek and Destroy“ – attackiert sie sofort, bevor sie zu nahe an euch rankommen. Vorsicht: Sobald ihr durch den See vor der Windmühle waten müsst, verlangsamt sich der gesamte Bewegungsablauf eures Charakters. Ihr seid dann leichte Beute. Schützt euren Rücken, denn der Feind attackiert von allen Seiten. Erledigt deswegen an dieser Stelle die Gegner aus sicherer Entfernung mit Fernwaffen.

Tipp: Pfeile sind im Level äußerst wertvoll. Verschwendet sie deswegen nicht an Gegner, die auch mit der Klinge neutralisiert werden könnten. Merkt euch die Stellen, an denen ein Nachschub-Köcher herumliegt und lauft zwischendurch einfach mal einen Abschnitt zurück um euren Pfeilvorrat aufzufüllen.



○ So klappt's: Sorgt für eine Position, in der euer Rücken geschützt ist. Erledigt die Gegner dann nacheinander.



○ Den etwas größeren Gegnern setzt man in der Magengegend zu. Denkt dran, nach einem gelandeten Treffer der sofort ausgeführten Gegenattacke schnell aus dem Weg zu gehen.

RINGE



○ Wichtigste Aufgabe: Rettet die Dorfbewohner! Gegnerdezimierung ist Nebensache.

Schlacht von Rohan Die Wölfe Isengards

Erledigt die Feinde und bahnt euch einen Weg durch die brennende Hütte. Die berittenen Wölfe werden durch Schwertstiche in den Rückenbereich der Reittiere beseitigt. Aber auch Fernwaffen zeigen Wirkung. Sobald ihr dem Anführer gegenübersteht, müsst ihr stets in Bewegung bleiben. Versucht, seinen Angriffen auszuweichen und wartet, bis sich sein Reittier auf die Hinterläufe stellt. In diesem Moment ist euer Gegner verwundbar. Rennt zu ihm und setzt mehrere Schwertstiche im Bauchbereich des Wolfes an. Mit dem richtigen Timing können drei bis vier Treffer gelandet werden. Wiederholt das so lange, bis er erledigt ist. Die immer wieder

auftauchende Unterstützung kann mit Pfeilen niedergemacht werden.

Tipp: Fordert das Glück nicht allzu sehr heraus und begnügt euch mit zwei Treffern im Bauchbereich. Wartet danach auf die nächste Chance.

Helms Klamm Der Klammwall

Wehrt die Horden des Bösen ab. Achtet auf die Anzeige oben rechts im Screen. Hier wird das Symbol des Mauerabschnittes angezeigt. Die aufleuchtenden roten Punkte symbolisieren dabei jene Leitern, die bereits an euren Wall angelegt worden sind. Diese gilt es wegzustoßen, um Gegner am Eindringen zu hindern. Liegen am gesamten Verteidigungsabschnitt Sturmleitern an, und färbt sich der Ausschlag in der Anzeige rot, werdet ihr überrannt. Deswegen bringt es gar nicht so viel, sich an jeder Ecke mit Gegnern zu beharken. Klappert lieber die Mauer ab und stoßt die Leitern weg (Richtungstaste + O).

Tipp: Brandpfeile verlieren ihr Wirkung, wenn ihr direkt hinter einer Mauer steht. Einschlagenden Brandgeschossen entgeht ihr durch eine schnelle Flucht zur Seite.

Helms Klamm Die Bresche

Eure nächste Aufgabe in Helms Klamm besteht darin, den Eingang zum Zufluchtsort der Frauen und Kinder zu verteidigen. Die Anzeige oben rechts im Bild symbolisiert den Restenergiewert der Türe. Mehrere Wellen von



○ Alles was explodieren kann, wird aus der Ferne in die Luft gejagt. Merkt euch Nachschubstellen mit Köchern und füllt euren Vorrat bei Bedarf auf.



○ Orientiert euch an der Anzeige oben rechts im Screen. Bei den roten Punkten ist euer Einsatz nötig. Rennt sofort dorthin und stoßt die Leitern weg.

Player's Guide



Die Wellen angreifender Gegner schlägt ihr mit Fernwaffen zurück. Nutzt die Explosionen aus.



Isildur wird am Ende als spielbarer Charakter freigeschaltet. Jeder Level steht ihm direkt offen.

Gegnern stürmen nacheinander auf euch ein. Zuerst die altbekannten, sprengstoffbeladenen Kamikaze-Läufer. Diese werden mit Fernwaffen frühzeitig zur Explosion gebracht. Nachdem die Angriffe immer gruppenweise erfolgen, könnt ihr durch die ausgelösten Explosionen auch weitere anrückende Gegner schädigen. Nach und nach wird es immer wieder ein Gegner schaffen, das Tor zu erreichen. Widmet euch diesem immer sofort.

Nach einiger Zeit betritt ein Golem das Areal. Dieser wird mit Schlägen in die Magengegend bekämpft. Versucht, nach einem Treffer immer etwas Abstand zu gewinnen, um seinen Gegenangriffen auszuweichen und kurz auf weitere Kamikaze-Läufer eingehen zu können. Als krönender Angriffsabschluss setzt die dunkle Seite ein Katapult ein. Sobald dieses ins Spiel gebracht wird, müsst ihr angreifen. Schlagt die Holzbretter links und rechts und vorne kaputt. Versucht erst gar nicht, die Ziele mit Fernwaffen anzugreifen – das bringt nichts. Sobald die eingeblendete Widerstandsanzeige des Katapults aufge-



Erst wenn sich das Reittier des Anführers der Wölfe Isengards aufbaut, kann man erfolgreich angreifen. Beeilt euch, ihr habt nicht sehr viel Zeit, zuzuschlagen.

braucht ist, habt ihr diesen Level gewonnen. Tipp: Versucht, die Anzeige der Türe bis zum Auftauchen des Katapults im dunkelgrünen Bereich zu halten. Ansonsten wirds schwer.

Helms Klamm Innenhof der Hornburg

Die letzte Bastion im Innern von Helms Klamm wird von Orks attackiert. Schützt das Tor! Metzelt und meuchelt ohne Pause. Nach einiger Zeit ruft einer eurer Mitstreiter um Hilfe. Eilt dann die Treppen zur linken Seite nach oben und helft ihm aus der Patsche. Kehrt danach sofort zum Tor zurück. Erneut gilt es, alle Gegner zu neutralisieren. Nach einiger Zeit wird ein weiterer Angriff von Bogenschützen durchgeführt. Eilt erneut die Treppen nach oben und schießt die Schützen ab. Wichtig: Ihr müsst sie alle erwischen. Die vierte Angriffswelle wird unten am Tor von zwei gewaltigen Golems durchgeführt. Erledigt die beiden auf gewohnte Weise.

Tipp: Zurücklehnen und die Endsequenz begutachten. Speichert, denn das war noch nicht alles.

Sidequests – Turm von Orthanc

Wie kommt man an die Sidequests? Ganz einfach: Lest die Anforderungen genau durch. Ihr müsst mit dem jeweiligen Charakterlevel 10 erreicht haben!

Habt ihr „Helms Klamm – Die Bresche“ erfolgreich bestanden, aber noch nicht Level 10 erreicht, könnt ihr weitere Punkte sammeln, indem ihr einfach andere Levels erneut spielt.

Mit ein „wenig“ Fleiß ist die geheime Mission „Turm von Orthanc“ bald erreicht.

Turm von Orthanc

In 20 Wellen stürmen unterschiedliche Monster auf euch ein. Bekämpft diese so, wie ihr es im regulären Spielverlauf gelernt habt. Wer durchhält, kriegt als Belohnung den versteckten Charakter Isildur spendiert. Speichert und ihr dürft mit ihm jeden Level bestreiten. Wer den Turm von Orthanc mit Isildur bestreitet, bekommt einige Cheatcodes. Diese werden beim letzten Punkt der Levelübersicht anwählbar.

...übrigens: Gandalf der Zauberer wird nicht als spielbarer Charakter verfügbar.



Hat es ein Gegner bis zum Tor geschafft, müsst ihr euch beeilen. Schützt das Tor und behaltet die Restanzeige (unten links im Screen) im Auge!



Turm von Orthanc: Zwanzig Wellen von Feindesscharen wollen niedergelassen werden. Alles andere als eine leichte Aufgabe.

MORTAL KOMBAT[™] Deadly Alliance

Särge, Särge, nichts als Särge! Und kein Hinweis darauf, welche Überraschungen sich in den Leichenkästen verbergen. Unsere Liste liefert den vollen Durchblick.

■ Neue Charaktere
 ■ Alternative Kostüme
 ■ Neue Arenen
 ■ Guter Münzentscheid

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
■ AA	1556	Gold	Costume: Quan Chi
☐ AB	196	Gold	Kung Lao Sketch
☐ AC	424	Platinum	Li Mei
☐ AD	96	Sapphire	Moloch Sketches
☐ AE	118	Onyx	MK2 Cabinet Security Panels
☐ AF	313	Platinum	Hint - RO: Rip Off
☐ AG	258	Sapphire	Deadly Alliance is Born
☐ AH	66	Gold	Shang Tsung Sketch
☐ AI	277	Onyx	Quan Chi's Tattoos
☐ AJ	26	Jade	38 Gold Koin
☐ AK	432	Gold	Moloch Promo Render
☐ AL	995	Ruby	Shang Tsung's Palace
☐ AM	192	Platinum	Mavado Coat Concepts
☐ AN	52	Gold	Hint - PD: Pay Day
☐ AO	105	Onyx	57 Sapphire Koin
☐ AP	154	Onyx	Quan Chi's Throne
☐ AQ	226	Ruby	Scorpion Concept Sketch
■ AR	2206	Jade	Costume: Nitara
☐ AS	66	Jade	Palace Exterior Sketch
☐ AT	269	Ruby	Swamplands Sketch
☐ AU	463	Gold	Shang Tsung
☐ AV	497	Ruby	Video: Senate of the Elder Gods test
☐ AW	76	Gold	88 Ruby Koin
☐ AX	337	Gold	Quan Chi's Inner Sanctum
☐ AY	258	Platinum	Concept Characters
☐ AZ	442	Ruby	Test Your Sight Concept
☐ BA	264	Onyx	Lin Kuei Temple Concept
☐ BB	326	Ruby	Sub-Zero's Medallion
☐ BC	452	Gold	Giant Drummer Detail
■ BD	1520	Sapphire	Costume: Kano
☐ BE	67	Gold	Swamplands Sketch
☐ BF	264	Platinum	120 Jade Koin
☐ BG	217	Sapphire	Baphomet Sketch
☐ BH	116	Jade	Ultimate MK3 Arcade Marquee
☐ BI	167	Jade	Sonya Concept Art
☐ BJ	178	Platinum	Ghost Ship
☐ BK	136	Sapphire	Drum Arena Details
☐ BL	145	Jade	Portal Sphere
☐ BM	207	Onyx	Character Concepts
☐ BN	720	Onyx	The Grid Guest Stars
☐ BO	305	Platinum	The Grid: Noob Saibot
☐ BP	426	Gold	The Grid: MK Ninjas
■ BQ	1327	Gold	Costume: Princess Kitana
☐ BR	451	Onyx	Hint - FK: Fly Killer
☐ BS	253	Sapphire	Mavado Sketches
☐ BT	291	Sapphire	Blood Energy Drink
☐ BU	336	Platinum	Reptile Skin Lotion
☐ BV	371	Sapphire	Backstage: MK4 Commercial
☐ BW	329	Onyx	Backstage: MK4 Commercial
☐ BX	212	Platinum	Backstage: MK4 Commercial
☐ BY	183	Gold	MK Gold Logo
☐ BZ	381	Platinum	MK4: Sonya and Tanya
☐ CA	218	Onyx	Shang Tsung's Palace Sketch
☐ CB	252	Sapphire	Octo Garden Sketch
☐ CC	376	Jade	Book of Destiny
☐ CD	261	Jade	Shang Tsung Soul Concept
☐ CE	174	Jade	Great Dragon Egg
☐ CF	268	Onyx	Female Character Concepts
☐ CG	75	Sapphire	Hint - JT: Johnny's Tapes
☐ CH	48	Jade	92 Sapphire Koin
☐ CI	271	Jade	Test Your Sight Concept
☐ CJ	272	Ruby	Quan Chi Sketches
☐ CK	556	Jade	Wu Shi Academy
☐ CL	332	Gold	492 Onyx Koin
☐ CM	244	Gold	House of Pekara Concept
■ CN	3003	Platinum	Unlocked Character: Cyrax
☐ CO	192	Ruby	Kano's Cereal
☐ CP	172	Ruby	Carlos Pesina
☐ CQ	272	Gold	Senate of Elder Gods Concept
☐ CR	294	Platinum	Raiden Sketch
☐ CS	89	Sapphire	143 Ruby Koin
☐ CT	588	Ruby	Dragonfly Story
☐ CU	257	Sapphire	Swamplands Sketch
☐ CV	121	Sapphire	71 Jade Koin
☐ CW	226	Ruby	Academy Promo Render

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ CX	203	Gold	Video: Scorpion Goes Back to Hell
☐ CY	116	Ruby	Soul Cage Concept
☐ CZ	362	Onyx	Hsu Hao Concepts
☐ DA	72	Ruby	18 Sapphire Koin
☐ DB	257	Sapphire	Soul Chamber Concept
☐ DC	838	Onyx	MK3: Kung Lao vs. Jax
☐ DD	355	Gold	Lifeguard Sonya
☐ DE	126	Gold	Character Concepts
☐ DF	286	Platinum	Dan "Toasty" Forden
☐ DG	57	Jade	Sonya Blade
☐ DH	199	Gold	Shokan Warriors
☐ DI	254	Sapphire	Quan Chi on the Sax
☐ DJ	186	Platinum	98 Ruby Koin
■ DK	1460	Ruby	Costume: Johnny Cage
☐ DL	230	Platinum	Video: Scorpion Cloth Test
☐ DM	428	Onyx	Acid Bath
☐ DN	234	Sapphire	18 Jade Koin
■ DO	39	Gold	221 Onyx Koin
☐ DP	224	Jade	Mortal Kombat 2 Print Ad
☐ DQ	656	Platinum	Hint - SF: Smelly Feet
☐ DR	273	Sapphire	Mavado Sketches
■ DS	1472	Ruby	Unlocked Arena: Nethership
☐ DT	332	Ruby	Li Mei Sketch
☐ DU	368	Onyx	MK3 Behind the Scenes
☐ DV	257	Ruby	Empty Coffin
☐ DW	157	Ruby	Video: Cave Area Concept
■ DX	292	Jade	579 Ruby Koin
☐ DY	94	Gold	Hint - SS: Sword Sale
☐ DZ	258	Onyx	Empty Coffin
☐ EA	258	Sapphire	The Lost Tomb
☐ EB	237	Ruby	Ed Boon
☐ EC	248	Sapphire	Swamplands Sketch
■ ED	633	Platinum	949 Platinum Koin
☐ EE	1200	Platinum	Mythologies Home Version
☐ EF	267	Gold	Quality Assurance: Chicago
☐ EG	74	Platinum	MK3 Arcade Marquee
☐ EH	253	Onyx	Reptile Sketch
☐ EI	512	Sapphire	Action Figures
☐ EJ	547	Jade	Action Figures
☐ EK	424	Ruby	Action Figures
☐ EL	434	Platinum	Action Figures
☐ EM	405	Gold	Action Figures
☐ EN	246	Onyx	Action Figures
☐ EO	289	Sapphire	Action Figures
☐ EP	166	Jade	Action Figures
☐ EQ	256	Ruby	Action Figure Vehicles
☐ ER	527	Platinum	Bo' Rai Cho
☐ ES	167	Platinum	MK3 Ultimate Print Ad
☐ ET	86	Onyx	Quan Chi's Face Texture
☐ EU	262	Ruby	Dairou Drawings
☐ EV	356	Ruby	Drum Arena
☐ EW	286	Platinum	Quan Chi's Chest Armor
☐ EX	243	Onyx	Hint - ST: Sarna Test
☐ EY	254	Platinum	Cyrax Sketch
☐ EZ	412	Platinum	Blood Stone Mine Concept
☐ FA	263	Gold	Cyrax Test Render
☐ FB	248	Ruby	A Long Time Ago... (Smash TV)
☐ FC	310	Sapphire	A Softer Side to Cyrax
☐ FD	156	Onyx	Portal Story
☐ FE	242	Gold	Li Mei Sketch
☐ FF	1199	Gold	MK1: Sub-Zero vs. Scorpion
☐ FG	291	Gold	Dragonfly Concept Render
☐ FH	215	Ruby	House of Pekara Concept
☐ FI	262	Platinum	Deadly Alliance Koin
☐ FJ	179	Ruby	MK3 Arcade Cabinet
☐ FK	520	Platinum	Bug Blaster
☐ FL	264	Sapphire	Video: Early MKDA Promo
☐ FM	76	Sapphire	Palace Exterior Sketch
■ FN	93	Jade	1800 Jade Koin
☐ FO	76	Ruby	MK2 Characters
☐ FP	46	Gold	Palace Exterior Sketch
☐ FQ	282	Platinum	MK T-Shirts
☐ FR	401	Gold	MK Youth Clothing
☐ FS	389	Onyx	MK Sweatshirts
☐ FT	126	Sapphire	MK T-Shirts

Player's Guide

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
□ FU	20	Onyx	Empty Koffin
■ FV	83	Platinum	243 Platinum Koins
□ FW	666	Ruby	Hint - UH: Unleash Hell
□ FX	492	Sapphire	Comic Book Art, 1 of 41
□ FY	27	Ruby	Comic Book Art, 2 of 41
□ FZ	136	Onyx	Comic Book Art, 3 of 41
□ GA	572	Gold	Comic Book Art, 4 of 41
□ GB	458	Jade	Comic Book Art, 5 of 41
□ GC	412	Gold	Comic Book Art, 6 of 41
□ GD	74	Sapphire	Comic Book Art, 7 of 41
□ GE	277	Ruby	Comic Book Art, 8 of 41
□ GF	124	Platinum	Comic Book Art, 9 of 41
□ GG	63	Jade	Comic Book Art, 10 of 41
□ GH	418	Platinum	Comic Book Art, 11 of 41
□ GI	100	Sapphire	Comic Book Art, 12 of 41
□ GJ	326	Platinum	Comic Book Art, 13 of 41
□ GK	379	Platinum	Comic Book Art, 14 of 41
□ GL	128	Ruby	Comic Book Art, 15 of 41
□ GM	555	Onyx	Comic Book Art, 16 of 41
□ GN	91	Gold	Comic Book Art, 17 of 41
□ GO	422	Sapphire	Comic Book Art, 18 of 41
□ GP	58	Jade	Comic Book Art, 19 of 41
□ GQ	532	Jade	Comic Book Art, 20 of 41
□ GR	599	Onyx	Comic Book Art, 21 of 41
□ GS	185	Gold	Comic Book Art, 22 of 41
□ GT	307	Ruby	Comic Book Art, 23 of 41
□ GU	134	Sapphire	Comic Book Art, 24 of 41
□ GV	507	Platinum	Comic Book Art, 25 of 41
□ GW	264	Ruby	Comic Book Art, 26 of 41
□ GX	88	Onyx	Comic Book Art, 27 of 41
□ GY	351	Platinum	Comic Book Art, 28 of 41
□ GZ	575	Ruby	Comic Book Art, 29 of 41
□ HA	62	Gold	Comic Book Art, 30 of 41
□ HB	626	Ruby	Comic Book Art, 31 of 41
□ HC	215	Onyx	Comic Book Art, 32 of 41
□ HD	176	Sapphire	Comic Book Art, 33 of 41
□ HE	478	Jade	Comic Book Art, 34 of 41
□ HF	203	Onyx	Comic Book Art, 35 of 41
□ HG	555	Gold	Comic Book Art, 36 of 41
□ HH	222	Platinum	Comic Book Art, 37 of 41
□ HI	225	Jade	Comic Book Art, 38 of 41
□ HJ	637	Onyx	Comic Book Art, 39 of 41
□ HK	138	Gold	Comic Book Art, 40 of 41
□ HL	145	Sapphire	Comic Book Art, 41 of 41
□ HM	217	Onyx	Bank Interior Sketch
□ HN	382	Jade	Lung Hai Temple Sketch
□ HO	402	Jade	Scorpion Preliminary Model
■ HP	2093	Onyx	Unlocked Arena: House of Pekara
□ HQ	192	Onyx	Sektor's Helmet
□ HR	187	Jade	Konquest Mode Concepts
□ HS	272	Jade	Herman Sanchez
□ HT	462	Jade	Video: Ice Palace Test
□ HU	435	Ruby	MK Pinball
□ HV	306	Jade	MK Gold Print Ad
□ HW	56	Ruby	Fire Well Concept
□ HX	238	Onyx	38 Jade Koins
□ HY	408	Sapphire	Kenshi's Sword
□ HZ	526	Onyx	Shang Tsung's Soulmodo
□ IA	37	Ruby	MK4 Logo
□ IB	275	Platinum	Forest Sketch
□ IC	326	Platinum	MK Rock 'Em Sock 'Em
□ ID	340	Jade	Sub-Zero's Coffee Mug
□ IE	653	Sapphire	32 Pack of Adult Diapers
□ IF	195	Ruby	River Front Concept
□ IG	208	Gold	Lava Shrine Exterior Concept
□ IH	567	Jade	Hint - IV: Icy Vixen
■ II	1843	Gold	Unlocked Arena: Lava Shrine
□ IJ	314	Ruby	Quan Chi's Amulet
□ IK	503	Platinum	Lava Shrine Priests
□ IL	207	Gold	Hint - DK: Dressed to Kill
□ IM	227	Gold	Church Concept
□ IN	37	Sapphire	57 Gold Koins
□ IO	244	Onyx	Hint - PH: Phat
□ IP	257	Onyx	Halloween Masks
□ IQ	257	Gold	Fortress Exterior Sketches
□ IR	55	Jade	91 Sapphire Koins
□ IS	244	Ruby	Sub-Zero's Blade
□ IT	269	Ruby	Character Concepts
□ IU	342	Jade	Dairou Sketch
■ IV	208	Ruby	Unlocked Character: Frost
□ IW	198	Platinum	Hint - CN: Cyber Ninja
□ IX	265	Sapphire	MKDA Merchandise
□ IY	281	Onyx	Video: MK Gold Endings
□ IZ	207	Onyx	Jax Renderings
□ JA	105	Gold	Kuatan Palace
□ JB	392	Sapphire	Programmers
□ JC	287	Gold	Frost Sketches
□ JD	305	Jade	Swamplands Test Render

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
□ JE	82	Platinum	59 Ruby Koins
□ JF	332	Ruby	Drum Arena Sketch
□ JG	272	Jade	Jon Greenberg
□ JH	271	Gold	Hsu Hao Sketches
□ JI	266	Jade	MK4 Print Ad
■ IJ	402	Gold	772 Sapphire Koins
□ JK	291	Jade	Li Mei Sketch
□ JL	168	Onyx	92 Gold Koins
□ JM	218	Sapphire	Shang Tsung Drawings
□ JN	252	Jade	John Nocher
□ JO	161	Onyx	MK2 Arcade Board
□ JP	169	Gold	John Podlasek
□ JQ	237	Ruby	Kitana Sketches
■ JR	1685	Ruby	Costume: Raiden
□ JS	294	Ruby	Dragonfly Render
□ JT	259	Platinum	Johnny Cage Videos
□ JU	266	Platinum	Palace Interior Sketch
□ JV	334	Ruby	John Vogel
□ JW	164	Sapphire	Kano's Reminder
□ JX	167	Gold	Raiden Test Render
□ JY	183	Sapphire	MK4 Home Version
□ JZ	25	Jade	Empty Koffin
□ KA	412	Onyx	Swamplands Sketch
□ KB	247	Jade	Elder God Hall Sketch
□ KC	292	Gold	Video: Dragonfly Test
□ KD	342	Jade	Artists
□ KE	402	Gold	Nitara Sketch
□ KF	128	Jade	Mavado
□ KG	608	Jade	Edenia Golf Outfitters
□ KH	382	Platinum	Can of Squid
■ KI	2931	Sapphire	Unlocked Character: Princess Kitana
□ KJ	248	Platinum	MK Baseball Caps
□ KK	694	Sapphire	MK4 Characters
□ KL	202	Platinum	Cyrax Sketches
□ KM	350	Jade	MK Strategy Guides
□ KN	7	Sapphire	15 Gold Koins
□ KO	197	Sapphire	Konquest Mode Concepts
□ KP	276	Ruby	Hint - MW: Mongol Warrior
□ KQ	282	Onyx	Alexander Barrentine
■ KR	4222	Sapphire	Unlocked Arena: Palace Grounds
□ KS	503	Platinum	216 Jade Koins
□ KT	275	Onyx	Moloch Test Render
□ KU	219	Jade	322 Platinum Koins
□ KV	256	Sapphire	Arena Concepts
□ KW	257	Sapphire	Empty Koffin
■ KX	1406	Sapphire	Costume: Li Mei
□ KY	843	Platinum	MK1: Cage vs. Kano
□ KZ	263	Jade	Character Concepts
□ LA	56	Ruby	Blood Particle Details
□ LB	258	Jade	Game Play Wall Trick Ideas
□ LC	462	Sapphire	Game Play Kicks and Dodges
□ LD	302	Onyx	Game Play Fatalities
□ LE	312	Platinum	Game Play Face Strikes
□ LF	305	Gold	Game Play Special Moves
□ LG	195	Ruby	Game Play Throws
□ LH	165	Jade	Game Play Fatalities
□ LI	135	Sapphire	Game Play Throws
□ LJ	134	Gold	Nitara's Crystal
□ LK	268	Onyx	Video: Wu Shi Academy Test
■ LL	3822	Gold	Unlocked Character: Reptile
□ LM	165	Onyx	Luis Mangubat
□ LN	306	Onyx	Chrome Bling
□ LO	329	Onyx	Deadly Alliance Website
□ LP	442	Ruby	Sub-Zero Sketch
□ LQ	477	Sapphire	MK1 Arcade Goro
□ LR	176	Gold	MKDA Box Art Concepts
□ LS	157	Sapphire	MKDA Box Art Concepts
□ LT	105	Onyx	MKDA Logo Concepts
□ LU	170	Jade	MKDA Box Art Concepts
□ LV	140	Ruby	MKDA Box Art Concepts
□ LW	332	Gold	Midway Creative Media
□ LX	147	Platinum	Empty Koffin
□ LY	160	Sapphire	MK4 Scorpion vs. Raiden
□ LZ	511	Onyx	Hint - FL: First Look
□ MA	471	Ruby	Johnny Cage
□ MB	188	Gold	Mike Boon
□ MC	262	Platinum	Wu Shi Academy Sketches
□ MD	80	Onyx	Tools and Technology
□ ME	237	Jade	MKDA Print Ad
□ MF	58	Jade	102 Onyx Koins
□ MG	134	Platinum	MK4 Road Tour
□ MH	83	Gold	MK4 Road Tour
□ MI	96	Gold	MK4 Arcade Debut
□ MJ	268	Onyx	Empty Koffin
□ MK	188	Platinum	MK1 Arcade
■ ML	1170	Gold	Unlocked Costume: Shang Tsung
□ MM	215	Ruby	Bridge Arena Concept
□ MN	176	Onyx	Portal

Player's Guide

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
□ MO	177	Jade	Drahmin Sketches
□ MP	314	Gold	MK Basketball Concept
■ MQ	278	Gold	412 Jade Koins
□ MR	412	Ruby	Lung Hai Temple
□ MS	253	Platinum	Outworld Concept Sketch
□ MT	227	Gold	Mike Taran
□ MU	218	Sapphire	Sarna Ruins Concept
□ MV	372	Platinum	Hsu Hao Sketches
■ MW	3317	Jade	Unlocked Character: Hsu Hao
□ MX	1556	Gold	Costume: Quan Chi
□ MY	167	Jade	Moloch's Ball Sketches
□ MZ	383	Sapphire	Assassin for Hire
□ NA	177	Ruby	Sonya Sketch
□ NB	287	Jade	House of Pekara Render
□ NC	275	Platinum	Nigel Casey
□ ND	212	Sapphire	Empty Koffin
□ NE	270	Ruby	Jax Concept Sketch
□ NF	392	Ruby	Scorpion Promo Render
■ NG	63	Sapphire	252 Platinum Koins
□ NH	147	Onyx	Hachiman Sketch
□ NI	422	Gold	Kitana Sketches
□ NJ	326	Gold	MK Lunch Time
□ NK	77	Jade	116 Onyx Koins
□ NL	252	Gold	Wu Shi Academy Monk
□ NM	182	Sapphire	Scorpion Online Promo Image
□ NN	452	Jade	Blaze Sketches
□ NO	426	Jade	Kabal's Helmet
□ NP	525	Platinum	MK3: Scorpion vs. Jade
□ NQ	157	Sapphire	Quan Chi's Promo Render
□ NR	425	Sapphire	Hint - BT: Blood Thirsty
□ NS	270	Ruby	Nick Shin
□ NT	275	Gold	Arctic Hold
□ NU	254	Onyx	Quan Chi's Fortress Sketch
□ NV	290	Gold	Kenshi's Glass Eyes
□ NW	207	Platinum	Lost Tomb Sketch
□ NX	365	Sapphire	Damnation Charcoal
□ NY	281	Sapphire	Brian Lebaron
□ NZ	446	Gold	The Mine Arena Concept
□ OA	105	Onyx	Movie Storyboards 1 of 8
□ OB	248	Platinum	Movie Storyboards 2 of 8
□ OC	322	Gold	Movie Storyboards 3 of 8
□ OD	288	Ruby	Movie Storyboards 4 of 8
□ OE	326	Jade	Movie Storyboards 5 of 8
□ OF	412	Sapphire	Movie Storyboards 6 of 8
□ OG	266	Onyx	Movie Storyboards 7 of 8
□ OH	244	Platinum	Movie Storyboards 8 of 8
□ OI	263	Jade	Midway Movie Group
□ OJ	462	Onyx	Interactive Aura Concept
□ OK	326	Jade	Empty Koffin
□ OL	136	Platinum	Evil Masters Sketch
□ OM	88	Ruby	177 Jade Koins
□ ON	227	Jade	Quan Chi Sketches
□ OO	274	Onyx	Mortal Kandies
■ OP	24	Jade	125 Gold Koins
□ OQ	95	Sapphire	MK4 Logo Treatment
□ OR	450	Platinum	Alan Villani
□ OS	166	Onyx	Empty Koffin
■ OT	47	Onyx	222 Onyx Koins
□ OU	338	Ruby	Back to School with MK
□ OV	96	Onyx	Reptile's Lair Concept
□ OW	422	Sapphire	Fallen Giants Arena Sketch
□ OX	352	Ruby	352 Gold Koins
□ OY	218	Sapphire	Video: Blade Arena Test
□ OZ	243	Platinum	Hint - IS: Ice Sword
□ PA	272	Ruby	Lung Hai Temple Concept
□ PB	12	Gold	6 Platinum Koins
□ PC	20	Sapphire	Football Raiden
■ PD	451	Ruby	1056 Platinum Koins
□ PE	392	Ruby	Kung Lao Render Test
□ PF	343	Ruby	Reptile's De-Evolution
□ PG	442	Ruby	Paulo Garcia
■ PH	1200	Onyx	Unlocked Costume: Bo' Rai Cho
□ PI	638	Jade	Hint - HP: Haunted Place
□ PJ	292	Onyx	Drum Arena Details
■ PK	157	Platinum	475 Platinum Koins
□ PL	382	Gold	Dojo Concept
□ PM	253	Platinum	Kenshi Sketch
■ PN	684	Onyx	Blaze
□ PO	71	Ruby	108 Gold Koins
□ PP	516	Sapphire	MK Gear
□ PQ	283	Sapphire	Lava Shrine Sketch
□ PR	11	Platinum	25 Sapphire Koins
□ PS	294	Jade	Moloch the Hobbyist
□ PT	207	Ruby	Slaughter Yard Concept
□ PU	175	Ruby	267 Onyx Koins
□ PV	206	Sapphire	Empty Koffin
■ PW	2006	Sapphire	Unlocked Arena: Sarna Ruins
□ PX	493	Onyx	Goro Statuette

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
□ PY	316	Ruby	Backstage MK Mythologies
□ PZ	186	Jade	Lava Shrine Sketch
□ QA	142	Sapphire	Quality Assurance: Chicago
□ QB	272	Jade	Mavado Sketches
□ QC	216	Platinum	Lin Kuei Temple
□ QD	268	Sapphire	Video: MK4 Arena Concept
□ QE	346	Gold	Empty Koffin
□ QF	311	Ruby	MKDA Hats and Shirts
□ QG	251	Ruby	Hint - LL: Lurking Lizard
□ QH	342	Jade	638 Onyx Koins
□ QI	192	Sapphire	Lung Hai Temple Sketch
□ QJ	49	Ruby	Empty Koffin
□ QK	244	Ruby	Kenshi
□ QL	488	Sapphire	MK3 Promo Art
□ QM	644	Jade	MK1 Characters
■ QN	96	Gold	147 Gold Koins
□ QO	1616	Gold	Fan Art, 1 of 5
□ QP	1214	Jade	Fan Art, 2 of 5
□ QQ	950	Ruby	Fan Art, 3 of 5
□ QR	512	Sapphire	Fan Art, 4 of 5
□ QS	825	Onyx	Fan Art, 5 of 5
□ QT	58	Onyx	Get Over Here
□ QU	346	Gold	MK4 Logo Designs
□ QV	318	Gold	Reptile's Past
□ QW	233	Ruby	MK2 Arcade
■ QX	1518	Jade	Unlocked Costume: Hsu Hao
□ QY	238	Gold	MDKA at E3 Expo 2002
□ QZ	501	Jade	Quan Chi's Fortress
□ RA	268	Gold	Hint - XG: Ex-God
□ RB	253	Platinum	Robert Blum
□ RC	272	Ruby	Midway Creative Media
■ RD	1455	Jade	Unlocked Costume: Mavado
□ RE	107	Sapphire	MK3 Print Ad
□ RF	135	Jade	Video: Swamp Bird Test Video
□ RG	187	Gold	Sub-Zero Sketch
□ RH	208	Jade	Bridge Arena Concept
□ RI	61	Onyx	28 Jade Koins
□ RJ	189	Gold	MKDA Print Ads
□ RK	1000	Jade	Evolution of Kombat
■ RL	5	Ruby	159 Onyx Koins
□ RM	182	Onyx	Kuatan Palace Sketch
□ RN	203	Platinum	208 Gold Koins
□ RO	27	Gold	1 Shiny Ruby Koin
□ RP	31	Sapphire	MK1 Test Your Might
□ RQ	225	Onyx	Shang Tsung Sketches
□ RR	224	Sapphire	Shang Tsung's Palace Sketch
□ RS	267	Platinum	Randy Severin
□ RT	374	Gold	258 Platinum Koins
□ RU	176	Onyx	Lava Shrine Sketch
□ RV	307	Sapphire	MK Musik
□ RW	262	Ruby	Shang Tsung's Palace Sketch
□ RX	105	Sapphire	Empty Koffin
□ RY	274	Onyx	Mavado Sketch
□ RZ	317	Sapphire	473 Gold Koins
■ SA	3780	Ruby	Unlocked Character: Jax Briggs
□ SB	291	Jade	Steve Beran
□ SC	226	Sapphire	Shawn Cooper
□ SD	326	Onyx	Quality Assurance: San Diego
□ SE	308	Platinum	Kirehashi Blade
□ SF	138	Jade	Shang Tsung's Insoles
□ SG	94	Ruby	97 Platinum Koins
■ SH	1834	Ruby	Unlocked Costume: Sonya Blade
□ SI	292	Sapphire	Tiamat Sketch
□ SJ	353	Onyx	MK4 Scorpion
□ SK	176	Sapphire	Jax Preliminary Model
□ SL	117	Sapphire	Tools and Technology
□ SM	56	Jade	MKDA Print Ad
□ SN	175	Gold	Quan Chi
□ SO	2	Sapphire	MKDA Promo Pieces
□ SP	63	Gold	Empty Koffin
□ SQ	167	Platinum	Peptic Thunder
□ SR	342	Ruby	MK4 Goro vs. Cage
□ SS	214	Platinum	Kung Lao Dragon Sword
□ ST	153	Jade	Video: Sarna Ruins Test
□ SU	106	Sapphire	Kenshi's Story Sketch
□ SV	145	Ruby	36 Sapphire Koins
■ SW	1152	Jade	Unlocked Costume: Drahmin
□ SX	215	Onyx	MK4 Arcade Marquee
□ SY	486	Onyx	Cyrax's Arm
□ SZ	322	Sapphire	Kung Lao
□ TA	177	Ruby	Todd Allen
□ TB	259	Platinum	Quan Chi's Fortress Sketches
□ TC	135	Onyx	Palace Exterior Sketch
□ TD	118	Ruby	172 Platinum Koins
□ TE	261	Gold	Character Concepts
□ TF	470	Jade	MK4 Characters
□ TG	262	Gold	Tony Goskie
□ TH	282	Gold	Konquest Mode Concepts

