

100% UNABHÄNGIG!

FUTURAMA – PS2-PREMIERE!
DIE GNADENLOS GUTE TV-SERIE JETZT AUF KONSOLE!

Österreich € 3,80
Schweiz € 3,90
Italien € 3,90
Frankreich € 3,90
Japan € 3,90

03-2003
€ 3,50

www.playstation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN



■ NUR ■ MIT DVD
3,50€ NEU!

ALLE INFOS SEITE 3!



**100 MINUTEN
SPIELZEIT!**

ÜBER **50 VIDEOS!**

RESIDENT EVIL ONLINE
SPLINTER CELL
FINAL FANTASY X-2
SILENT HILL 3
INDIANA JONES
TENCHU: WRATH OF HEAVEN
FUTURAMA
SOUL CALIBUR 2
UND VIELE MEHR!

AUSSCHNEIDEN + SAMMELN
über
200 Tipps
& Tricks



DIE NEUE GRABJÄGER-REFERENZ!
ALLE INFOS ZUM SPIEL UND KINOFILM!

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT



MGS 2: SUBSTANCE

IM TEST: SOLID SNAKES ÜBERRASCHENDE RÜCKKEHR!



DEVIL MAY CRY 2

IM TEST: SHOWTIME FÜR DAS SKANDALÖSE ACTION-SPEKTAKEL!



ENTER THE MATRIX

NEUE FAKTEN UND INFOS ZU NEO & CO!



Komplettlösung zu Silent Hill 2 - Director's Cut! Cheats und Tipps
zu aktuellen PS2-Games - Plus massig Action-Replay2-Codes



DU HAST NUR EINE CHANCE,
EINEN BLEIBENDEN EINDRUCK ZU HINTERLASSEN.



TENCHU

WRATH OF HEAVEN™

Lebe in Ehre. Kämpfe mit List.



Erlange 9 neue Fähigkeiten im Laufe der 26 packenden Einzelspieler-Missionen.



Bleibe unbemerkt und setze mehr als 30 authentische Ninja-Waffen und Ausrüstungsgegenstände ein.



Behaupte Dich in den zwei gnadenlosen Mehrspieler-Modi Kooperation und Duell.



PlayStation.2

有限会社

„Unsere Wünsche wurden erhört.“
„(...) ein Spiel der Extraklasse (...).“

PlayZone 08/02

ACTIVISION

playTV – Tune in!

DVD • 100 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM

03/03 AUSGABE MÄRZ

NEWS-MIX

- Meldungen aus aller Welt direkt aus der play-Redaktion

SPECIAL SCREEN

- Tom Clancy's Splinter Cell
- Tomb Raider: The Angel of Darkness
- Futurama
- Robin Hood: Defender of the Crown
- Pro Evolution Soccer 2 Europameisterschaft

PRESCREEN-TRAILER

- Silent Hill 3
- Z.O.E: The 2nd Runner
- Resident Evil: Online
- Final Fantasy X-2
- Soul Calibur II
- True Crime: Streets of LA
- Def Jam Vendetta

PRESCREEN

- Primal
- Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
- Tenchu: Wrath of Heaven
- War of the Monsters
- Galerians: Ash
- Dark Cloud 2
- Splashdown 2
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Wakeboarding Unleashed: Featuring Shaun Murray

TESTSCREEN

- Devil May Cry 2
- Rayman 3: Hoodlum Havoc
- Metal Gear Solid 2: Substance
- NBA 2K3
- NHL 2K3
- Dr. Muto
- The Simpsons Skateboarding
- Evolution Skateboarding
- James Cameron's Dark Angel
- Silent Hill 2: Director's Cut
- Sword of the Samurai

TIPPS & TRICKS

- Contra: Shattered Soldier Boss-Taktiken
- Action-Replay-2 – So geht's!

BONUS

- Dreams of Vice City
- Pro Evolution Soccer 2: Das Tor des Monats

ÜBER 50 VIDEOS

INHALT 03/03

DVD
VIDEO

SpecialScreen: Tom Clancy's Splinter Cell

playTV besuchte das Studio von Ubi Soft in Shanghai. Hier basteln die emsigen Chinesen an der PS2-Umsetzung des Xbox-Hits.



PreScreen Trailer: Resident Evil: Online

Stattet den Zombies in Raccoon-City einen ersten Besuch ab. Wir zeigen die ersten bewegten Bilder aus Capcoms Online-Projekt.



PreScreen: Primal

Wieder einmal hat sich der Test von Primal um eine Ausgabe verschoben. Sony will anscheinend alle Zeit nutzen, um den kommenden Hit technisch auf Hochglanz zu polieren.



TestScreen: Devil May Cry 2

Was ist nun dran an Dantes Comeback? Action und stylish wie immer oder eher ein innovationsloses Sequel ohne den Charme des Vorgängers?



Tipps & Tricks: Contra Shattered Soldier

André fühlte den Endgegner des Action-Krachers gewaltig auf den Zahn. Mit diesen Taktiken bekommt ihr jeden Obermütz klein!



Bonus: Dreams of Vice City

Ein Nerd der ganz schlimmen Sorte erlebt einen wunderbaren Traum mit „riesigen“ Folgen!



ANTHONY
HOPKINS CHRIS
ROCK

AB 13. MÄRZ
AUF VIDEO UND DVD



TOUCHSTONE PICTURES und JERRY BRUCKHEIMER FILMS PRÄSENTIEREN
EINEN JOEL SCHUMACHER FILM

BAD COMPANY

DIE WELT IST IN GUTEN HÄNDEN

**EXTRAS
FÜR AGENTEN:**

BAD COMPANY - INSIDER
EINBLICKE HINTER DIE
KULISSEN DES CIA UND
INTERVIEWS MIT DEN
SCHAUSPIELERN



Tune In!

Es ist soweit – playTV geht auf Sendung! Mit über 100 Minuten Spielzeit erwartet euch in diesem Monat erstmals eine prall gefüllte Video-DVD, auf der ihr fast alle im Heft vorgestellten Titel auch in Bewegung erleben könnt. Wann immer sich das play-Team nun auf Reisen begibt, wird die Kamera dabei sein, um euch Einblick hinter die Kulissen der Videospiel-Welt zu geben. Erlebt die neuesten Trailer und Videos kommender Spiele-Hits in fürstlicher DVD-Qualität.