Player's Guide

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
■ TI	4022	Gold	Unlocked Character: Nitara
□ TJ	259	Sapphire	Koin Sketches
□ TK	94	Sapphire	Hint - RD: Red Dragon
□ TL	360	Jade	Acid Bath Sketch
□ TM	251	Ruby	Hsu Hao Sketches
□ TN	211	Ruby	Early MKDA
□ TO	316	Jade	Early MKDA
□ TP	294	Onyx	Early MKDA
□ TQ	616	Platinum	Early MKDA
□ TR	392	Ruby	MKDA Promo Image
□ TS	352	Onyx	Artists
□ TT	147	Platinum	Test Your Might Sketch
□ TU	197	Gold	98 Onyx Koins
□ TV	273	Onyx	Wu Shi Academy Sketches
□ TW	129	Ruby	180 Gold Koins
□ TX	167	Gold	Goro's Throne Sketch
□ TY	390	Gold	Baraka
□ TZ	195	Gold	Animators
□ UA	205	Jade	MK4 PC Version
■ UB	1261	Gold	Unlocked Costume: Frost
■ UC	3	Sapphire	320 Onyx Koins
□ UD	252	Gold	Drahmin Sketch
□ UE	210	Gold	Hint - WT: Winged Transport
□ UF	371	Gold	MK4 Liu Kang Fatality
□ UG	245	Onyx	67 Platinum Koins
■ UH	1660	Jade	Unlocked Costume: Scorpion
□ UI	270	Platinum	Video: Cooking with Scorpion
□ UJ	225	Sapphire	Goro on the Kit
□ UK	35	Onyx	45 Platinum Koins
□ UL	252	Jade	Kai Sketch
□ UM	33	Platinum	50 Gold Koins
□ UN	152	Sapphire	MK4 Print Ad
□ UO	243	Jade	MK Trading Cards
□ UP	406	Ruby	MK Trading Cards
□ UQ	185	Ruby	Undefeatable Army
■ UR	6500	Sapphire	Unlocked Character: Drahmin
□ US	72	Platinum	32 Sapphire Koins
□ UT	157	Onyx	Bridge Arena Concept
□ UU	1214	Jade	Empty Koffin
■ UV	256	Jade	520 Sapphire Koins
□ UW	255	Gold	Adema Live at E3 Expo
□ UX	509	Onyx	Scorpion
□ UY	359	Jade	MK Hits the Big Screen
□ UZ	78	Onyx	107 Ruby Koins
□ VA	299	Platinum	Shao Kahn's Armor
□ VB	116	Ruby	Blaze Sketch
□ VC	209	Jade	3 Pt. Staff, Butterfly Knives
□ VD	152	Ruby	Aikido
□ VE	173	Gold	Baji Quan and Grab
□ VF	212	Sapphire	Basic Fighting Strikes
□ VG	362	Onyx	Basic Fighting Strikes
□ VH	72	Platinum	Broadswords
□ VI	184	Jade	Cudgel
□ VJ	58	Ruby	Drunken Master
□ VK	268	Gold	Dragon and Eagle Claw
□ VL	180	Sapphire	Escrima and Crane
□ VM	198	Onyx	Shiai Chiao and Shaolin Fist
□ VN	86	Platinum	Hapkido and Nan Chuan
□ VO	247	Jade	Hookword and Sai
□ VP	356	Ruby	Hung Gar and Jujutsu
□ VQ	241	Gold	Jojutsu
□ VR	174	Sapphire	Judo
□ VS	219	Onyx	Kali Sticks and Nunchaku
□ VT	405	Platinum	Kama and Katana
□ VU	180	Jade	Karate
□ VV	192	Ruby	Long Fist and Muay Thai
□ VW	162	Gold	Motion Capture Markers
□ VX	248	Sapphire	Pi Gua and Jeet Kune Do
□ VY	35	Onyx	Praying Mantis, Lui He Ba Fa
□ VZ	223	Platinum	Sambo
□ WA	194	Jade	Straight Sword
□ WB	242	Ruby	Cage Sketch
□ WC	156	Gold	Tae Kwon Do
□ WD	186	Sapphire	Tonfa
□ WE	186	Onyx	Tong Bei and Yuan Yang
□ WF	214	Platinum	Wing Chun and Snake
□ WG	186	Jade	Xing Yi and Tang Soo Do
□ WH	24	Platinum	18 Ruby Koins
□ WI	242	Jade	Story Mode Concept Sketch
□ WJ	165	Gold	248 Sapphire Koins
□ WK	76	Platinum	Frost Sketches
□ WL	22	Gold	44 Jade Koins
□ WM	36	Ruby	Empty Koffin
□ WN	143	Sapphire	Sub-Zero
□ WO	270	Ruby	Acid Buddha Detail
□ WP	247	Ruby	Drahmin Sketches
□ WQ	151	Sapphire	Jojutsu
□ WR	125	Ruby	MK3 Home Version

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
■ WS	44	Onyx	165 Platinum Koins
■ WT	1400	Jade	Unlocked Arena: Dragonfly
□ WU	256	Onyx	Lung Hai Temple Sketches
□ WV	424	Jade	97 Jade Koins
□ WW	262	Jade	Dragon Arena Concept
□ WX	315	Gold	Hsu Hao Implant
□ WY	264	Sapphire	Bo' Rai Cho Sketches
□ WZ	145	Onyx	Kano
□ XA	172	Gold	The Grid
□ XB	272	Platinum	Cage Sketch
□ XC	352	Sapphire	Quan Chi's Sanctum Sketch
□ XD	326	Gold	Acid Buddah Detail
□ XE	352	Sapphire	Quan Chi's Sanctum Sketch
□ XF	265	Gold	MK Gold Characters
■ XG	3116	Jade	Unlocked Character: Raiden
□ XH	352	Onyx	Cyrax Sketches
□ XI	457	Platinum	MK3 Behind the Scenes
□ XJ	197	Platinum	Quan Chi Render
□ XK	37	Jade	Hint - DS: Death Ship
□ XL	843	Onyx	3 Ruby Koins
□ XM	254	Sapphire	Hint - SA: Steel Arms
□ XN	27	Gold	Empty Koffin
■ XO	1736	Sapphire	Unlocked Costume: Reptile
□ XP	436	Gold	MK4 Gift Cards
□ XQ	199	Jade	Raiden Performance Audio
□ XR	288	Ruby	Konquest Mode Concepts
□ XS	283	Platinum	Kung Lao Sketch
□ XT	65	Jade	MK3 Characters
□ XU	194	Onyx	Mortal Friday
□ XV	503	Onyx	Organic Arena Concept
□ XW	96	Ruby	Video: Baraka's Demise
□ XX	365	Onyx	MK Memorabilia
□ XY	55	Platinum	Shang Tsung's Palace Story
□ XZ	255	Onyx	The Marsh Concept
■ YA	1999	Sapphire	Unlocked Costume: Sub-Zero
□ YB	358	Jade	Ketchup and Mustard
□ YC	257	Platinum	Moloch Promo Render
□ YD	412	Gold	MK Stickers and Tattoos
□ YE	274	Platinum	Temple Oarsman
■ YF	16	Platinum	64 Platinum Koins
□ YG	312	Sapphire	Swamplands Test Render
□ YH	78	Jade	82 Sapphire Koins
□ YI	197	Gold	MK2 Arcade Marquee
■ YJ	1208	Ruby	Unlocked Costume: Kung Lao
□ YK	225	Platinum	Dragonfly Concept Model
□ YL	199	Jade	Jax Concept Sketch
■ YM	1435	Platinum	Unlocked Costume: Kenshi
□ YN	61	Ruby	26 Gold Koins
□ YO	294	Sapphire	Sonya Sketch
■ YP	511	Gold	Makap
□ YQ	146	Gold	Tools and Technology
□ YR	143	Gold	MK3 Home Version
□ YS	151	Platinum	10 Worst MKDA Subtitles
□ YT	384	Sapphire	227 Sapphire Koins
□ YU	374	Platinum	MK4 Comic Book
□ YV	86	Platinum	Graveyard Concept
□ YW	376	Gold	Fashion Model Li Mei
■ YX	83	Gold	242 Ruby Koins
□ YY	85	Ruby	Empty Koffin
□ YZ	255	Onyx	Kenshi Test Render
□ ZA	63	Onyx	Empty Koffin
□ ZB	106	Gold	Spider Arena Concept
□ ZC	218	Platinum	Frost Color Sketches
■ ZD	98	Ruby	Unlocked Arena: Moloch's Lair
□ ZE	257	Jade	Zebon
□ ZF	237	Ruby	Lava Shrine Sketch
□ ZG	201	Onyx	Video: Facial Animation Sketch
□ ZH	372	Sapphire	The Krypt Concept
□ ZI	432	Jade	Hell Concept
□ ZJ	272	Onyx	Water Temple Sketch
□ ZK	216	Ruby	164 Sapphire Koins
□ ZL	126	Jade	Drum Arena Sketch
■ ZM	1410	Ruby	Unlocked Costume: Jax Briggs
□ ZN	145	Sapphire	Empty Koffin
□ ZO	466	Jade	Hint - LO: Log On
□ ZP	129	Jade	MK1 Print Ad
□ ZQ	282	Jade	Sub-Zero Promo Render
■ ZR	244	Sapphire	600 Gold Koins
□ ZS	381	Sapphire	MK Home Graphics
□ ZT	215	Sapphire	Animators
□ ZU	201	Platinum	Kuatan Palace Sketch
□ ZV	182	Onyx	116 Ruby Koins
■ ZW	1485	Sapphire	Unlocked Costume: Cyrax
□ ZX	178	Ruby	Hint - BD: Black Dragon
□ ZY	186	Platinum	The Fans Speak
□ ZZ	254	Gold	355 Ruby Koins

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 uns freundlicherweise von der Fa. BigBen Interactive GmbH zur Verfügung gestellt. Mehr Informationen 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 dass 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.



The Getaway

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEADE8A2 BCDAA9B2

Extra-Features freischalten

.....FEA5A856 BCA99B85

Unbegrenzt Munition

.....DE841372 E0AB9B93

Schuss sicher

.....DE842106 BF899B8B
.....DE842102 BCA99B83

Kollisionsabfrage mit Straßenlaternen deaktivieren (Ihr könnt durch die Pfosten einfach hindurchfahren!)

.....DEAF8C7A BCA99B83

Kollisionsabfrage mit Fahrzeugen deaktivieren (Ihr könnt durch andere Autos einfach hindurchfahren!)

.....DE902FC6 BCA99B83

Levelanwahl

Tragt den gewünschten Code ein und ihr werdet, nachdem ihr das nächste Mal einen Speicherstand geladen habt, direkt dorthin verfrachtet. Wichtig dabei: Ihr dürft immer nur einen Code verwenden, damit es funktioniert.

02-Burning Bridge

.....FEA5A852 BCA99B85

3-Art Appreciation

.....FEA5A852 BCA99B86

4-Aiding and Abetting

.....FEA5A852 BCA99B87

5-Taxi for Mr Chai

.....FEA5A852 BCA99B88

6-Out of the Frying Pan

.....FEA5A852 BCA99B89

7-Filthy Business

.....FEA5A852 BCA99B8A

8-A touch of Class

.....FEA5A852 BCA99B8B

9-The Cowgirl and the Cash

.....FEA5A852 BCA99B8C

10-A Cat in a Bag

.....FEA5A852 BCA99B8D

11-The Prodigal son

.....FEA5A852 BCA99B8E

12-Abroad the Sol Vita

.....FEA5A852 BCA99B8F

13-The Bargain Basement

.....FEA5A852 BCA99B90

14-Show Some Remorse

.....FEA5A852 BCA99B91

15-Disturbance in Soho

.....FEA5A852 BCA99B92

16-Painting the Town Red

.....FEA5A852 BCA99B93

17-Escort Duty

.....FEA5A852 BCA99B94

18-The Vigilante

.....FEA5A852 BCA99B95

19-Stalking Mc Cormack

.....FEA5A852 BCA99B96

20-Do the World a Favor

.....FEA5A852 BCA99B97

21-The Jolson Files

.....FEA5A852 BCA99B98

22-Meet Mark Hammond

.....FEA5A852 BCA99B99

23-Showdown with Jake

.....FEA5A852 BCA99B9A

24-Land of Hope and Glory

.....FEA5A852 BCA99B9B

Tony Hawk's Pro Skater 4

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE9545E2 BCA99C80

Viel Geld

.....DE0800B2 C19E7B82

Alle Levels anwählbar

.....DE08043E BCC19A82

Viele Pro-Punkte

.....DE080046 BCA99B41
.....DE0800B6 BCA99B41

Fun-Codes

Benutzt die folgenden Codes und lasst euch überraschen!

One Big Fat Mutha!

.....DE7822AE FDA99B83
.....DE7822AA FDA99B83
.....DE7822B6 FDA99B83

Don't Tred On Me!

.....DE7822AE F9756750
.....DE7822AA F9756750
.....DE7822B6 F9756750

I've Got Those Happy Feet

.....DE7811DE FDA99B83
.....DE7811DA FDA99B83
.....DE78155E FDA99B83
.....DE78155A FDA99B83

Crazy Skate!

.....DE86914E BF899B8B
.....DE86914A BCA99B83

Ratchet & Clank

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E

.....EE8C2636 BCBBD2A

Unbegrenzt Blitze

.....DE890916 1BA9AA2E

Unbegrenzt Lebensenergie

.....FE8AE1F6 BCA99B87

Star Wars - Bounty Hunter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE94A482 BCA99C80

Unbegrenzt Credits (Versuche)

.....CEA2977A BCA99BE6

Alle Levels, Outtakes und Comics freischalten

.....DEBFF4AA BBA89A82
.....DEBFF4B6 BBA89A82

Concept Art freischalten

.....DEBFB8A BCAE7A6B

Trading Cards freischalten

.....DEBFF4B2 BBA89A82

Ty the Tasmanian Tiger

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEBFC0DA BCA99C80

Unbegrenzt Lebensenergie

.....CEB85D72 BCA99B87

Unbegrenzt Leben

.....CE04CED6 BCA99BE6

WWE Smackdown: Shut Your Mouth

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8DA12A BCBAF03A

KI deaktivieren

.....DE9F7392 E0AB9B83

Ringuhr einfrieren

.....DEA1FD36 BCA99B93

Auszählen außerhalb des Rings nicht möglich

.....FEA1F3AA BCA99B83

Alle FMV-Sequenzen

.....FEBBD4E0 BCA99B82

Maximale Anzahl der Ability-Points

.....DE93D17A E0AB9E6A
.....DE93D172 BCA99B83

Benutzt den Code und speichert einen eigenen Wrestler ab. Startet dann ohne AR2.

AR-2-Codes

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Wichtig: Das Spiel neigt dazu abzustürzen, wenn zu viele Codes gleichzeitig aktiviert sind. Setzt die Codes deswegen behutsam ein.

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

0E3C7DF2 1853E59E

EE9EFD3A BCA99C80

Sekundärer Master Code

(Dieser Code muss als Block aktiviert sein, um die Codes „Unbegrenzte Lebensenergie“, „Maximale Munition“, „Mehr Spielgeschwindigkeit“ zum Laufen zu bringen.) Achtung: Die Codes funktionieren mit dem AR2-V2 einwandfrei. Bei älteren AR2-Versionen hängt sich das Spiel manchmal beim Starten auf. Wenn es gar nicht klappen will, hilft es eventuell, die Grundeinstellung der PS2 auf „Englisch“ umzustellen.

.....DE8FFFFA E0ABC292
.....DE8FFFFE 4B2C203F
.....DE8FFF86 CCAC9B8C
.....DE8FFFAE E0AC9BF3
.....DE8FFFAA C4B4ACD1
.....DE92B1AA C4AC9A43

Unbegrenzte Lebensenergie

(Funktioniert nur in Verbindung mit aktiviertem Sekundärem Master Code!)

.....DE8FFF8E 680B9E83
.....DE8FFF8A 680B9E87

Maximale Munition

(Funktioniert nur in Verbindung mit aktiviertem Sekundärem Master Code!)

DE8FFF96 600B9E8B

DE8FFF92 600B9E8D

Mehr Spielgeschwindigkeit

(Funktioniert nur in Verbindung mit aktiviertem Sekundärem Master Code!)

.....DE8FFF9A F8AADB83
.....DE8FFFA6 680A9E93

Die folgenden Codes benötigen den Sekundären Master Code nicht mehr.

Gegner mit einem Schlag vernichten

.....DE8FFB8E 4B2C203F
.....DE8FFF46 D01A9B85
.....DE8FFF42 E0AC9B84
.....DE8FFF4E 48EC9BA7
.....DE8FFF56 6ACC9E83
.....DE8FFF52 C4B29A95
.....DE97FABE C4AC9A53

Gegner besitzen wesentlich mehr Lebensenergie

.....DE8FFB8E 4B2C203F



○ Mit dem richtigen Code können Goodies (Cheats) schon zu Spielbeginn aktiviert werden.

.....DE8FFF46 D01A9B85
.....DE8FFF42 E0ACC292
.....DE8FFF4E 48EC9BA7
.....DE8FFF56 6ACC9E83
.....DE8FFF52 C4B29A95
.....DE97FABE C4AC9A53

Die künstliche Intelligenz der Gegner herabsetzen

.....DE9777CE BCA99B83

Isildur freischalten

.....FEB8B61B BCA99B84
.....FEB8B619 BCA99B84

Goodies freischalten

.....DE82D7DA E0AB9B84

Codes für den maximalen Charakterlevel.

Mit diesen Codes schaltet ihr auch die versteckte Mission frei.

Aragorn – maximaler Charakterlevel

.....DEB8AB4A BCA99B8C

Legolas – maximaler Charakterlevel

.....DEB8A81A BCA99B8C

Gimli – maximaler Charakterlevel

.....DEB8ADEA BCA99B8C

Isildur – maximaler Charakterlevel

.....FEB8A1BA BCA99B8C

Hypermode – Alles geht schneller

.....DE97FF6A F8AADB03
.....DE97FF2A 6ACA9E93

Gegner werden langsamer

.....DE8FFF6E 4B2B203F
.....DE8FFF76 D0FA9B85
.....DE8FFF72 F8ABD983
.....DE8FFF7E F8ABDA03
.....DE8FFF06 6ACB9E93
.....DE8FFFOE C4B29A71
.....DE97FF2E C4AC9A5F

Upgrade-Punkte auf Maximum

.....DEA6DBCE BCA90B83
.....DEA6318E BCA90B83

Cheat-Codes ermöglichen

In der vorherigen Ausgabe haben wir euch einige Cheats verraten, die erst funktionieren, nachdem das Spiel einmal komplett durchgespielt wurde. Aktiviert ihr den folgenden Code, können die Cheats schon zu Beginn des Spiels benutzt werden. Genaue Informationen dazu schlagt ihr einfach in der vorherigen Ausgabe nach.

.....FEB8B6CF BCA99B84
Nachdem der Code aktiviert wurde, leuchtet der Punkt ganz rechts auf der Levelkarte auf. Auch werden alle Speicherstände, die ihr nun sichert, mit der Überschrift „Geheimcodes“ getätigt.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEB2CCCA BCF5CD5A

Unbegrenzt Bohnen

.....CE4A82B0 BCA99B4B

Maximale Bohnenkapazität

.....CE4A82BC BCA99B84
.....CE4A82BE BCA99B84

Unbegrenzt Stinkbomben

.....FE4A828E BCA99B82

Unbegrenzt Ballons

.....FE4A8288 BCA99B82

Nimbus 2000 im Besitz

.....FE4A82B6 BCA99B84

KI der Wachen heruntersetzen

.....DEA86BDE BF899B8B
.....DEA86BDA BCA99B83

Erster Lebenstank verfügbar

.....FE4A8296 BCA99B84

Erster Lebenstank gefüllt

.....FE4A8290 BCA99B84

Zweiter Lebenstank verfügbar

.....FE4A8292 BCA99B84

Zweiter Lebenstank gefüllt

.....FE4A829C BCA99B84

Dritter Lebenstank verfügbar

.....FE4A829E BCA99B84

Dritter Lebenstank gefüllt

.....FE4A8298 BCA99B84

Alle Karten, Münzen und

Zaubersprüche verfügbar

Die drei Codes funktionieren nur, wenn der folgende Block aktiviert wurde:

.....DE8FFFFE F8AA9BE2
.....DE8FFFFA 48CA7FEB
.....DE8FFF82 CCAA9B93
.....DE8FFF4A C4BCA723
.....DE8FFF56 E0AC9BF3
.....DEB2CC72 C4AC9A43

Aktiviert den Block und die folgenden drei Codes. Startet ein neues Spiel und speichert einen Spielstand. Startet die PS2 und auch das Spiel danach komplett neu, ohne aktiven Action-Replay-2-Code.

Maximale Anzahl Silbermünzen

.....DE8FFF8A E0AB9E6A
.....DE8FFF96 60CBA201

Alle Karten

.....DE8FFF9E E0AB9A82
.....DE8FFF9A 68CB92D3
.....DE8FFFA6 68CB92D7
.....DE8FFFA2 68CB92DB
.....DE8FFFAE 68CB92DF

Alle Zaubersprüche

.....DE8FFF46 F0ABAA82
.....DE8FFF42 60CB92EB

Gungrave

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE832D3A BCC46C4A

Unbegrenzt Energie

.....DE9E537E FF289B83

Unbegrenzt Schild

.....DE9E537A FEF19B83

Maximale Durchschlagskraft bei Schüssen

.....FE9DB0F2 BCA99B8C

Alle „Demolition-Shots“ verfügbar

.....FE9DB0F6 BCA99B86

Zusatzoption „Slow Motion“ verfügbar

.....FE9C6852 BCA99B84

Zusatzoption „Videos“ verfügbar

.....C801D45C BCA99B84

Zusatzoption „Characters“ verfügbar

.....C801D45E BCA99B84

Zusatzoption „Demolition Shot“ verfügbar

.....C801D458 BCA99B84

Zusatzoption „Level Select“ verfügbar

.....C801D45A BCA99B84

CHEAT CARDS



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

Mortal Kombat: Deadly Alliance

play

CheatCard
Seite 1

Mit unseren „Fatality“-Moves ist der Tod eurer Feinde sicher. Einfach abwarten, bis kurz vor Ende des Kampfes der Aufruf zum „Fatality“ erfolgt. Nun flott die Kombination für den betreffenden Kämpfer übers Pad eingeben und den Move auslösen. Die Position eurer Figur sowie deren Kampfstil sind dabei nicht relevant. Ungeheuer wichtig jedoch ist die Ausrichtung zum Gegner! Deswegen sind die Moves hier mit dem Zusatz „vor“ und „zurück“ aufgeführt!

REGULÄRE CHARAKTERE

Shang Tsung

Fatality: Soul Steal:

Kombination: ○, ○, ○, ○, △



○ Frost könnt ihr in „Krypt“ für schlappe 208 Ruby Koins in eure Kämpfergilde aufnehmen.

Bo' Rai Cho

Fatality: Belly Flop

Kombination: zurück, zurück, zurück, ○, ○

Quan Chi

Fatality: Neck Stretcher:

Kombination: zurück, zurück, vor, zurück, X

Li Mei

Fatality: Super Crush Kick

Kombination: zurück, vor, vor, ○, vor, ○

Scorpion

Fatality: Spear Head

Kombination: zurück, zurück, ○, zurück, ○

Sonya Blade

Fatality: Kiss of Death

Kombination: zurück, vor, vor, ○, △

Kenshi

Fatality: Telekinetic Crush

Kombination: vor, zurück, vor, ○, X

Mavado

Fatality: Kick Thrust

Kombination: zurück, zurück, ○, ○, □

Johnny Cage

Fatality: Brain Ripper

Kombination: zurück, vor, vor, ○, △

Sub-Zero

Fatality: Skeleton Rip'

Kombination: zurück, vor, vor, ○, X

Kano

Fatality: Open Heart Surgery

Kombination: vor, ○, ○, ○, □

Kung Lao

Fatality: Splitting Headache

Kombination: ○, ○, zurück, X

VERSTECKTE CHARAKTERE

Nitara

Fatality: Blood Thirst

Kombination: ○, ○, vor, □

Drahmin

Fatality: Iron Bash,

Kombination: zurück, vor, vor, ○, X

Hsu Hao

Fatality: Laser Slicer

Kombination: vor, zurück, ○, ○, △



Star Wars Bounty Hunter

play

CheatCard
Seite 1

Startet das Spiel und legt euch einen Speicherstand an. Klickt euch dann weiter ins Auswahlménü. Anstatt hier die Funktion „Spielen“ zu wählen, klickt ihr auf den Menüpunkt „Optionen“. Hier findet ihr die Auswahl „Code-Setup“. Gebt dort die hier aufgeführten Codes ein und spült sie mit „Enter“ runter. Bei richtiger Eingabe erscheint kurz die Meldung „Gültiger Code“ auf dem Screen. Wichtig: Beachtet bei der Eingabe die Leerzeichen!

Kapitel 1

SEEHOWTHEYRUN



○ In den Optionen befindet sich der Menüpunkt „Code-Setup“. Hier gehts zur Code-Eingabe.

Kapitel 2

CITYPLANET

Kapitel 3

LOCKDOWN

Kapitel 4

DUGSOPLenty

Kapitel 5

BANTHAPOODOO

Kapitel 6

MANDALORIANWAY



○ Gebt die Codes in diesem Menü ein. Achtet aber unbedingt auf die Leerzeichen.

Mission 1

BEAST PIT

Mission 2

GIMMEMYJETPACK

Mission 3

CONVEYORAMA

Mission 4

BIGCITYNIGHTS

Mission 5

IEATNERFMEAT

Mission 6

VOTE4TRELL

Mission 7

LOCKUP

Mission 8

WHAT A RIOT

Mission 9

SHAFTED



Cheat Cards

CHEAT CARDS



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

Mortal Kombat: Deadly Alliance

play

CheatCard
Seite 2

Frost

Fatality: Freeze Shatter

Kombination: vor, zurück, ○, ○, □

Jax

Fatality: Head Stomp

Kombination: ○, vor, vor, ○, △

Kitana

Fatality: Kiss of Doom

Kombination: ○, ○, vor, vor, △

Raiden

Fatality: Electrocutation

Kombination: zurück, vor, vor, vor, X

Reptile

Fatality: Acidic Shower

Kombination: ○, ○, ○, vor, X

Cyrax

Fatality: Claw Smasher

Kombination: vor, vor, ○, △

Versteckte Charaktere freispielen

Jede Menge Prügelknaben verstecken sich in den Tiefen der Scheibe. Folgt einfach unseren nachstehenden Anweisungen, damit ihr das komplette Kämpferfeld erhaltet.

Cyrax freischalten

Kauft in „Krypt“ für 3003 Platinum Koins „CN“.

Drahmin freischalten

Kauft in „Krypt“ für 6500 Sapphire Koins „UR“.

Frost freischalten

Kauft in „Krypt“ für 208 Ruby Koins „IV“.

Hsu Hoa freischalten

Kauft in „Krypt“ für 3317 Jade Koins „MW“.

Jax freischalten

Kauft in „Krypt“ für 3780 Koins „SA“.



○ Die beiden Bonuscharaktere Blaze und Mokap kann man nur mit einem Trick im Kampf steuern.

Kitana freischalten

Kauft in „Krypt“ für 2931 Sapphire Koins „KI“.

Nitara freischalten

Kauft in „Krypt“ für 4022 Gold Koins „TI“.

Raiden freischalten

Kauft in „Krypt“ für 3116 Jade Koins „XG“.

Reptile freischalten

Kauft in „Krypt“ für 3822 Gold Koins „LL“.

Blaze freischalten

Absolviert alle Konquest-Missionen mit allen Charakteren. Um im Anschluss als Blaze zu spielen, begeben euch zum Auswahlbildschirm der Kämpfer. Dort haltet ihr Steuerkreuz unten gedrückt, während ihr Raiden als Charakter auswählt.

Mokap freischalten

Absolviert alle Konquest-Missionen mit allen Charakteren. Um im Anschluss als Mokap zu spielen, begeben euch zum Auswahlbildschirm der Kämpfer. Dort haltet ihr Steuerkreuz unten gedrückt, während ihr Cyrax als Charakter auswählt.

Star Wars Bounty Hunter

play

CheatCard
Seite 2

Mission 10

BIGMOSQUITOS

Mission 11

ONEDEADDUG

Mission 12

WISHIHADMYSHIP

Mission 13

MOSGAMOS

Mission 14

TUSKENS R US



○ Mit dem richtigen Code schaltet ihr euch einfach die kompletten Trading-Cards frei.

Mission 15

BIG BAD DRAGON

Mission 16

MONTROSSISBAD

Mission 17

VOSAISBADER

Mission 18

JANGOISBADDEST

Concept Art

R ARTISTS ROCK

TGC Karten

GO FISH

Tipps Schneidbrenner

In einigen Situationen sollte das Spiel eigentlich selbstständig den Einsatz des Schneidbrenners anbieten. Leider scheint die Spielroutine hier zu versagen. Deswegen solltet ihr an Stellen, die geradezu nach dem Schneidbrenner schreien, hartnäckig bleiben und mehrmals mit eurem Kopfgeldjäger davor stehen bleiben.

Kopfgeldkandidaten

Nachdem ihr jemanden mit eurem Fangseil dingfest gemacht habt, solltet ihr ihn sofort scannen. Mit ein wenig Übung bleibt der Kopfgeldkandidat bei euch und haut nicht ab.

Munition sparen

Sucht euch eine sichere Ecke und zoomt mit eurem Scanner. Benutzt die R2-Taste um den Blick zu fixieren. Beschießt eure Gegner dann mit euren Laserpistolen anstatt andere, wertvollere Munition zu verschwenden. Hierdurch spart ihr euch die limitierten Munitionsarten für heikle Situationen auf.



○ Wichtig: Bevor ihr euer Kopfgeld kassieren könnt, muss der Betrag markiert werden!

CHEAT CARDS



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

BMX XXX

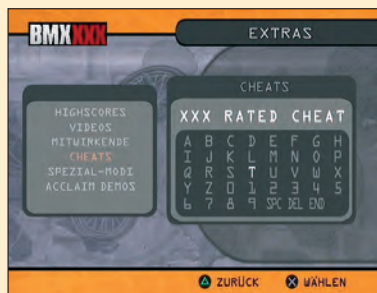
play

CheatCard
Seite 1

Für alle Schmutzfinken hier die geballte Ladung Cheats zum Spiel. Die Eingabe erfolgt im extra dazu eingebauten Cheatmenü. Startet das Spiel und wählt in den „Acclaim-Extras“ die Option „Cheats“. Gebt die auf dieser Cheatkarte aufgeführten Passwörter dort ein. Achtet bei der Eingabe bitte auf die aufgeführten Leerzeichen in den Codes.

Level auswählen
XXX RATED CHEATS

Stage auswählen
MASS HYSTERIA



Achtet bei den Passwörtern unbedingt auf die aufgeführten Leerzeichen.

Als Amish Boy spielen
ELECTRICITYBAD oder I LOVE WOOD

Alle Bikes freischalten
65 Sweet Rides

Die folgenden Codes schalten einzelne Bikes frei
HELLKITTY487
ITCHI594
JOYRIDE18
KARMA311
LATEY411
MANUEL415
MIKA362436
NUTTER290
RAVE10
SKEETER666
TRIPLEDUB922
TWAN18

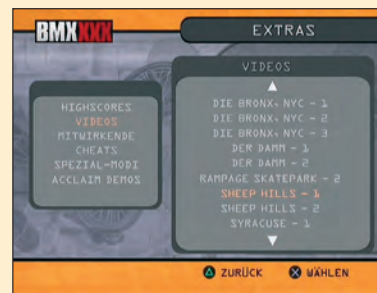
Spezielle Spielmodi freischalten
Nachtsichtkamera
.....3RD SOG
Happy Bunny Modus
.....FLUFFYBUNNY
Fernlenk-Modus
.....GHOSTCONTROL

Sichtbare Gaps
.....PARABOLIC
Super-Crash-Mode
.....HEAVYPETTING

Gebt eurem Charakter im Biker-Editor grüne Hautfarbe
MAKEMEANGRY

Höhere Geschwindigkeit
Z AXIS

Alle Videosequenzen
CHAMPAGNE ROOM



Mit unseren Cheats kommt ihr in den Genuss aller „anrühigen“ Videos. Genau die wollen wir!



Tony Hawk's Pro Skater 4

play

CheatCard
Seite 1

Im vierten Teil können nicht mehr alle Cheats mit einfacher Passwordeingabe aktiviert werden. Diesmal müsst ihr euch erst genügend Geld verdienen, um Cheats und weitere Goodies einzukaufen.

Tipp: In den Action-Replay-2-Codes findet ihr den richtigen Code, um das Spiel mit einem gigantischen Geldbetrag auf dem Konto zu starten. Dann könnt ihr schon von Anfang an nach Herzenslust einkaufen. Selbst für die versteckte Skaterin Daisy konnten wir den richtigen Cheat organisieren. Ansonsten würdet ihr sie nur nach einem perfekten Spiel erhalten.



Eddie! Du hier! Mit dem Iron-Maiden-Maskottchen gehen die Tricks noch mal so gut.

Reguläre Cheats
Die folgenden Passwörter benutzt ihr direkt bei der Cheateingabe. Diese erreicht ihr über das Hauptmenü. Benutzt die Funktion „Options“ und wechselt hier in die Rubrik „Cheat Codes“. Nach erfolgreicher Eingabe müssen einige der Codes erst noch im Pausenmenü aktiviert werden.

Immer Special
doasuper

Perfekte Rail Balance
ssbsts

Perfekte Manual Balance
mullenpower

Versteckte Skater freischalten
(Eddie, Jango Fett und Mike Valley)
homielist

Geringe Erdanziehungskraft
superfly

Matrix-Modus
(Ollies und Tricks in Zeitlupe)
nospoon

Cheats im Shop
Das verbirgt sich in dieser Reihenfolge hinter den Cheats im Shop. Unser Tipp: Schaltet erst einmal die Zeitlupe frei. Dieser Cheat kann ungeheuer hilfreich sein.

.....Blut-Modus
.....Hoverboard
.....Unzichtbar
.....Coole Specials
.....Disco-Modus
.....Flammen-Modus
.....Gorilla-Modus
.....Große Köpfe
.....Winzige Skater
.....Sim-Modus
.....Zeitlupe

Wo gibts die Skater im regulären Spielverlauf?

Eddie – \$ 9.000 im Shop
Jango Fett – \$ 9.000 im Shop
Mike Valley – für \$ 9.000 im Shop
Daisy – für \$ 15.000 sowie 100% im Karriere-Modus und alle Gaps. Aber auch hier gibt es einen Cheat. Gebt Folgendes ein: (O)(O) – Klammern und große „Os“, keine Nullen! Die Sonderzeichen erreicht ihr im Menü per L2-Taste!



Cheat Cards

CHEAT CARDS

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



BMX XXX

play

CheatCard
Seite 2

Einzelne Videosequenzen

Bonus Movie 1	THISISBMXX
Bonus Movie 2	KEEPI DIRTY
Der Damm 1	BOING
Der Damm 2	THONG
Abspann	DDUULRLDRSQUARE
Las Vegas 1	HIGHBEAMS
Las Vegas 2	TASSLE



Im Super-Crash-Mode fliegt ihr nach einem Sturz wie ein Gummiball durch die Lüfte.

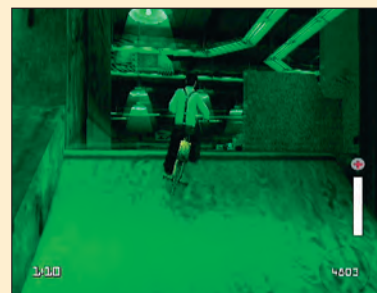
Launchpad 69 1	IFUNGPOO
Launchpad 69 2	PEACH
Rampage Skatepark 2	BURLESQUE
Sheep Hills 1	ONEDOLLAR
Sheep Hills 2	69
Syracuse 1	FUZZYKITTY
Syracuse 2	MICHAELHUNT
Die Bronx, NYC 1	LAPDANCE
Die Bronx, NYC 2	STRIPEASE
Die Bronx, NYC 3	FREESAMPLE
UGP Roots Jam 2	BOOTYCALL

Intro-Sequenz variiert
XXXINTRO

...viel Spaß bei den Extra-Features, ihr Schmutzfinken.



MAKEMEANGRY - und schon dürft ihr euch im Editor grün einfärben. Mars Attacks lässt grüssen!



Durch eine Nachtsichtkamera zu spielen ist mal was anderes. 3RD SOG machts möglich.

Tony Hawk's Pro Skater 4

play

CheatCard
Seite 2

Versteckte „Mach-dir-den-Skater“-Charaktere

Jede Menge Entwickler, Freunde und Familienmitglieder von Neversoft haben es ins Spiel geschafft. Erstellt euch im „Mach-dir-den-Skater“-Modus einfach einen neuen Spieler und verwendet einen der folgenden Namen. Ach ja, verändert die Skater im späteren Spielverlauf lieber nicht mehr.

.....#\$\$@!
.....Kraken
.....Aaron Skillman
.....Lindsey Hayes
.....Adam Lippman
.....Lisa G Davies
.....Andrew Skates
.....Little Man
.....Andy Marchal
.....Marilena Rixfor
.....Angus
.....Mat Hoffman
.....Atiba Jefferson
.....Matt Mcpherson
.....Ben Scott Pye
.....Maya's Daddy
.....Big Tex
.....Meek West
.....Brian Jennings
.....Mike Day



Mit genügend Kohle auf der Habenseite könnt ihr euch dutzende Goodies im Shop kaufen.

.....Captain Liberty
.....Mike Lashever
.....Chauwa Steel
.....Mike Ward
.....Chris Peacock
.....Mr. Brad
.....ConMan
.....Nolan Nelson
.....BaaBaa
.....Danaconda
.....Parking Guy
.....Dave Stohl
.....Peasus
.....DDT
.....Pete Day

.....DeadEndRoad
.....Pooper
.....Fakes The Clown
.....Rick Thorne
.....Fritz
.....Sik
.....Gary Jesdanun
.....Stacey D
.....grjost
.....Stacey Ytuarte
.....Henry Ji
.....Stealing Is Bad
.....Jason Uyeda
.....Team Chicken
.....Jim Jagger
.....Ted Barber
.....Joe Favazza
.....Todd Wahoske
.....John Rosser
.....Top Bloke
.....Jow
.....Wardcore
.....Kenzo
.....Zac ZiG Drake
.....Kevin Mulhall

Zwei Levels gibts im Shop

Chicago – für \$ 15.000 im Shop
Jahrmakrt – für \$ 15.000 im Shop

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Der Tod kommt auf leisen Sohlen. Sam Fisher schnürt seine Stiefel für den Einsatz auf der PS2.



☉ Dank Restlichtverstärker behält Sam immer klare Sicht.



☉ Die Lichteffekte in Splinter Cell sind atemberaubend.

PS2 Ihr schlüpft in die Rolle von Sam Fisher, eines ehemaligen CIA-Agenten und NSA-Spezialisten. Er arbeitet im Auftrag der Third Echelon und erledigt für diese Geheimorganisation schwierige NSA-Missionen. Dank seiner exzellenten Ausbildung führt Sam Fisher seine Einsätze gründlich und sehr effizient aus. Er ist ein klassischer Einzelkämpfer, der wenig Wert legt auf Teamarbeit und sich lieber auf seine langjährige Erfahrung und seine eigenen Fähigkeiten verlässt.

Im Dunkeln...

Eure Mission beginnt in Georgien, wo ihr den fiesen Machenschaften skrupello-

ser Cyber-Terroristen auf den Grund geht. Ihr steuert Sam aus der Third-Person-Perspektive durch neun komplexe Levels, die ihr möglichst lautlos durchquert. Als Geheimagent trägt er natürlich Spezialausrüstung bei sich. Mit der Thermo-Vision könnt ihr Gegner anhand ihrer Körperwärme orten. Bei unserem Ubi-Soft-Besuch im vergangenen Jahr in Montreal noch hatte uns der Chefdesigner gestanden, dass dieser Effekt auf der PS2 technisch nicht möglich sei, doch die vorliegende Preview-Version beweist das Gegenteil. Der Thermo-Effekt sieht dank vieler Details wirklich beeindruckend aus.

Ihr solltet Lichtquellen grundsätzlich

meiden und Sam stattdessen durch dunkle Ecken schicken – er soll nicht entdeckt werden. Eine Anzeige informiert darüber, wie weit ihr bereits im Licht steht. Mit dem Restlichtverstärker habt ihr selbst im dunkelsten Winkel noch klare Sicht. Das Nachtsichtgerät verwendet einen Graufilter, der Licht- und Schatteneffekte richtig zur Geltung bringt.

...ist gut munkeln

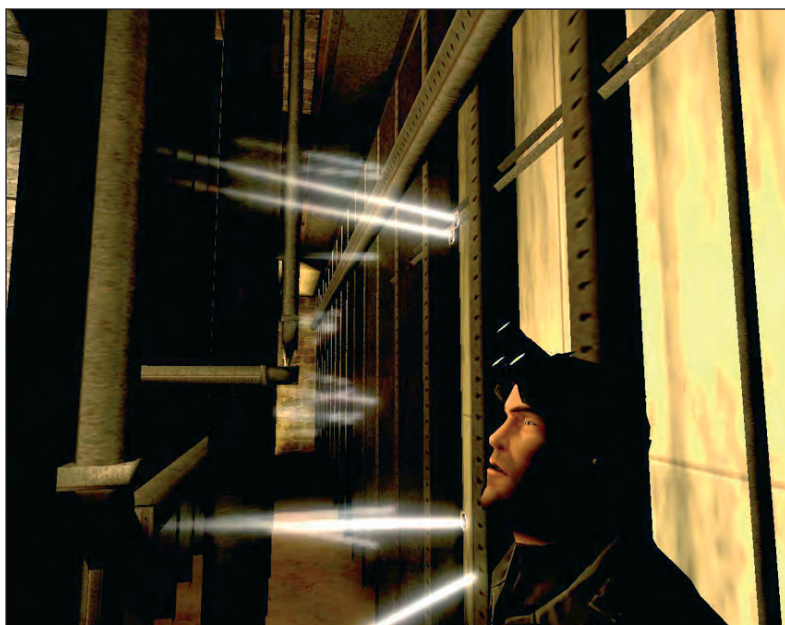
Neben Schusswaffen und Nachtsichtgeräten verfügt Sam über eine Mini-Kamera. Diese kann er unter Türen hindurchschieben um Räume auszuspähen.

Bei Splinter Cell wird Realismus groß geschrieben. Die Architektur der Gebäude wie z.B. der Chinesischen Botschaft oder des CIA-Hauptquartiers ist nahezu identisch mit jener der Originale. Licht- und Schatteneffekte wurden durch viele verschiedene Lichtquellen wunderbar in Szene gesetzt. Lichtstrahlen treten auch durch die kleinsten Spalten in den Wänden und erzeugen damit eine spannungsgeladene Atmosphäre. Unsere Preview-Version macht bis auf die niedrige Frame-Rate einen sehr guten Eindruck und braucht sich nicht hinter der Xbox-Version zu verstecken. ■

Spezial



Die PS2 Version wird ein komplett neues Intro haben. Wir werden den Entwicklern der PS2-Version einen Besuch abstatten und dabei hinter die Kulissen des Spionage-Abenteuers blicken. Bei unserem Spezial in der nächsten Ausgabe erwarten euch dann die weitere Infos und bewegte Bilder.



☉ Sam zwängt sich in jeden noch so schmalen Durchgang.

PLAY-DATEN | André Steinert

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Ubi Soft
Spieler	1	Erhältlich ab	27. März
Hersteller	Ubi Soft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubisoft.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Poten. Hitkandidat

Solid Snake muss sich warm anziehen. Die Karten werden neu gemischt.



**Schnauze voll vom kriminellen Gangsterpack?
Dann hör' auf zu jammern und mach dir deine Gesetze selbst!**



○ Action wie im Kino. Genau das sollten gute Videospiele bieten.



○ So kennen wir Kalifornien. Schöne Frauen und vor allem schnelle Autos.

Und...Action!

Die Entwickler orientierten sich an Filmen wie „Lethal Weapon“, „Heat“ oder „Brennpunkt L.A.“



PS2 Verbrechen lohnt sich doch! Rockstar Games hat diese Erfahrung bereits mehrfach gemacht. Die Titel der GTA-Serie zählen zu den meistverkauften Videospielen. Es ist also nicht weiter verwunderlich, dass nun auch andere Hersteller versuchen, auf dieser Erfolgswelle mitzuschwimmen.

Bei True Crime: Streets of L.A. handelt es sich um solch einen GTA-Klon – jedoch nur auf den ersten Blick. Obwohl gewisse Ähnlichkeiten nicht von der Hand zu weisen sind, steckt hinter True Crime: Streets of L.A. eine ganz andere Idee.

Guter Cop, böser Cop

Die Entwickler von Luxoflux, die sich mit Vigilante 8 für PSone einen Namen

gemacht haben, wandeln nicht auf der schiefen Bahn, ganz im Gegenteil. Der Held von True Crime: Streets of L.A. ist ein ehemaliger Cop. Nick Kang hat seine Suspendierung seinem Hang zu unnötiger Gewalt zu verdanken. Seinen Sinn für Gerechtigkeit hat er aber dennoch bewahrt. Als Mitglied der rechtschaffenen Elite Operations Division nimmt er von nun an Recht und Ordnung selbst in die Hand. Sein Hauptaugenmerk legt er dabei auf die Zerschlagung von russischen und chinesischen Verbrecherorganisationen.

Je nachdem wie ihr euch in den knapp 100 Einsätzen schlägt, verändert sich der Verlauf der Story. Hat man den Gangstern das Handwerk gelegt und entschließt man sich dann, True Crime:

Streets of L.A. erneut anzugehen, wartet also ein vollkommen neues Spielerlebnis. Zudem sorgen zufällig generierte Verbrechen, denen ihr nebenbei auf den Grund gehen könnt, für noch mehr Abwechslung.

Mit allen Mitteln

True Crime: Streets of L.A. erinnert stellenweise an die großen Filme Hollywoods. Aber keine Angst, es handelt sich bei dem Spiel nicht etwa wie bei The Getaway um einen interaktiven Film. Vielmehr wollen die Entwickler das typische Flair und die Action großer Big-Budget-Streifen einfangen. Um den eigenen Ansprüchen gerecht zu werden und um sich von der Konkurrenz abzuheben, mussten die kreativen Köpfe von Luxo-



○ Im digitalen Los Angeles pulsiert das Leben.



○ Gnade kennt Nick Kang bei seinem Rachefeldzug nicht.



☉ Auch eine Art Bullet Time wird es in True Crime: Streets of L.A. geben.



☉ Dank seiner zwei Waffen könnte Nick auch zwei Gegnern schaffen.

flux ihre grauen Zellen mächtig anstrengen.

Filmhelden wie Steven Segal oder Bruce Willis haben es vorgemacht, Nick Kang macht es nach: Ein echter Draufgänger muss nicht nur ein exzellenter Autofahrer und Schütze sein, sondern auch mit den Fäusten umgehen können. Der suspendierte Gesetzeshüter, euer Spielcharakter, ist demnach ein Meister des unbewaffneten Kampfes. Während eures persönlichen Rachefeldzuges gegen die Unterwelt von Los Angeles erlernt ihr in verschiedenen Kampfschulen nach und nach neue Techniken (Judo, Wu Shu, Wrestling, etc.). Doch erst nachdem Nick seinen Lehrmeister bezwungen hat, kann er die neue Technik auch auf der Straße anwenden. Mit etwas Übung könnt ihr euren Kontrahenten dann nicht nur in bester John-Woo-Manier niederschlagen, sondern könnt

es auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen.

Virtueller Moloch

Los Angeles wurde für True Crime: Streets of L.A. digital nachgebaut. Bei dieser schier unmöglichen Aufgabe haben die Entwickler mit Satellitenaufnahmen sowie mit Tausenden von Fotos gearbeitet. Alles in allem 300 Quadratmeilen gibt es zu erkunden: von der sonnigen Strandpromenade Santa Monica bis hinauf zu den grünen Hügeln von Hollywood.

Damit man sich in den Avenues und Boulevards der Großstadt auch zurechtfindet, werden nicht nur eine kleine Karte, sondern auch die jeweiligen Straßennamen auf dem Bildschirm eingeblendet. Doch nicht nur in den Straßen der pulsierenden Metropole sorgt der ehemalige Polizist mit seinem rechtschaffenen

Zorn für Ordnung, auch innerhalb von Gebäuden und Anwesen übt er Gerechtigkeit.

L.A. ist sehr groß und zu Fuß recht mühselig zu durchqueren. Benötigt Nick Kang einen fahrbaren Untersatz, schnappt er sich einfach einen. Über 30 verschiedene Wagen stehen euch zur Auswahl, darunter wendige Sportautos und elegante Großraumlimousinen. Aber egal ob Kleinwagen oder Pick-up, passt man im Straßenverkehr nicht auf, ist die Karre ein Schrotthaufen – schneller als ein Liebhaber. Um dies bereits im Vorfeld zu verhindern, kann der Spieler im Simulator seine Fahrkünste trainieren. Gleiches gilt für den Umgang mit Waffen. Ein Besuch auf dem Schießstand lohnt sich immer, nicht zuletzt weil Nick durch das Training zielsicherer und vor allem schneller wird. ■

Charakterrolle



Für die Synchronstimme von Nick Kang konnte Gary Oldman („Das fünfte Element“, „Lost in Space“, „Hannibal“, etc.) gewonnen werden. Neben dem talentierte Schauspieler werden noch weitere Hollywood-großen Charakteren von True Crime: Streets of L.A. ihre Stimmen leihen.



☉ Im Fahrertraining, auf dem Schießstand oder in Kampfschulen trainiert man seine Fähigkeiten.



☉ Auch beim Drive-by-Shooting hilft euch ein Zielkreuz.

PLAY-DATEN | mArk Liebold

PS2

Genre	Action	Entwickler	Luxoflux
Spieler	1 Spieler	Erhältlich ab	April
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

True Crime hat sehr viel Potenzial und könnte das werden, was man von The Getaway eigentlich erwartet hatte.

PreScreen

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6

Final Evolution

König Fußball ist zurück! Ein Vorgeschmack auf Pro Evolution Soccer 3!

PES 2 EM 2002



Am 7. Dezember 2002 hat im schweizerischen Grindelwald die Europameisterschaft von Pro-Evolution-Soccer stattgefunden. 14 Landesmeister aus sieben europäischen Ländern kämpften dort um die Fußballkrone. Die PES-Trophäe hat der Franzose Noam El Ouali (Mannschaft: Italien) mit in seine Heimat genommen. Ihm unterlag der Italiener Alessandro Bugado (Mannschaft: Italien). Marcel Walke (Mannschaft: Tschechien), deutscher PES-Virtuose und Sieger des Konami-Turniers, auf der Games Convention in Leipzig, beendete das Turnier als dritter Sieger.



○ Körpergewicht und Schnelligkeit beeinflussen die Zweikämpfe.



○ Bei Eck- und Freistößen benötigt man noch mehr Fingerspitzengefühl.

PS2 Fußball ist unser Leben: Am 12. Dezember 2002 hat Konami in Nippon den jüngsten Coup gelandet. Die in vielen Belangen verbesserte Version von Winning Eleven 6/Pro Evolution Soccer 2 wurde schon in den ersten beiden Wochen nach Erscheinen über 344.000 Mal verkauft.

Den Vogel schoss das PES2-Pendant Winning Eleven 6 ab: In den ersten acht Wochen wanderten gleich eine Million der genialen Kicker-Simulation über die japanischen Ladentheken.

Ehrgeiz zahlt sich aus!

Besonders für PES 2-Insider ist World Soccer Winning Eleven: Final Evolution ein richtungsweisender Vorgeschmack auf die dritte Edition der Edelbolzerei,

die voraussichtlich noch in dieser PS2-Saison erscheinen wird. Bereits die neuen Statistiken der Nationalmannschaften sorgen für Staunen. Beispielsweise empfehlen sich Vize-Weltmeister Deutschland & Co. durch objektivere Werte hinsichtlich Offensive, Defensive, Teamwork, Geschwindigkeit und Technik.

Im Menü „Aufstellungs-Einstellung“ stehen sofort die erweiterten Offensiv-/Defensiv-Optionen ins Auge. Jetzt gibt es die Möglichkeit, jedem einzelnen Polygon-Athleten sowohl für die Angriffs- als auch für die Verteidigungsphase separate Pfeile (in den Farben rot und blau) zuzuweisen. In Kombination mit den sechs altbekannten Taktiken kann man auf dem Rasen noch besser Regie führen.

Eine Frischzellenkur hat man der KI

der CPU-Mitspieler verabreicht. Die Probleme, dass Mannschaftskameraden bei Pässen in den Lauf zu spät aus den Startlöchern kommen, bei Abprallern dem Ball nicht rechtzeitig entgegenlaufen oder nach verlorenen Zweikämpfen zu lange herumstehen, wurden beinahe vollständig behoben. Außerdem lassen sich jetzt sämtliche Ballartisten aus den eigenen Reihen mit der L1-Taste direkt anwählen. Das heißt: Verteidiger, die nach Betätigung des Viereck-Buttons (Deckung 2) förmlich am Stürmer klebten und nicht gesteuert werden konnten, sind nun passé. Authentischer gestalten sich die neuen Animationsabläufe des Torhüters, der nun sogar noch bei einem knappen Rückstand in den letzten Sekunden vor dem Abpfiff bei Eckstößen nach vorne eilt.

Die „ran“-Datenbank lässt grüßen: Nach Spielende werden informative Statistiken geboten. Sie geben Aufschluss über Anzahl der Pässe, gelaufene Meter, Art des Tores, Leistungen (mit Noten von 1 bis 10), Raumdeckung der Sportler etc... ■



○ Die Grafik von „Final Evolution“ wurde bezüglich Stadien und Spielerdetails überarbeitet.



○ Weniger Torchancen: Die Verteidiger lassen den Angreifern weniger Spielraum.

INTERVIEW MIT DEM PES-2-TEAM



Die Kernmannschaft der Pro-Evolution-Soccer-Reihe trat die Reise in die Schweiz an.

play: Viele eingefleischte Konsolen-Kicker bevorzugen Winning Eleven 6 gegenüber PES 2. Welche Entscheidungen werden getroffen, wenn Sie die PAL-Variante der japanischen Winning-Eleven-Serie anfertigen?

PES2-Team: Wir zerbrechen uns nicht den Kopf darüber, ob wir eine japanische oder eine europäische Variante produzieren. Nach der Fertigstellung von Winning Eleven 6 hatten wir vier Monate Zeit, PES 2 herzustellen – in dieser Zeit fand auch die Weltmeisterschaft statt. Wir haben uns bei einigen Partien, die wir besucht haben, Anregungen geholt. Wir haben daraufhin Dinge eingebaut, die wir dort sahen.

play: Wenn Sie einige WM-Matches unter die Lupe genommen haben, ist es verständlich, dass Frankreich immer noch die besten Statistiken aufweist.

PES2-Team: Frankreich ist nach wie vor eine starke Mannschaft. Das Team hatte nur eine schlechte WM-Vorbereitung und jede Menge Pech. Selbst die beste Mannschaft kann nicht immer gewinnen. Außerdem sollte man berücksichtigen, dass die besten Statistiken noch lange keine endgültige Entscheidungen herbeiführen.

play: Kommen wir auf Pro Evolution Soccer 3 zu sprechen. Welche Neuerungen und Verbesserungen wird es geben?

PES2-Team: Wir werden hinsichtlich der Grafik keine Renderware-Tools mehr einsetzen. Stattdessen haben wir selbst eine neue Engine entwickelt. Diesbezüglich werden wir die FIFA-Serie in den Schatten stellen. PES 3 wird auch eine 50/60Hz-Option bieten. Dadurch bleiben die Geschwindigkeitsverluste der PAL-Fassung aus. Die Spieler werden nun auf der Rückseite der Trikots ihren Namen tragen.

Darüber hinaus wird die Anzahl der Club-Mannschaften erhöht und die Meistersliga erweitert werden. Die bizarren Namen der Teams werden sich wieder deut-

licher an den Namen der echten Liga-Vereine orientieren. Es ist auch geplant, dass die Menüführung ein Facelifting erfährt und geändert wird. Ein besonderes Anliegen ist uns natürlich die Stadion-Atmosphäre. Wir wollen den Zuschauern mehr Leben einhauchen, also mehr Animationen einbauen.

play: Was wird zukünftig mit dem Kommentar passieren? Die Sprecher in PES 2 haben einerseits das Temperament einer Schlaftablette, andererseits wiederholen sich die Sprüche innerhalb eines Matches sehr oft.

PES2-Team: Wir sind uns dieser Problematik bewusst. Unser Nachteil ist, dass wir ein japanischer Entwickler sind. Für PES 3 werden wir Sprecher engagieren, die über viel mehr Redekunst verfügen.

play: Für uns Europäer klingen die japanischen Winning-Eleven-Kommentatoren recht lustig. Können Sie dieses Feature bitte auch in der nächsten PAL-Version berücksichtigen?

PES2-Team: Keine schlechte Idee. Uns ist dieser Vorschlag nunmehr von mehreren Seiten unterbreitet worden. Wir werden uns das überlegen.

play: Was ist Ihr „Geheimrezept“, wie schaffen Sie es, dass man nicht immer mit denselben Spielzügen auf Anhieb ein Tor schießt?

PES2-Team: Wir beseitigen rigoros alle Stellen, aus denen heraus man leicht bzw. ständig dieselben Treffer erzielt. Werden nach Veröffentlichung der japanischen Version solche Situationen ausfindig gemacht, sind sie spätestens in der PAL-Fassung behoben.

play: Aus welchem Grund fehlen bei den holländischen Kickern sämtliche Originalnamen?

PES2-Team: Die FIFPro hat derzeit einen Konflikt mit dem holländischen Fußballverband. Es ist somit eine Lizenzgeschichte. Wir müssen uns nach der FIFPro richten und können uns nicht über deren Entscheidungen hinwegsetzen, da wir Lizenznehmer sind.

play: Wie wird sich die Online-Zukunft der Winning-Eleven-/Pro-Evolution-Reihe gestalten?

PES2-Team: Die Online-Struktur in Japan, in den USA und in Europa ist derzeit unterschiedlich weit fortgeschritten. Unser Traum ist es, dass früher oder später 22 Spieler gleichzeitig online an den Ball treten. Wir haben auch über eine Online-Liga nachgedacht. Doch wollen wir nichts überstürzen, sondern ein ausgereiftes Konzept mit der entsprechenden Qualität bieten, wenn die Zeit reif ist. ■



Shinji Enomoto, Executive Corporate Officer, ist der Kopf des PES-Teams.

PLAY-DATEN | Dirk Gemeinhart

PS2

Genre	Sportspiel	Entwickler	Konami Tokyo
Spieler	1-16	Erhältlich ab	erhältlich (Japan)
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konamityo.com

100% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Potent. Hitkandidat

Leistungssteigerung gegenüber dem Vorgänger. Schade, dass dieser Titel nicht in Europa auf den Markt kommen wird.

MIDNIGHT CLUB 2

L.A., Tokio, Paris – die illegalen Autorennen werden nun auf drei Kontinenten ausgetragen.

A (Rock)Star is born!

Mit *Smugglers Run* haben die Angel Studios einen der Top-Launch-Titel für Rockstar/Take 2 Interactive programmiert. Es sollte *Transworld Surf* und *Smugglers Run 2: Hostile Territory* folgen. Wer so gut arbeitet, den holt man besser gleich ins Team. Ich dachte mir wohl Dan Houser und kaufte die Angel Studios kurzerhand auf. Rockstar San Diego war geboren.



Die Lichteffekte wurden seit der letzten Preview-Version mächtig aufgebohrt.



Die drei Motorräder sind extrem wendig.

PS2 Im Dezember des vergangenen Jahres ließ uns Rockstar das erste Mal Hand an das ambitionierte Sequel von *Midnight Club: Street Racing* legen. Es sollte sich schnell herausstellen, dass die Kreativen von Rockstar Games (*GTA3*, *GTA Vice City*) am Gameplay nicht viel verändern werden. Auch im zweiten Teil dreht sich alles um illegale Autorennen inmitten authentisch nachgebildeter Metropolen. In *Midnight Club 2* geht die Reise nach Los Angeles, Paris und Tokio. Überrascht hat uns die Ankündigung Dan Housers, seines Zeichens Kreativ-Direktor bei Rockstar Games, dass nun auch PS-starke Motorräder an den

Straßenrennen teilnehmen würden. Das war eine kleine Sensation, denn bisher gibt es kein Rennspiel für PS2, in dem sich Bikes und Autos gleichzeitig heiße Rennen liefern.

Online-Modus ist offiziell!

Bei unserem Besuch hielten sich die Entwickler mit Informationen über die Multiplayer-Fähigkeiten noch bedeckt. Es wurde zwar bereits von Online-Features gemunkelt, aber selbst nach reichlich Wodka-Lemon am Abend konnten wir den mitgereisten Programmierern kein offizielles Statement entlocken.

Jetzt hingegen hat Rockstar Games die

Katze aus dem Sack gelassen. Es gibt einen Zweispieler-Splitscreen-Modus und man wird zwei Konsolen miteinander verlinken können. Vier Spieler können sich dann heiße Rennen liefern. Doch damit nicht genug: *Midnight Club 2* wird onlinefähig sein, jetzt ist es offiziell bestätigt. Wenn der heiß ersehnte Netzwerk-Adapter in Deutschland verfügbar sein wird, dürfen bis zu acht Spieler in verschiedenen Renn-Modi online gegeneinander antreten.

Neue Spielmodi

Bei den Spielmodi orientieren sich die Entwickler nicht nur an genretypischen Varian-



Es treten nach und nach 22 Charaktere in Erscheinung.



Für das Design der Boliden sind alleine die Entwickler verantwortlich.



Bei Rennen durch enge Straßenschluchten muss man Reflexe haben wie ein Jedi.



Insgesamt 28 verschiedene Autos gibt es in Midnight Club 2.

ten. Es wird nicht nur Rennen um die ersten drei Plätze geben. Rockstar hat sich etwas Besonderes ausgedacht und z.B. den für Rennspiele untypischen Capture-the-Flag-Modus integriert. Zwei Teams müssen dabei versuchen, einen Gegenstand aus der Basis des Gegners zu „entführen“ und sicher in die eigene Basis zu bringen. Daraus können sich in den offenen Straßennetzen der drei Großstädte durchaus spannende Verfolgungsjagden ergeben. Beson-

ders die Motorräder könnten in dieser Spielvariante für Abwechslung sorgen. Die Bikes sind zwar schneller und wendiger als die Boliden auf vier Rädern, dafür halten sie Remplern und Zusammenstößen nicht so gut Stand wie ein schwerer Jeep oder ein Rallye-Auto.

Die Variante Bomb-Race ist völlig neu. Hierbei haben alle Fahrzeuge eine Bombe an Bord, doch nur ein Fahrer hat den Zünder dazu. Schaffen es die anderen nicht, ihm den Zünder im Rennverlauf abzuja-gen, kann er auch als einer der Letzten ins Ziel trudeln und siegt dennoch – alle anderen fliegen in die Luft, sobald er die Linie überquert. Doch Vorsicht! Ein kleiner Rempler eines Kontrahenten genügt und der Zünder wechselt noch während des Rennens seinen Besitzer. Zusätzlich sind in den Straßenschluchten zahlreiche Goodies verteilt. Ähnlich wie bei einem Fun-Racer kann man zum Beispiel mit dem Überfahren eines Icons die Steuerung der Konkurrenz umdrehen. Nachdem in Midnight

Club keine festgelegte Streckenführung existiert, kann das schnell in chaotische Hetzjagden kreuz und quer durch die Stadt der Liebe, das Sündenbabel L.A., oder Tokio ausufern.

Gegner mit Herz

Neben den vielversprechenden Multiplayer-Features soll die Atmosphäre im Einzelspieler-Modus natürlich nicht zu kurz kommen. Eine neue Technologie mit dem klangvollen Namen „Railbranching“ wird dafür sorgen, dass sich die computer-gesteuerten Gegner nicht mehr auf vordefinierten Pfaden bewegen, sondern je nach Rennverlauf selbständig und annähernd intuitiv ihre Routen aus einer Vielzahl von möglichen Wegen suchen. Um den Rennen noch mehr Leben einzuhauchen, hat man viel Mühe in das Charakterdesign der Kontrahenten investiert. Während der Karriere stellen sich euch immer wieder neue Top-Fahrer in den Weg und fordern euch in schick inszenierten Cutscenes heraus.

Im Gegensatz zu anderen Publishern hat uns Take 2 versichert, dass die Online-Features völlig unabhängig von Sony's offiziellem Startschuss ihren Weg ins fertige Spiel finden werden. Das bedeutet für Spieler hierzulande, dass sie loszocken können, sobald die Netzwerk-Adapter im Handel sind. Eine Entscheidung, die uns gefällt. ■

Design pur



Ein Race-Editor wird für ausreichend Langzeit-Motivation sorgen.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Rockstar San Diego
Spieler	1-8	Erhältlich ab	März
Hersteller	Take 2 Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.take2.de

85% FERTIGGESTELLT

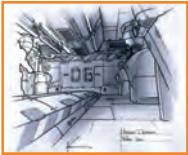
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die Ampel für ein klasse Rennspiel steht auf grün. Online gegen den Rest der Welt – das lässt auf eine neue Ära für das Genre hoffen.

STARCRAFT: GHOST

Mittendrin statt nur dabei! Als Einzelner kämpft ihr inmitten einer riesigen Zerg-Attacke.

Skizzen



○ Kuck mal: Konika macht einfach gute Bilder.



○ Ein Großteil der Missionen wird innerhalb von Gebäuden stattfinden.

PRE Wenn im Spielsektor über „Blizzard“ gesprochen wird, denkt man sofort an die Echtzeit-Strategie-Hits StarCraft und Warcraft oder an den erfolgreichen Hack'n-Slay-Knaller Diablo. Allesamt Titel, die sich auf PC und Mac weltweit einer riesigen Fangemeinde erfreuen dürfen. Blizzard hatte allerdings seine ersten Programmierschritte auf der Konsole gemacht. Als Third-Party-Entwickler hatte man anfänglich unter anderem Titel für Segas Mega-drive und Super Nintendo programmiert. Bill Roper, Vice President Blizzard North: „Wir wurden ständig gefragt, ob wir wieder ein Konsolen-Spiel machen werden. Jeder vom Team, egal ob bei Blizzard oder Nihilistic, freut sich darüber, für die Next-Gen-Konsolen zu entwickeln. Ich meine, so ist unsere Firma entstanden und es macht einen riesigen Spaß, zu den Wurzeln zurückzukehren.“

Hand in Hand

In Zusammenarbeit mit Nihilistic Software (Vampire: The Masquerade – Redemption) entwickelt Blizzard das Action-Adventure Starcraft: Ghost. Rob Huebner (Co-Founder Nihilistic Software) hat bereits an Starcraft mitgearbeitet und kennt sich deshalb sehr gut mit der Materie aus. Die beiden Teams ergänzen sich bezüglich Arbeitsteilung und auch Gameplay-Elementen perfekt. Es war von Anfang an klar, dass sich die Ideen für StarCraft: Ghost am besten auf Konsole umsetzen lassen. Die Action steht deutlich im Vordergrund, doch auch Gameplay, Interface und Level-Design machen das Spiel in erster Linie für Konsolenspieler geeignet.

Mit StarCraft: Ghost möchte man nicht nur Fans des Strategie-Spiels eine Freude machen, sondern auch „Unwissenden“ dieses Universum näher brin-

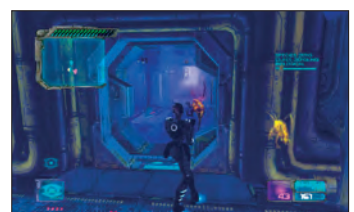
gen. So werden alle Begebenheiten sowie alle Monster, Einheiten und Fahrzeuge auf der StarCraft-Welt basieren. Bill Roper meint dazu: „Wir haben sämtliche Charaktere und Fahrzeuge eigentlich für das PC-Strategie-Spiel entworfen. Es ist eine großartige Sache, sie jetzt ganz nahe und direkt zu sehen. Wir werden ihnen eine Persönlichkeit verpassen, die sich nicht streng an den Fähigkeiten orientiert, wie sie im PC-Spiel sind. Terranische Marines beispielsweise sind sehr sozial und reden gerne viel miteinander. Selbst wenn sie unter Beschuss sind, haben sie ein paar lockere Sprüche auf den Lippen.“

Nahe am Original

Mittelpunkt des Titels ist die Ghost-Einheit Nova. Diese Spezialeinheit der Teraner besitzt, wie im PC-Spiel, diverse, außergewöhnliche Anlagen, die sie zu einem gefürchteten Gegner machen. Zwanzig Jahre erbarmungslosen und knallharten Trainings machen sie ebenfalls zu einem Geschöpf mit erschreckendem Potenzial. Spionage und taktische Kämpfe gehören ebenso zu ihrem Repertoire wie technische und psychologische Fähigkeiten.