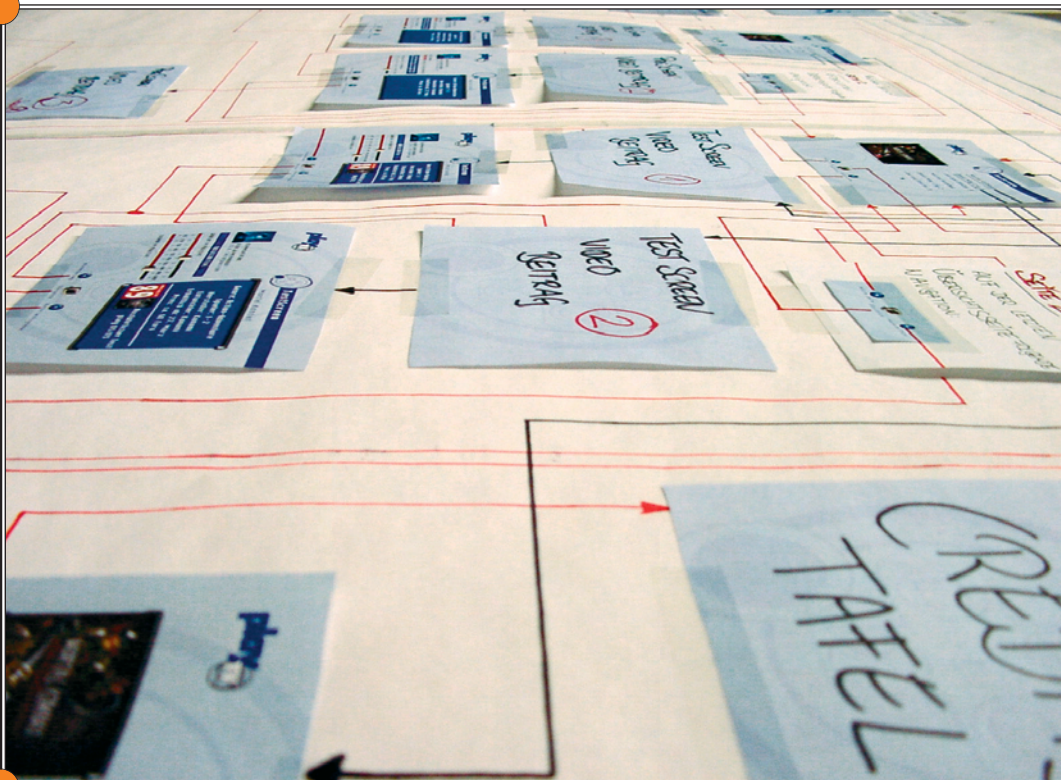
Unser neues „Add-on“ wird euch mit zusätzlichen Informationen versorgen, die den jeweiligen Bericht ergänzen oder ihn einfach nur visualisieren. Damit ihr euch schnell zurechtfindet, werden sämtliche Rubriken des Magazins auch auf der DVD wiederzufinden sein.

Das Konzept zu playTV hat schon seit geraumer Zeit in unserer Schublade geschlummert, doch es gab keinen besseren Zeitpunkt als genau JETZT, um es zu realisieren. Eure Meinung ist uns wie immer sehr wichtig. Deswegen erscheint die erste Ausgabe mit DVD auch zum regulären Preis. Wir wollen unseren Lesern ja auf keinem Fall vor den Kopf stoßen! Teilt uns einfach mit, wie euch die erste playTV-Sendung gefallen hat. Was fandet ihr gut, was könnten wir noch besser machen? Schickt euer Feedback an: playTV@playplaystation.com

Je näher wir der heiligen E3-Messe rücken, desto undichter werden die Informations-Ventile der Hersteller. Immer mehr neue Titel tauchen auf. In der aktuellen Ausgabe findet ihr wie gewohnt sämtliche Informationen zum kommenden Spiele-Regen 2003.

Wir können euch besonders einen ausgiebigen Blick auf Z.O.E: The 2nd Runner und Silent Hill 3 empfehlen. Die beiden Fortsetzungen haben es in sich und bestechen mit atemberaubender Grafik. Ebenso wie der Xbox-Deserteur Splinter Cell, der überraschend gut in Form ist.

rock on! the play-team



www.playplaystation.com

Futurama	34
Tom Clancy's Splinter Cell	30

Bad Company	104
Futurama	35
Lilo & Stitch	104
Rayman 3: Hoodlum Havoc	92
Vidocq	15

Japan News	12
Meldung des Monats: Band of Brothers	8
USA News	14
Wertungsvergleich	15

DVD des Monats: Vidocq.....	105
DVD News.....	104
DVD Releaselisten.....	107

100Hz-Lightgun Scorpion 3.....	17
Firestorm U-Pad.....	17
Hip ScreenPad.....	17
Speedster 3 Racing Wheel.....	16
S-Video Ultra-System-Connector.....	16

PlayStation2	
Alien Breed 2K4	71
Club Football.....	79
CyGirls.....	80
Dark Cloud 2.....	64
Dragon's Lair 3D	80
Driver 3	62
Dungeons and Dragons: Heroes	66
Enter The Matrix	50
Evolution Snowboarding.....	70
Fear Effect 3	76
Frogger Beyond.....	80
Fugitive Hunter	58
Galerians: Ash	60
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft.....	42

SILENT HILL 3\$38



SPIELE INDEX

Activation Anthology	.96	Fear Effect 3	.76	NFL 2K3	.94	The Getaway	.109
Alien Breed 2K4	.71	Fisherman's Challenge	.98	NHL 2K3	.94	The King of Route 66	.79
Battle Engine Aquila	.110	Frogger Beyond	.80	NHL Hitz 2003	.127	The Scorpion King	.110
Club Football	.79	Fugitive Hunter	.58	Rayman 3: Hoodlum Havoc	.90	The Simpsons: Skateboarding	.96, .111
CT Special Forces	.99	Futurama	.34	Resident Evil: Online	.68	The Sims	.113
CyGirls	.80	Galerians: Ash	.60	Sega Bass Fishing Duel	.98	The X-Files: Resist or Serve	.56
Dark Cloud 2	.64	GTA: Vice City	.116	Silent Hill 2: Director's Cut	.93, 120	Tom Clancy's Ghost Recon	.110
Devil May Cry 2	.86	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	.42	Silent Hill 3	.38	Tom Clancy's Splinter Cell	.30
Die Sims	.115	IndyCar Series	.79	Sly Raccoon	.109, 126	Tony Hawk's Pro Skater 4	.110
Disney Golf	.126	James Cameron's Dark Angel	.96	Soul Calibur II	.52	War of the Monsters	.74
Dr. Muto	.88	Jurassic Park: Operation Genesis	.78	Space Channel 5 Part 2	.110	Whirl Tour	.98
Dragon's Lair 3D	.80	Kingdom Hearts	.126	Spider-Man	.113	WRC II Extreme	.111
Driver 3	.62	Metal Gear Solid 2: Substance	.82	Spyro: Enter the Dragonfly	.127	WWE Smackdown! Shut Your Mouth	.118
Dungeons and Dragons: Heroes	.66	Monster Jam Maximum Destruction	.97	Star Wars: The Clone Wars	.109	Zapper	.97
Enter The Matrix	.50	NBA 2K3	.94	Sword of the Samurai	.97	Zone of the Enders: The 2nd Runner	.46
Evolution Skateboarding	.70, 95	NBA Live 2003	.126	Tenchu: Wrath of Heaven	.54		

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

Abo-E-Mail:
abo@playstation.com

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

PLAY-COVER

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT ...S.42



DEVIL MAY CRY 2 ...S.86



Die große Enttäuschung im Test! Warum kann Dantes neues Abenteuer nicht mit der Klasse des Vorgängers mithalten?

KOMPLETTLÖSUNGEN

SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT ...S.120



Der Terror nimmt kein Ende! Wir verraten euch, wie ihr das neue Horror-Szenario überlebt!

PRESCREEN

PlayStation2

IndyCar Series	79
Jurassic Park: Operation Genesis	78
Resident Evil: Online	68
Silent Hill 3	38
Soul Calibur II	52
Tenchu: Wrath of Heaven	54
The King of Route 66	79
The X-Files: Resist or Serve	56
War of the Monsters	74
Zone of the Enders: The 2nd Runner	46

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	99
Impressum	130
Next play	128
play Charts	130
play Hits	102
play Mail	18
play Platinum	100
play Team	27
play TV	24
Was kommt wann?	22
Wertungssystem	81

TESTSCREEN

PlayStation2

Activision Anthology	96
Devil May Cry 2	86
Dr. Muto	88
Evolution Skateboarding	95
Fisherman's Challenge	98
James Cameron's Dark Angel	96
Metal Gear Solid 2: Substance	82
Monster Jam Maximum Destruction	97
NBA 2K3	94
NFL 2K3	94
NHL 2K3	94
Rayman 3: Hoodlum Havoc	90
Sega Bass Fishing Duel	98
Silent Hill 2: Director's Cut	93
Sword of the Samurai	97
The Simpsons: Skateboarding	96
Whirl Tour	98
Zapper	97

PSone

CT Special Forces	99
-------------------	----

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTipps	109
Action-Replay-Codes PS2	126
Cheat Cards	111
Player's Guide	
Die Sims	115
GTA: Vice City	116
Silent Hill 2: Director's Cut	120
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	118

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

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAY NEWS 03

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS EGO-SHOOTER: BAND OF BROTHERS



Die TV-Serie wurde von Tom Hanks und Steven Spielberg produziert.