○ Neben einer Sniper-Rifle wird Nova auch noch Flammenwerfer, Spaltwerkzeug und andere Waffen besitzen.



○ Das Radar zeigt an, wo sich die feindlichen Monster befinden.



Die Balken über dem Radar geben Auskunft über euren Schild und eure Lebensenergie.



An versteckten Örtlichkeiten kann man verschiedene Extras und Goodies auffinden.



Noch ein paar Meter, dann kann Nova ihre Ladung ablassen.

Man möchte sich sehr nahe an den Verhaltensmustern, Begabungen und Technologien der Einheiten in StarCraft orientieren. Deshalb wird es auch eine große Anzahl der einzelnen Truppen der Terraner (Marine, Firebat, Ghost...), Protoss (Zealot, Dragoon, Corsair...) und Zerg (Hydralisk, Lurker, Zergling...) im Spiel geben.

Nova für ihren Teil sollte schon einmal das Beten anfangen, wenn sie irgendwo einem Lurker über den Weg läuft und der sich nicht einbuddelt. Alle drei Spezies wurden allerdings für das Strategie-Spiel ausbalanciert und optimiert. Mit

StarCraft: Ghost wird es für die ein oder andere Einheit ein paar zusätzliche Attribute und Waffen geben. Es werden aber auch neue Rekruten dabei sein, die noch kein Anhänger der Serie bisher gesehen hat.

Kein StarCraft ohne Zergen

Besonderen Wert hat man darauf gelegt, dass es stets mindestens zwei Wege gibt, eine Mission abzuschließen. Auf der einen Seite soll es, ähnlich wie bei Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Stealth-Missionen geben, bei denen man möglichst unerkannt bleiben sollte. Hierbei hilft der Heldin beispielsweise ihr Röntgenblick, mit dem sie durch Wände sehen kann. Außerdem wird sie auf

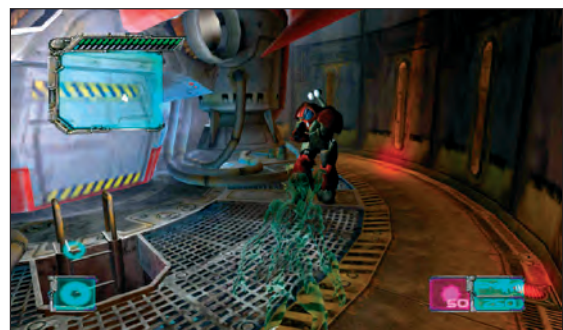
einen Hypersonic-Speed zurückgreifen können und auf einen weiteren Effekt, der sich an die Bullet-Time anlehnen wird. Auf der anderen Seite wird sie inmitten riesiger Zergling-Rushes auftreten. Hierbei hilft ihr zum Beispiel die Fähigkeit, Yamato Strikes, Nukes und Siege Tanks herbeizurufen. Jeder Gegner oder Verbündete auf dem Schlachtfeld hat seine eigene KI mit speziellen Direktiven, wie er sich zu verhalten hat. ■

Wusstet ihr das?!

Obwohl StarCraft schon seit 1998 auf dem Markt ist, erfreut es sich immer noch einer riesigen Fangemeinde und ist das erfolgreichste Spiel von Blizzard. Weltweit wanderten zwei Mio. Exemplare über die Ladentheken. Das Add-on StarCraft: Brood wird weiterhin als Standard für Spiele-Add-ons betrachtet und wurde 1998 von Gamespot zum besten Add-on des Jahres gekürt.



Ghost-Einheit Nova zieht ihrem Widersacher einen brandneuen Scheitel.



Ich sehe was, was du nicht siehst! Nova kann sich auch vorübergehend unsichtbar machen.

PLAY-DATEN | Heiko Strobel

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Blizzard Ent./Nihilistic Software
Spieler	1	Erhältlich ab	Ende 2003
Hersteller	Vivendi	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.blizzard.de/ghost

40 % FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Dieses Action-Adventure verlangt euch in den Weiten des StarCraft-Universums sehr viel taktisches Geschick ab.

EVIL DEAD

A Fistful of Boomstick

Das Buch des Todes wurde ein weiteres Mal geöffnet. Der Ketensägeschwinger kehrt zurück und räumt so richtig auf!



○ In den Straßen von Dearborn gehts heiß her.



○ Dank Ash's Ketensägen-Prothese fliegen die Fetzen.

Bruce Campbell



Er wurde am 22. Juni 1958 in Royal Oak, Michigan geboren und avancierte durch die Evil-Dead-Trilogie zum B-Movie-Kultstar. Er stand Sam Raimi, dem Regisseur der Evil-Dead-Trilogie, als Co-Produzent zur Seite und spielte kleinere Rollen in großen TV-Serien wie Hercules oder Xena.

PS2 Einige – Hardcore-Fans glauben immer noch fest an einen Nachfolger zur erfolgreichen Evil-Dead-Trilogie, doch vorerst hat sich nur THQ bereit erklärt, in die nächste Runde zu gehen. Nach dem weniger erfolgreichen Evil Dead: Hail to the King auf der PSone, kehrt unser aller Liebling Ash nun auf der PS2 zurück. Natürlich stand niemand geringeres als Kult-Star Bruce Campbell, auch „Mr. Evil Dead“

genannt, dem Entwicklerteam Vis (State of Emergency) mit Rat und Tat zur Seite.

Necronomicon Ex Mortis

Diesmal setzt THQ in A Fistful of Boomstick auf Action, Action und nochmals Action. Durch eine lokale TV-Station ist es Horden von Untoten gelungen, sich ins bescheidene Städtchen Dearborn, Michigan, zu teleportieren. Ash durchquert sechs verschiedene Areale, um sie

davon abzuhalten, Tod und Verwüstung über die Erde zu bringen.

Wie im Film Army of Darkness reist Ash mit Hilfe von Zeitstrudeln durch verschiedene Epochen und trifft dabei auf eine Vielzahl blutrünstiger Gegner. Bei seiner Mission kann der Spieler auf ein riesiges Arsenal an Waffen wie z.B. den Klassiker, die Ketensäge, zurückgreifen. Im Laufe des Spiels findet er außerdem eine Menge Waffen größeren Kalibers (Flammenwerfer, Maschinengewehr, Raketenwerfer und den „Sanguinator“, der Angreifern das Blut aussaugt). Es ist auch möglich, gefundene Waffen aufzurüsten und zu verbessern. THQ hat unserem Helden diesmal ein ausbaufähiges Magie-System spendiert. Mit jedem getöteten Zombie erhöht sich Ash's Mana-Energie, die er in kraftvolle Zaubersprüche umwandeln kann. Der Spie-



○ Der Boomstick ist nur eine von vielen Waffen im neuen Evil Dead.



○ Gut gezielt ist halb getroffen.



○ Nicht nur Zombies müssen dran glauben. Es geht auch schon mal ein Fahrzeug in Flammen auf.



○ Vorsicht beim Zuschchnitt! Ruck, zuck sind die Finger ab.

ler erhält durch Zauber z.B. übermenschliche Kräfte oder kann Besitz ergreifen von seinen untoten Widersachern um somit Schäden in den eigenen Reihen zu verursachen.

B-Movie-Power

Evil Dead: A Fistful of Boomstick wird neben dem Story-Mode auch zwei verschiedene Arcade-Modes enthalten. Im Story-Mode kämpft man sich durch riesige Areale, sammelt Gegenstände, betritt Gebäude und holt sich Informationen von Überlebenden, die helfen, das eine oder andere kleine Rätsel zu lösen. Ein simples aber effektives Menu-System listet alle zu erfüllenden Level-Ziele auf, und schließt damit planloses Herumlaufen nahezu aus. Im Arcade-Mode können sich zwei Spieler nach-

einander beim Töten von Zombies messen und sich anschließend an ihren Kill-Rates ergötzen. Das Spiel basiert auf der State-of-Emergency-Engine und erinnert mit den exzellenten Sprachaufnahmen Bruce Campbells stark an die alten Evil-Dead-Kultstreifen. Grafisch ist Evil Dead: A Fistful of Boomstick sicherlich keine Offenbarung, doch kann man gegenüber SOE klare Verbesserungen erkennen. Die Charaktere und Gebäude haben nun mehr Texturen. In späteren Levels tummeln sich bis zu 50 Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm. Der düster-schabigste Grafikstil und Campbells unverkennbar flotte Sprüche lassen echtes B-Movie-Flair aufkommen.

Die Entwickler haben sichtlich von der Zusammenarbeit mit Mr. Evil Dead profitiert. Ein echtes Highlight ist das

Voice-Acting von Bruce Campbell, der wieder einen coolen Spruch nach dem anderen vom Stapel lässt. Das Leveldesign ist durch die Darstellung der verschiedenen Zeitepochen nett anzusehen.

Die Soundkulisse klingt recht ordentlich und sorgt ab und an für die eine oder andere Gänsehaut. A Fistful of Boomstick hat viele Parallelen zu den Filmen und lässt das Herz eines Evil-Dead-Fans sicherlich höher schlagen. Wie auch schon in der Trilogie, spielt bei THQ's neuestem Streich der schwarze Humor eine große Rolle. Wem schon das Erstlingswerk von Vis gefallen hat, dem wird A Fistful of Boomstick sicherlich eine Menge Freude bereiten. ■

Hollywood



Neben Bruce Campbell haben auch Sam Raimi (Spiderman, The Gift, Evil Dead Trilogie) und Robert Tapert (Darkman, Hercules, Xena, Evil Dead Trilogie) ihre Ideen in Evil Dead: A Fistful of Boomstick einfließen lassen. Wir dürfen gespannt sein!



○ Ash muss auf seinem Weg durch die Zeit den einen oder anderen dicken Brocken aus dem Weg räumen.



○ Passt Ash eine Sekunde lang nicht auf, gibts gleich was in den Nacken.

PLAY-DATEN | André Steinert

PS2

Genre	Action	Entwickler	Vis
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Juni
Hersteller	THQ	Preis	ca. 30 Euro

Webinformationen: www.thq.com

90 % FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Blutiges Action-Game mit einem starken Bruce Campbell.

PreScreen



Midways abgedrehter Plattformer verblüfft mit skurrilen Charakteren und mit solidem und pffiffigem Gameplay!



⊙ Als Maus verteilt Dr. Muto mit dem Schwanz Stromschläge.



⊙ Computer AI lädt zu Mini-Spielen ein.

Atari 2600



Im ersten Level kann man bei genauem Hinsehen einen Atari 2600 in Dr. Mutos Labor entdecken. Auf die Frage, ob es tatsächlich Entwickler im Team gibt die alt genug seien, um das Atari-Urgestein zu kennen antwortete Produzent Scot Amos lachend: „Mehr von uns, als wir zugeben würden. Für viele war es der erste Kontakt mit einer Videospiel-Konsole überhaupt“.

PS2 Der Heimatplanet des Nervenbündels Dr. Muto steht am Abgrund. Die Rohstoffe sind beinahe erschöpft und eine Energiekrise verheerenden Ausmaßes bedroht die Bewohner. Präsident Klast beauftragt Muto mit der Entwicklung einer regenerativen Energiequelle. Der zappelige Erfinder hat auch tatsächlich eine rettende Idee und konstruiert den Genitor 9000. Diese Maschine soll die Welt künftig mit ausreichend Energie versorgen. Als Dr. Mutos Assistent Janky die Maschine aktiviert, zerreißt es jedoch den ganzen Planeten in mehrere große Stücke, die fortan durchs All treiben. Dr.

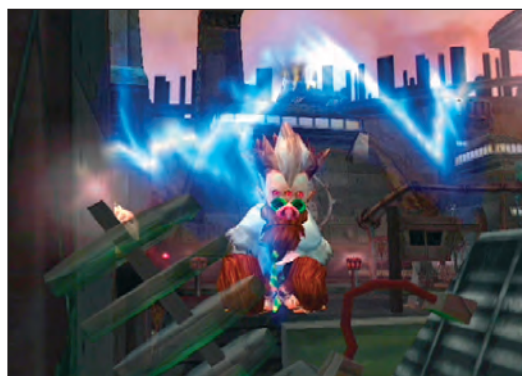
Muto selbst sitzt in seinem Labor auf einem der Brocken fest und muss den Planeten natürlich irgendwie wieder zusammensetzen. Dazu fehlen ihm jedoch alle Einzelteile seiner Maschine – und die muss er finden...

Operation gelungen...

Diese Story klingt zunächst zwar wenig originell, dafür wissen das völlig abgedrehte Charakterdesign und das abwechslungsreiche Gameplay des Jump'n Run von der ersten Minute an zu gefallen. Die völlig überdrehten Hauptdarsteller und ihre Widersacher erinnern ein wenig an die Figuren der Abenteuer von

Shinys Earthworm Jim. Muto selbst sieht aus wie der große Bruder des ewig quiekenden Muppet-Laboranten Beaker. Auf der Suche nach den verschollenen Teilen müssen in den 22 Levels genretypische Aufgaben erledigt werden. Neben sieben Energieklumpen sind in jedem Level noch 300 Isotope und eine bestimmte Anzahl von DNA-Strängen versteckt. Zusätzlich liegen in jedem Abschnitt wichtige Blaupausen von Bauteilen des Genitors 9000.

Der verwirrte Akademiker ist zu Beginn lediglich mit der Splizz-Gun bewaffnet, einem Elektroschocker, der auch eine vernichtende Druckwelle ver-



⊙ Als mutierter Affe macht der glücklose Akademiker keine gute Figur.



⊙ Als Fisch wehrt sich Muto gegen garstige Killerfische.



○ Mit der Splizz-Gun haltet ihr Gegner eine Zeit lang in Schach.

er die Formel, mit der er sich in eine Maus verwandeln kann. Mit jeder Verwandlung nimmt der Doktor auch die Attribute der jeweiligen Lebensform an. Als Maus kann er in den Levels Bereiche betreten, für die er sonst zu groß wäre. Später kommen noch Gorilla, Alien-Spinne, Fisch und Moskito hinzu.

...Planet kaputt!

Neben dem Suchen und Einsammeln der Items stehen natürlich auch haarige Hüpf- und Rutschpartien auf dem Programm. Die Steuerung ist sauber gelöst. Laufen, Springen, Rutschen und Schießen gehen bereits nach wenigen Minuten locker von der Hand. Am Ende eines Abschnittes wartet stets ein fieser Levelboss auf Dr. Muto, der nur mit einer besonderen Taktik zu besiegen ist.

Die Grafik wirkt auf den ersten Blick sehr düster. Doch sieht man sich in den Levels um, durch die giftige Nebelschwaden wabern, dann offenbaren diese einen hohen Detailgrad. Für die nötige Übersicht sorgt die frei schwenkbare Kamera. Muss man sich orientieren, oder will man einen Bereich nach

Gegnern oder Items absuchen, empfiehlt sich die Ego-Perspektive.

Alles nur geklaut?

Auch wenn Midway mit der Spielmechanik des Platformers Dr. Muto das Rad nicht neu erfindet, hat uns der Titel positiv überrascht. Das Gameplay bedient sich zwar dreist bei den erfolgreichen Genre-Kollegen, das Charakter- und Leveldesign ist dafür aber originell und witzig. Technisch bewegt sich das Spiel auf hohem Niveau. Ein ganz besonders fettes Lob verdienen die Entwickler für den hervorragenden Pro-Logic-II-Surround-Sound. Hat man eine entsprechende Anlage an die PlayStation2 angeschlossen, donnert, zischt und rumpelt es eindrucksvoll von allen Seiten. Wir freuen uns schon auf einen ausgiebigen Test. ■

DVD-Extras

Die Entwickler haben den Spielern einen netten DVD-Bonus spendiert. Neben „Behind the Scenes“-Material und einem Interview mit dem ganzen Entwickler-Team wird die Entstehung des einzigartigen Charakterdesigns von Dr. Muto erläutert. Ohne Zweifel ein nettes Feature für alle, die einen Blick hinter die Kulissen werfen wollen.

schießt. Damit kann man sich in den düsteren Levels nicht nur sehr effektiv die Gegner vom Hals halten, sondern kann z.B. auch genetisch veränderte Sklaven zum Aktivieren von Energie-Schaltern missbrauchen. Dazu werden die tumblen „Gomer“ mit einer Energie-Salve geschockt. Daraufhin bleiben sie für kurze Zeit in einem elektrischen Feld gefangen und werden dann auf einen Schalter abgefeuert der für den Rest des Abenteuers aktiviert bleibt.

Der Clou jedoch ist die Fähigkeit des Doktors, sich in fünf verschiedene Lebensformen zu verwandeln. Dazu muss der Erfinder jedoch zunächst die Formeln und ein paar DNA-Stränge einsammeln. Gleich zu Beginn des Spiels findet



○ Nicht alle Welten sind düster und schmutzig.



○ Der „Masterplan“ hält euch über die Missionsziele auf dem Laufenden.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Midway
Spieler	1	Erhältlich ab	März 2003
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami-europe.de

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Ein interessanter und technisch solider Platformer, der mit abgedrehten Charakteren und gutem Leveldesign begeistert.

FINAL FANTASY X-2

Wie geht es nach Final Fantasy X weiter...? Diese Frage wird im Nachfolger detailliert beantwortet.



○ Paine (rechts) macht aus ihrer Vergangenheit einen Hehl.



○ FMV-Szene: Square lässt Final-Fantasy-X-Erlebnisse Revue passieren.

Final-Fantasy-Bibel



Für Hardcore-Final-Fantasy-Fans, die die japanische Sprachbarriere nicht scheuen, empfiehlt sich die Drei-DVD-Box „Final Fantasy: The Adventure Bible“ (Seit 25. Juli 2002 im Nippon-Handel). Die Scheiben enthalten jeweils umfangreiche Hintergrund-Informationen und explizite Ausführungen zu den Geschehnissen von Teil eins bis zehn. Der Sammler-Spaß kostet ca. 13.000 Yen (etwa 120 Euro).

PS2 Wer hätte gedacht, dass die beiden japanischen Rollenspiel-Großmächte Squaresoft und Enix jemals fusionieren würden? Ende November 2002 sind die Würfel gefallen: Ab dem 1. April 2003 bringen die Firmen zusammen unter dem Namen Square Enix ihre Produkte auf den Markt.

Den ersten unbestätigten Meldungen zu Folge soll diese Partnerschaft schon bald die ersten Früchte tragen: Die Story der beiden PSone-Hits aus dem Hause Square Parasite Eve (1998, nur US und JAP) und Parasite Eve II (1999) mit Actrice Aya Brea wird für PS2 fortgesetzt. Parasite Eve: Rebirth soll angeblich

bereits gegen Ende des Jahres zuerst in Japan auf den Markt kommen.

Es gibt immer...

...ein erstes Mal. Ein einziges Poster in der Halle 01 der Tokyo Game Show 2002 im zurückliegenden September hatte Verwirrung gestiftet. Am Fanartikel-Stand von Square wird ein Poster mit der Final-Fantasy-X-Protagonistin Yuna in einem futuristischen Outfit im Vorder- und zwei verdeckten Personen im Hintergrund angeboten (ausverkauft schon am ersten Tag). Zu diesem Zeitpunkt spekuliert man auf den ersten Hinweis zum RPG-Derivat Final Fantasy X: Another Lord – The Lord of the Futu-

re bzw. die Rikku- und Yuna-Version (zwei Spiele aus der Sicht der jeweiligen Person). Einige Wochen später folgt die Auflösung: Square wird am 13. März 2003 Final Fantasy X-2 veröffentlichen.

Dabei baut dieser Titel erstmals seit dem 16-jährigen Bestehen der Rollenspiel-Saga auf den Geschehnissen des direkten Vorgängers auf...

Mechanisierte FF-Opera

Als Ausgangspunkt für Final Fantasy X-2 dient die Welt Spira – zwei Jahre nach dem letzten Kampf gegen Yu Yevon (Endgegner FFX). Roboter, Luftkissen-Boote, Handfeuerwaffen – nach dem Untergang des Yevon-Kults haben die guten und schlechten Seiten der Technologisierung Gras über die Vergangenheit wachsen lassen. Sogar in den Tempeln, in denen Yuna nach der „Hohen Beschwörung“ suchte, um dadurch ein hohes Medium zu werden (genau wie ihr verstorbener Vater Braska), findet man nunmehr Maschinen. Gleichermaßen weist die Hafenstadt Porta Kilika –



○ Wakka, der Blitzballspieler, hat ebenfalls einen Auftritt.



○ Yuna und Rikku haben eine der heiß begehrten Sphären gefunden.



Landkarte von Spira, auf der die spielbaren Missionen verzeichnet sind.



Kimahri ist nun Oberhaupt des Ronso-Stammes.

Sin hat sie gleich zu Beginn der zehnten Episode zerstört – einen fortschrittlichen Baustil auf.

Ein Blick hinter die Kulissen: Die Charaktere stammen nicht aus der Feder von Tetsuya Nomura (z.B. Kingdom Hearts), sondern von Tetsu Tsukamoto (arbeitete am Monster-Design von FFXVII bis FFX und am Boss-Design von FFX International). Mit alten Traditionen bricht man bei der musikalischen Gestaltung des Spiels: Statt Nobuo Uematsu komponieren jetzt Noriko Matsueda und Takehito Eguchi (The Bouncer) den Soundtrack.

Geballte Frauen-Power

Auch das Rätsel um die nebulösen Figuren im Hintergrund des Final-Fantasy-X-2-Posters ist geklärt: Zum einen feiert eine FFX-Komparsin, Yunas Halbschwester, Meisterdiebin und Al-Bhed-Mitglied, Rikku, ihr Comeback. Andererseits debütiert mit der 18-jährigen Paine eine neue Figur. Auch

sie spricht fließend Al-Bhed, ist aber keine Anhängerin des Clans (Al-Bhed waren die einzigen, die in Teil X die verbotene Maschine verwendet haben). Paine versucht, ihre Vergangenheit zu verschleiern, daneben verwundert sie vor allem durch ihre stoische Ruhe sowie durch feminine Coolness in vielen Situationen.

Die Rollen von Yuna und Rikku werden neu verteilt: Obwohl das Sphäro-Brett nun keine Verwendung mehr findet, betätigen sich die zwei jungen Frauen als Sphären-Jägerinnen. Die leuchtenden Kugeln beinhalten Bild- und Ton-Aufzeichnungen der Geschichte Spiras. Beide „Ladies“ gehören dabei der Kameon-Gruppe an, die sich unter anderem mit der Le-Blanc-Gang bei der Sphärensuche einen Wettlauf gegen die Zeit liefert.



Hauptdarstellerin Yuna wird des Öfteren mit Sprung-Intermezzi konfrontiert.

Interview mit dem noch amtierenden Square-Präsident Yoichi Wada



play: Warum haben Sie sich für den Namen „Square Enix“ entschieden und haben keinen neuen Namen ausgesucht?

Yoichi Wada: Zunächst wollen wir diesen Namen behalten, da es weltweit bekannte Marken sind. Wir werden im nächsten Geschäftsjahr sehen, wie der Markt den Namen annimmt.

play: Welche Vorteile bringt die Zusammenarbeit?

Yoichi Wada: Square besitzt ein großes In-House-Team. Enix hat sehr gute Kontakte zu externen Entwicklern.

Wir können unsere Ressourcen bündeln und von den Vorzügen des anderen profitieren. Wir wollen etwas völlig Neues schaffen und Spiele, die exakt den Geschmack des Users treffen. Deshalb haben wir auch Final Fantasy X-2 angekündigt, das in erster Linie auf Wunsch der User zustande kam.

play: Warum haben Sie sich jetzt für die Kooperation entschieden?

Yoichi Wada: Unsere Firmen sind an einem Punkt angekommen, an dem sie beste Voraussetzungen für die Zusammenarbeit haben. Unsere internen Strukturen, das Management und die Projekte ergänzen sich optimal. Wie der Enix-Vorsitzende Yasuhiro Fukushima sagte, wäre diese Zusammenarbeit vor drei oder vier Jahren noch nicht möglich gewesen. Wir waren noch zu unterschiedlich, z.B. im Management. Square hat sich verändert und ist gestärkt. Deshalb haben wir auch das Square-Meeting 2002 veranstaltet. Wir wollten zeigen, dass wir genug Spiele haben, mit denen wir ein solches Meeting veranstalten können.

play: Wie werden ihre Projekte für Nintendo aussehen? Sie haben vor längerer Zeit ein Final Fantasy Crystal Chronicle angekündigt.

Yoichi Wada: Für Nintendo wollen wir Spiele anbieten, die Nintendo-typisch sind und zu der Konsole passen. Die User erwarten von einer Konsole ganz spezielle Spiele, die sie nur auf diesem System bekommen.

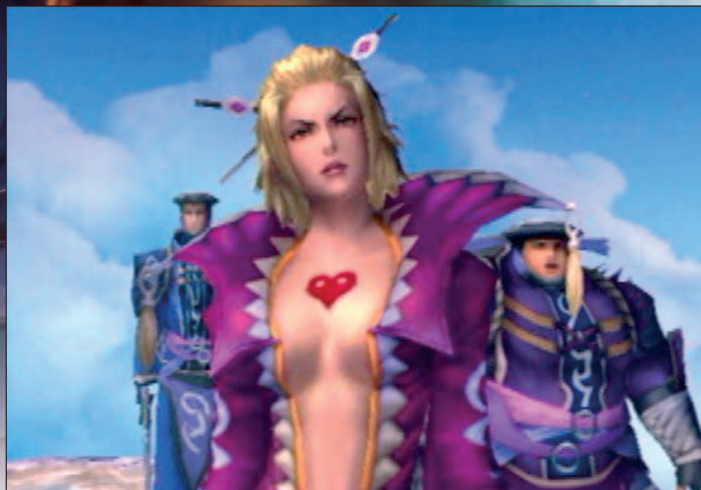
play: Welche Pläne haben Sie im Online-Geschäft?

Yoichi Wada: Mit Final Fantasy XI sind wir sehr zufrieden. PC- und PS2-Spieler werden zusammenspielen können und das, ohne die Einstellungen zu verändern – sogar mit Spielern im englischsprachigen Raum. Ich hoffe, dass die Final-Fantasy-Gemeinschaft dadurch wachsen wird. An einem Online-Spiel sollten User auf der ganzen Welt teilnehmen, unabhängig vom System. So etwas zu verwirklichen, wird unser Ziel in den nächsten Jahren sein.

play: Über Final Fantasy XII und über die Zukunft der Serie haben Sie auf dem Square-Meeting nicht gesprochen. Wie geht es mit Final Fantasy weiter?

Yoichi Wada: Final Fantasy XII ist in der Endphase der Entwicklung und wird noch in diesem Geschäftsjahr [endet März 2003 Anm. d. Red.] fertig gestellt. Final Fantasy XIII ist bereits in der Planungsphase.

PreScreen



● Sphären-Jäger-Konkurrenz: Die Le-Blanc-Gang mit Anführerin Le Blanc (Mitte), Sano (links) und Uno (rechts).

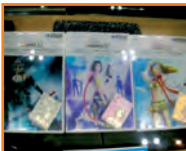


● Brüderchen steuert das Luftschiff „Celsius“.



● FFX-Lulu kann diesmal nicht gespielt werden.

Memory Card für Final Fantasy X-2



Hardware-Experte Hori (MotoGP-Lenkrad, Tekken4- und Virtua-Fighter4-Arcade-Sticks...) bringt zeitgleich mit der Veröffentlichung von FFX-2 am 13. März exklusive Memory Cards heraus – leider nur in Japan. Auf einer Speicherkarte ist jeweils ein Motiv mit Yuna, Rikku oder Paine abgebildet. Der Preis pro Memory Card beträgt 3.800 Yen, also umgerechnet ca. 34 Euro.

Das Final-Fantasy-X-2-Leveldesign unterscheidet sich von jenem in Final Fantasy X erheblich. Erstmals wird ein FF-Abenteuer strikt in separate Abschnitte aufgeteilt, wobei das neuartige Mission-Select- und Active-Link-System eng miteinander verbunden sind. Das heißt: Abhängig vom gewählten Zeitpunkt stehen auf der Landkarte von Spira immer wieder verschiedene Locations zur Verfügung. Die non-lineare Handlung wird somit von den jeweils gewählten Missionen beeinflusst.

Als Fortbewegungsmittel dient von Anfang an das Luftschiff „Celsius“. Brücke, Open-Air-Deck, Privatquartier und vieles mehr in einem – das Vehikel setzt sich abermals aus etlichen begehbaren Bereichen zusammen. An Bord trifft man auf FFX-Statisten, wie etwa auf die beiden Al-Bhed-Freunde und Blitzball-Spieler Brüderchen (als Kapitän) und Dachi.

Fantastische Kostüm-Show

Klassisch hingegen fällt das Kampfsystem aus. Die 3er-Party mit Yuna, Rikku und Paine stößt in gewohnter Weise nach dem Zufallsprinzip auf die feindseligen

Kreaturen. Alle Auseinandersetzungen werden auf Rundenbasis ausgetragen. Square setzt jedoch auf eine actionreiche Abwandlung des altbewährten Active-Time-Battle-Systems (ATB). Die darin integrierte Attack-Chain-Option erlaubt Multi-Angriffe, unter denen die ganze Gegnerschar leidet.

Zudem ist die „Dress Up“-Funktion eine Neuerung in Final Fantasy X-2. Sie ersetzt das Charakter-Auswechsel-Feature der zehnten Adaption. Mit einem Druck auf L1 können die entsprechenden Protagonisten stattdessen zeitweise die Fähigkeiten eines Schützen, eines Diebes, eines Schwarz- oder Weiß-Magiers und anderer nutzen.

Square hat dabei jede „Kostümierungs“-Sequenz aufwändig, aber keinesfalls zu langatmig, in Szene gesetzt. So werden Animationen und Outfits zur Augenweide. ■



● Das erste Teaser-Bild von Final Fantasy XII (erscheint 2003 in Japan).

Final-Fantasy-Gossip

1. Nach dem ersten positiven Feedback auf den direkten Final-Fantasy-X-Nachfolger zieht Square in Erwägung, auch die Geschichten von **FINAL FANTASY VII** (PSone, 1997) fortzuführen. Character-Designer Tetsuya Nomura und viele Square-Angestellte plädieren für dieses Projekt.

2. Auch in den USA werden **Final Fantasy I** und **FINAL FANTASY II** für PSone erscheinen. Bereits im Frühling 2003 sollen die beiden NES-Umsetzungen auf den Markt kommen. Ob es, wie in Japan eine Special Edition geben wird, bleibt abzuwarten.

3. Nach Aussagen von Square-Präsident Yoichi Wada haben die Arbeiten an **FINAL FANTASY XIII** bereits begonnen. Derzeit befindet sich das zuständige Team in der anfänglichen Planungs- und Entwicklungsphase. Außerdem soll sich ein weiteres Online-Rollenspiel auf dem Reißbrett befinden.

4. Die PAL-Version von **FINAL FANTASY XI** wird angeblich im Herbst 2003 erscheinen. Der Termin ist durchaus realistisch, da die deutschen PS2-Besitzer im Juni mit dem Breitband-Adapter online gehen können.

5. **FINAL FANTASY X-2** wird etliche Titelsongs beinhalten. Dazu gehören unter anderem: „Real Emotion“ (Interpret: h-wonder), „1000 Words“ (Text: Kazunari Nojima, Scenario Writer von FFX/Interpret: Koda Kumi).

6. Angeblich soll die japanische Version von **FINAL FANTASY X-2** eine Demo-Version von Final Fantasy XII beinhalten. Es handelt sich allerdings „nur“ um ein Video, das sich auf einer separaten DVD befindet.

7. **FINAL FANTASY XII**: Akihiko Yoshida (FF Tactics, Vagrant Story) ist für 3D-Karten- und für das Charakter-Design zuständig. Die Funktion des Production Supervisors hat Jun Akiyama (Vagrant Story, Kingdom Hearts). Art Director ist: Hideo Minaba (Final Fantasy IX, Final Fantasy Tactics).

PLAY-DATEN | Dirk Gemeinhardt

PS2

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Square
Spieler	1	Erhältlich ab	13. März (Japan)
Hersteller	Square Enix	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.squaresoft.com

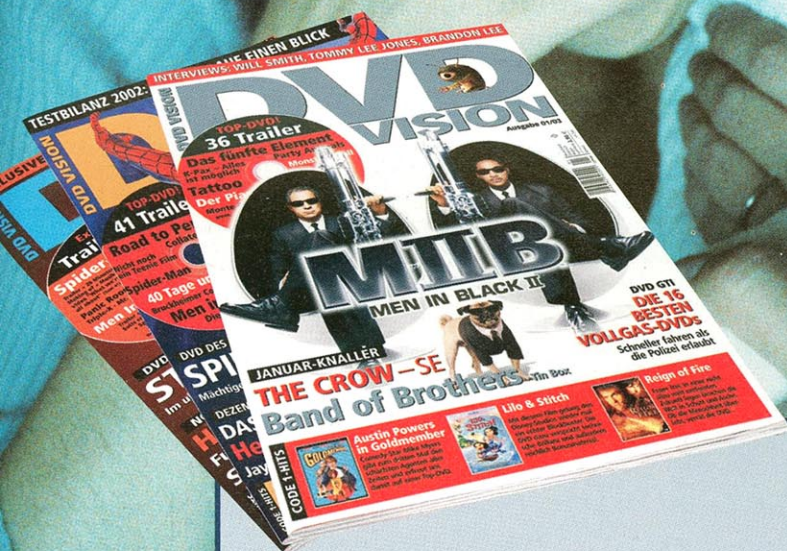
70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Das erste Sequel eines abgeschlossenen Final-Fantasy-Teils, besticht durch viele frische Ideen.

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de



Achtung, Preis-Schocker:

3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

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

> **Service für ganz Schnelle:**

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

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

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

Internet: www.dvdvision.de

Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer
DVE 014 angeben!

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

Jetzt testen oder jeden Monat am Kiosk holen!

GUILTY GEAR XX | DIRK GEMEINHARDT

PS2



Arc Systems hat den Dreh raus: Die Grafik läuft auf Anime-Film-Niveau.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Konami
Entwickler	Sammy/Arc System Works
Erhältlich ab	erhältlich (Japan)
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.guiltYGearXX.com

Die Konsolengeschichte von Guilty Gear führt ins PSOne-Zeitalter zurück. 1998 drehte dort Teil 1 seine Runden im CD-Laufwerk der 32-Bit-Kiste. 2000 folgte dann Guilty Gear X als Coin-op, das wiederum auf dem NAOMI-Board von SEGA basiert. So ließen eine Dreamcast- (2001) und später eine PlayStation2-Umsetzung (2001) nicht lange auf sich warten. In Japan erschien zusätzlich Guilty Gear X DX. Für den Game Boy Advance sind Guilty Gear X und für Bandais Wonderswan Guilty Gear Petit und Guilty Gear Petit 2 erhältlich.

Grafisch tanzt Guilty Gear XX nicht aus der Reihe. Demzufolge wird, wie beim direkten Vorgänger, 2D-Optik vom Allerfeinsten geboten. Die

Bewegungsmuster der mit viel Liebe zum Detail animierten Sprites besitzen Referenzqualitäten. Gleiches gilt für die mondänen Hintergrundkulissen sowie den bildgewaltigen Special-Effects. Hinsichtlich der Spielmodi wird traditionelle Beat'em-Up-Kost, wie etwa Arcade-, Story-Modus, Survival, etliche Zweispieler-Optionen etc..., geboten. In Guilty Gear XX gehen die Tasten-Befehle leichter von der Hand. Selbst visuell grandios in Szene gesetzte 12-Hit-Combos, die den Fernseher für ein paar Sekundenbruchteile in ein psychedelisches Farbenmeer tauchen, sind keine Seltenheit. Ein Blick auf das Kämpferfeld: Zu Sol Badguy & Co. gesellen sich vier neue Gesichter mit individuellen Kampfstilen. ■

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Im Zeitalter der 3D-Prügel-Spiel-Übermacht ein Kleinod für echte Feinschmecker.

CHOPLIFTER: SEARCH AND RESCUE | MARC KIRZEDER

PS2



Beim Brand eines Hotels ist Eile geboten, sonst stürzen sich die Bewohner verzweifelt in die Tiefe.

Genre	Flugsimulation
Hersteller	THQ
Entwickler	ask
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.thq.de

Mit der Veröffentlichung des japanischen Air Ranger 2: Rescue Helicopter hierzulande schlägt Publisher THQ gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen holt man das geniale Game nach Deutschland und zum anderen beleben sie die alte Choplifter-Lizenz neu. Für westliche Rettungsfieger hat man alle Menüs ins Englische übersetzt. Der Name ist Programm. In dem innovativen Titel schlüpft der Spieler in die Rolle eines hoffnungsvollen Nachwuchspiloten, der sich zu einem wahren Profi der Luftrettung weiterentwickelt. Dafür tauscht ihr euren warmen Sessel mit dem Pilotensitz diverser Helikopter. In der Flugschule erlernt ihr zunächst, die Kontrolle über die wendigen Hubschrauber zu behalten. Die beiden Ana-

log-Sticks simulieren die Steuerknüppel und Pedale, mit denen die Schubleistung des Haupt- und Heckrotors reguliert wird. Mit den Schultertasten beschleunigt ihr den Helikopter und kontrolliert die Flughöhe. Die japanischen Entwickler haben nicht nur die Helis selbst sehr detailgetreu nachgebaut, sondern auch den Cockpits viel Aufmerksamkeit geschenkt. Wer sich der Herausforderung stellt, in der Cockpit-Ansicht zu fliegen, wird mit authentischen Instrumententafeln belohnt.

Anfangs fliegt ihr noch gutbetuchte Touristen zu sehenswerten Foto-Spots. Das ist noch einfach. Am Ende des Spiels gipfelt die Helikopter-Simulation jedoch in einem spektakulären Einsatz in einem Katastrophengebiet. ■

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

95%

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Choplifter ist eine innovative Flugsim mit spanndem Missionsdesign und einer Klasse Grafik.

PRIDE FC | ANDRÉ STEINERT

PS2



Die russische Damenauswahl trainiert für Olympia.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	THQ
Entwickler	Anchor Inc.
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.thq.com

Das hierzulande verbotene Ultimate Fighting erfreut sich in Japan und in den USA großer Beliebtheit. In Pride FC treffen Kämpfer verschiedener Stilrichtungen im Ring aufeinander. Ihr könnt euch in fünf verschiedenen Spielmodi mit den Top-Stars der Pride-FC-Liga messen. Jeder Fighter verfügt über einzigartige Techniken und Manöver. Selbst wenn zwei Akteure derselben Sportart aufeinander treffen, zeigt jeder einen individuellen Stil. Man kann auch seinen eigenen Martial-Arts-Experten kreieren und ihn in Schaukämpfen gegen den Computer oder gegen einen Freund antreten lassen. Die Create-A-Combo-Option ist sicherlich eines der Highlights von Pride FC. Hier kann man aus nahezu endlosen Attacken sei-

nen persönlichen Spezial-Move zusammenstellen. Die recht simple Steuerung macht das Spiel zugänglich. Im Ring schnappt man sich seinen Kontrahenten, egal ob am Boden oder in der Luft – bei Pride FC ist fast alles möglich. Ein Match kann deswegen auch im Handumdrehen zu Ende sein oder sich über mehrere Minuten hinziehen. Die Soundkulisse in den jeweiligen Arenen sorgt für eine authentische Stimmung. Insgesamt wirkt Pride FC sehr realistisch und macht einen guten Eindruck. Ob das Spiel in Deutschland seine Fans finden wird, bleibt abzuwarten, zugeschnitten ist es eher auf den amerikanischen Markt. Wir sind gespannt, wie sich Anchors Prügler in einem ausführlichen Test schlagen wird. ■

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Knallharte Fights und ein exzellenter Create-A-Combo-Mode sorgen für Langzeitmotivation.

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren und hilft dem Leser, sich im täglich anwachsenden Software-Markt zurechtzufinden. Das Wertungssystem in Prozent erlaubt uns, exakt zu differenzieren und ähnliche Titel besser gegenüberzustellen. Die Aufteilung in die Kategorien Grafik, Sound und Rating deckt alle wichtigen Bereiche eines Spiels ab, ohne dabei unnötig den Überblick zu erschweren.

TESTSCREEN

Besondere Auszeichnungen:			Grafik 87% Sound 89%	RATING (PROZENT) 86
1 NUR FÜR ERWACHSENE	2 EXTREME HARDCORE			
5 Einsteiger Fortgeschrittene Profis				

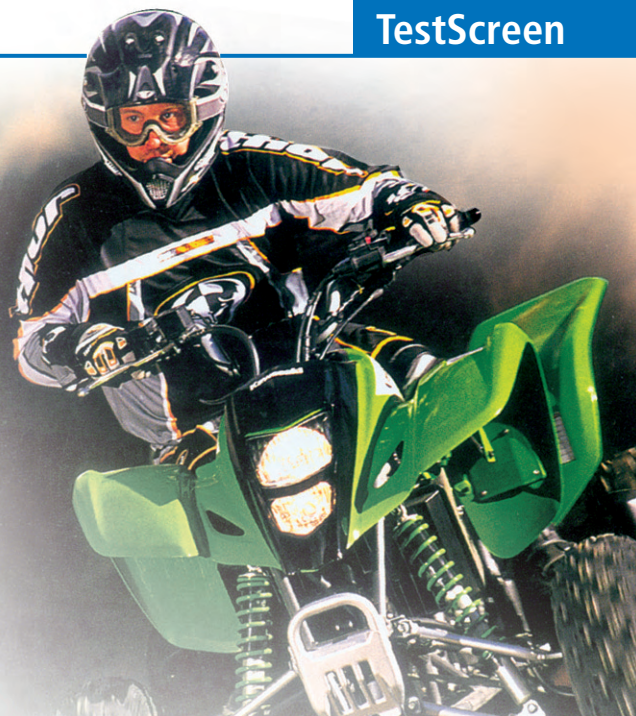
- Nur für Erwachsene:**
Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.
- Extreme Hardcore:**
Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.
- playKING:**
Spiele mit einem Rating ab 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Hits dürfen in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.
- Grafik - Sound - Rating:**
In die Grafikwertung fließen sowohl der optische Gesamteindruck, als auch die technische Inszenierung sowie die allgemeine Präsentation mit ein. Eine gute Soundwertung wird vergeben, wenn die Hintergrundmusik atmosphärisch, die Soundeffekte authentisch und die Synchronstimmen stimmig sind. Auch der Support von besonderen Sound-Normen fließt in die Wertung ein.
Das Rating drückt einzig und allein das Spielspaß-Potenzial aus. Grafik und Sound spielen eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Spaß bereiten können.
- Einsteiger - Fortgeschrittene - Profis:**
Wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad? Haben nur Vollblut-Zocker ihren Spaß oder kommen auch Einsteiger mit dem Spiel zurecht?

Legende

Features

Neben den drei Standard-Features unterstützen viele Titel noch spezielle Hardware sowie Sound- und TV-Normen. Sollte ein Spiel ein besonderes Feature aufweisen, wird es mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.

Grafik	 16:9-Option  50/60 Hertz umschaltbar
Sound	 Dolby Surround  Q Sound  Sprachausgabe  Dolby Digital  dts
Zubehör	 Maus-Unterstützung  Lenkrad  i.Link-Option  Multitap  Analog Joystick  Force Feedback  LightGun  Tanzmatte  Keyboard
Standard	 USK Empfehlung  Anzahl der möglichen Spieler  Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB



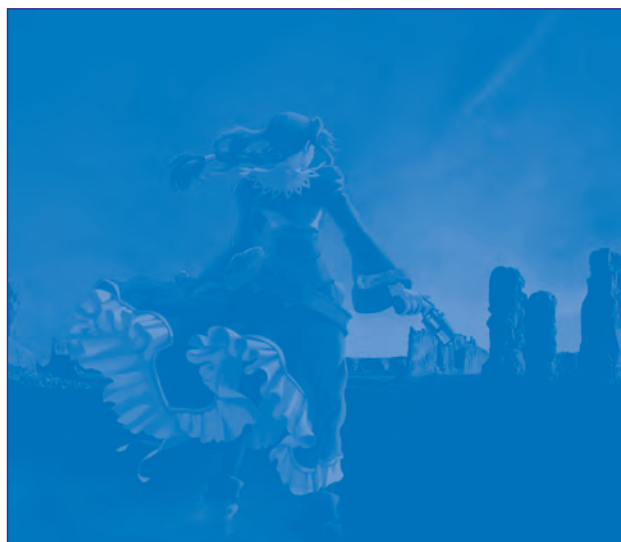
INHALT 02/2003

PLAYSTATION2

 ATV Quad Power Racing 2	93
Battle Engine Aquila	90
Ben Hur: Blood of Braves	102
Contra: Shattered Soldier	98
Disney Golf	101
Island Extreme Stunts	102
 Mortal Kombat: Deadly Alliance	86
NHL Hitz 2003	102
Pac-Man World 2	101
Space Channel 5 Part Two	101
Star Wars: The Clone Wars	92
Suikoden 3	96
Wild Arms 3	100

PSONE

Jinx	103
------	-----



TestScreen

MORTAL KOMBAT

DEADLY ALLIANCE

Eine Legende kehrt zurück!
Mit neuem Elan und
neuen Ideen erobert
Midway das heiß
umstrittene
Beat'em-Up-
Genre!



Der fiese Moloch ist der erste von insgesamt drei Endgegnern.

Pokerrunde



Im Versus-Mode kann vor Match-Beginn ein Münzbetrag festgelegt werden, der beiden Spielern zunächst von der Memory Card abgebucht wird. Der Gewinner des Matches kann sich dann den gesamten Pott auf sein Konto legen, während der Verlierer fluchend die wertvollen Koinen an sein Gegenüber abgeben muss.



Kommt es zum Schwertkampf mutiert Mortal Kombat zu einer Art Mini-Soul-Calibur.

PS2 Als wir das neue Mortal Kombat das erste Mal auf der E3-Messe 2002 in Los Angeles zu Gesicht bekamen, war unsere Begeisterung eher verhalten. Böse Zungen taten das Spiel als weiteren Aufguss einer sterbenden Serie ab. Doch weit gefehlt! Gut ein dreiviertel Jahr später offenbart sich ein neuer Stern am Beat'em Up-Himmel. Das etwas festgefahrene Genre der Prügelspiele wird mit enormer Wucht aus dem Dornröschenschlaf gerissen. Ihr wollt natürlich jetzt wissen, was Midways neueste Mortal Kombat-Inkarnation so gravierend von Tekken, Virtua Fighter & Co. unterscheidet – dann mal gut aufgepasst!

Outstanding!

Den Kern von Deadly Alliance bildet ein neues Kampfsystem, das sich deutlich von der Spielweise der vorangegangenen Teile entfernt. Diese hatten sich eher an klassischen 2D-Prüglern im Stil von Street Fighter Vs. den Rest der Welt orientiert. Nach rund zehn Jahren mit Scorpion & Co. kann Chefdesigner Ed Boon auf einen ge-



○ Drischt man seinen Gegner durch die Eis-Säulen, wird mehr Schaden abgezogen - sogar das Eis am Boden bricht, wenn man hart genug fällt.



○ Je nach Härte des Kampfes tragen die Charaktere sogar Schrammen, Kratzer und sonstige Verletzungen im Gesicht davon.

waltigen Erfahrungsschatz zurückgreifen. Grund genug für den geistigen Vater der blutigen Reihe, einen Schnitt zu machen und die Karten neu zu mischen.

Mortal Kombat ist „erwachsen“ geworden und spielt nun in einer Liga mit den bekannten japanischen Genregroßen. Der wahnwitzige Erfolg in den USA belegt dies mit bahnbrechenden Verkaufszahlen. Seit seinem Erscheinen im November 2002 wanderte Deadly Alliance bereits über eine Million Mal über die Ladentische. Insgesamt wurden übrigens bisher weltweit rund 19 Millionen Spiele aus der Mortal-Kombat-Serie verkauft.

Excellent!

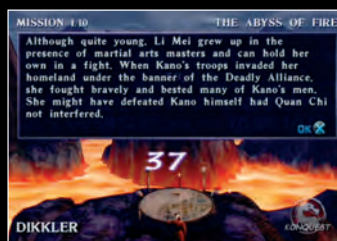
Statt wie in anderen Beat'em Ups vier bzw. zwei Tasten zu verwenden, benötigt man nun satte sieben Tasten, um seinen Gegnern ordentlich das Gesicht zu zerkneten. Dreieck, Kreis, X und Viereck sind mit den Standard-Attacken belegt. Wobei aber hier nicht fix zwischen Faust und Fuß unterschieden wurde: Je nach Charakter zaubern die Basis-Tasten andere Schlag- und Trittkombinationen auf den Bildschirm. Geblockt wird mit dem R2-Button. Bis zu diesem Punkt ist eigentlich noch alles recht konventionell.

Dreh- und Angelpunkt ist allerdings die

L1-Taste, mit der ihr zwischen drei unterschiedlichen Kampfstile nahtlos hin und her schalten könnt. Jeder Teilnehmer in Mortal Kombat verfügt über zwei klassische Kampfsporttechniken und eine Waffe. Die Techniken variieren von Charakter zu Charakter. Johnny Cage beispielsweise hat neben einem knallharten Karate noch das von Kung-Fu-Legende Bruce Lee entwickelte Jeet Kune Do im Repertoire. In dritter Instanz zieht der für seine schlechten Sonnenbrillen bekannte Filmstar die sehr schön animierten Nunchakus aus der Tasche seiner schrittbetonten Radlerhose.

Da wirklich jedes Raubein über unterschiedliche Stile und Waffen verfügt, summieren sich die im Spiel angewandten Kampfsportarten auf satte 63 Varianten. Fast alle Prügelnkünste basieren auf Original-Verteidigungstechniken mit langer Tradition. Sei es Kung Lao gefährlicher Mantis-Stil, der 1600 n.Chr. während der Ming-Dynastie in China entwickelt wurde, oder Kanos Aikido, das in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts von Morihei Uyeshiba in Japan perfektioniert wurde – 95 Prozent aller verwendeten Techniken in Deadly Alliance sind absolut authentisch auf die Polygon-Kämpfer übertragen worden.

Hinzu kommt schließlich noch der R1-



○ Im Konquest erlernt ihr haarklein jeden Kampfstil eures gewählten Charakters.

Button, der vorwiegend für spezielle Aktionen wie Würfe und Infight-Attacken benötigt wird. Je nach Kampfstil und gewähltem Charakter kann er aber auch Beleidigungen des Gegners oder ein Power-Up bewirken, bei dem sich eure Schlagkraft für die nächste Attacke etwas erhöht. Auch kann eure Lebensenergie wieder etwas aufgefrischt werden.

Superb!

Nach einem langen und sehr schönen Intro findet ihr euch im Hauptmenü wieder, wo man zunächst ein Spielerprofil anlegen muss. Dies ist sehr wichtig, damit alle erspielten Boni auch auf der Memory Card landen und ihr nicht umsonst gekämpft habt. Zusätzlich wird euer Profil mit einem Kode versehen. Jede Mission, jeder Kampf und alle sonstigen Aufgaben werden mit sechs verschiedenfarbigen Münzen belohnt, mit denen ihr im Krypt auf Einkaufstour gehen könnt. Eine spezielle, frei wählbare Tastenkombination schützt den Spielstand vor Manipulationen durch etwaige WG-Kollegen oder neidische Freunde. Auch bietet sie ausreichend Schutz davor, dass eure hart

Fatality!

Auch die berühmten Fatalities sind wieder dabei. Allerdings steht pro Charakter diesmal nur ein tödlicher Finishing-Move zur Verfügung.



○ Countermoves stehen genauso an der Tagesordnung wie Juggels und jeglich erdenkliche Art von vernichtenden Combos.



○ Neben den 21 Charakteren gibt es noch zwei versteckte Kameraden.

TestScreen

Interview mit Ed Boon

geistiger Vater und Director der Mortal-Kombat-Serie

play: Mortal Kombat Deadly Alliance machte in Sachen Gameplay einen riesigen Schritt nach vorne. Wie kam es zu der Entscheidung, in dieselbe Liga wie ein Tekken oder Virtua Fighter einzusteigen?

Ed Boon: Tekken und Virtua Fighter mochte ich schon immer. Gerade Virtua Fighter ist ein sehr tiefgängiges Spiel, das nicht unbedingt so zugänglich ist für einen durchschnittlichen Spieler, wie es beispielsweise ein Tekken war. (...) Beide Spiele mussten sich jedoch nach einigen Sequels genau den gleichen Herausforderungen stellen wie wir. Es muss immer etwas Neues passieren (außer nur bessere Grafik), um die Loyalität der Fans zu behalten. Deswegen packten wir all die über die Jahre gesammelten Erfahrungen in ein brandneues Kampfsystem – das absolute Herzstück von MKDA.

play: In den vorherigen Teilen gab es wesentlich mehr Möglichkeiten, seinem Gegner am Ende das Licht auszublasen. Warum entschied man sich hier für nur einen Fatality pro Charakter?

Ed Boon: Klar, die Leute mochten schon immer Fatalities. Allerdings liegt der Fokus bei Deadly Alliance deutlich auf der neuen Spielmechanik, neuen Charakteren und Arenen und vor allem auf der wesentlich tieferen Storyline.

play: Nehmen wir mal an es würde noch ein weiteres Mortal Kombat geben. Was könnten wir dann erwarten?

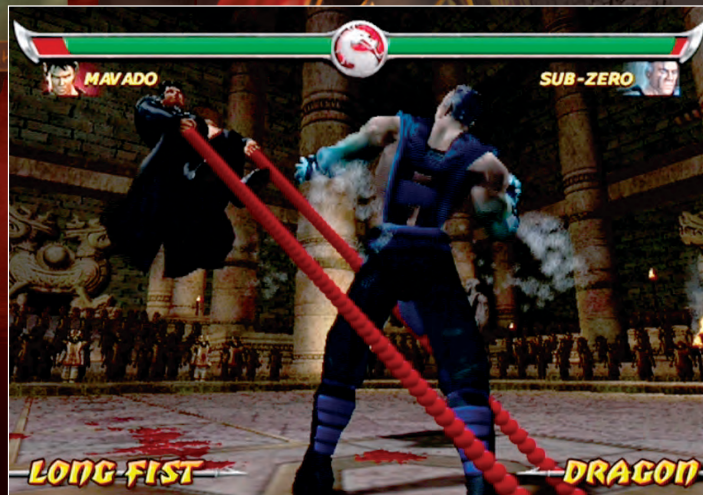
Ed Boon: Nachdem wir schon so viel in diesen Teil gepackt haben, kann ich mir gerade schwer vorstellen, was da noch alles rein soll. Es wäre vielleicht gut, die Storyline noch etwas zu vertiefen – mit mehr Charakteren und Nebenhandlungen. Auch Online-Turniere könnte ich mir gut vorstellen.

play: Wir waren alle sehr geschockt, als im Intro der berühmte Liu Kang das Zeitliche segnete. Was war der Grund hierfür?

Ed Boon: Der Tod von Liu Kang repräsentiert den Fakt, dass dieses Mortal Kombat wirklich von Grund auf neu ist. Es ist das erste MK für die Next-Gen-Konsolen. Wir wollten auf der Vergangenheit aufbauen, aber nicht in ihr feststecken. Die Tatsache, dass Liu Kang so ein berühmter Charakter ist, ließ uns jedoch keine Möglichkeit, ihn irgendwie in die Geschichte einzuflechten und hoffentlich werden die Spieler so in die richtige Stimmung versetzt, die Deadly Alliance zu besiegen. Wenn man Leute schockiert, hat man auf jeden Fall ihre Aufmerksamkeit.

play: Möchtest du vielleicht ein kleines Geheimnis mit unseren Lesern teilen? Etwas, das beispielsweise noch nie jemand über Deadly Alliance wusste?

Ed Boon: Scorpion trägt Damenunterwäsche. Das ist eine Tatsache! Ach ja, und es könnte bald einen neuen Kinofilm zu Mortal Kombat geben.



Das Gewaltpotential im neuen Mortal Kombat ist unverändert hoch - schnell zugreifen!

erspielten Koinen von jemand anderem auszugeben werden.

Das Krypt ist ein wesentlicher Bestandteil von Deadly Alliance. In dieser Gruft befinden sich 676 Särge, die jeweils mit einem Buchstaben-Code versehen wurden. Hinter jeder Kiste wartet ein Goodie auf euch. Darunter neue Outfits für eure Kämpfer, zusätzliche Kampfarenen, elf neue Charaktere und endlos viele Skizzen, Bilder, Storyboards, Videos und jede Menge andere Goodies. Für genügend Motivation und Spielzeit ist hier also schon einmal gesorgt. Aber Vorsicht, ihr könnt auch böse in die Falle tappen und beispielsweise eine echte Gurke in Form eines leeren Sarkophags erwischen. Auch kann man Pech haben und in einem Sarg weniger Koinen finden, als man investiert hat. Im Tipps-&-Tricks-Teil dieser Ausgabe findet ihr jedoch eine komplette Liste des

gesamten Krypt-Inhalts – die erspart euch böse Überraschungen.

Toasty!

Neben einem obligatorischen Practice-Mode, in dem ihr eure erlernten Moves an wehrlosen Gegnern ausprobieren könnt, erwartet euch beim Konquest ein Tutorial der etwas anderen Art: Jeder Charakter muss hier in zehn Missionen seine Kampfkünste unter Beweis stellen bzw. erlernen. Der Pfad des Kriegers umfasst somit 218 Einzelstationen, die grafisch durch einen auf einer Landkarte wandernden Mönch in Szene gesetzt werden.

Hier wird jede Eigenart einzelner Akteure ausführlich erklärt, man erlernt Combos und Special-Moves und findet endlos viele Hintergrundinformationen zu der gewählten Person. Hier erfahrt ihr wirklich alles über die Zusammenhänge zwischen den



Manchmal nimmt auch der Hintergrund Einfluss auf das Kampfgeschehen - Scorpion bekommt hier ordentlich den Säure-Spucker zu spüren.



Das Krypt hält 676 Goodies in den Särgen versteckt.



Hat man den Konquest-Mode geschafft wird man mit Blaze und MoCap belohnt.



Ein spezielles Partikelsystem lässt das Blut literweise an den Körpern herunterlaufen.



Neben einem Krafttest darf man seine Aufmerksamkeit in einem Hütchenspiel beweisen.

einzelnen Figuren und über die Geschehnisse in der Welt von Mortal Kombat.

Der grundlegende Aufbau aller zehn Trainings-Einheiten ist zwar recht einheitlich, doch je nach Wahl des Charakters sehr geschickt und abwechslungsreich verpackt worden – Langeweile hat so keine Chance. Auch der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit der Zeit um einiges. Vor allem die jeweils zehnte Mission, die fast immer ein Match gegen euer Spiegelbild darstellt, wird etwa ab der 150. Station sehr fordernd. An dieser Stelle dürft ihr auch das alternative Kostüm eures gewählten Fighters bewundern, sofern ihr es noch

nicht im Krypt erstanden habt. Spätestens hier muss man sich seine speziellen Combos eingeprägt haben. Diese sind allerdings per Druck auf die Start-Taste immer in einer umfassenden Moves-Liste verfügbar.

Wer sich also nicht sicher ist, auf welche Kämpfer er sich spezialisieren will, ist in diesem Spielmodus am besten aufgehoben, bevor er sich in das klassische Arcade-Turnier stürzt. Dieses umfasst neun Kämpfe, bevor man den drei darauf folgenden Endgegnern gegenübersteht. Darunter der mächtige Moloch, der wohl den Platz des vierarmigen Kollegen Gordo eingenommen hat.

Finish him!

Die Spielmechanik ist am treffendsten als eine Art Tekken-Virtua-Fighter-Soul-Callibur-Hybrid zu bezeichnen. Durch die Möglichkeit, jederzeit den Kampfstil zu wechseln, werden die actionreichen Matches sehr taktisch. Ohne ein gewisses Grundrepertoire an Moves wird man hier nicht weit kommen – unverbesserliche Button-Smasher werden nicht viel Land sehen.

Mortal Kombat lässt kaum einen



Hier kämpft man auf einem fahrenden Segelschiff – samt Wasserfontänen vom Bug.

Lebensecht!

Für authentische Bewegungen im Spiel sorgten im Midway-Studio aufgenommene Motion-Capture-Sequenzen. Selbst für das aufwändige Render-Intro hat man diese Technik verwendet, um die Gesichtszüge beim Sprechen der virtuellen Akteure möglichst realistisch darzustellen.



Wunsch unerfüllt, den Beat'em-Up-Experten hegen könnten. Technisch anspruchsvolle Juggles, Counter-Moves, Würfe und beeindruckende Special-Moves sind genauso an der Tagesordnung wie das seitliche Ausweichen in die dritte Dimension der grafisch hervorragend designten Kampf-Arenen.

Auch die Charaktere strotzen vor grafischen Details und wurden samt Motion-Capture-Animationen im leicht comicartigen Mortal-Kombat-Look imponierend in Szene gesetzt. ■

FAZIT | Sven Liebold

Was für ein Comeback! Selten haben wir erlebt, dass ein und dasselbe Spiel wirklich gleichzeitig auf jedem Fernseher der Redaktion flimmerte. Die erfrischende Spielmechanik ist leicht zugänglich und macht schlichtweg höllisch Spaß. Das Wechseln und Verbinden der unterschiedlichen Kampfstile ist eine echte Bereicherung für das Genre und funktioniert darüber hinaus tadellos. Die Grabkammer mit massig Goodies und der innovative Konquest-Mode sorgen für viele Wochen Langzeitmotivation. Besonders das Feature der Zweispieler-Duelle hat es uns angetan, denn nichts ist schmerzlicher, als seine hart verdiente Kohle an sein Gegenüber abzugeben. Ed Boon und sein Team haben es geschafft, ihre Serie aus dem Schattendasein der zweiklassigen Beat'em Ups zu hebeln und den Spielspaß-Thron zu besteigen. Erstklassige Grafik, deftiger Sound und vor allem ein löblicher 60Hz-Modus lassen auch auf der technischen Seite keine Wünsche offen. Flawless Victory!

POSITIV

- geniale Spielmechanik
- hohe Langzeitmotivation
- massig Bonusmaterial

NEGATIV

- nur ein Fatality pro Charakter
- keine Stage-Fatalities
- steile Schwierigkeitskurve im Arcade-Mode

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Tekken 4	88%	10/02
2 Virtua Fighter 4	87%	05/02
3 Bloody Roar 3	75%	08/01

PLAY DATEN

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	14. Februar
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.konami-europe.de - mortalkombatdeadlyalliance.com



70KB



1-2



18 Jahre



PlayStation 2



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE



Die Kampfareale sind sehr detailliert und liebevoll animiert worden.



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 87%
Sound 85%

RATING (PROZENT)

89

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

TestScreen

BATTLE ENGINE AQUILA

Wenn die UNO auf der Suche ist nach Massenvernichtungswaffen, dann sollte sie mal auf der PlayStation2 vorbeischaun.

Bonuswahnsinn



Je nachdem, wie gut oder wie schlecht ihr eine Mission abschließt, werdet ihr mit verschiedenen Boni belohnt. Zu den insgesamt 235 Goodies zählen neben Ingame-Videosequenzen auch Konzeptzeichnungen, Charakterdesigns, Vehikel-Renderings und Multiplayer-Levels.



○ Jeder Gegner hat einen Schwachpunkt.



○ Flügelmänner der Navy halten euch im Kampf den Rücken frei.

PS2 Wasser bedeutet Leben. Doch was ist, wenn die Polkappen schmelzen und die Kontinente in den Fluten versinken? Dann bedeutet Wasser den Tod. Wir steuern geradewegs auf dieses schreckliche Szenario zu, in Battle Engine Aquila ist es bereits Realität. Doch statt mit vereinten Kräften der Katastrophe zu trotzen, entbrennt zwischen den verbliebenen Menschen ein Kampf um die letzten Inseln.

Multifunktionswaffensystem

Hawk Winters ist ein begnadeter Mech-Pilot, jedoch vergeudet er sein außergewöhnliches Talent mit alten Lager- und

selbst gebastelten Rennrobotern. Als das Militär davon Wind bekommt, wird er kurzerhand zwangsrekrutiert und von der Führung der forsetischen Armee als Testpilot für die neue Aquila-Kampfmaschine eingesetzt. Die Battle Engine ist von einer enormen strategischen Bedeutung, denn sie ist in der Lage, sowohl am Boden, als auch in der Luft zu operieren. Mit Hilfe der Geheimwaffe soll das Blatt im Krieg gegen die Streitkräfte der Muspell gewendet werden.

Bevor ihr euch ins Kampfgetümmel stürzen dürft, müsst ihr euch zunächst mit der grundlegenden Steuerung vertraut machen. Über die beiden Analog-Sticks steuert der Spieler, ähnlich wie bei einem Ego-Shooter, die Bewegungs- als auch die Blickrichtung. Per Knopfdruck aktiviert man den Flug-Modus. Sind die Energiereserven aufgebraucht, muss der Roboter landen und einen kurzen Augenblick warten, bis sich seine Zellen wieder aufgeladen haben. Je



○ Mit Zoom nimmt Hawk seine Gegner aus großer Distanz unter Beschuss.



○ Schilde und Panzerung können auf speziellen Plattformen aufgefrischt werden.



❌ Leider gibt es bei Battle Engine Aquila keine Third-Person-Perspektive.



❌ Landungsschiffe sollten vernichtet werden, bevor sie ihre tödliche Fracht absetzen.

nachdem, ob sich Aquila am Boden oder in der Luft befindet, stehen Hawk verschiedene Waffensysteme zur Verfügung. Auswahl und Initialisierung erfolgen über die Shoulder-Buttons. Zur Standardbewaffnung zählen Pulse- und Vulkankanone sowie Mikro-Raketen. Im späteren Verlauf des Spiels kann man auf vier weitere Aquila-Modelle zurückgreifen. Diese sind dann mit Beam Lasern, Rail Guns, Flux-Raketen usw. ausgerüstet.

Schlachtenbummler

Der Kampf um die letzten Flecken trockener Erde erstreckt sich über acht Kampagnen, die jeweils in mehrere Levels aufgeteilt sind. Die Szenarios gestalten sich stets recht ähnlich. Meist muss man zunächst einen Brückenkopf auf einer Insel errichten, um in den darauf folgenden Einsätzen die feindlichen Muspell-Truppen von dem Eiland zu vertreiben. In den Gefechten seht ihr euch sowohl mit Lufteinheiten, als auch mit Bodentruppen (Infanteristen, Panzer, Mechs, etc.) konfrontiert. Und die tau-

chen immer gleich hordenweise auf. Darüber hinaus muss sich Hawk auch mit verschiedenen Muspell-Geheimwaffen herumschlagen, darunter ein riesiges U-Boot, gigantische Kampfbomber oder Tarnkappenjäger. Neben den mobilen Einheiten gibt es auch feindliche Gebäude – Fabriken oder Radarstationen. Zerstört ihr diese, wird den Gegnern der Nachschub abgeschnitten und ihre Anzahl nimmt nach und nach ab. Während der Gefechte sollte man also auch hin und wieder in die Strategie-Trickkiste greifen.

Zwitterwesen

Bei den Massenschlachten tummeln sich unzählige Fluggeräte, Fahrzeuge und Fußsoldaten gleichzeitig auf dem Bildschirm. Das ist beeindruckend, hat aber auch seinen Preis. Die Grafik ist im Allgemeinen recht schlicht gehalten und bei besonders hitzigen Feuergefechten oder bei gewaltigen Truppenaufmärschen geht die Bildwiederholungsrate in die Knie. Auch könnten die Soundeffekte abwechslungsreicher sein.



❌ Die Mehrspieler-Option bietet drei abwechslungsreiche Modi.

Made in Hollywood?

Das Design der Battle Engine Aquila erinnert ein wenig an die Warrior-Bugs aus dem Science-Fiction-Film Starship Troopers.



In Punkto Technik hätte man sicherlich noch mehr aus der PlayStation2 herauskitzeln können. Aber leider handelt es sich bei Battle Engine Aquila um ein Opfer der Multiplattform-Strategie der Hersteller. Statt sich auf eine Konsole zu konzentrieren, und deren technische Möglichkeiten dann voll auszureizen, werkeln die Entwickler auf mehreren Baustellen gleichzeitig herum. So etwas kann bekanntlich nicht gut gehen. ■

FAZIT | mArk Liebold

Trotz der appetitlichen Actionkost wird Battle Engine Aquila dennoch einen faden Beigeschmack nicht los. Von den bereits erwähnten technischen Mankos einmal abgesehen wird der Spielspaß vor allem durch Designfehler getrübt – gewöhnungsbedürftige Steuerung und fehlende Übersichtskarten – sind lästig. Zudem wird die Hintergrundgeschichte im Spielverlauf grob vernachlässigt. Es fehlt der Zusammenhang und man weiß quasi nicht, warum es eigentlich geht. Auf Dauer fehlt deshalb auch die Motivation, sich wieder und wieder in die doch recht ähnlich aufgebauten Schlachten zu stürzen. Schade, denn Potenzial hat der Titel allemal. Etwas mehr Bezug zur Story hier, etwas mehr strategisches Kalkül dort und dann noch eine stabile Framerate und schon hätten wir einen hitverdächtigen Genre-Cocktail. Action-Allesfresser lassen sich davon aber nicht stören, sie konzentrieren sich begeistert aufs Kriegsgeschehen.