Infinity Ward: Das sind 22 ehemalige Entwickler von 2015, den Machern des PC-Spiels Medal of Honor: Allied Assault (2001). Sie arbeiten an dem Ego-Shooter, der auf der zehnteiligen Band-of-Brothers-TV-Serie basiert (hierzulande ab März auf DVD erhältlich). Die Story handelt von den wahren Erlebnissen der Easy Company (101. Airborne Ranger Division), die am D-Day in der Normandie landet und bis Kriegsende an zahlreichen brenzligen Kriegsschauplätzen in Frankreich, Holland, Belgien und Deutschland eingesetzt wird.

GTA IN LOS ANGELES???

Der Gossip um die nächste Grand-Theft-Auto-Institution, die Ende 2003 oder Anfang 2004 herauskommen soll, will kein Ende nehmen. Neuesten Informationen nach soll nicht San Andreas, sondern die Westküsten-Metropole Los Angeles Ort der neuen PS2-Geschichte sein. Zu all diesen Vermutungen hat Entwickler Rockstar North, früher DMA Design, natürlich nicht Stellung bezogen.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

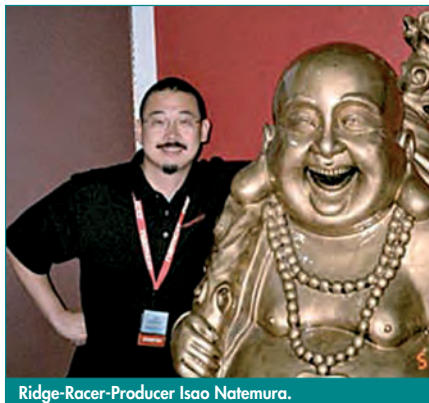
HITMAN 3 BEREITS IN ENTWICKLUNG

Das dänische Softwarehaus IO Interactive arbeitet bereits am dritten Teil von Hitman. Der nächste Einsatz des Agenten 47, des Mannes, der lautlos töten kann, soll im Frühjahr 2004 herausgebracht werden. Details über die Story oder über Locations sind bislang nicht veröffentlicht. Die kommende E3-Messe wird Aufschluss geben. Zur Info: IO Interactive programmiert zur Zeit für Electronic Arts den Titel Freedom: The Battle for Liberty Island.



RIDGE RACER VI

Das Team besteht aus MotoGP- und Ridge-Racer-Veteranen. Diesmal wird es keine Fantasie-Karossen, sondern echte Automodelle geben. Obendrein hat man die Power-Drift-Möglichkeiten der Vorgänger für Arcade, PSone, PS2 usw. außen vor gelassen. So wird die Fahrphysik sehr realistisch wirken, aber nicht an die Gran-Turismo-Trilogie erinnern. Ridge Racer VI/New Racing Game Project wird im Sommer 2003 in Japan erscheinen und dementsprechend wahrscheinlich Ende 2003 in Europa auf den Markt kommen.



Ridge-Racer-Producer Isao Nitemura.

2003



NAM: TOUR OF DUTY

BRAVO Company, 3rd Battalion, 44th Infantry Regiment, 196th Light Infantry Brigade of the AMERICAS Division. Das ist die genaue Bezeichnung der Einheit jener US-Soldaten im Ego-Shooter NAM: Tour of Duty. Der Spieler befiehlt dabei ein ganzes Platoon (ca. 30 Mann). Klingelt es langsam? Genau. Der Titel orientiert sich an der 58-teiligen TV-Serie „Tour of Duty“ (hieß in Deutschland „Nam: Dienst in Vietnam“, 1987-1990). Natürlich werden Sgt. „Zeke“ Anderson Terence Knox & Co. mit von der Partie sein.



GRADIUS V

Ende 2003 soll die fünfte Auflage des Shoot'em Ups Gradius erscheinen. Als Entwickler konnte Konami die Baller-Experten von Treasure (Ex-Konami-Leute, die an Projekten wie Contra, Castlevania, Axelay usw. beteiligt waren) gewinnen. Obwohl man der Sidescroller-Philosophie nach wie vor die Treue hält, wird die Steuerung überarbeitet sein. Zur Info: Zur PlayStation2-Markteinführung im November 2000 wurde Gradius III & IV im Doppelpack veröffentlicht.



Handy-Power!

ruf an :

01908 - 662680

Landline

0900 515168 (28,16ASt/min)

0901 599998 (4,23Stf/min)

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



Extra große XXL - Pix für Dein Siemens Handy!



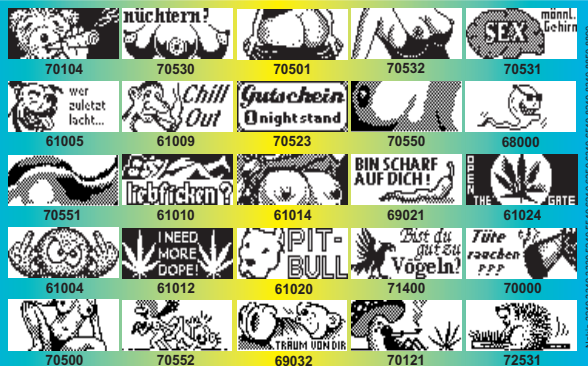
Überrasche Deine Freunde mit einer blinkenden SMS

90103 Hab Dich lieb!
90127 Ich habe total Sehnsucht nach dir!
90100 Ich habe mich verliebt!
90105 Du bist sooo süß!

90004 Warnung! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5,4,3,2,1 zu spaß!
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 Stern!
90001 Bist du gut zu Verrain?
90003 Dieses Handy wird abgehört!
90009 Wat wer bist du denn?
90010 Du nervst GEH STERBEN!
90011 Achtung Virus im Handy!
90124 Du bist des Sexes was mir je passieren konnte!

Bildmittellungen für Nokia & Siemens!



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

Chartbreaker:

15201 Avril Lavigne/Complicated
15207 Truth Hurts/Addictive
15211 Drunkenmunky/E
15212 Eminem/Without me
15213 Massive Tone/Cruisen
15214 Sugar Babes/Round Round
15215 Groove Coverage/Monlight/Shadow
15216 Band ohne Namen/Girl 4 aday
15217 Right said Fred/Stand up
15218 Elvis/A little conversation
15219 Eve/Gangsta Lovin
15221 Shakira/Underneath your clothes
15222 Puddle of Mudd/She hates me
15223 Natural/Will it ever
15224 Bon Jovi/Everyday
15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you
15226 Jan Wayne/Only you
15227 Christina Millan/When you look at me
15228 Eminem/Cleaning out my closet
15229 Deichkind/Limit
15230 Liberty X/Just a little
15231 DJ DEAN/Play it hard
15232 Natural/Will it ever
15233 Bryan Adams/Here I am
15236 Leann Rimes/Lite goes on
15237 Secret Tunes/House of the rising sun
15238 Ashanti/Happy
15239 Nelly/Hot inb Herre
15243 Xavier Naido/Wenn ich schon Kinder hält

Chartbreaker:

15244 No Doubt/Underneath
15245 Ben/Herz aus Glas
15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
15247 Will Smith/Black suits comin
15248 Toktok/Day of
15249 Kelly Osbourne/Papa dont preach
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B/Country Roads
15512 King Africa/La Bomba
15020 Eminem/Stan
15028 R.Kelly/Fiesta
15025 Limb Baski/Rollin
15035 Public Domain/Operation Blade
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15042 Shaggy/Angel
15561 Linkin Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15057 Fatboy Slim/Star69
15049 Bartezz/On the move
15513 Kool Savat/Haus&Boot
15234 Xzibit/Multiply
15235 B3/O.I.O.
15070 Modern Talking/Win the race
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park/Crawling
15241 Loona/Rhythm of the night

15570 Amerikanische Nationalhymne
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15240 Pat.Daddy/I need a girl
15242 Nickelback/Too bad
Soundtrax:
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15094 Axel F
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Clubbsters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knight Rider
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panther
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Der Oberhammer! Witzige Fun-Calls!

Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf denn Arm nehmen?

Verschicke einfach einen Spass-Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)

80001 Naturhistorische Gesellschaft
80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle?)
80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf?)
80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze!)

80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne!)

80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen?)

GHOSTS'N GOBLINS/GHOULS'N GHOSTS ONLINE

Nicht PS2-Jump'n-Run-Held Maximo, sondern der betagte NES-/SNES-Held Arthur wird der Hauptdarsteller von Makamura Online (so der japanische Name) sein. Der Titel wird zuerst im Frühjahr 2004 für PC erscheinen, danach wird er für die Videospiel-Plattformen umgesetzt. Es wird elf Charaktere und sechs Job-Klassen geben. Dazu gehören: Ritter, Bogenschütze, Soldat uvm. Ein Blick ins Innenleben: Unter anderem wird die RenderWare-Engine (z.B. Tony Hawk's Pro Skater 3 & 4) von Criterion verwendet.



NEUER CASTLEVANIA-TEIL FÜR PS2?!

Alles neu macht der Mai: Pünktlich zur E3-Messe in Los Angeles will Konami das Geheimnis lüften. Offensichtlich befindet sich derzeit ein neuer Castlevania-Teil für eine Next-Generation-Konsole in der Mache – höchstwahrscheinlich für PlayStation2. Ob das Abenteuer wie der Contra-Kollege vor einer 2D-Kulisse spielen wird, bleibt abzuwarten. Die dreidimensionalen Nintendo-64-Abfolger haben die Kult-Serie Ende der 90er-Jahre etwas in Verruf gebracht.

HIDEO KOJIMA SPRICHT ERNEUT ÜBER METAL GEAR SOLID 3



Wollte ursprünglich einem Konami-Nachwuchstalent die MGS3-Entwicklung übergeben: Hideo Kojima.



Höchstwahrscheinlich wird der dritte Metal-Gear-Solid-Teil auf der E3 2003 Mitte Mai in L.A. vorgestellt.

In Japan stand Solid-Snake-Vater Hideo Kojima in einem Interview Rede und Antwort: Hier ein paar Auszüge aus dem Gespräch.

Wie ist das Jahr 2002 für Sie verlaufen?

Kaum zu glauben, dass das Jahr so schnell vorüber ging. (...) Den Großteil meiner Zeit habe ich mit Arbeiten an Metal Gear Solid 2: Substance,

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

Zone of the Enders: The 2nd Runner und mit den Vorbereitungen zu Metal Gear Solid 3 verbracht.

Können Sie uns mehr über Metal Gear Solid 3 sagen?

(...) Um ehrlich zu sein, ich wollte keinen dritten Teil mehr machen. Ich mag es nicht, wie Firmen die Popularität einer Serie ausschachten und ständig Sequels herausbringen. In diesem Fall war die Nachfrage der

Fans überwältigend. Und ich bin überzeugt, dass es genügend Ideen für ein weiteres Metal Gear geben wird. Jedoch ist die Entwicklung alles andere als einfach. Spieler sollten den Titel nicht in nächster Zeit erwarten. Einen Sprung zu schaffen, wie es von Metal Gear Solid zu Metal Gear Solid 2 geschehen ist, gestaltet sich extrem schwer.

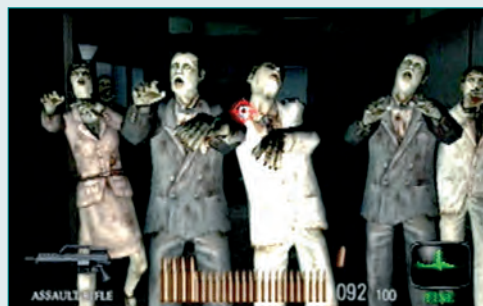
HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Die Xbox-Version Hunter: The Reckoning ist bereits im Juli 2002 in Europa erschienen. Im Sommer 2003 erscheint die PlayStation2-Umsetzung des gleichnamigen Pen-and-Paper-Rollenspiels „Jäger: Die Vergeltung“. Action-Spiel und Tabletop haben aber nur einige Gemeinsamkeiten. Hunter: The Reckoning Wayward findet in der 3rd-Person-Perspektive statt. Es stehen vier Charaktere zur Auswahl. Mit Schwert, Axt, Schrotflinte oder MG kämpft ihr gegen Scharen von Untoten, Geistern, Dämonen usw...



RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Die Story: US-Agent Bruce McGovern beschattet die Ex-Umbrella-Wissenschaftlerin Morpheus D. Duvall. Deswegen schleicht er sich an Bord eines Kreuzfahrtschiffes der Umbrella Corporation. Dabei trifft er auf die chinesische Spionin Fong Ling, die ebenfalls gegen die Firma mit dem Regenschirm im Firmenwappen vorgeht. Auf dem Luxusliner verbreitet eine Person absichtlich den T-Virus. Neu: Man sieht McGovern die ganze Zeit über aus der Third-Person-Ansicht. Nur bei den Kämpfen zielt man in der Ego-Perspektive mit der GunCon2.



ACTIVATED.DE
VERSANDHUIS FÜR SPEZIELLELEKTRONIK

...weitere Infos auf unserer Internetseite <http://www.activated.de> Fax 030 399 031 57
oder email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999

(Gesprächsgebühren einmalig 51Cent zzgl. 12Cent je Minute)



Nr. 1152

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



Nr. 1160

Blaze VGA-Adapter
für PS2 mit
Software CD
nur 39,95 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

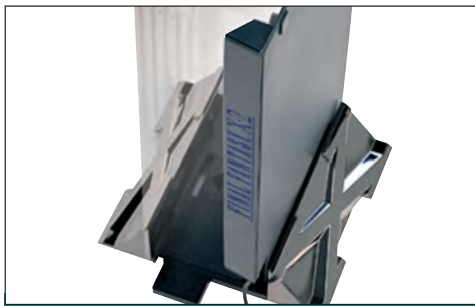


Nr. 1151 PS2
8MB Memorycard
mit SONY-Lizenz
nur 29,95 EUR



Nr. 4151
StromWandler
zum Betrieb von
Konsolen im Auto
ab 49,95 EUR

FINAL FANTASY X-2: FANARTIKEL



Der PS2-Vertikalständer im Final-Fantasy-X-2-Design.



Der Yuna-Pistolen-Controller von Hardware-Experte Hori.

Japan taumelt kurz vor der Veröffentlichung des PlayStation2-Rollenspiels im Final-Fantasy-Rausch. Ausschlaggebend dafür sind die Merchandising-Artikel. Beispielsweise erhalten Final-Fantasy-X-2-Vorbesteller, die den Titel vom Softwarehändler DigiCube (<http://digicube.port.ne.jp/>) beziehen, einen exklusiven Mobiltelefon-

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

Anhänger mit der Hauptdarstellerin Yuna. Hardware-Hersteller Hori hat die zwei Pistolen von Yuna (Tiny Bee Gun Controller) reproduziert, die in ihrer Steuerung einem herkömmlichen DualShock2-Controller entsprechen. Eine Pistole „übernimmt“ die linke Hälfte des Joypads, die andere die rechte Hälfte.

Der Preis: 12.800 Yen (ca. 120 Euro).

Außerdem werden am Erscheinungstag von Final Fantasy X-2 drei Hori-8-MB-Memory-Cards (Yuna-, Paine- und Rikku-Motiv, 2.980 Yen, ca. 25 Euro) sowie ein silberner PS2-Ständer von Final Fantasy X-2 (2.980 Yen, ca. 25 Euro) in den Läden stehen. Schaltet man die Konsole ein, leuchtet das Ständer-Logo.

ISS 3

Früher als erwartet erscheint der dritte Teil von International Superstar Soccer am 28. März in Deutschland. Durch den Erfolg des In-house-Konkurrenten Pro Evolution Soccer ist es eher ruhig um das einstige Fußball-Aushängeschild im SNES-/N64-Zeitalter von Konami Computer Entertainment Osaka geworden. Teil 3 steht dennoch erneut für unterhaltsamen Action-Fußball. Neu ist z.B. der Missions-Modus, in dem siegreiche Spieler Match-Punkte erhalten. Damit lassen sich unter anderem neue Stadien errichten.



DIE HARD: VENDETTA

Der Ego-Shooter, der auf der „Stirb langsam“-Filmtrilogie basiert, wird von Vivendi Universal Publishing für PlayStation2 in diesem Jahr veröffentlicht. Der Entwickler Bits Studios wird nach eigenen Angaben „die durchwachsene GameCube-Vorlage“ (erschien Ende April in Europa), auf der die Umsetzung für die Sony-Konsole basiert, generalüberholen. Obendrein wird ein Vierspieler-Splitscreen-Modus eingebaut. Weitere Multiplayer-Spielvarianten werden Deathmatch und King of the Hill sein.



CHAOS LEGION: NEUE DETAILS

Alisia Rinslet ist neben Sieg Wahrheit ein weiterer spielbarer Charakter. Sie ist ebenfalls hinter dem abtrünnigen Victor Delacroix her. Auf dem Rachefeldzug ist sie mit zwei Silber-Pistolen ausgerüstet. Darüber hinaus kann sie die dunklen Seelen neutralisieren. Delacroix gehörte einst dem Dark-Seal-Orden an. Jetzt dient er aber der gemeingefährlichen Yami-Religion. Das Spiel basiert auf den Chaos-Legion-Kurzgeschichten des japanischen Dragon-Magazines. Am 6. März erscheint das Action-RPG in Japan.

ACTIVATED.DE
VERSANDHUIS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

Nr. 1155

Scorpion3 Gun für PS2

- für ALLE PS2 Lichtpistolen Spiele
- 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> Fax 030 399 031 57 oder email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999



JAPAN News

FETZIGE FINAL-FANTASY-MUSIKSTÜCKE



Nobuo Uematsu, der Haus- und Hofmusiker von Squaresoft hat am 19. Februar sein neuestes Musik-Projekt veröffentlicht. Das Album „The Black Mages“ beinhaltet Hard-Rock-Interpretationen von Melodien, die die Kampfszenarios diverser Final-Fantasy-Titel akustisch hinterlegen. Die Remixes wurden nach Angabe Uematsus intensiv überarbeitet. Was kostet der Spaß? Der CD-Longplayer kostet 2.381 Yen (rund 20 Euro).

TRUCK-DEKORATIONS-SIMULATION



Bakusou Dekotora Densetsu: Otoko Hanamichi Yume Roman – so lang der Name des Spiels ist, so lange ist auch das Vehikel, um das es sich darin dreht. Spike hat Ende Januar die LKW-Schmück-Sim in Nippon herausgebracht. Angefangen von der Zierbeleuchtung über verschiedene Lackierungen bis hin zum Spiegelschmuck: Man kann seinen Sattel-schlepper mit über 400 kitschigen Accessoires dekorieren. Auf 14 Rennkursen darf man sein Gefährt dann zur Schau stellen. 1998 und '99 sind bereits zwei Vorgänger für PSone erschienen.

Release – März

PLAYSTATION2

Anubis: Zone of the Enders (KONAMI)

Arc the Lad: Seirei no Koukon (SONY)

Chaos Legion (CAPCOM)

Dai-2-Ji Super Robot Taisen Alpha (BANPRESTO)

Final Fantasy X-2 (SQUARE)

J-League Pro Soccer Club o Tsukurou! 3 (SEGA)

Kyuketsu Hime Yui (GENX)

New Roommania: Porori Seishun (SEGA)

Taiko no Tatsujin: Doki!

Shinkyoku Darake no Haru Matsuri (Namco)

Virtua Fighter 4: Evolution

CAPCOM'S GAMERS DAY IN LAS VEGAS



P.N.03 erscheint in Japan bereits im März für GameCube. Ob, wie und wann für PS2, wird die E3-Messe 2003 zeigen.

Im Zocker-Eldorado in der Wüste Nevadas hat Capcom das Lineup 2003 präsentiert. Bereits bekannte PlayStation2-Titel, wie etwa Auto Modellista, Breath of Fire: Dragon Quarter, Chaos Legion, Clock Tower 3, Resident Evil: Dead Aim, Resident Evil: Online, Mega Man X7, Red Dead Revolver usw... wurden im Detail vorge-

stellt. Interessant war die Nachricht am Rande, dass nur Resident Evil 4 ein GameCube-exklusives Produkt ist.

Obwohl es noch keine konkreten Pläne gibt, werden somit die Chancen erhöht, dass das Nintendo-Programm, bestehend aus P.N.03, Dead Phoenix, Killer 7 oder Viewtiful Joe für PlayStation2 umgesetzt wird. Hierbei interessiert besonders das Game P.N.03, das Resident-Evil-Vater Shinji

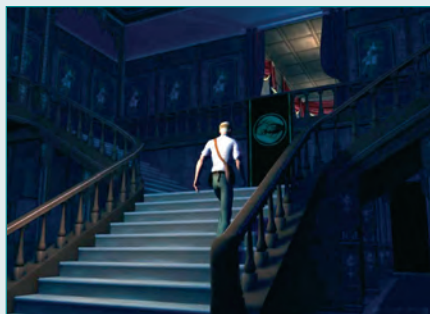


Gruppenbild mit Producenten von P.N.03 & Co. Links außen: Shinji Mikami.

Mikami mit Argusaugen überwacht. Im Rampenlicht steht dabei die Killerin Vanessa Z. Schneider, deren Körperteile zum Teil „bionischer Natur“ sind. Die Story: Roboter einer benachbarten Kolonie arbeiten fehlerhaft. Vanessas Eltern sind deswegen bereits bei einem Zwischenfall getötet worden. Nun muss das Ein-Frau-Bio-nic-Kommando in Aktion treten...

BAPHOMETS FLUCH 3

Am 10. Oktober wird der dritte Teil der Baphomets-Fluch-Reihe (heißt außerhalb Deutschlands Broken Sword: The Sleeping Dragon) für PlayStation2 in Deutschland erscheinen. Auch der dritte Spross der Adventure-Serie wird von den Revolution Studios entwickelt. Das englische Softwarehaus arbeitet derzeit an dem Action-Titel Good Cop Bad Cop. Zu den PSone-Referenzen gehört neben Baphomets Fluch 1 & 2 ('96 und '97) auch das Action-Adventure Cold Blood (2000).



ACE SQUADRON

Das britische Studio Atomic Planet (besteht aus ehemaligen Acclaim-Teeside-Mitarbeitern) hat sich den dramatischen Luftkämpfen des Zweiten Weltkriegs angenommen. Das in Middlesbrough ansässige Unternehmen arbeitet gerade an dem Shooter Ace Squadron. Hierbei steigt man ins Cockpit englischer Jagdflugzeuge (Spitfire) und Bomber (Mosquito, Lancaster), um im Jahr 1944 in der Luft eine Entscheidung gegen die Deutschen herbeizuführen.