POSITIV

- enorme Weitsicht
- sehr viele Gegner auf dem Bildschirm
- über 200 Bonus-Goodies

NEGATIV

- instabile Bildwiederholungsrate
- öde Soundkulisse
- wenig Bezug zur Story

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Battle Engine Aquila	74%	02/03
2 Gundam: Federation vs. Zeon	72%	12/02
3 Star Wars The Clone Wars	70%	02/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames	106KB	1-2	
Entwickler	lost toys			
Erhältlich ab	6. Februar			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.infogrames.de			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 75%
Sound 69%

RATING (PROZENT)

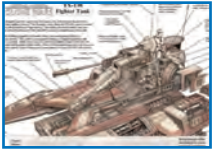
74

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

STAR WARS The Clone Wars

„Sieg? Sieg Ihr sagt? Kein Sieg, eine Niederlage es war, Meister Obi-Wan. Begonnen, der Klon Krieg hat!“ – Meister Yoda

Im Detail



Der TX-130 Schwebepanzer der Republik wurde eigens für Star Wars The Clone Wars entworfen. Auf der offiziellen Homepage (<http://www.lucasarts.com/products/star-wars-the-clone-wars/>) findet ihr eine erstklassige Risszeichnung sowie sämtliche technische Daten des Kriegsgeräts.



Ab und an ist man auch zu Fuß unterwegs.



Die vier Schützen des Kanonenboots suchen sich ihre Ziele selbst.

PS2 Lang haben Star-Wars-Fans über die Hintergründe der Klonkriege spekuliert. Seit Episode II weiß man endlich, welche Ereignisse zu dem interstellaren Konflikt geführt haben. Wem dieses Wissen allerdings noch nicht genügt, der kann nun mit Star Wars The Clone Wars selbst an den Schlachten teilnehmen.

Das Ende ist der Anfang

Euer erster Einsatz führt euch auf den Planeten Geonosis. Dort nehmt ihr in der

Rolle von Mace Windu an eben jener Schlacht teil, die das große Finale von Star Wars Episode II bildet. Die Kampagne erstreckt sich über drei Missionen. Sabotageaktionen, die die sichere Landung der Invasionsstreitmacht ermöglichen, sowie die Massenschlacht zwischen den Klonkriegern und den Androiden-Armeen der Separatisten sind nur der Auftakt zu einem groß angelegten Feldzug gegen die Feinde der Republik. Die darauf folgenden Missionen führen die Jedi und ihre ergebenen Krieger nach Raxaus Prime, Rhen Var, Thule sowie auf die Monde von Thule und Kashyyk, die Heimatwelt der Wookies.

samt fünf verschiedene Vehikel stehen zur Verfügung, wobei jedes Gefährt spezielle Qualitäten hat. Das Speeder Bike ist zwar extrem schnell, kann jedoch nicht mit der Panzerung oder mit der Feuerkraft des AT-XT-Walkers mithalten. Als wahre Alleskönner entpuppen sich der republikanische Schwebepanzer sowie das Kanonenboot der Klonkrieger. Die Waffensysteme der Fahrzeuge reichen von schweren Laserbatterien bis hin zu Raketenwerfern. Turbo-Boosts sowie spezielle Schild- und Zielsysteme verschaffen den Gleitern und Walkern nochmals Vorteile gegenüber ihren Gegnern.

Im Mehrspieler-Modus (Conquest, Control Zone, Jedi Academy, Duel) besteht die Möglichkeit, auch auf die Vehikel der Handelsföderation (ATT, Hailfire Droide, etc.) zurückzugreifen. ■

Maximale Feuerkraft

In jedem Einsatz – insgesamt 16 Missionen müssen bewältigt werden – nimmt der Spieler hinter der Steuerkonsole eines anderen Fahrzeuges Platz. Inge-

FAZIT | mArk Liebold

Technisch entpuppt sich Star Wars The Clone Wars als ein zweischneidiges Schwert. Wie bei LucasArts üblich, ist die Soundkulisse erstklassig. Im grafischen Bereich hingegen wird nur Durchschnittliches geboten.

Das Hauptaugenmerk liegt bei Star Wars The Clone Wars ganz klar auf der Action. Taktische Komponenten, die im einfach gestrickten Baller-Einerlei für Abwechslung gesorgt hätten, wurden von den Entwicklern grob vernachlässigt. Wer sich genau so ein Spiel wünscht, der wird seinen Spaß haben. Anspruchsvollere Star-Wars-Fans hingegen werden nach einiger Zeit gelangweilt das Pad aus der Hand legen.

POSITIV

- atmosphärische Soundkulisse
- sehr viel Action
- Bonusmaterial

NEGATIV

- wenig Abwechslung
- geringer Umfang
- instabile Bildwiederholungsrate

PLAY DATEN

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	LucasArts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronicarts.de	
Speicherplatz	133 KB
Spiele	1-2
USK	12 Jahre



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 72%
Sound 80%

RATING (PROZENT)
70

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Nur im Mehrspieler-Modus könnt ihr die Vehikel der Handelsföderation selbst steuern.

ATV Quad POWER RACING 2

Acclaims Quad Racer zündet ein bombastisches Grafik-Feuerwerk. Aber wie steht es dabei um den Spielspaß?



○ Diesen Positionskampf konnten wir elegant für uns entscheiden.



○ Im Freestyle-Modus kann man sich richtig austoben und Tricks trainieren.

PSE Acclaims PS2-Einstand in die Quad-Racer-Liga hätte nicht besser gelingen können. Vergessen ist das PSone-Debakel vergangener Tage. Mit acht Spielmodi wird ATV Quad Power Racing 2 offroadbegeisterte Rennspielfans lange Zeit bei Laune halten. Zunächst holt ihr euch in der ATV-Akademie die nötige Fahrpraxis auf den kleinen Allrad-Ungetümen. Von Kurventechniken über Stunts führt euch die Fahrschule in die hohe Kunst des Quad-Fahrens ein. Danach stehen euch die Wege offen für eine Fahrer-Karriere, Einzelrennen, Arcade-Rennen, Freestyle, Herausforderungen, Zeitrennen oder Zweispieler-Duelle. Wem das nicht genügt, der kann sich auch eigene Rennveranstaltungen zusammenstellen.

Quad-Rennen mit Kick!

Zehn Originalpiloten und zehn weitere Fantasie-Fahrer stehen zur Auswahl. Die

meisten Pros müssen allerdings erst freigespielt werden. Für die Karriere wählt ihr euch ein Quad und geht als ATV-Greenhorn an den Start. Mit jedem gewonnenen Rennen steigert ihr euren Fähigkeitslevel. Je höher der Fähigkeitslevel, desto mehr Tricks könnt ihr während der Rennen ausführen. Die Gegner-KI ist ausgewogen und steigert sich moderat. Kommt euch die Konkurrenz mal zu nahe, tretet ihr sie kurzerhand mit einem graziösen und doch entschlossenen Kick vom Sitz ihres Quads.

Spielmodi satt

Am Ende eines Rennens entscheiden eure Platzierung und die eingefahrenen Trick-Punkte über euren Platz im laufenden Wettbewerb. Ist die Amateur-Klasse geschafft, steigt ihr zuerst in die Profi-, und schließlich in die Superstar-Liga auf.

Wer eine Abwechslung vom Rennalltag braucht, versucht sich an den Herausforderungen.

In den zwölf Geschicklichkeitsprüfungen versucht ihr, euer fahrerisches Talent unter Beweis zu stellen, indem ihr enge Slalom-Parcours meistert oder einen schmalen Pfad zu einem hoch gelegenen Ziel zwingt. Der Arcade-Modus lädt zu 15 Rennen ein, in denen nur die Platzierung zählt. Tricks werden nicht gewertet. Ein besonderes Highlight ist der Freestyle-Modus. In einem riesigen Stadion dürft ihr euch dabei richtig austoben. Neben zahlreichen Hindernissen prangt in der Mitte ein gigantischer Looping. Wer hier gute Trickwertungen abliefern, schaltet weitere Boni frei. ■

FAZIT | Marc Kirzeder

Optisch ist ATV Quad Power Racing 2 beeindruckend in Szene gesetzt. Die Grafik sieht nicht nur klasse aus, sondern läuft auch konstant flüssig. Die Strecken warten mit grafischen Schmankerln auf, wie in der Sonne glänzenden Strecken-Abschnitten, Wettereffekten und witzigen Fahreranimationen. Die Quads selbst sind detailliert und verfügen sogar über ein Schadensmodell. An Spielmodi mangelt es nicht und besonders der Freestyle-Modus in dem riesigen Stadion begeistert. Auch wenn Sony's ATV Offroad Fury 2 den Online-Trumpf in der Hinterhand hat, ist ATV Quad Power Racing von Acclaim momentan die Referenz unter den PlayStation2-Quad-Racern.

POSITIV

- super Grafik
- viele Spielmodi
- gute Steuerung

NEGATIV

- Soundqualität der Musik mies

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Climax
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.acclaim.de	



126KB



1-2



ohne



○ Ihr flitzt über Strand-, Sumpf-, Industrie- und Gletscher-Terrains.

Rollins drin!



In ATV Quad Power Racing is' Musik drin. Wenn auch die Sound-Qualität der Musikstücke eher enttäuschend ist, so kann sich das Line-Up der Bands hören lassen. Neben Hardcore-Ikone Henry Rollins und Band (Rollins Band „Your number is one“) finden sich noch folgende Kapellen im Soundtrack: Godsmack, Boxcar Racer, Midtown, Sprung Monkey, The Reunion Show, Audiovent, Bionic Jive.



15 STRECKEN

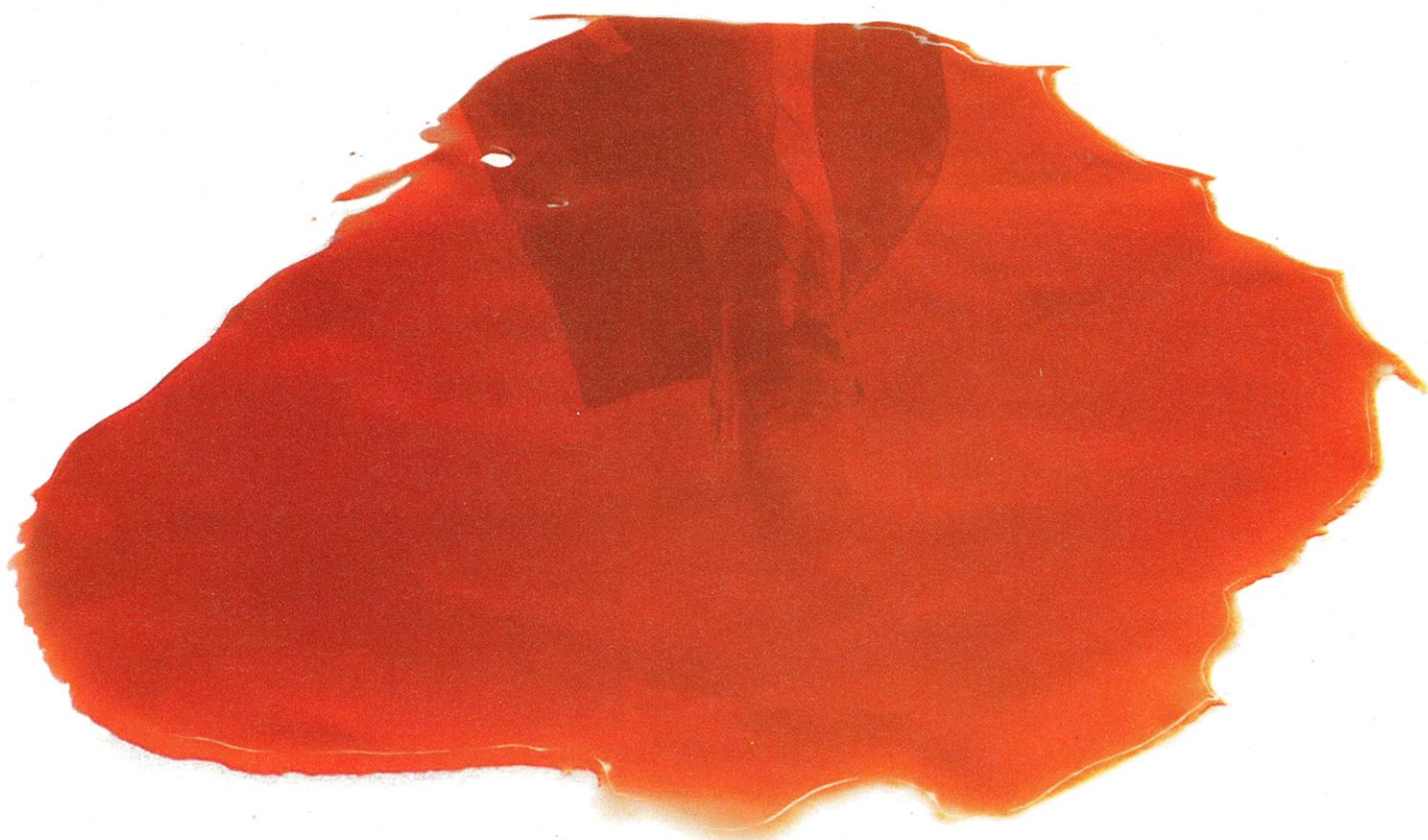
Besondere Auszeichnungen:



Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 86%
Sound 77%

RATING (PROZENT)
85



HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



„Einfach nur mörderisch gut: Codename 47 infiltriert die Konsolenwelt.“

GamePro 11/02



„Jeder, der Metal Gear Solid, Syphon Filter oder auch Blood Omen mochte, wird von Hitman 2 begeistert sein.“

PlaythePlayStation 10/02



„Sehr gut – Nummer 47 hat nichts von seinen tödlichen Tricks verlernt.“

PC ACTION 10/02



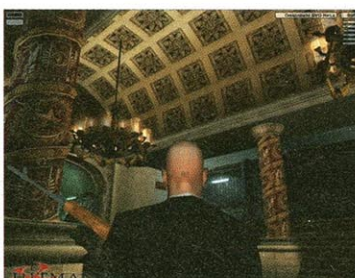
„Enorm spannende Antiheldenkarriere mit hoher Spieltiefe.“

Playzone 11/02

„Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen.“

GameStar 11/02

Demnächst auch erhältlich für Nintendo Gamecube!





SUIKODEN III

Die legendäre Suikoden-Serie siedelt um in eine dreidimensionale 128-Bit-Spielewelt.



Manchmal müsst ihr auch Duelle austragen.

Das Schloss



Hier werden sich viele der rekrutierten 108 Stars häuslich niederlassen. So entstehen im Laufe der Zeit neue Shops, in denen ihr euch beispielsweise neu ausrüsten könnt. Außerdem könnt ihr alle gefundenen Dinge, wie Bilder, Urnen und Statuen dort an einem bestimmten Platz deponieren. Zudem können auch noch einige Mini-Games bestritten werden.

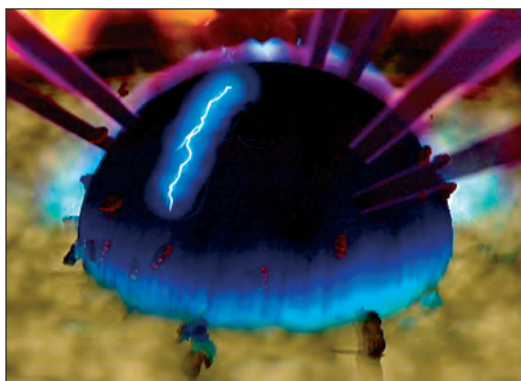
Die Fanggemeinde der beiden Vorgänger ist erzürnt! Grund dafür: Es wird definitiv keine Lokalisierung des dritten Teils geben. RPG-Nachschub ist ohnehin sehr rar im PAL-Gefilde. So bleibt PAL-Rollenspieler ein weiteres Mal kein anderer Ausweg, als auf die Import-Version zurückzugreifen. Vorausgesetzt die haueigene Konsole nimmt überhaupt Importe an. Sicherlich wird es einige Suikoden-Anhänger geben, die extra für diesen Titel ihre PlayStation2 umbauen lassen oder sich gar eine NTSC-Konsole zulegen. Damit diese Aktion nicht in gewaltigem Frust endet, haben wir für euch die US-Version getestet und sagen

euch hier, ob sich ein Kauf der Software tatsächlich lohnt.

Trilogie

Suikoden III ist zeitlich 15 Jahre nach dem Vorgänger angesiedelt. Es ist aber nicht notwendig, das Sequel zu kennen, um dabei Spaß zu haben. Allerdings werden Bezwingen des zweiten Abenteuers mit einigen Vorzügen belohnt werden, sofern sie ihren Spielstand noch auf Memory Card haben. Diese Bonusfeatures verschaffen jedoch keine gravierenden Vorteile und so können auch Neulinge ohne große Beeinträchtigung sofort loslegen.

Die Geschichte wird diesmal auf eine



Bildschirmfüllende Magieattacken sind keine Seltenheit.

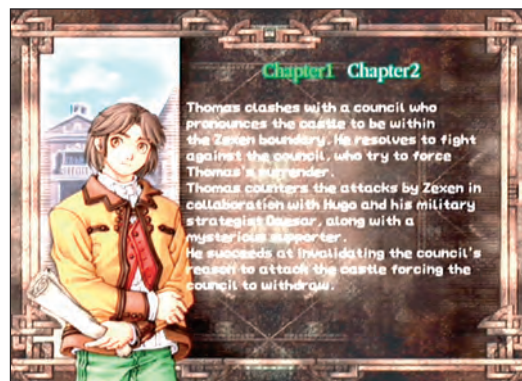


Jeder Charakter kann unterschiedliche viele Eigenschaften haben.

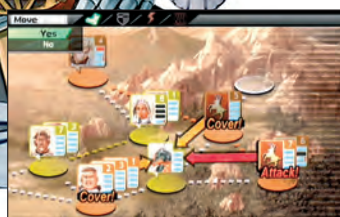
ganz andere Weise erzählt. Es besteht die Möglichkeit, den Handlungsablauf aus drei verschiedenen Perspektiven zu erleben. Konami nennt das ganz spektakulär „Trinity Site System“. Euch stehen nämlich drei Hauptcharaktere zur Verfügung, die durch fünf Kapitel wandern müssen.

Einer nach dem anderen

Hugo kommt vom Clan der Karayas und ist auf dem Weg nach Vinay del Zexay, um ein Schreiben zu überbringen, das einen Waffenstillstand zwischen Zexen und den Grasslands besiegeln soll. Als er von seinem Auftrag zurückkehrt, ist sein Dorf von der Ritterin Chris völlig zerstört worden. Sie ist zugleich die zweite Handlungsträgerin des Spiels. Die tapfere Chris war gerade auf dem



Optional könnt ihr zwei weitere Kapitel mit Thomas bestreiten.



Die Strategie-Battles sorgen für Abwechslung, leider werden sie nirgends erklärt.

Weg zu einem Treffen mit den Clans der Grasslands, um ihrerseits einen Waffenstillstand vorzuschlagen. Allerdings wurden ihre Truppen hinterrücks angegriffen, infolgedessen hat sie Karaya niederbrennen lassen. Als dritter Held steht Geodde bereit. Der Kommandant des zwölften Grenzwächter-Platoons von Harmonia ist gerade mit einigen seiner Männer auf Urlaub in Xexen. Dort erhält er den Auftrag, sich sofort um die merkwürdigen Zwischenfälle in den Grasslands zu kümmern.

Der Plot ist in mehrere Kapitel gegliedert. Egal für welchen Helden ihr euch



Nach den Kämpfen erhält man Skill-Punkte, mit denen man seine Fähigkeiten ausbauen kann.

entscheidet, nach jeder Sektion kommt ihr automatisch zurück in das Charakter-Auswahl-Menü. Ihr könnt nun entweder mit euren bereits gewählten Helden zum nächsten Abschnitt springen und mit diesen weiterspielen, oder mit einem anderen der bereits bewältigten Part nochmals erleben, um die Geschehnisse aus dessen Augen zu sehen.

Riesige Streitmacht

Erneut habt ihr die Chance, die 108 Stars of Destiny zu erhalten. Manche werden euch buchstäblich „in die Hände fallen“, andere wiederum müsst ihr erst finden. Es ist also schon beinahe Pflicht, alles und jeden anzusprechen. Jeder Star, den ihr auf euren Reisen rekrutiert, kann in eure Party aufgenommen werden. Die Heldengruppe kann jedoch auf maximal sechs Personen anwachsen.

Für die rundenbasierten Rangeleien teilen sich die sechs Kämpfer in drei Zweiergruppen auf. Ähnlich wie bei den Auseinandersetzungen in der Grandia-Serie rennt der Krieger zu seinem Kon-

trahenten und versetzt ihm einen Schlag. Danach bleibt er auf der Stelle stehen. Sollten magische Attacks auf denselben Gegner ausgeführt werden, kann es durchaus vorkommen, dass der eigene Verbündete eine Ladung der Magie abkriegt. Daher lohnt sich im Vorfeld ein Blick auf den eingeblendeten Balken. Und das ist auch schon die einzige Strategie, die in die Kämpfe einfließt. Ansonsten gestaltet sich alles sehr einfach und anfangersfreundlich. ■

Ausrüstung

Für eure Kämpfe braucht ihr natürlich das richtige Equipment. Egal ob Waffen, Rüstung, Runen oder diverse Items, in fast jeder Stadt könnt ihr einen Laden finden und euch dort bei Bedarf neu eindecken. Zudem gibt es einen Schmied, der eure Waffen um bis zu 16 Stufen verbessern kann. Sollte Geldmangel herrschen, kann man sein Glück in der Lotterie versuchen oder auch mit Waren handeln.

Import Test

FAZIT | Heiko Strobelt

Konamis Rollenspiel-Zugpferd ist der Sprung von der zweiten in die dritte Dimension durchaus gelungen. Grafisch ist es allerdings keine Meisterleistung. Geht man davon aus, dass es bei einem RPG hauptsächlich auf Story, Charakterdesign und Gameplay ankommt, ist der Grafikstil absolut vertretbar. Politik, Intrigen, Verrat und Freundschaft bilden hier ein solides Gerüst für den Handlungsablauf, der exzellent aus jeder der drei Perspektiven erzählt wird. Jeder der 108 Stars besitzt seine eigenen, ganz besonderen Fähigkeiten und Merkmale. Man kann seine Charaktere aber so ausbauen, wie man das selbst für richtig hält. Suikoden III ist garantiert nichts für verwöhnte Final-Fantasy-Gelegenheits-RPGler. Hier prallen kommerzielle und traditionelle Rollenspielkosten aufeinander. Fans der Serie werden zwar nicht ganz so verzaubert wie bei den Vorgängern, können aber dennoch zugreifen. Natürlich auch alle anderen Rollenspiel-Freunde, die der englischen Sprache mächtig sind.

POSITIV

- exzellente Story
- sehr langer Spielspaß
- 108 Stars of Destiny
- tolles Charakterdesign

NEGATIV

- schlechte Animationen
- viel sinnlose Lauferei
- keine „wahren“ Dungeons
- keine taktischen Kämpfe

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Final Fantasy X	87%	06/02
2 Summoner 2	85%	11/02
3 Grandia II	80%	04/02

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	135KB	SPIELER	1	USK	12 Jahre
Hersteller	Konami						
Entwickler	KCET						
Erhältlich ab	sofort (US-Import)						
Preis	ca. 40 Euro						
WEB-INFO:	www.konami-europe.com						



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 77%
Sound 72%

RATING (PROZENT)
87

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Die dynamische Kameraführung lässt während der Auseinandersetzungen keine Längeweile aufkommen.

CONTRA

Shattered Soldier

Probotector kehrt zurück! Endlich unter seinem korrekten Namen und mit den richtigen Helden.



Das dynamische Duo! Bill und Lucia räumen auf.



Flammenwerfer heizen euren Gegnern so richtig ein.

Survival-Tipps



Es ist lebensnotwendig, sich mit allen Waffen vertraut zu machen. Das Zentrieren eures Schusses und das richtige Einsetzen der Sekundärfunktion eures Ballermanns sind Garantien für den Erfolg! Dank des eingebauten Trainingsmodus könnt ihr End- und Zwischengegner studieren.

PS2 Anno 2642: Sechs Jahre nach den legendären Alien Wars wurde der alte Kriegsveteran Bill Rizer aus dem Gefängnis entlassen, um die Terror-Organisation Blood Falcon zu vernichten. An seiner Seite kämpft der Cyborg Lucia. Zusammen machen sie sich auf den Weg, den mysteriösen Enemy Commander aufzuhalten – dieser ist kein Unbekannter...

Frischer Wind!

Contra: Shattered Soldier erinnert stark an seine 8- bzw. 16-Bit-Vorgänger. Im PS2-Titel hat man ein neues Waffensystem eingebaut – ein grundlegender Unterschied zu den Klassikern. Hingegen hat man vollends auf die altbekannten Extrawaffen (Smartbomb, Laser Gun, Spread Gun) verzichtet und hat diesmal die beiden Akteure mit einem Multifunktionsgewehr ausgestattet. Je nach Situation muss der Spieler entscheiden, welche der drei Waffen am wirkungsvoll-

sten ist. Manchen Gegnern rückt man besser mit dem Flammenwerfer auf die Pelle, wobei der Laserblaster Angreifer aus der Luft leicht vom Himmel holt. Der Granatwerfer erledigt mühelos gepanzerte Widersacher. Außerdem kann man auf die Waffenzweifunktionen zurückgreifen – Ziel suchende Rakete, Lasergranate und ein Energieschuss werden durch die gedrückte Kreis-Taste aufgeladen.

Erinnerungen an die alten Contra-Vorgänger werden bei der Buttonbe-

gunnung wach: So kann man z.B. mit der gedrückten R2-Taste seinen Schusswinkel aus dem Stand heraus ändern und mit dem L2-Button den Winkel zentrieren.

Aus alt mach neu

Beim Leveldesign haben sich die Entwickler stark an den Prequels orientiert. Teilweise wurden ganze Elemente aus Contra III: The Alien Wars (SNES) oder Contra: Hard Corps (Mega Drive) kopiert. So findet man in manchen Levels alte Gegner, Levelbosse, Fahrzeu-



Ein gutes Ranking öffnet euch Tür und Tor zu den Extras.



Was früher gut war, kann heute nicht schlecht sein. Bill trifft auf alte Bekannte.



Im Zweispieler-Modus kommt es zu gelegentlichen Slow-Downs.



Trotz 2D-Action kommt die 3D-Grafik gut zur Geltung.

ge etc. wieder. Dennoch bietet Contra: Shattered Soldier auch zeitgemäße Neuerungen. So weisen einige Monster verschiedene Verhaltensmuster auf. In Level 5 kontert beispielsweise eine mutierte Schnecke im Nahkampf mit giftigen Schleimblasen, denen man nur sehr schwer trotzen kann. Aus der Ferne hingegen feuert sie einen Raketenhagel ab, dem Bill und Lucia leichter entkommen können.

Aufgrund der Levelanwahl kann man darüber hinaus seinen Weg nun selbst bestimmen – zu Beginn stehen vier von insgesamt sieben Stages zur Auswahl.

Die Levels sind in zwei Abschnitte unterteilt. Wurde ein Zwischengegner besiegt, muss man nach dessen Ableben nicht wieder von vorne loslegen, sondern darf in der Level-Mitte noch einmal beginnen. Contra bietet zwei Schwierigkeitsstufen: Im Normal-Modus hat der Spieler sowohl drei Leben als auch drei Continues, wobei ihm im Easy-Mode neun Leben und 99 Continues zur Verfügung stehen. Zusätzlich soll das neue Ranking-System für lang anhaltenden Spielspaß sorgen. So hat man mit dem ersten Durchspielen eine vierte Waffenfunktion oder ein alternatives Ende freigespielt.

Visueller Wahnsinn

Mit Contra: Shattered Soldier liegt ein klassischer Side-Scroller vor, doch wurde dieser seiner Zeit ein wenig angepasst. Die Macher haben das 2D-Gameplay in eine 3D-Umgebung gepackt und haben den alten Bitmap-/Sprite-Grafikstil durch Polygone und Texturen ersetzt. Die 3D-Optik kommt durch Kamerarashenks eindrucksvoll zur Geltung. Gut animierte Figuren und Monster runden das Ganze ab und erzeugen eine düstere Stimmung.



Durch Fehler in der Kollisionsabfrage kommt es ganz selten zu „tödlichen“ Zwischenfällen.



Manche brenzlige Situation erfordert viel Fingerspitzengefühl und gutes Timing.

Ranking-System

Bei einer 100-prozentigen Trefferrate erhält man Rang „S“. Bei 90-99% Treffersicherheit gibts Rang „A“. Liegt die Quote zwischen 80-89%, wird man mit Rang „B“ belohnt. Bei 79% oder weniger bleibt euch Rang „C“. Um das Spiel mit dem „S“-Rang abzuschließen braucht ihr die Bonus Waffe. Dazu müsst ihr Contra: Shattered Soldier im Normal-Mode durchspielen.

Für die musikalische Untermalung ist Akira Yamaoka verantwortlich, dieser hatte schon die Musik zu Silent Hill komponiert. Der Mix aus Heavy-Metal-Klängen und Techno-Beats passt hier wie die Faust aufs Auge.

Trotz des etwas klassischen Spielprinzips präsentiert sich das neue Contra von seiner technisch besten Seite. Konami hat ein 50/60Hz-Feature eingebaut, so kann jeder in den Genuss der vollen Spielgeschwindigkeit kommen – und das ohne PAL-Balken. ■

FAZIT | André Steinert

Das hat die Welt noch nicht gesehen! Der Schwierigkeitsgrad von Contra: Shattered Soldier ist derartig hoch, dass selbst der geübteste Joypad-Akrobat im Dreieck springt. Mit ein wenig Übung und Nerven wie Drahtseilen ist der Easy-Mode dank seiner 99 Continues zu schaffen, aber der Normal-Mode ist unspielbar. Es wird wohl kaum jemand die zwei Bonus-Levels oder das „S“-Ending zu Gesicht bekommen, denn nur wer das Spiel im Normal-Modus durchspielt, kommt in den Genuss dieser Goodies. Erschwerend kommt hinzu, dass die Memory Card nur eure Spielzeit speichert – ihr müsst also nach jedem Kaltstart aufs Neue ans Werk. Hier hilft der größte Retro-Bonus nichts mehr, der Schwierigkeitsgrad ist eine Frechheit und wirkt sich schwerwiegend auf das Rating aus.

Egal ob Hardcore-Contra-Anhänger oder Retro-Fans, auf alle Fälle vor dem Kauf das eine oder andere Level anspielen.

POSITIV

- gelungenes Charakter-Design
- treibende Musik

NEGATIV

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- keine Speicherfunktionen
- gelegentlich Slow-Downs

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Sly Raccoon	87%	12/01
2 Jak & Daxter	85%	07/02
3 Tony Hawk's Pro Skater 4	85%	07/02

PLAY DATEN

Genre	Action
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Erhältlich ab	14.02.2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.konami-europe.com

MEMORY CARD	107KB
SPIELER	1-2
USK	Jahre



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 82%
Sound 83%

RATING (PROZENT)
79

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

WILD ARMS 3

In Filgaia gehts wieder rund. Cel-Shading-Rollenspiel im Western-Ambiente. Yeehaw!

Gesucht, gefunden



○ Mit umherliegenden Kristallen könnt ihr eure Statusbalken aufladen.



○ Bei kritischen Treffern teilt sich der Bildschirm auf.

Die Wild-Arms-Reihe ist in Deutschland leider nicht sehr bekannt. Der erste Teil fand kaum Abnehmer, so dass man den zweiten Teil erst gar nicht für die PAL-Region umgesetzt hat. Doch diese Leidenschaft kennen Rollenspiel-Fans nur zu gut. Deshalb bleibt RPG-Süchtigen kaum eine andere Wahl, als sich die Import-Versionen zuzulegen.

Mit Wild Arms 3 bekommen wir zwar eine Umsetzung des Titels geliefert, müssen aber dennoch mit englischen Texten vorlieb nehmen. Doch kommen Rollenspiel-Interessierte auf diesem Weg zumindest wenigstens teilweise auf ihre Kosten – und im Wilden Westen von Fil-

gaia wird scharf geschossen. Das darf man sich eigentlich nicht entgehen lassen.

Bleihaltige Luft

Weite Steppen und böse Ungeheuer... Außer den Driftern traut sich kaum noch einer in die öden Wüstengebiete. Diese tapferen Helden ziehen quer durchs Land, um Ruhm, Geld und verborgene Schätze zu finden. Bei Wild Arms 3 treffen vier dieser Haudegen aufeinander und raufen sich zu einer Gruppe zusammen. Der bunt gemischte Haufen wird fortan so manch kniffliger Situation gegenüberstehen und muss sich gegen üble Schurken und Monster zur Wehr setzen. Westerntypisch sind die Helden nur mit Schusswaffen ausgestattet. Die liebliche Virginia besitzt zwei Revolver, der Scharfschütze Clive setzt auf eine Sniper-Rifle, der kühne Gallows hält eine abgesägte Schrotflinte in Händen und der übercoole Jet hat ein MG. Durch Force Points, die man im Kampf erhält, kann man neben normalen Schusswechseln auch spezielle Attacken oder Arca-

na (Magie) ausführen. Der lineare Verlauf der Story ist zwar recht gut kaschiert worden, man kann aber dennoch lediglich von Punkt A über B nach C gelangen.

Langer Spaziergang

Auf euren Reisen durch das Land und dessen Dungeons müsst ihr allerhand Geschicklichkeitsaufgaben bewältigen, Hebel-Tür-Mechanismen auslösen und andere Kopfnüsse knacken. Für Freaks werden die Aufgabenstellungen allerdings nicht sonderlich fordernd sein. Ebenso wie die rundenbasierten Zufallskämpfe. Selbst bei Boss-Gegnern kommt man nicht wirklich ins Schwitzen, was sich vor allem auf die Langzeitmotivation negativ auswirkt. Das Kampfsystem erscheint zwar anfangs sehr simpel, ist aber weitaus tief greifender als man zuerst annehmen könnte. Genauso die Story, die entfaltet sich erst im Laufe der Zeit vollständig und man lernt seine Heldengruppe nach und nach sehr gut kennen. Einem Abtauchen in die Spielwelt steht dann nichts mehr im Wege. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Wild Arms 3 ist ein traditionelles Japano-RPG mitten im Wilden Westen. Das macht sich vor allem durch die häufigen und ellenlangen Textfenster bemerkbar. Das Cel-Shading wiederum passt sehr gut zu der ganzen Thematik und zu den reizenden Charakteren. Häufiges Flimmern nervt zwar etwas, aber zum Glück ist es nicht so stark wie bei Grandia II. Der Soundtrack ist abwechslungsreich und passt gut zum Inhalt des Spiels. Leider kann der Titel nicht mit seinen Vorgängern mithalten. Er bietet aber dennoch viele Stunden Spielspaß und man kann ihn allen PAL-Rollenspielern ans Herz legen, die sich mit Revolver-Action und teils lockerer Rätselkost im Wilden Westen anzufreunden vermögen.