VERNISSAGE MIT PRIMAL-ZEICHNUNGEN

Unter dem Namen „Primal Art“ stellt das London Institute of Contemporary Arts Zeichnungen des Action-Adventures Primal aus. Neben der Ausstellung mit den Werken der Cambridge Studios (auf deren Konto geht auch MediEvil-Teil 1 und 2) finden während der dreitägigen Veranstaltung (6. bis 9. April) auch Seminare statt. Weitere Infos unter www.primal-art.com.

SPY HUNTER 2

Obwohl die ehemaligen Angel Studios (Smuggler's Run- und Midnight-Club-Reihe) nun zur Rockstar-Familie gehören, arbeitet man weiterhin für andere Firmen. Während das im kalifornischen San Diego ansässige Unternehmen immer noch an Red Dead Revolver für Capcom arbeitet, soll man nun auch für Midway den zweiten Teil des Arcade-Klassikers Spy Hunter produzieren. Spy Hunter (2001) für PS2 hat damals Paradigm Entertainment (Pilotwings für N64, Terminator: Dawn of Fate) programmiert.





NIGHTMARE CREATURES 3: ENTWICKLUNG GEHT WEITER

Ubi Soft hat alle Rechte an der Entwicklung und an der Publizierung von Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness erworben. Zuvor hat Kalisto Entertainment (Das fünfte Element, PSone) das blutrünstige Horror-Action-Adventure entwickelt. Die französische Firma ging Anfang 2002 Pleite. Das Spiel geht im Mitteleuropa des 19. Jahrhunderts über die Bühne. Die Heldin deckt tagsüber Geheimnisse auf, nachts verwandelt sie sich mit ihrem Raben in eine Bestie.



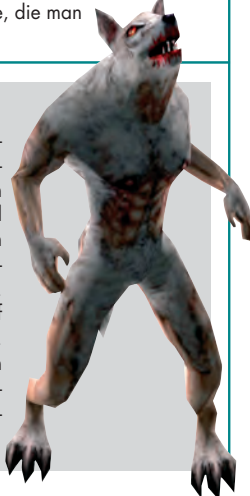
Silent-Hill-Komponist Akira Yamaoka.

SILENT HILL 3 KOMMT MIT SOUNDTRACK...

... zumindest in den USA erscheint der Horror-Titel (Release: Sommer 2003) mit einer Bonus-CD, mit dem Soundtrack zum Spiel. Die unverkennbaren Melodien stammen natürlich vom Silent-Hill-Komponisten Akira Yamaoka. Er hat nicht nur die Musik eigenhändig eingespielt, sondern auch die Lyrics dazu geschrieben. Auf der Scheibe befinden sich vier zusätzliche Stücke, die man in Silent Hill 3 nicht zu Ohren bekommt.

MC FARLANE'S MONSTERS

Gegen Ende des Jahres wird das Action-Adventure McFarlane's Monsters für PlayStation2 erscheinen. Das Spiel basiert auf den Action-Figuren des Spawn-Erfinders Todd McFarlane. Zum Lineup der Plastik-Kreaturen gehören: Pharao-Mumie, Seemonster, Voodoo-Königin, Frankenstein, Dracula und Werwolf. Dabei muss der Spieler die Fabelwesen auf der Nordsee, in West- und Ost-Europa bzw. in Afrika aufstöbern und bekämpfen. Für den Angriff und die Verteidigung stehen unterschiedliche Hieb- und Stichwaffen und Magien bereit.



NEUES PLAYSTATION2-BUNDLE FÜR EUROPA?!

Sony will in Europa die PlayStation2 mit einem oder gleich mehreren Gratis-Spielen bündeln. Die Titel sollen attraktive First-Party-Produktionen sein. Im Klartext: In naher Zukunft werden der Packung wahrscheinlich mehrere Games umsonst beiliegen. Derzeit beträgt der Anschaffungspreis der Konsole 249 Euro. Noch unklar ist, ob die Geschäftspolitik von Sony in Australien in einem Zusammenhang mit dem Plan der europäischen Niederlassung steht. Dort liegt jedem PS2-Gerät entweder Ratchet & Clank, Kingdom Hearts, The Getaway, WRC II Extreme oder Sly Raccoon für lau bei.



EXTREME-G: XGRA

Rund zwei Jahre nach XG III (Extreme-G Nr. 3) steht mit XGRA der vierte Teil des Future-Racers ins Haus. Im Sommer 2003 soll die neueste Auflage von Acclaim Cheltenham's Hochgeschwindigkeits-Rennspiel fertiggestellt sein. Die Entwickler versprechen unter anderem: eine interaktive, voll zerstörbare Umgebung, ein neues Waffensystem, das den Spielfluss nicht stört, sechs neue Renn-Modi, Echtzeit-Kommentare, Transfer- und Vertragssystem und variable Wetterverhältnisse.



www.playstation.com ■ März 2003

www.GAMEFREAX.de

Willkommen zur dunklen Seite der Macht...

USA

News

PS2-FESTPLATTE FÜR 49,99 DOLLAR?!

Sony Computer Entertainment America kommt bei der Einführung des Harddisk Drives endlich in die Puschen. Angeblich soll das Speichermedium mit 49,99 US-Dollar (ca. 50 Euro) zu Buche schlagen. Ersten Informationen nach soll die Festplatten-Unterstützung bereits in den Projekten diverser Third-Party-Entwickler berücksichtigt werden. Spätestens bei Final Fantasy XI ist eine Festplatte notwendig.

LIMITED EDITION: FARBIGE PS2-KONSOLEN

Für 314,99 US-Dollar (ca. 320 Euro) können US-Zocker nun zwischen fünf verschiedenen lackierten PS2-Konsolen inklusive farblich abgestimmter DualShock2-Controller wählen. Die Geräte können innerhalb der USA auf der Website von Sony Computer Entertainment America (www.scea.com) bestellt werden. In Japan hingegen hat Sony zwischen dem 13. und 20. Februar drei Konsolen in den Nuancen Sakura, Aqua und Silber (25.000 Yen, Ca. 195 Euro) herausgebracht. Dazu gibts den passenden Vertikal-Ständer (1.500 Yen, ca. 13,50 Euro).

Release – März**PLAYSTATION2**

All-Star Baseball 2004 (ACCLAIM)

Amplitude (SONY)

Auto Modellista (CAPCOM)

Clock Tower 3 (CAPCOM)

Dragon's Lair 3D (ENCORE)

Evil Dead: A Fistful of Boomstick (THQ)

Metal Gear Solid 2: Substance (KONAMI)

My Street (SONY)

The King of Route 66 (SEGA)

Zone of the Enders: The 2nd Runner (KONAMI)

EA BIG NFL STREET?!

Die Spatzen pfeifen es bereits von den Dächern, dass eines der EA-Big-Teams an einem weiteren Streetsport-Titel werkelt. Es soll sich angeblich um eine coole Variante von American Football (mit offizieller National-Football-League-Lizenz) im Stil von NBA Street bzw. NBA Street Vol. 2 handeln. Genaue Details zu diesem Titel wird man höchstwahrscheinlich erst zur E3-Messe in Los Angeles erfahren, die Mitte Mai 2003 stattfindet.

PITFALL FÜR PS2 IN DER ENTWICKLUNG

Satte 21 Jahre liegen zwischen dem Pitfall-Original (Arcade, Atari VCS 2600) und der PS2-Neuauflage. Das letzte PlayStation-Lebenszeichen gabs 1998 mit Pitfall 3D für PSone. Nun meldet sich Activision mit Pitfall Harry zurück. Abermals wird er im südamerikanischen Urwald, in alten Ruinen, oder in Minen Puzzles lösen und Fallen aus dem Weg gehen. Übrigens: Entwickler Edge of Reality hat unlängst The Sims für PlayStation2 hergestellt.

**BAD BOYS II FÜR PS2**

Im Sommer 2003 kommt der Kinofilm „Bad Boys II“ mit den beiden Hollywood-Stars Will Smith („Men in Black“) und Martin Lawrence („Der Diamanten-Cop“) in die Kinos. Aus diesem Grund hat sich Empire Interactive die Lizenz für die Videospiel-Umsetzungen gesichert. Obwohl das Genre noch nicht feststeht, wird das Spiel zu Weihnachten 2003 bereits in den Läden stehen. Das Movie „Bad Boys“ ist in Deutschland 1995 unter dem Namen „Harte Jungs“ in den Lichtspielhäusern gelaufen.

**GALERIANS: ASH ERSCHEINT IN KURZE IN EUROPA**

Die europäische Abteilung des japanischen Videospiel-Herstellers Sammy hat den Erscheinungszeitraum der PAL-Version von Galerians: Ash soloop auf das Frühjahr 2003 festgelegt. Die US-Version des Horror-Action-Adventures erschien Anfang Februar in den USA und vor ca. einem Jahr in Japan. Außerdem wird auch das 2D-Beat'em Up Guilty Gear X2 erscheinen. Der Titel wird eine 50/60-Hz-Option bieten.

**TEENAGE MUTANT HERO TURTLES**

Die PS2-Reinkarnation von Leonardo, Michelangelo, Donatello und Raphael soll bereits Ende 2003 in den Handel kommen. Thematisch baut der Titel auf der neuen Ninja-Schildkröten-TV-Reihe auf, die in USA seit Februar auf Fox Network gesendet wird. Kenner der tollen 16-Bit-SNES-Version aus dem Jahre

1992 dürfen sich freuen: Das Next-Generation-Abenteuer der vier Turtles wird in dieselbe Kerbe schlagen. Konami hat bereits angekündigt, dass ein Story- und ein Versus-Modus darin enthalten sein werden.

**NEWS-MIX****OLIVER KAHN WILL FIFA 2002 STOPPEN**

National- und FC-Bayern-München-Torhüter Oliver Kahn wehrt sich gegen die Verwendung seines Namens und gegen die Darstellung seiner Person in FIFA 2002 von Electronic Arts. Das Hamburger Landgericht hat am 7. Februar, dem ersten Verhandlungstag, weitgehend Kahns Anwalt zugestimmt. Dieser will die Verbreitung von FIFA 2002 verbieten lassen. Das Urteil wird am 14. März verkündet. Bei Erfolg will Kahn auf Schadensersatz klagen.



NEWS-MIX

ATARI-VCS-2600-TV-SET

Für Retro-Fans: THQ wird ab März die von Jakks Pacific entwickelte TV-Konsole für 29,95 Euro herausbringen. Der Begriff „Konsole“ ist jedoch etwas übertrieben. Vielmehr handelt es sich hierbei um einen batteriebetriebenen Atari-2600-Joystick-Nachbau, der direkt an das Fernsehgerät angeschlossen werden kann. Darin enthalten sind folgende zehn Spiele: Pong, Centipede, Asteroids, Breakout, Gravitar, Missile Command, Real Sports Volleyball, Yars Revenge, Circus Atari und Adventure.



ZAPFENSTREICH FÜR MEDAL-OF-HONOR-KOMPONIST



Der Komponist aller bisherigen Medal-of-Honor-Soundtracks dankt ab! Michael Giacchino wird in Zukunft nicht mehr die Musik für die berühmte Ego-Shooter-Serie aus dem Hause Electronic Arts produzieren. Nachdem bereits die Kernmannschaft von EA L.A. die Firma verlassen hat, sagte jetzt auch der Tonkünstler „Good Bye!“ Der Grund liegt im Vertrag: Er hätte drei lange Jahre lang ausschließlich für die Software-Company arbeiten dürfen.

FINAL FANTASY I & II ERSCHEINEN IM MÄRZ

Eine kleine Überraschung: Bereits am 14. März erscheinen die ersten beiden Teile des Rollenspiel-Urgesteins in Europa. Somit erscheint das Doppelpack in unseren Breiten noch früher als in den USA. Die beiden RPGs werden durch zeitgemäße FMV-Sequenzen aufgepeppt werden. Eine Art-Gallery mit Zeichnungen des FF-Künstlers Yoshitaka Amano gewährt einen Blick hinter die Kulissen. Der genaue Kaufpreis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.



GEWINNSPIEL VIDOCQ

Der französische Film Vidocq ist ein exzellenter Genremix aus Krimi, Thriller, Mystery und etwas Martial Arts. Klingt interessant? Dann schnappt euch eine Postkarte und macht mit!

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Sunfilm Entertainment DREI „Vidocq“-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1 Vidocq-DVD**
- 1 Vidocq-Poster**

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten. Der Film Vidocq diente den Entwicklern eines Videospiels als Inspirationsquelle.

Welches Spiel suchen wir?

- A: Silent Hill 2**
- B: Galerians: Ash**
- C: Devil May Cry 2**



Schickt die richtige Antwort an:

CyPress GmbH • Redaktion play
Stichwort: Vidocq
Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 24. März 2003, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
oder per E-Mail: vidocq@playplaystation.com

PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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

	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
ATV Quad Power Racing	85%	75%	85%	79%	63%
Battle Engine Aquila	74%	80%	81%	81%	81%
Ben Hur: Blood of Braves	31%	60%	63%	63%	55%
Contra: Shattered Soldier	79%	70%	81%	82%	73%
James Cameron's Dark Angel	61%	—	65%	58%	65%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	89%	84%	82%	86%	84%
SEGA Bass Fishing Duel	71%	—	70%	—	68%
Space Channel 5 Part 2	64%	—	83%	83%	82%
Star Wars: Clone Wars	70%	73%	63%	—	—
The Mark of Kri	87%	—	86%	—	—
The Simpsons Skateboarding	61%	—	36%	—	—
Wild Arms 3	80%	—	76%	78%	83%
Suikoden III (US-Version)	87%	—	—	87%	—

IN & OUT

IN

- Jenna-Jameson-Action-Figur
- Pizza „Bombay“ von Joey's Pizza
- playBombers: Trainingsbeginn der Saison 2003
- www.suicidegirls.com
- X Chorus of Disapproval X - "Firm Standing Law" (LP)

OUT

- Elvis' Hunde-Schaschlik (*mief*)
- Deutschland-sucht-den-Superstar-Daniel
- vorzeitig endende Preview-Versionen
- 16-Stunden-Arbeitstage
- „Ohrensauen“/Tinnitus



HARDWARE-NEWS 03/03

Neuigkeiten aus dem Hardware-Dschungel. So manche PSone- und PlayStation2-Peripherie reißt durch einen hohen Kaufpreis einen großen Krater in das Budget normaler Durchschnitts-Zocker. Also heißt es: Augen auf beim Hardwarekauf! Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder nützliches und teures Equipment auf dem play-Prüfstand, um euch vor Fehlinvestitionen zu bewahren.

Guter Grip auf allen Strecken!

Das Speedster-3-Lenkrad ist das erste Steuer mit offizieller PlayStation-Lizenz von Big Ben. Die Lenkhilfe kommt ohne Force Feedback aus und hat dafür eine in vier Stufen regulierbare Rumble-Funktion unter dem Cockpit. Das Besondere am Speedster 3 ist zweifellos, dass man es an die Bedürfnisse und Vorlieben des Benutzers anpassen kann. Null-Stellung, Empfindlichkeit, Vibration und automatischer Spurausgleich lassen sich frei programmieren. Befestigt wird das wuchtige Lenkrad entweder per Schraubklemme am Tisch, oder man jongliert es auf dem Schoß. Dazu kann man zusätzlich zwei „Flügel“ an den Seiten ausklappen, die das Gerät zwischen den Oberschenkeln halten. Für den Gangwechsel hat

das Speedster 3 zwei Schaltwippen, die sich, genau wie die Pedale, für Linkshänder bzw. Linksfüßer programmieren lassen. Alle Programmschritte sind an einem kleinen LCD-Display abzulesen. Die Pedaleinheit ist stabil und die Pedale bieten einen soliden Widerstand.