POSITIV

- abwechslungsreiches Gameplay
- einsteigerfreundlich
- gutes Ambiente

NEGATIV

- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- nicht sonderlich fordernd
- Grafikflimmern

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	35 KB	SPIELER	1	PlayStation 2
Hersteller	Ubisoft					WILD ARMS 3
Entwickler	Media Vision					
Erhältlich ab	20. Februar					
Preis	ca. 60 Euro					
WEB-INFO: www.ubisoft.de						
				USK	12 Jahre	



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 72%
Sound 76%

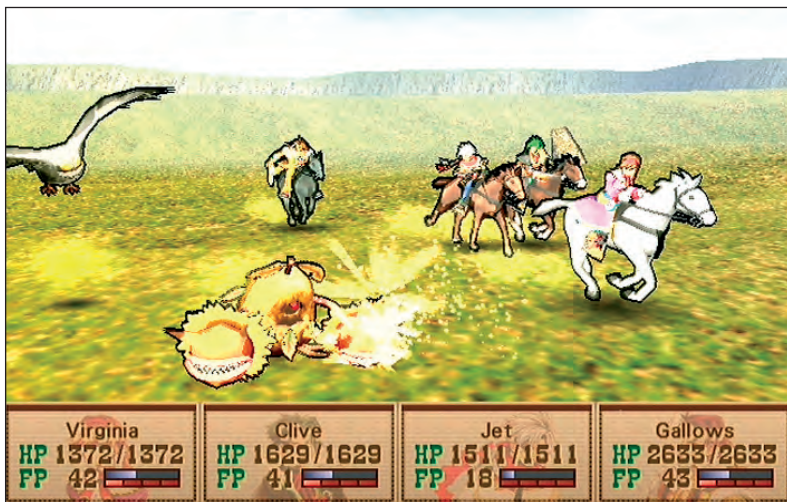
RATING (PROZENT)

80

Einsteiger

Fortgeschrittene

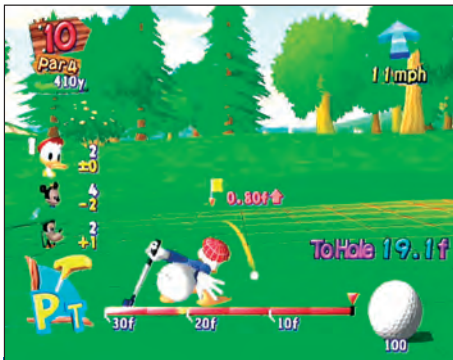
Profis



○ Ist man hoch zu Ross unterwegs, finden die Kämpfe vom Pferderücken aus statt.

DISNEY GOLF | HEIKO STROBEL

PS2



Mit dem richtigen Goodie verschwindet die Linie beim Nachjustieren nicht.

Genre	Golfspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Electronic Arts	370KB	1-4
Entwickler	T&E Soft		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 50 Euro		
WEB-INFO:	www.electronicarts.de		
			USK keine

Eines gleich vorweg: Wenn man diesen Titel alleine spielt, bringt er nicht so viel Freude, wie in einer Gruppe mit bis zu vier Spielern. Disney Golf ist ein Partyspaß für all diejenigen, die einmal weg wollen vom strengen Simulationsgolf der Tiger-Woods-Reihe. Und Spaß wird hier unter Garantie geboten. Ganz klar, dass die acht vorhandenen Disney-Figuren (Donald, Goofy, Minnie etc.) vor allem das jüngere Klientel ansprechen werden. Deshalb ist es ärgerlich, dass man weder die Texte noch die Sprachausgabe übersetzt hat. Davon einmal abgesehen gibt es kaum etwas auszusetzen an dem Arcade-Golf. Die knallbunte Grafik und die lustigen Charaktere lassen erst gar keine Langeweile aufkommen. Insgesamt kann man sich auf sechs Golfplätzen in sieben verschiedenen Spielmodi Matches liefern. Die CPU gibt die Entfernung zum Loch, die Windstärke und weitere nützliche Werte an. So weit, so gut! Das Lustige ist jedoch, dass man vor jedem Match die Wahl hat zwischen 60 verschiedenen Power-Ups. Hiervon kann man sich sechs Goodies aussuchen und mit auf den Parcours nehmen. So kann man beispielsweise die Windverhältnisse ausschalten, sich die optimale Linie beim Putten anzeigen lassen, oder dem Gegner für seinen Schlag sämtliche Hilfs-Anzeigen sperren. Auch kann man diesem ein wenig mehr Aufwind verpassen. Wenn euer Gegenüber flucht, habt ihr das Richtige getan. ■

samt kann man sich auf sechs Golfplätzen in sieben verschiedenen Spielmodi Matches liefern. Die CPU gibt die Entfernung zum Loch, die Windstärke und weitere nützliche Werte an. So weit, so gut! Das Lustige ist jedoch, dass man vor jedem Match die Wahl hat zwischen 60 verschiedenen Power-Ups. Hiervon kann man sich sechs Goodies aussuchen und mit auf den Parcours nehmen. So kann man beispielsweise die Windverhältnisse ausschalten, sich die optimale Linie beim Putten anzeigen lassen, oder dem Gegner für seinen Schlag sämtliche Hilfs-Anzeigen sperren. Auch kann man diesem ein wenig mehr Aufwind verpassen. Wenn euer Gegenüber flucht, habt ihr das Richtige getan. ■



	Grafik 70% Sound 61%	RATING (PROZENT) 73	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis			

PAC MAN WORLD 2 | ANDRÉ STEINERT

PS2



Pac Man goes Terminator. Die Chrom-Rüstung macht euch für einige Zeit unverwundbar

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	SCEE	84KB	1
Entwickler	Namco		
Erhältlich ab	26. Februar		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.namco.com		
			USK keine

Es gibt wohl kaum jemanden, der Pac-Man nicht kennt. In seinem neuesten Abenteuer haben fiese Gespenster die goldenen Früchte des uralten Baums gestohlen, und somit Spooky, den Geist, befreit. Nun liegt es an euch, die Früchte wiederzubeschaffen. Auf eurem Weg durchquert ihr sechs große Areale, klettert dabei auf Bäume und schwimmt durch Flüsse.

Im Gegensatz zu dem bahnbrechenden 80er-Jahre-Klassiker schlägt sich Pac-Man in bester Jump'n-Run-Manier, auf Schlittschuhen und trendigen Rollerblades durch die 3D-Bereiche. Nichtsdestotrotz muss er nach wie vor sämtliche weiße Kugeln fressen. Gleiches gilt

für die bonireichen Früchte. Die Entwickler haben es sich nicht nehmen lassen, die 80er-Jahre-Klassiker als Bonus mit einzubauen. Wenn ihr kleine Namco-Logos aufammelt, könnt ihr Oldies, wie etwa Pac-Man, Pac-Attack, Pac-Mania und Ms. Pac-Man spielen.

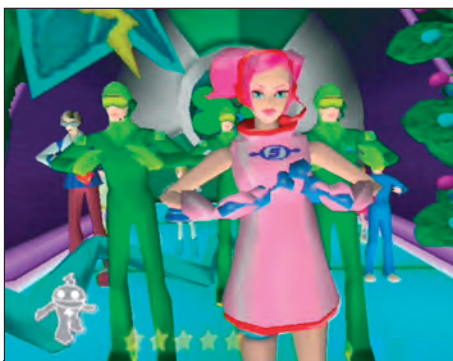
Technisch bewegt sich unser gelber Freund eher im Mittelfeld. Die Grafik ist zwar nett anzusehen, bietet aber nicht viel Neues. Die Kamera stiftet des Öfteren Verwirrung. So schaltet sie in manchen Situationen in den Auto-Modus und raubt euch damit den Durchblick. Trotz der etwas schwachen Präsentation ist Pac Man World 2 ein solides Jump'n Run. ■



	Grafik 73% Sound 67%	RATING (PROZENT) 75	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis			

SPACE CHANNEL 5 PART TWO | MARC KIRZEDER

PS2



Ulala is back! Space Channel 5 Part Two ist ein echtes Fan-Spiel für Exoten-Liebhaber.

Genre	Tanzspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	SCEA	160KB	1-2
Entwickler	SEGA/UGA		
Erhältlich ab	12. Februar		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.playstation.de		
			USK 6 Jahre

Der zweite Teil des exotischen Tanzspiels der REZ-Macher kommt mit kosmetischen Änderungen daher. Die vorhergeordneten Hintergründe mussten echtzeitberechneten Polygon-Kulissen weichen. Dadurch wirkt das Spiel zwar wie aus einem Guss, jedoch verliert die grafische Präsentation etwas an Klasse. Das Gameplay hat sich nicht verändert. Erneut stellt sich Welt-raum-Reporterin Ulala tanzend fiesen Aliens in den Weg. Der Spieler übernimmt die Rolle des virtuellen Marionetten-Spielers, drückt im Takt zu gefälligen Sixties-Klängen die richtigen Buttons und rettet so die Bewohner einer Welt-raum-Station.

Wer in Space Channel 5 Part Two siegen

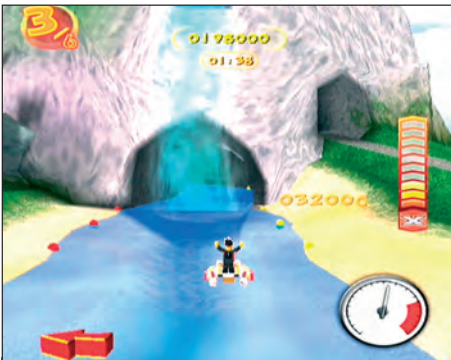
will, muss allerdings ein gesundes Gehör haben. Im Gegensatz zu anderen Tanzspielen werden die zu drückenden Tasten nicht angezeigt, sondern angesagt. Nur wer genau hinhört, versteht die englischen Befehle „up“, „down“, „left“, „right“, „hey“ und „chu“. Die müssen dann im Takt gedrückt werden. Leider gibt es keine deutsche Sprachausgabe. Neu sind der Zweispieler-Modus und die Kleiderkammer, wo ihr Ulalas Outfit aussuchen dürft. Die Animationen wirken noch geschmeidiger als beim Vorgänger. Trotzdem flacht das Sequel mangels Innovationen etwas ab und ist wirklich nur SEGA- und Tanzspiel-Enthusiasten zu empfehlen. ■



	Grafik 68% Sound 75%	RATING (PROZENT) 64	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis			

ISLAND XTREME STUNTS | HEIKO STROBEL

PS2



Bei den Dreharbeiten muss man natürlich waghalsige Stunts überstehen.

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Electronic Arts	1265KB	1
Entwickler	Silicon Dreams		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO: www.electronicarts.de			USK keine

Auf Lego-Island ist mal wieder Action angesagt. Ein Regisseur möchte ausgerechnet dort einen Film drehen – mit Pepper als Stuntman. Doch der böse Steinbrecher versucht, jede Szene der Dreharbeiten zu manipulieren. Neben seinen fünf Stuntman-Aktivitäten muss Pepper auch noch allerhand andere Aufgaben und Rätsel bewältigen. Der Schwierigkeitsgrad variiert dabei von „ermüdend einfach“ bis hin zu „knackig schwer“. Dennoch soll hier ein sehr junges Klientel angesprochen werden, man muss also ernsthaft in Betracht ziehen, dass die „Kleinen“ öfters mal heulend zur Mama rennen werden. Und das nicht wegen der verhunzten Steuerung oder der durchschnittlichen Grafik, sondern weil die

Aufgaben teilweise wirklich kein Honiglecken sind.

An Umfang hingegen wurde nicht gespart, so können sich die potenziellen Käufer durchaus viele Stunden lang langweilen. Man kann zu Fuß, mit dem Skateboard, mit dem Auto, mit Hubschrauber oder per Sky-Board die Insel erkunden und sich den Herausforderungen stellen. Insgesamt stehen 14 Fahrzeuge zur Verfügung, die den „Kleinen“ etwas Abwechslung verschaffen werden. Island Xtreme Stunts ist wirklich nur Lego-Freaks zu empfehlen, die ihre Fahrzeuge und Gebäude auch mal im Fernsehen bestaunen wollen. Denn das virtuelle Lego basiert auf der gleichnamigen, neuen Spielzeugreihe. ■



BD	CD	Grafik 43%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Sound 31%	59	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		

NHL HITZ 20-03 | ANDRÉ STEINERT

PS2



Grafisch hat NHL Hitz 20-03 richtig viel zu bieten. Die Spiegelungen auf dem Eis kommen sehr gut rüber.

Genre	Sport	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Midway	90KB	1-4
Entwickler	Black Box		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.konami-europe.com			USK 12 Jahre

Nach dem recht erfolgreichen NHL Hitz 20-02 schickt Midway nun den Nachfolger aufs Eis. Auch im neuen Teil geht es um knallharte Action. In fünf verschiedenen Spielmodi können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. So holen sich beispielsweise Greenhorns in der „Hockeyschool“ nützliche Tipps vom Erfolgs-Coach Scotty Bowman und bereiten sich so auf die bevorstehenden Matches vor. Im Franchise-Mode habt ihr die Möglichkeit, eigene Spieler bzw. Teams zu kreieren und könnt diese nach euren Wünschen verändern. NHL Hitz 20-03 bietet neben den offiziellen NHL-Teams und -Stadien diverse Minigames.

Diese eignen sich wunderbar für ein schnelles Match zwischendurch und sorgen, besonders im Mehrspieler-Modus, für lang anhaltenden Spielspaß.

Technisch zeigt sich Midways Puck-Jagd von der Schokoladenseite. Sowohl die Feldspieler als auch das Publikum sind realistisch animiert. Die Orgelklänge in den Arenen lassen echtes NHL-Feeling entstehen. Alles in allem ist NHL Hitz 20-03 ein würdiger Nachfolger und macht richtig Laune. Dank des recht leichten Einstiegs ist der Titel nicht nur für Eishockey-Fans interessant. ■



KE	BD	Grafik 79%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	TEXT: DEUTSCH, ENGLISCH	Sound 75%	80	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		

BEN HUR: BLOOD OF BRAVES | ANDRÉ STEINERT

PS2



Hilfe, mein Wallach spinnt! Fades Rennspiel mit schlechten Actioneinlagen.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Vivendi Universal Interactive	113KB	1-2
Entwickler	Microïds		
Erhältlich ab	Januar		
Preis	ca. 55 Euro		
WEB-INFO: www.microïds.com			USK 12 Jahre

Charlton Heston erhielt einen Oscar für seine großartige Rolle als Judah in Ben Hur. Für viele ist der Klassiker immer noch einer der besten, wenn nicht sogar der beste Sandalenfilm aller Zeiten. Nun präsentiert Microïds eine spielbare Version des Filmklassikers. Blood of Braves ist eine Mischung aus Renn- und Actionspektakel.

Auf 17 historischen Rennstrecken steuert ihr euren Streitwagen und tretet gegen andere Wagenlenker an. Anfangs stehen sieben von 15 möglichen Charakteren zur Auswahl. Jeder verfügt über individuelle Stärken und Schwächen. Sechs verschiedene Spielmodi sollten für etwas Abwechslung sorgen.

Technisch ist das Ganze eher schlecht als recht umgesetzt worden. Die Steuerung der 2PS-Droschken ist hakelig und lässt kaum Spielspaß aufkommen. Dazu kommt eine unvorteilhafte Buttonbelegung. Die Levels wirken leblos und leiden allesamt unter Clipping-Fehlern. Einzig und allein die musikalische Untermalung weiß zu gefallen und lässt ein wenig Sandalen-Feeling aufkommen.

Nach diesem Spiel werden sich viele Charlton Hestons Alzheimer wünschen, um Microïds' Heldenepos schnell wieder vergessen zu können. Nur Rennspiel-Fans mit merkwürdigen Vorlieben zu empfehlen. ■



BD	KE	Grafik 36%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Sound 39%	31	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		

JINX | mArk Liebold

PSone



Jinx vereint viele Spielelemente bekannter Jump'n Runs miteinander.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	1 Block	SPIELER	1
Hersteller	SCEE				
Entwickler	HammerHead				
Erhältlich ab	29. Januar				
Preis	ca. 20 Euro				
WEB-INFO:	www.playstation.de				

Etwas Schreckliches ist passiert: Der König samt Gattin und Hofstaat wurden entführt, seine Untertanen wurden mit einem Fluch belegt, der sie bössartig und gemein werden ließ. Nur der Hofnarr Jinx und Merkins, der Wächter der Maschine, können die Tragödie wieder rückgängig machen.

In der Rolle des Harlekins geht ihr der Sache auf den Grund. In klassischer 3D-Jump'n-Run-Manier kämpft sich Jinx durch sieben verschiedene Reiche. Jede Welt ist in je drei Levels aufgeteilt. Dort warten nicht nur verhexte Ritter, garstige Monster und dergleichen auf euch, auch verschiedene Rätsel wollen gelöst werden. So muss der Hofnarr Kisten

verschieben, Schalter umlegen und Gegenstände finden.

Jinx ist durch und durch auf eine junge Zielgruppe zugeschnitten. Ältere Zocker sehen in den recht einfachen Sprungpassagen und meist einfach zu lösenden Aufgaben keine große Herausforderung. Teppichratten hingegen müssen schon etwas Geschick und Köpfchen beweisen. Technisch macht das Spiel eine sehr gute Figur. Lustige Polygonmodelle, knallig bunte Texturen, ein spaßig-abwechslungsreiches Leveldesign sowie die unterhaltsame Musik können sich sehen und auch hören lassen. Hui, das macht Spaß! ■



BD	KD	Grafik 79%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
TEXTE DEUTSCH	SPRACHE DEUTSCH	Sound 74%	78	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

play 02/02 Player's Guide Tony Hawk's Pro Skater 3 – Teil 1 Syphon Filter 3 – Teil 1 Tipps und Tricks zu Baldur's Gate: Dark Alliance	play 03/02 Player's Guide Spielehilfe zu Metal Gear Solid 2 Tony Hawk's Pro Skater 3 – Teil 2 Syphon Filter 3 – Teil 2	play 04/02 Player's Guide Drakan: The Ancients' Gates Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Shadow Man 2nd 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 12/02 Player's Guide GTA Vice City Onimusha 2: Samurai's Destiny – Nachschlag Das Ding – Teil 2	play 01/03 Player's Guide GTA Vice City – FAQs und Päckchen Red Faction 2 Tony Hawk's Pro Skater 4

play 10/99	play 03/00	play 07/00
play 11/99	play 04/00	play 08/00
play 01/00	play 05/00	play 09/00
play 02/00	play 06/00	play 10/00
play 11/00	play 03/01	play 10/01
play 12/00	play 06/01	play 11/01
play 01/01	play 07/01	play 12/01
play 02/01	play 08/01	play 01/02
play 02/02	play 06/02	play 10/02
play 03/02	play 07/02	play 11/02
play 04/02	play 08/02	play 12/02
play 05/02	play 09/02	play 01/03

pro Heft € 3,50 =	
außer play 01/01 (mit Video) Heft € 4,55 =	
+ PORTO =	
Gesamtbetrag:	

Inland: € 1,53 • ab 2 Hefte € 2,25
 • ab 4 Hefte € 3,68
 Ausland: € 6,14 • ab 2 Hefte € 8,16

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen
 mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
 play - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

PLATINUM

BUDGET

Neben den offiziellen Platinum-Titeln für PSone und PlayStation2 lassen sich inzwischen auch viele Spiele zu Schnäppchenpreisen ergattern. Play durchstöbert für euch die Schnäppchen-Kisten und warnt vor billigen Gurken.

Marc Kirzeder

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

PS2



Baldur's Gate: Dark Alliance ist ein grafischer Leckerbissen für Action-Rollenspieler.

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Black Isle Studios/ Snowblind Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO:	www.vid.de

MEMORY CARD	SPIELER
343KB	1-2
USK	12 Jahre



BGDK TEXTE DEUTSCH SPRACHE AUSGABE DEUTSCH	Grafik 93% Sound 88%	RATING (PROZENT) 90	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

Wenn man bedenkt, dass die Snowblind Studios zum ersten Mal für eine Sony-Konsole programmiert haben, kommt die Leistung, die sie hier vollbracht haben, fast einem Wunder gleich. Eine regelrechte Grafikbombe, die ihresgleichen sucht. Noch nie waren solch detaillierte Umgebungen mit Effekten gespickt und gleichzeitig so ruckelfrei. Soundtechnisch wurde der Titel perfekt untermalt, wodurch es umso leichter wird, seinen Abenteuerlust nachzugeben. Der viel zu lineare Spielverlauf stellt allerdings ein großes Manko dar. Im höchsten Schwierigkeitsgrad haben wir

– mit stupidem Durchrennen – gerade mal knappe sechs Stunden gebraucht. Der Durchschnitt liegt jedoch bei rund zehn Stunden hochkarätigem, blutgetränktem Spielspaß. Bedenkt man, dass zwei Durchläufe nötig sind, um den Bonus-Charakter Drizzt Do'Urden freizuspielen, verlängert sich die Spieldauer allerdings gewaltig. Und wer weiß, wie man belohnt wird, wenn man die Aufgabe mit dem Dunkelfelken erneut meistert? Lange Rede, kurzer Sinn – Baldur's Gate: Dark Alliance ist auch als Budget-Titel ein absoluter Pflichtkauf.

BLOODY ROAR 3

PS2



Einfaches Gameplay und „Beast“-Feature zieren das Einsteiger-Beat'em-Up.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Hudson Soft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO:	www.vid.de

MEMORY CARD	SPIELER
137KB	1-2
USK	12 Jahre



BGDK TEXTE DEUTSCH SPRACHE AUSGABE DEUTSCH	Grafik 71% Sound 81%	RATING (PROZENT) 75	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

Tekken Tag Tournament hat seine spielerische Tiefe, Dead or Alive protzt mit hoher Spielgeschwindigkeit und riesigen Arenen, bei Hudson Soft's Blood Roar 3 steht eindeutig das Beast-Feature im Vordergrund. Die für PS2-Verhältnisse nicht gerade überwältigende Grafik wird eindeutig durch die simple Steuerung und die animalischen, actiongeladenen Kämpfe wettgemacht. So gibt es jeweils einen Button für Schlag, Tritt und Wurf sowie eine Taste zur Verwandlung in das Ungetüm. Mit der R1-Taste könnt ihr die Schläge eures Gegners abblocken. Zudem runden gut gelungene

Soundeffekte die Atmosphäre perfekt ab. Zwar kann der dritte Teil der Serie nicht mehr so klar überzeugen wie seine Vorgänger auf der PSone, dennoch bietet er eine nette Abwechslung zu Genrekollegen. Prügfelns freuen sich auf unterhaltsame Stunden, die allein durch das mächtige Repertoire an Spielmodi garantiert sind. Punktabzug gibt es für die hässlichen PAL-Balken und eine im Vergleich zur NTSC-Version gedrosselte Spielgeschwindigkeit. Auch die instabile Framerate fiel uns negativ auf. Bei einem Preis von 30 Euro lohnt eine Probe-Prügelei allemal.

TOP GUN: COMBAT ZONES

PS2



Mehr Action als Simulation, in Top Gun: Combat Zone geht's schnell zur Sache.

Genre	Shooter
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Titus
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO:	www.vid.de

MEMORY CARD	SPIELER
177KB	1
USK	12 Jahre



BGDK TEXTE DEUTSCH SPRACHE AUSGABE DEUTSCH	Grafik 76% Sound 67%	RATING (PROZENT) 76	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

Wer glaubt, dass er zu Kenny Loggins' Top-Gun-Hymne „Danger Zone“ den Himmel unsicher machen kann, wird enttäuscht werden. Zwar liegt die Lizenz vor, der Kultsong wird aber, genau wie die Online-Option und die Original-Filmsequenzen, erst im zweiten Teil Spielerherzen erfreuen. Obwohl sich Top Gun: Combat Zones nicht an der filmischen Vorlage orientiert, kommen die Fans von Maverick und Goose durchaus auf ihre Kosten. In den 36 Missionen können sich Nachwuchspiloten in bester Kampfjet-Manier einem actiongeladenen Rausch der Geschwindigkeit hinge-

ben, der Anspruch bleibt dabei aber leider etwas auf der Strecke. Die Missionen sind zwar nicht gerade simpel, jedoch in den Grundzügen zu ähnlich aufgebaut. Aber etwas anderes darf man von einem Arcade-Shooter ja auch nicht erwarten. Wie es sich für einen arcadelastigen Action-Shooter gehört, besticht Top Gun: Combat Zones durch seinen rasanten Spielfluss. Ohne Verzögerungen brausen die Jets über die Einsatzgebiete. Grafisch trüben Nebelschwaden am Horizont den sonst soliden Eindruck des Action-Titels – sie kaschieren den langsamen Grafikaufbau.

WEITERE PLAYSTATION2-SPIELE ZU SCHNÄPPCHEN-PREISEN



Wer jetzt vorbestellt, bekommt Laras neuestes Abenteuer besonders günstig.

Auch der Online-Anbieter „Amazon“ (www.amazon.de) hat viele PlayStation2-Spiele zu günstigen Preisen im Programm:

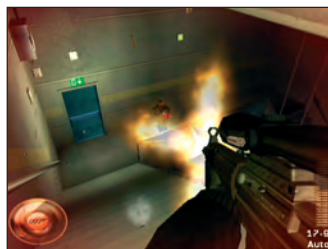
Zum Beispiel: **Tomb Raider: The Angel of Darkness** (Eidos Interactive) 44,99 €, **GTA Vice City** (Take 2 Interactive) 54,99 €, **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme** (Electronic Arts) 49,99 €, **Burnout** (Acclaim) 39,99 €, **Swing Away Golf** (Electronic Arts) 39,95 €



Burnout 2 gibt's beim Media-Markt preisgünstig mit zwei anderen Acclaim-Titeln.

Frei nach dem Motto „Ich bin ja nicht blöd!“ hat die **Media-Markt-Kette** ein Acclaim-3er-Bundle mit folgenden Action-Titeln zusammengestellt: **Shadowman: 2nd Coming**, **Crazy Taxi** und **Burnout 2**.

Das Bundle geht für 79,99 Euro über die Ladentische. Das Paket ist in vielen Filialen leider schon vergriffen, in einigen größeren Geschäftsstellen solltet ihr jedoch noch fündig werden.



„Der Club“-Mitglieder bekommen Hits wie James Bond 007: Nightfire besonders günstig.

Bertelsmann „Der Club“

(www.derclub.de, Mitgliedschaft erforderlich!) bietet aktuelle PlayStation-Hits schon jetzt zu Platinumpreisen und zum Teil noch günstiger an.

Zum Beispiel: **James Bond 007: Nightfire** (PS2, Electronic Arts) 27,50 €, **FIFA Football 2003** (PS2,

Electronic Arts) 30,- €, **Pro Evolution Soccer 2** (PS2, Konami) 30,- €, **Tony Hawk's Pro Skater 4** (PS2, Activision) 30,- €, **Harry Potter und die Kammer des Schreckens** (PS2, Electronic Arts) 30,- €, **Primal** (PS2, SCEE) 30,- €, **Kingdom Hearts** (PS2, Square Enix) 30,- €, **Der Herr der Ringe: Die Gefährten** (PS2, Vivendi Universal) 30,- €, **Star Wars Bounty Hunter** (PS2, Electronic Arts) 27,- €, **The Getaway** (PS2, SCEE) 30,- €, **RTL Skispringen 2002** (PSone, THQ) 3,30 €, **Syphon Filter 3** (PSone, SCEE) 5,- €, **WRC Arcade** (PSone, SCEE) 10,- €, **Harry Potter und die Kammer des Schreckens** (PSone, Electronic Arts) 16,- €, **Tony Hawk's Pro Skater 4** (PSone, Acclaim) 16,- €, **Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22** (PSone, Infogrames) 10,- €.

In der Masse der PSone-Spiele die Perlen zu finden, ist nicht leicht – wir haben für euch die Highlights zusammengetragen!

DIE BESTEN PSONE-SPIELE		
Genre	Hersteller	Wertung
Action-Adventure		
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★
3. Syphon Filter 3	SCEE	★★★★
Adventure		
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★
American Football		
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★
Basketball		
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★
Beat 'em Up 2D		
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★
2. X-Men: Mutant Academy 2	Activision	★★★
3. X-Men: Mutant Academy	Activision	★★★
Beat 'em Up 3D		
1. Ehrgeiz	Square	★★★★
2. Tekken3	Namco	★★★★
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★
Boxen		
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★
Denkspiel/Geschicklichkeit		
1. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★
2. You don't know Jack	Take 2 Interactive	★★★★
3. Crash Bash	SCEE	★★★★
Eishockey		
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★
F1 Racing		
1. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★
Flipper		
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★

DIE BESTEN PSONE-SPIELE		
Genre	Hersteller	Wertung
Fun-Racer		
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disney Interactive	★★★
Fun-Sport		
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★
2. Thrasher: Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★
Fußball		
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★
3. ISS 2000	KCEE	★★★★
Future-Racer		
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★
3. Rolloage	Psygnosis	★★★★
Golf		
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★
Jump 'n Run 2D		
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★
Jump 'n Run 3D		
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★
2. MediEvil 2	SCEE	★★★★
3. Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	★★★★
Lightgun-Shooter		
1. Time Crisis: Projekt Titan	SCEE	★★★
2. Point Blank 3	Namco	★★★
3. Ghoul Panic	Namco	★★★
Motocross		
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★
2. Motocross Championship	THQ	★★★
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★
Motorrad-Racing		
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★
Musikspiel		
1. Guitar Freaks - Japan Import	KCEJ	★★★★
2. Music 2000	Codemasters	★★★★
3. Beatmania - European Edit	KCEE	★★★★

DIE BESTEN PSONE-SPIELE		
Genre	Hersteller	Wertung
Rennspiel		
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★
2. Colin McRae 2.0	Codemasters	★★★★
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★
Rollenspiel/Action-RPG		
1. Final Fantasy IX	Square	★★★★
2. Chrono Cross	Square	★★★★
3. Vagrant Story	SVG	★★★★
Shooter 2D		
1. Einhänder - US-Import	Squaresoft	★★★★
2. R-Type Delta	Irem	★★★★
3. Thunderforce V	Technosoft	★★★
Shooter 3D		
1. Indiziert	OIT	★★★★
2. Indiziert	Electronic Arts	★★★★
3. Alien: Die Wiedergeburt	Electronic Arts	★★★★
Sonstige Sportarten		
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★
3. International Track & Field	KCEE	★★★
Strategie (Echtzeit)		
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★
2. Hammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★
3. C&C: Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★
Strategie (rundenbasiert)		
1. Front Mission 3	SVG	★★★★
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★
3. Worms World Party	Virgin Interactive	★★★
Survival-Horror		
1. Alone in the Dark: The new nightmare	Infogrames	★★★★
2. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★
3. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★
Tennis		
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★
Wirtschaftssimulation		
1. Civilization II	Activision	★★★★
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★
3. BDFL Manager 2001	Codemasters	★★★★
Wrestling		
1. WWF SmackDown!2 Know your Role	THQ	★★★★
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★
3. WWF Attitude	Acclaim	★★★★

Heiko Strobel

play RATING

play Rating	100-91% =	*****
play Rating	90-81% =	****
play Rating	80-71% =	***
play Rating	70-61% =	**

PS2

DIE BESTEN DER BESTEN

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-SPIELEDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

PLAYSTATION 2

NEED FOR SPEED:
HOT PURSUIT 2

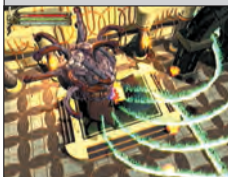
EA



Um ein realistisches Gefühl von Tempo zu vermitteln, soll der Titel trotz vieler Streckendetails mit stabilen 60 Fps laufen. Die zwölf Strecken teilen sich erneut in Rundkurse und Etappen, die über den Globus verteilt sind. Auf den Straßen herrscht dichter Verkehr und schnelles Reaktionsvermögen entscheidet über Sieg oder Niederlage.

BALDUR'S GATE:
DARK ALLIANCE

Virgin Interactive



Das RPG basiert auf dem neuesten Regelwerk des bekannten „Pen&Paper“-Rollenspiels Dungeon&Dragon. Grafisch ist der Titel ein Highlight. Auch der exzellente Sound wird euch, ohne dass ihr es wollt, tief in die Spielwelt von Baldur's Gate abtauchen lassen, wo ihr als Zwerg, Ranger oder Zauberin erscheinen werdet.

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. Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	****	play 02/03
2. Tekken 4	SCEE	****	play 10/02
3. Virtua Fighter 4	SCEE	****	play 05/02
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

WIPEOUT FUSION

SCEE



Das Handling der Gleiter ist eine wahre Pracht. Wipeout Fusion tritt in die Fußstapfen des legendären zweiten Teils der Serie. Man driftet voller Elan durch enge Kurven und schleift dabei Funken sprühend mit dem Heck an der Bande entlang.

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.

ISS 2

Konami



Die gute Mischung aus körperbetontem Rasenkrimi und ästhetischem Traumfußball lässt so gut wie keine Wünsche offen. Bei den vier Modi Freundschaftsspiel, Int. Pokal, Spezial-Liga und Weltliga-Modus dürfte für jeden etwas dabei sein.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Flipper			
1. Akira Psycho Pinball	Infogrames	★★★	play 10/02
Fußball			
1. Pro Evolution Soccer 2	Konami	★★★★	play 11/02
2. Pro Evolution Soccer	Konami	★★★★	play 11/01
3. TIF: This Is Football 2003	SCEE	★★★★	play 10/01
Future-Racer			
1. wipEout Fusion	SCEE	★★★★	play 02/02
2. XG3: Extreme-G Racing	Acclaim	★★★	play 09/01
3. G-Surfers	Modern Games	★	play 03/02
Golf			
1. Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	★★★★	play 01/03
2. Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/01
3. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/00
Jump'n Run			
1. Ratchet and Clank	SCEE	★★★★★	play 11/02
2. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	★★★★★	play 12/01
3. Sly Raccoon	SCEE	★★★★	play 01/03
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	★★★	play 11/01
2. Dino Stalker	EA	★★★	play 08/02
3. Endgame	Empire Interactive	★★★	play 08/02
Motorrad Racing			
1. MotoGP 2	SCEE	★★★★	play 02/02
2. MotoGP	SCEE	★★★★	play 02/01
3. ATV Offroad	SCEE	★★★	play 08/01
Musikspiel			
1. MTV Music Generator 2	Codemasters	★★★★★	play 05/01
2. eJay Club World	Empire Interactive	★★★★★	play 08/02
3. Frequency	SCEE	★★★★	play 06/02
Rallyspiel			
1. V-Rally 3	Infogrames	★★★★	play 07/02
2. WRC: World Rally Championship	SCEE	★★★★	play 12/01
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	★★★★★	play 08/01
2. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	★★★★★	play 10/02
3. Splashtown	Infogrames	★★★★	play 12/01
Rollenspiel			
1. Final Fantasy X	SCEE	★★★★	play 06/02
2. Suikoden III -US Import-	Konami	★★★★	play 02/03
3. Summoner 2	THQ	★★★★	play 11/02
Action-RPG			
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	★★★★	play 01/02
2. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	★★★★	play 11/02
Shooter			
1. Ace Combat 4: Distant Thunder	SCEE	★★★★	play 02/02
2. REZ	SCEE	★★★	play 02/01
3. Police 24/7	Konami	★	play 04/02
Survival-Horror			
1. Silent Hill 2	Konami	★★★★	play 11/01
2. Project Zero	Wanadoo	★★★★	play 09/02
3. Extermination	SCEE	★★★★	play 06/01
Sonstige Sportarten			
1. ESPN International Track & Field	Konami	★★★★	play 11/00
2. Allstar Baseball 2003	Acclaim	★★★	play 05/02
3. G1 Jockey	Konami	★★★	play 05/02
Strategie			
1. Ring of Red	Konami	★★★	play 06/01
2. Kessen II	Electronic Arts	★★★	play 04/02
3. Kessen	Electronic Arts	★★★	play 12/00
Strategie (Echtzeit)			
1. Commandos 2: Men of Courage	Eidos	★★★★	play 09/02
2. Conflict Zone	Ubi Soft	★★★	play 04/02
3. Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	★★★	play 10/01

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Tennis			
1. Virtua Tennis 2	SCEE	★★★★	play 12/02
2. Smash Court Tennis: Pro Tournament	SCEE	★★★	play 06/02
3. Slam Tennis	Infogrames	★★★	play 08/02
Wirtschaftssimulation			
1. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01
2. BDFL Manager 2003	Codemasters	★★★	play 01/03
3. BDFL Manager 2002	Codemasters	★★★	play 06/02
Wrestling			
1. WWE SmackDown! Shut your mouth	THQ	★★★	play 12/02
2. WWF SmackDown! Just bring it	THQ	★★★	play 12/01
3. Legends of Wrestling	Acclaim	★	play 03/02

RING OF RED

Konami



Ring of Red ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Dies beginnt beim Aufbau der über 20 Missionen, reicht bis hin zu den vielen strategischen Möglichkeiten und endet bei der ansprechenden Story, die gut 100 Stunden beschäftigen dürfte.

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.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

EA

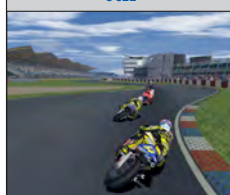


Es wird mind. 14 Stunden lang Unterhaltung in Top-Qualität geboten. Selbst der PC-Titel MoH: Allied Assault wird in den Sack gesteckt. Die Präsentation, die Spielbarkeit und die neuen Ideen machen den Titel zum Meilenstein in der PS2-Ära.

PLAYSTATION 2

MOTOGP 2

SCEE



Dank der vielen Modi und Boni garantiert MotoGP 2 viele Stunden vor dem TV. Allerdings nur, wenn man sich dem hohen Schwierigkeitsgrad gewachsen sieht. Realismus hin, Herausforderung her – der Spielspaß darf nicht auf der Strecke bleiben; und das kann bei MotoGP 2 unter Umständen schnell passieren.

F1 2002

EA



F1 2002 kann mit vielen Neuerungen auftrumpfen. Alle Fahrzeuge der zwölf Teams glänzen im aktuellen Look. Formel-1-Neuinsteiger Toyota ist natürlich mit seinen zwei Piloten Mika Salo und Alan McNish ebenfalls am Start. Auf den neuen F2002 von Ferrari müssen virtuelle Rennfahrer allerdings leider verzichten.

FLUCHT VON MONKEY ISLAND

EA



Das komplette Abenteuer sprudelt vor witzigen Details und die Rätselkost, auf gewohntem LucasArts-Niveau, macht selbst Profis Mühe, das Geheimnis der ultimativen Beleidigung zu lösen. Wer sich mit den Prequels auskennt, hat etwas mehr von den witzigen Kommentaren, da sich manche Anspielung auf die Vorgänger bezieht.

playDVD

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.

„BAND OF BROTHERS: WIR WAREN BRÜDER“

Entweder als Leih-DVD oder als Import aus der Schweiz erhältlich. Auf Grund der hohen Nachfrage ist der Film nur mit sehr viel Glück zu bekommen. Der Deutschland-Release ist derzeit noch nicht bekannt, aber diese 120 Millionen Dollar teure Fernsehserie darf man sich auf keinem Fall entgehen lassen. Die zehnteilige Reihe, die von Tom Hanks, Steven Spielberg und dem TV-Sender HBO initiiert wurde, erzählt die Geschichte der „Easy Company“ zu Zeiten des Zweiten Weltkrieges. Die Folgen wurden von insgesamt acht verschiedenen Regisseuren inszeniert und behandeln unterschiedliche Kriegs-Abschnitte.

FOLGE 1: CURRAHEE

Ein bunt zusammengewürfelter Haufen junger Soldaten beginnt die Ausbildung zum Fallschirmspringer. Leutnant Sobel drillt die Easy Company zu Elitesoldaten. Später wird er von Leutnant Richard Winters abgelöst.

FOLGE 2: DER ERSTE TAG

Am 6. Juni 1944 (D-Day) springen Tausende von Fallschirmspringern über Frankreich ab. Die Verluste sind dramatisch und von den Überlebenden landet keiner an der geplanten Stelle. Winters sammelt verstreute Soldaten ein und greift eine befestigte deutsche Artilleriestellung an.

FOLGE 3: CARENTAN: BRENNPUNKT NORMANDIE

Zwei Tage nach dem D-Day nimmt die Easy Company die Stadt Carentan ein. Abermals fallen etliche Soldaten. Nach 36 Tagen in der Normandie kehrt die Truppe zurück nach England.



FOLGE 4: DIE NEUEN

Auf Grund der immensen Verluste kommen unerfahrene Fallschirmspringer zur Easy Company. Bei der gescheiterten Operation Market-Garden wollte man über Holland nach Deutschland durchmarschieren. Doch die deutsche Übermacht vertreibt, unter hohen Verlusten, die alliierten Streitkräfte.

FOLGE 5: KREUZUNGEN

Winters wird aufgrund eines überwältigenden Sieges zum Stabsoffizier befördert. Die Easy Company wird als Frontverstärkung in den belgischen Ardennen eingesetzt. Unzureichend ausgerüstet erlebt sie einen bitterkalten Winter.

FOLGE 6: BASTOGNE

Im tiefsten Winter nahe der belgischen Stadt Bastogne halten die Männer der Easy Company allein die Stellung. Ihre ärgsten Feinde jedoch sind Hunger und eisige Kälte. Keine Winterkleidung, kaum Vorräte und nur wenig Munition.

FOLGE 7: DURCHBRUCH

Die erschöpften Soldaten müssen nun die Nachbarstadt Foy einnehmen. Die Unfähigkeit

ihres Kommandeurs Dike macht alles noch schlimmer als es ohnehin schon ist. Doch Winters sind die Hände gebunden.

FOLGE 8: DER SPEZIALAUFTRAG

Die Easy Company erreicht die deutsche Grenze. Laut Befehl soll eine Patrouille den Rhein überqueren und deutsche Gefangene machen. Auf Grund eines Verlustes ignoriert Winters den Befehl, eine weitere Patrouille loszuschicken.

FOLGE 9: WARUM WIR KÄMPFEN

Die Easy Company betritt deutschen Boden. In einem verlassenen Konzentrationslager treffen sie auf heruntergekommene Gefangene. Die Einwohner des Ortes behaupten, nichts von dem KZ gewusst zu haben.

FOLGE 10: KRIEGSENDE

Die Easy Company rückt im bayerischen Berchtesgaden ein und nimmt Hitlers Festung auf dem Obersalzberg ein. Durch die Kapitulation Japans wird der Krieg endgültig beendet und die Truppe darf zurück nach Hause.



THE CROW: DIE KRÄHE (SPECIAL EDITION)

Buena Vista Home Ent. –
USA 1994 – ca. 98 min.



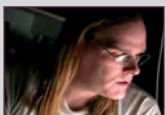
Brandon Lee: „Der Schlüssel zu Unsterblichkeit ist, ein erinnerungswürdiges Leben zu führen“

	Genre	Fantasy
	Regie	Alex Proyas
	Bildformat	1.85:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 18 Jahren
	Preis	ca. € 25

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 7

James O'Barr



James O'Barr, Zeichner und Autor des Comics „The Crow“, musste in seinem Leben einige Schicksalsschläge ertragen. Als er Anfang der Achtziger-Jahre den „The Crow“-Comic erfand, war das nicht zuletzt eine Selbsttherapie, um eine persönliche Tragödie zu verarbeiten. Zur Zeit arbeitet O'Barr an einer neuen Comic-Serie namens „Gothic“.

Früher glaubten die Menschen, dass eine Krähe die Seele der Sterbenden ins Reich der Toten trägt. Doch manchmal finden die Seelen keine Ruhe, weil etwas Furchtbares passiert ist. Und dann kann es durchaus vorkommen, dass die Krähe die Seele zurückbringt, so dass sie die alten Rechnungen begleichen kann.

So ist es Eric Draven (Brandon Lee) ergangen. Der junge Musiker und seine Verlobte Shelly Webster (Sofia Shinas) wurden in der Nacht vor Halloween – der Teufelsnacht – in ihrer Wohnung von einer üblen Schlägerbande brutal ermordet. Auch andere Gewaltverbrechen, die in dieser Nacht

vollzogen wurden, konnte die Polizei nicht aufklären und somit wanderten die Geschehnisse zu den Akten. Ein Jahr später kehrt Eric aus dem Reich der Toten zurück, da seine Seele keine Ruhe fand. Eine geheimnisvolle Krähe weist den Auferstandenen in seine düstere Aufgabe ein – denn die Zeit, Rache zu nehmen, ist gekommen...

Der ursprünglich als B-Movie geplante Film avancierte schnell zum Kultfilm der Dark-Wave- und Gothic-Gemeinde. Düster, geheimnisvoll und fantastisch in Szene gesetzt, erweckt „The Crow“ detailgetreu und atemberaubend das Kult-Comic zum Leben. Um möglichst nahe an der Vorlage zu bleiben, wurden Drehorte und sogar Einstellungen genau dem Comic nachempfunden. Die atmosphärische Musik („The

Cure“, „Stone Temple Pilots“ und „Nine inch Nails“) und der mysteriöse Tod von Brandon Lee machten „The Crow“ gleich nach Kinostart zu einem Filmereignis, nicht nur für Gothic-Fans.

Das Bild glänzt mit hohem Kontrastumfang und exzellenter Schärfe. Hierdurch bleiben auch in den düstersten Szenen alle Details erkennbar. Bildrauschen, Artefakte und Blockbildung schmälern dafür in hellen Sequenzen den visuellen Genuss. Das Geschehen spielt sich hauptsächlich über Frontlautsprecher ab. Räumliches Gefühl kommt nur selten auf und direktionale Effekte sind ebenso rar gesät.

Nicht nur unter Fans gilt „The Crow“ als Kultfilm und als eines der besten Werke der Neunziger. Also zu greifen!

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Der letzte Flug durchs All!



Seit dem 16. Januar fliegt Picard mit seiner Mannschaft im Kino voraussichtlich das letzte Mal mit der Enterprise. Nichts Neues aus dem „Star Trek“-Universum. Viele Motive hat man in der TV-Serie schon besser gesehen. Dennoch bietet der Abschied von Picard & Co. so manche Szene von hohem Schauwert. Für Fans ein Muss – ansonsten was für graue Nachmittage.

„Sieben“-Nachfolger



Das Drehbuch zum Nachfolger des Thrillers „Sieben“ ist bereits geschrieben. Brad Pitt ist allerdings nicht mit von der Partie. Der sitzt nämlich als David Mills in einer psychiatrischen Anstalt. Der Polizist William Somerset (Morgan Freeman) steht diesmal im Mittelpunkt des Geschehens. Er begibt sich auf die Jagd nach einem Serienkiller mit übersinnlichen Kräften.

Tragischer Verlust

Über 1000 indische Filmklassiker wurden bei einem Feuer zerstört. Viele dieser Streifen stammen aus der klassischen Bollywood-Ära der Dreißiger und Vierziger Jahre. Man geht davon aus, dass das Feuer in dem Film- und Fernsehinstitut durch eine defekte Klimaanlage ausgelöst worden ist. Die Zerstörung der Filme stellt einen riesigen geschichtlichen Verlust für Indien dar.

E Ein Making of (ca. 16 Min.), das Portrait von James O'Barr, dem Schöpfer der Comic-Serie (ca. 32 Min.), ein Audiokommentar von Regisseur Jeff Most und Drehbuchautor John Shirley und drei

ungeschnittene Szenen (ca. 11 Min.). Weitere Szenen in einem Zusammenschnitt (6 Min.), eine Bildergalerie mit Konzeptzeichnungen und über 300 Storyboard-Bildern.



PLAY TIPP

„Sylvester Stallone Box Set“-
3-DVD-Box

Assassins: Die Killer



Er gilt als eiskalter Profi-Killer, der sich in der Branche einen gefürchteten Namen erworben hat. Doch als man einen jungen Killer auf ihn ansetzt, wird er in einem tödlichen Kampf der Generationen selbst zum potenziellen Opfer. Der Profi muss seine ganze Erfahrung einsetzen, um den Jüngeren am Ende alt aussehen zu lassen.

ca. 125 min. – Warner – ab 16 Jahren

The Specialist



Der Sprengstoffexperte Ray Quick erhält von der verführerischen May (Sharon Stone) einen gefährlichen Auftrag. Die sexy Blondine will den Mord an ihren Eltern rächen – der verantwortliche Clan soll weggebombt werden. Ray übernimmt den Job, doch bald merkt er, dass seine attraktive Auftraggeberin nicht ganz das ist, was sie zu sein vorgibt...

ca. 106 min. – Warner – ab 16 Jahren

Tango & Cash



Als draufgängerische Cops sind Tango und Cash die Besten in L.A.. Jeder geht seinen Weg im Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Als ein mächtiges Syndikat versucht, die beiden auszuschalten, müssen sie sich verbünden. Im Kampf ums Überleben wird aus zwei Einzelgängern ein hoch explosives Team.

ca. 99 min. – Warner – ab 16 Jahren

ARAC ATTACK: ANGRIFF DER ACHTBEINIGEN MONSTER

Warner Home Video
USA 2002 – ca. 96 min.

Ich glaub', ich spinne! Das Bonusmaterial ist zwar sehr knapp ausgefallen, das Wenige aber ist durchaus interessant.

Genre	Gruselkomödie
Regie	Ellyrkayem
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 30

In der verträumten Kleinstadt Prosperity ist eigentlich immer „tote Hose“. Bis bei einem Verkehrsunfall ein paar Fässer von einem LKW in einem Tümpel rollten. Spinnenzüchter Joshua füttert seine „Lieblinge“ mit sehr schnell wachsenden Grillen, die sich in der Nähe des Teiches aufhalten. Und auch seine Spinnen zeigen daraufhin starke Wachstumsschübe. Als er in seinem Wüstenrefugium von einer giftigen Tarantel gebissen wird, stößt er bei seinem Todeskampf sämtliche Terrarien um – natürlich entkommen die Spin-

nen aus ihrem Gefängnis. Die Monster wachsen weiterhin wie wild, nisten sich unter der Stadt in einem stillgelegten Stollen ein und gehen auf die Jagd nach Haustieren, Straußen und Menschen. Der kleine Mike ist Spinnexperte. Und natürlich glaubt ihm niemand, als er die Bevölkerung vor den Spinnen warnt...

Die Story ist zwar an den Haaren herbeigezogen, aber das stört nicht. Der Titel ist eine humorvolle Hommage an B-Movie-Klassiker wie „Formicula“ und „Tarantula“. Lachfaktor hoch!

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 5

NATURAL BORN KILLERS

Warner Home Video
USA 1994 – ca. 114 min.

Mit insgesamt 3000 Schnitten, 18 Filmformaten und impulsiver Gewaltdarstellung wird dieser Film nicht jedermanns Geschmack treffen.

Genre	Thriller
Regie	Oliver Stone
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 18 Jahren
Preis	ca. € 18

„Natural Born Killers“ ist wohl einer der am kontroversesten diskutierten Filme der Neunziger. Die meisten Kritiker ließen den Streifen erbarmungslos durchfallen. Die Hauptkritik kam natürlich aus dem Lager der Jugendschützer, oder derer, die die eigentliche Botschaft nicht verstanden haben. Regisseur Oliver Stone wollte zum Nachdenken anregen über die Kriminalitätsrate in den USA und über den Medienzirkus. Der Film erzählt die Geschichte von Mickey und Mallory auf ihrem Weg quer durch die USA. In Rück-

blicken sieht man die Anfänge ihrer Beziehung. Vor allem wird deutlich, wie skrupellos und egozentrisch die beiden sind. Insgesamt pflastern sie ihren Weg mit 52 Leichen. Bei jedem Mord jedoch lassen sie direkt am Schauplatz einen Menschen am Leben. Dieser soll dann den Medien über die blutigen Taten des Killerpärchens berichten. Stets ist der Reality-TV-Moderator Wayne Gale am schnellsten zur Stelle. Durch die ständige TV-Präsenz erreicht das Pärchen bei vielen US-Bürgern Kultstatus.

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 6

DAS JESUS VIDEO

Eurovideo
D 2002 – ca. 182 min.

Das alte Elend der verfilmten Romane: Kennt man das Buch, ist man meist von der filmischen Umsetzung enttäuscht.

Genre	Thriller
Regie	Sebastian Niemann
Bildformat	1.78:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 2.0 DS
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 18

Der Erfolgsroman „Das Jesus Video“ von Andreas Eschbach aus dem Jahre 1998 diente als Vorlage für die zweiteilige TV-Produktion, die Anfang Dezember auf Pro7 ausgestrahlt wurde und Traumquoten erreichte.

Bei Ausgrabungen in Israel macht der junge Archäologiestudent Steffen eine rätselhafte Entdeckung: Ein 2000 Jahre altes Skelett – zusammen mit der Bedienungsanleitung für eine Videokamera, die es noch gar nicht gibt! So absurd es erscheint, doch Steffen wird den Gedanken

nicht los, dass der Tote ein Zeitreisender war, der Jesus Christus gefilmt hat. Aber wo ist das Video? Steffen und seine Kollegin Sharon versuchen unter Einsatz ihres Lebens, die Antwort zu finden, denn schon bald beginnen skrupellose Abenteuer, Vertreter des Vatikans und der Geheimdienst eine erbarmungslose Hetzjagd.

Mangel an Kontrast in dunklen Szenen, ständig sichtbares Bildrauschen und Unschärfe sind für eine neue Produktion leider nur ungenügend.

DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 4

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Februar 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
101 REYKJAVIK (Verleih)	Arthaus	Februar
2002: DURCHGEKNALLT IM ALL	Columbia	25. Februar
ALI (Verleih)	20th Century Fox	13. Februar
AUF HERZ UND NIEREN	Warner Home Video	27. Februar
AUSTIN POWERS IN GOLDSTÄNDER	Warner Home Video	06. Februar
BEZIEHUNGEN UND ANDERE KATASTROPHEN	Warner Home Video	20. Februar
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN – ONCE MORE WITH FEELING	20th Century Fox	15. Februar
CHRISTOPHER COLUMBUS	Splendid	24. Februar
DEAD HEAT (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Februar
DER DICKE IN MEXICO	e-m-s	20. Februar
DER DICKE UND DAS WARZENSCHWEIN	e-m-s	20. Februar
DIE ARTHUR COHN EDITION (6 Oscar- und 2 Bonusfilme)	Concorde Home Ent.	05. Februar
DIE GEHEIMNISVOLLE MINUSCH	Warner Home Video	20. Februar
DIE LIEBENDEN VON PONT-NEUF	Arthaus	Februar
DIE MOTHMAN PROPHEZEIUNGEN	Concorde Home Ent.	05. Februar
DIE PILATES METHODE: WEEKLY WORKOUT	Polyband	24. Februar
DIE RÜCKKEHR DER WILDGÄNSE	Splendid	24. Februar
DIE UHR LÄUFT AB	Kinowelt Home Ent.	Februar
DOWN BY LAW	Arthaus	Februar
DOWN	Universum Film	17. Februar
DRAGONBALL Z: ANGRIFF DER CYBORGS	Polyband	24. Februar
ERKAN & STEFAN: DIE MÄCHTE DER FINSTERNIS	Universum Film	24. Februar
FLIEGENDE KILLER: PIRANHA 2	Columbia	11. Februar
GEBALLTE LADUNG: DOUBLE IMPACT	Eurovideo	20. Februar
GETAWAY	Eurovideo	20. Februar
GOD'S ARMY	Eurovideo	20. Februar
GRATEFUL DAWG	Columbia	11. Februar
HARRISON FORD BOX-SET (3 DVDs)	Warner Home Video	06. Februar
HENNING MANKELL: DIE FÜNFTE FRAU	Universum Film	17. Februar
HOLLYWOOD COP	Splendid	24. Februar
JACKIE CHAN ADVENTURES: DIE SERIE (Teil 1)	Columbia	11. Februar
LAST SUPPER: DIE HENKERSMAHLZEIT	Columbia	11. Februar
LEGEND OF GINGKO	e-m-s	20. Februar
LEO UND CLAIRE	Eurovideo	20. Februar
LILI MARLEEN	Arthaus	Februar
LILO UND STITCH	Buena Vista Home Ent.	20. Februar
LOVE AND A BULLET	Columbia	25. Februar
MR. BEAN	Universum Film	24. Februar
PARTY ANIMALS	Universum Film	10. Februar
PLAYBOY: HEIßE GESPIELINNEN	Eurovideo	20. Februar
REVELATION	Kinowelt Home Ent.	Februar
SEITENSPRÜNGE IN NEW YORK	Arthaus	Februar
SHAFT BOX-SET (3 DVDs)	Warner Home Video	06. Februar
SHAMPOO	Columbia	11. Februar
SIROCCO: ZWISCHEN KAIRO UND DAMASKUS	Columbia	11. Februar
SNOW DOGS: ACHT HELDEN AUF VIER PFOTEN	Buena Vista Home Ent.	06. Februar
STEPHEN KINGS: ES	Warner Home Video	20. Februar
STEPHEN KINGS: THE SHINING	Warner Home Video	20. Februar
STERNE DIE NIE UNTERGEHEN:		
ATLANTIC AFFAIRS	Universum Film	10. Februar
STUART LITTLE 2	Columbia	11. Februar
THE DEVILS BACKBONE	Kinowelt Home Ent.	Februar
THE MASTER CRIMINAL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Februar
THE POWERPUFF GIRLS: MOVIE	Warner Home Video	06. Februar
THE VENGEANCE OF SHE	e-m-s	20. Februar
TÖDLICHES TRIO: VERFÜHRUNG ZUM SEX	Columbia	11. Februar
TRUE ROMANCE	Eurovideo	20. Februar
UNTREU	20th Century Fox	22. Februar
WAKING UP IN RENO: EIN FLOTTER VIERER	Highlight Video	06. Februar

Februar 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
WINDTALKERS (Verleih)	20th Century Fox	27. Februar
WINNIE PUUH – VALENTINSTAG: WEIL ICH DICH MAG	Buena Vista Home Ent.	06. Februar
WINNIE PUUH'S BILDERBUCH: EIN HERZ FÜR I-AAH	Buena Vista Home Ent.	06. Februar
März 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
ANG LEE 3er BOX	Arthaus	März
BAD COMPANY	Buena Vista Home Ent.	13. März
DER KLEINE EISBÄR: NEUE ABENTEUER, NEUE FREUNDE 2	Warner Home Video	27. März
DER RÄUBER HOTZENPLOTZ	Concorde Home Ent.	05. März
DER STELLVERTRETER	Concorde Home Ent.	05. März
DON CAMILLO: DIE GROßE SCHLACHT DES DON CAMILLO	Kinowelt Home Ent.	März
EIN LÖWE IM WINTER	Kinowelt Home Ent.	März
FRIENDS: STAFFEL 7 – EPISODEN 13-18	Warner Home Video	06. März
FRIENDS: STAFFEL 7 – EPISODEN 1-6	Warner Home Video	06. März
FRIENDS: STAFFEL 7 – EPISODEN 19-23	Warner Home Video	06. März
FRIENDS: STAFFEL 7 – EPISODEN 7-12	Warner Home Video	06. März
FRIENDS: STAFFEL 7 BOX-SET	Warner Home Video	06. März
HAMATARO: KLEINE HAMSTER, GROßE ABENTEUER Vol. 1	Polyband	03. März
HOUSE	Splendid	31. März
ICH DENKE OFT AN PIROSKKA	Kinowelt Home Ent.	März
INTACTO (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	März
JACK THE RIPPER	Splendid	31. März
JOHNNY GUITAR	Arthaus	März
KISSING JESSICA STEIN	20th Century Fox	06. März
KNOCKAROUND GUYS	Warner Home Video	06. März
LAUREL & HARDY: HOGWILD	Kinowelt Home Ent.	März
MORD: DER AUSLANDSKORRESPONDENT	Kinowelt Home Ent.	März
MURDER BY DECREE: MORD AN DER THEMSE	Kinowelt Home Ent.	März
NEUES VOM RÄUBER HOTZENPLOTZ	Concorde Home Ent.	05. März
OSTERN IM HÄSCHENLAND	Polyband	03. März
PETER PAN: NEUE ABENTEUER IM NIMMERLAND	Buena Vista Home Ent.	20. März
ITTER JAMAL: EINE SCHWARZE KOMÖDIE (Verleih)	20th Century Fox	06. März
RIVALEN UNTER ROTER SONNE	Kinowelt Home Ent.	März
ROAD TO PERDITION	20th Century Fox	08. März
SAMSARA (Verleih)	Arthaus	März
SCHLAFLOS	Warner Home Video	20. März
SERPICO	Kinowelt Home Ent.	März
TAG DER ENTSCHEIDUNG	Warner Home Video	20. März
THE HITCHER: DER HIGHWAYKILLER	Kinowelt Home Ent.	März
TOM HANKS BOX-SET	Warner Home Video	06. März
VÄTER	Warner Home Video	20. März
WINNIE PUUH'S BILDERBUCH: 1, 2, 3 ZAUBEREI	Buena Vista Home Ent.	20. März
ZERSCHOSSENE TRÄUME	Warner Home Video	20. März
April 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
ANTI AGING	Polyband	28. April
DRAGONBALL Z: DER LEGENDÄRE SUPER-SAIYAJIN	Polyband	07. April
HAMATARO: KLEINE HAMSTER, GROßE ABENTEUER Vol. 2	Polyband	07. April
TINTO BRASS: MIRANDA	Splendid	28. April
WIR WAREN HELDEN (FSK 16 und 18)	Concorde Home Ent.	05. April
Mai 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
CARD CAPTOR SAKURA: DIE VERSIEGELTE KARTE	Polyband	25. Mai
DREI FARBEN-TRILOGIE	Concorde Home Ent.	07. Mai

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Uprising: Der Aufstand



Nazitruppen dringen ins Warschauer Ghetto ein und treiben Juden zusammen, um sie ins Todeslager Treblinka zu schaffen. Diesmal läuft es nicht wie geplant: Bewaffnete Männer und Frauen der jüdischen Kampforganisation mischen sich unter die Transportkolonne.

ca. 153 min. – Warner – ab 12 Jahren

The 51st State



Der skrupellose Chemie-Freak McElroy erfindet die Designerdroge MDS 51 und versucht damit das Geschäft seines Lebens zu machen. Doch gierige Drogenbosse, eine Auftragskillerin, wüste Skins, Waffendealer und die Partnerschaft mit dem Kleinkriminellen DeSouza sorgen schnell für bleibuliges Chaos.

ca. 90 min. – Highlight – ab 16 Jahren

Top Secret!



Beim Kultfilm „Top Secret!“ jagt ein Gag den anderen. Die Macher ließen ihren Ideen freien Lauf und stopften so viele Lacher in die Story, dass einmal Ansehen nicht ausreicht. Wer sich hier über die Soldaten in Nazi-Uniformen aufregt, dem fehlt einfach der passende Humor für diesen Streifen.

ca. 86 min. – Paramount – ab 16 Jahren

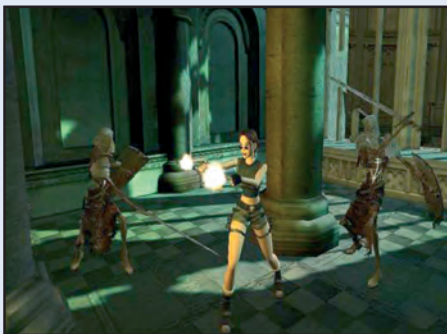
++ VORSCHAU 03/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

TEST! TEST! TEST! 

Lara Croft: Tomb Raider The Angel of Darkness



Endlich! Die Videospiel-Diva hat sich zum Test angemeldet!

MEISTERWERK! 

Zone of the Enders The 2nd Runner



Metatron! Das neue PS2-Projekt von Metal-Gear-Solid-Schöpfer Hideo Kojima!

LET'S ROCK BABY!



Devil May Cry 2



Alle Infos! Alle Fakten! Alle Geheimnisse! Wir haben die US-Version von Capcoms Action-Feuerwerk durchgespielt!

SOLID SNAKE MUSS SICH WARM ANZIEHEN!



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



Live-Reportage aus Shanghai – direkt von den Entwicklungsarbeiten am Metal-Gear-Solid-Killer!

VIDEOSPIEL-BLOCKBUSTER!



ENTER THE MATRIX

Brandneue Details zum PlayStation2-Spiel zum Kino-Hit des Jahres!

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 03/03 ++ VORSCHAU 03/03 ++

Komplettlösungen zu Primal & Tomb Raider: The Angel of Darkness

PREMIERE! PLAY JETZT MIT DVD!

PS2

PLAY TV



Unzählige PS2-Neuheiten, kompetente Tests, exklusive Reportagen u.v.m. – play THE PLAYSTATION ab nächsten Monat mit DVD!

SCHAURIG-SCHÖNER TEST!

PS2

PRIMAL



Im Mega-Test! Das dämonisch-grandiose PS2-Abenteuer der MediEvil-Schöpfer!

TOT ODER LEBENDIG!

PS2

FUGITIVE HUNTER



Knallharter und gnadenloser Ego-Shooter! Jagt als Kopfgeldjäger die zehn vom FBI meistgesuchten Verbrecher!

PS2-Spiele

PS2

...und außerdem

EverQuest Online Adventures, Dark Cloud 2, Breath of Fire V: Dragon Quarter, Tenchu: Wrath of Heaven, Star Ocean 3: Till the End of Time, Freedom: Battle for Liberty, Rayman 3: Hoodlum Havoc, NBA Street Vol.2, King of Route 66, MotoGP 3, Dungeon & Dragon: Heroes u.v.m...

kompetent und informativ wie immer

play

03/03

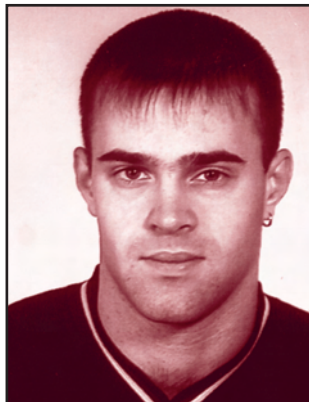
NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
+ immer pünktlich und frei Haus geliefert
+ nur €3,20 statt €3,50 im Einzelverkauf

ist ab 24. Februar überall erhältlich

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Markus Buckel,
aus Obersonthem

1. Pro Evolution Soccer	PlayStation2
2. Baldur's Gate: Dark Alliance	PlayStation2
3. MG Solid 2: Sons of Liberty	PlayStation2
4. GTA 3	PlayStation2
5. Dead or Alive 2	PlayStation2

...und was wird
in der Industrie gespielt?

Jean-Marc Haessig
Creative Director Spellbound Studios

1. Ghost Recon	PC
2. GTA 3	PlayStation2
3. Mafia	PC
4. Alien vs. Predator 2	PC
5. Super Metroid	Snes



Händlercharts

www.amazon.de

1. GTA: Vice City	PlayStation2
2. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PlayStation2
3. Harry Potter und die Kammer des Schreckens	PSone
4. FIFA Football 2003	PlayStation2
5. The Getaway	PlayStation2
6. Kingdom Hearts	PlayStation2
7. Tony Hawk's Pro Skater 4	PlayStation2
8. Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
9. Harry Potter und die Kammer des Schreckens	PlayStation2
10. Dragonball Z: Budokai	PlayStation2

Amerika

1. Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	PlayStation2
2. The Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts	PlayStation2
3. Dragonball Z: Budokai	Infogrames	PlayStation2
4. Socom: U.S. Navy SEALs	SCEA	PlayStation2
5. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	PlayStation2

Japan

1. Unlimited: SaGa	Square	PlayStation2
2. Actual Combat Pachislot Moujyuous	Sammy	PlayStation2
3. Ratchet & Clank	Sony	PlayStation2
4. World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution	Konami	PlayStation2
5. Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	PlayStation2

www.playplaystation.com ■ Februar 2003

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 (verantwortl. für den red. Inhalt)

STELLVERTRENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt

LEITENDER REDAKTEUR: mArk Liebold

REDAKTION: Heiko Strobel, Gunther Hruby,

Marc Kirzeder, André Steinert

KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg

KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis

AUTOREN: Frank Emmerling

LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach

TITEL: Konami, Cinemaware (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 21 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 8 vom 01.11.2002

BELL-TERRORIST: ELVIS

SPECIAL THANK: play-chat, Harkonen, Ina-Pina, Cinemaware, Lars B., Slapshot, [BAM]Clan, Bounty Hunter, Vanessa

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

© copyright by play,

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 3/02) 45.514 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. 0 18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo.- Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax: 0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@cypress.de

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress
erscheinen außerdem:

PlayStation
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN
PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Planet
MOVIE
DAS OFFIZIELLE MOVIE MAGAZIN
DVD
VISION

100% TIPPS!
100% TRICKS!

SONDERHEFT

Österreich.....€ 4,90
Schweiz.....9,50 Sfr
Luxemburg.....€ 4,90
Spanien.....€ 4,90
Belgien.....€ 4,90

JANUAR-MÄRZ 03
€ 4,90

www.playplaystation.com

play

TIPPS + TRICKS

THE PLAYSTATION



SUPER-SAMMLER-EXTRA!

GTA VICE CITY
HITMAN 2
GRAN TURISMO
GT CONCEPT
GTA 3

CHEAT-CARDS
ZUM AUSSCHNEIDEN UND EINLEGEN INS SPIEL!

REKORD! 85 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN!

GTA 3 GRAND THEFT AUTO
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
TEKKEN 4
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
TIMESPLITTERS 2
ONIMUSHA 2
FINAL FANTASY X
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
DAS DING u.v.m.

TIPPS SPECIAL!
ALLE CHEATS!

GTA VICE CITY

VON DEN ERSTEN SCHRITTEN BIS ZU DEN

CHEATS ZU ÜBER 100 SPIELEN IM HEFT!

GTA VICE CITY - RED FACTION 2 - DTM RACE DRIVER - MEDAL OF HONOR
MAN - DEUS EX - HITMAN 2 - SPLASHDOWN - HALF-LIFE (DT.) - M
EDEN - DRAKAN - SSX TRICKY - PIRATES - FREESTYLE - AGGP

ÜBER
2.000
TIPPS+TRICKS

Jetzt
am Kiosk!



Grand Theft Auto Vice City

WWW.VICECITY.DE



Offizielles PlayStation 2
Magazin: 92%
"Das bis dato beste PS2-Spiel"



Play the Playstation: 94%
"Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen!"



Playzone: 91%
"DER Blockbuster des
Jahres auf PS2"



GamePro: 93%
"Kauft euch dieses Spiel!"



Bravo Screenfun: Note 1
"Nach nie war
ein Videospiel so cool"



Maniac: 91%
"Vice City gehört ins Pflicht-
programm jedes PS2-Zockers"



Players: 92%
"Das beste PS2-Spiel"

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS
WWW.VICECITYRADIO.COM



PlayStation 2



"PlayStation" logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©
"Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada./C 2002 Sony Music
Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective
owners. All Rights Reserved.