Produkt	Speedster 3 Racing Wheel für PSone und PS2
Hersteller	Fanatec
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 59,99
Wertung	★★★★

GAME	PUBLISHER	DE	SE	Ac	tc	PROGRAM GEAR LEVER	ANALOG STICK ON PEDALS	TESTED VERSION
Grand Turismo3: street	SCEE	-6	0	1	off	in wheel	yes	PAL
Grand Turismo3: rally	SCEE	-6	0	3	off	in wheel	yes	PAL

Anschluss-Multitalent

Wer kennt das nicht? Neben dem Fernseher türmen sich PlayStation2, Videorekorder und DVD-Player, doch das heimische TV-Gerät verfügt nur über eine einzige S-Video-Buchse. Der Ultra-System-Connector von Mad Catz erlaubt es, vier Geräte über S-Video mit dem Fernsehgerät zu verbinden. Ein Schieberegler aktiviert den gewünschten Anschluss. Die Geräte können über S-Video- (Hosiden) oder auch über Composite-Kabel angeschlossen werden. Zusätzlich

könnt ihr an allen vier Ports auch die Cinch-Kabel für Audiosignale anschließen. Das Kabel für die Verbindung zum TV-Gerät liegt dem Ultra-System-Connector bei. Zur Befestigung des Verbindungsstücks am Fernseher sind drei Saugnäpfe an der Seite ange-

bracht, die allerdings auf dem Kunststoffgehäuse unseres Sony Trintons nicht so recht kleben bleiben wollten.



Produkt	S-Video Ultra-System-Connector
Hersteller	Mad Catz
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 22,99
Wertung	★★★★

ⓘ Insgesamt lassen sich vier Geräte über S-Video oder Composite (Cinch) anschließen.

Monitor-Pad

Ein Controller mit Bildschirm? Wozu soll das gut sein? Wir wissen es auch nicht, aber das Hip ScreenPad hat ein hochauflösendes 2,6 Zoll TFT-Display, auf dem sich PlayStation2-Spiele auch ohne Fernseher zocken lassen. Das Gerät wird zunächst in den Controller-Port gesteckt und dann mit dem AV-Ausgang der PS2 verbunden. Wer möchte, kann das Signal zum TV-Gerät durchschleifen. Damit das Display seinen Dienst verrichtet, muss zusätzlich ein Netzgerät angeschlossen sein. Kleine Lautsprecher geben den Ton eurer Spiele gut aus, eine Kopfhörerbuchse ist ebenso vorhanden. Lautstärke, Farbe, Helligkeit und Kontrast werden über vier Drehreg-

ler eingestellt. Das Bild des Mini-Displays ist gut, Bildschirmtexte lassen sich aufgrund der geringen Größe allerdings nur bedingt ablesen. Die Qualität des Controllers selbst ist zufrieden stellend. Alle Buttons sind da, wo man es vom Standard-Pad gewohnt ist. Die gummierten Griff-Flächen sorgen für guten Halt, allerdings ist das ScreenPad nicht gerade ein Fliegengewicht. Wer seine PS2 vielleicht gerne mal mit aufs Klo nehmen möchte, oder gerne unter der Bettdecke zockt, findet wahrscheinlich Gefallen an diesem kostspieligen und ansonsten überflüssigen Peripherie-Teil.

Produkt	Hip ScreenPad für PS2
Hersteller	Hip Gear
Bezugsquelle	Gamefreax
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 114,95
Wertung	★★



Controller Mutant

Thrustmasters Firestorm U-Pad sieht zwar auf den ersten Blick ungewöhnlich aus, doch bei genauerem Hinsehen erweist es sich als ein ganz gewöhnlicher Controller. Das Design hingegen ist gewöhnungsbedürftig. Das Button-Layout entspricht jenem gewöhnlicher Standard-Controller. Zwei analoge Control-Sticks, vier Schultertasten, D-Pad und Action-Buttons erlauben den routinierten Umgang mit dem U-Pad. Die extrem dicken Griffstücke

sind rundum in Gummi gehüllt. Die L2- und R2-Tasten sind jedoch für Spieler mit kleinen Händen wieder mal nur schwer zu erreichen. Die zwei Motoren für die Rumble-Funktionen waren uns ein wenig zu schwach auf der Brust. Der Rumble-Effekt des Dual-Shock-Controllers von Sony spricht differenzierter an. Auch das D-Pad lässt die Genauigkeit des Originals vermissen. Ansonsten spielt es sich mit dem U-Pad gut. Zumindest besser, als es der erste Eindruck vermuten lässt.

Produkt	Firestorm U-Pad für PSone und PS2
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	Thrustmaster
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 12
Wertung	★★★



100Hz-Schießen

Die Scorpion 3 Lightgun von Blaze ist vor allem für Besitzer von 100Hz-Fernsehern interessant. Der handliche Licht-Schießprügel ist nämlich garantiert mit 100Hz-TV-Geräten kompatibel. Mussten High-Tech-Fans bisher auf Lightgun-Shooter verzichten, können sie jetzt endlich auch auf ihre Flimmerkisten ballern, was das Zeug hält. Die Scorpion 3 ist im Vergleich zu den meisten anderen Lightguns sehr klein und leicht. Dafür liegt sie gut in der Hand und man bekommt auch nach längeren Schusswechseln keinen Krampf im Arm. Der gummierte Griff sorgt für sicheren Grip. Natürlich ist die schicke Pistole kompati-

bel zu G-Con-1 und -2. Wem die nötige Lightgun-Shooter-Praxis fehlt, der kann einen virtuellen Laserpointer zuschalten. Fortan weist ein kleiner Punkt den Projektilen den exakten Weg zu den Schwachpunkten eurer Polygon-Gegner. Angeschlossen wird die Scorpion 3 an den Controller-Port und einen USB-Anschluss.



Produkt	100Hz-Lightgun für PSone und PS2
Hersteller	Blaze
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 29,95
Wertung	★★★★★



⊙ Darf nicht fehlen! Ein Schalter um die Scorpion 3 Spiele für G-con 1 und 2 einzustellen.



⊙ Durch die Gummierung am Griff der Lightgun liegt die Scorpion 3 sehr gut in der Hand.



PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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

Deine Stimme zählt!



Servus liebes playPLAY-Team. Zuerst muss ich euch ein fettes Lob aussprechen, ihr seid einfach das kompetenteste Mag, das zu kaufen ist, doch genug der Süßholz-Raspelei. [...]

Als ich mir eure Januar Ausgabe am Kiosk gekauft hatte und sie aufschlug, wurde es mir speiübel. Schlagzeile: „SUIKODEN 3 erscheint nicht in Europa“! Das Spiel auf das ich all meine Rollenspielhoffnungen gesetzt habe, soll nicht in Europa erscheinen? Konami Begründung: Probleme mit der Lokalisierung, PAL-Tool zu teuer und deshalb unrentabel!!

Doch meiner Meinung nach ist Konami doch kein unerfahrener Entwickler/Hersteller! Nach meinem Wissensstand hat Konami nicht nur die ersten beiden brillanten Suikoden-Teile in Europa/Deutschland vertrieben, sondern auch beide Metal Gears. Ergo, Konami soll uns nicht für dumm verkaufen und uns den wahren Grund nennen. Nun kommt mein Anliegen an euch: Bitte, BITTE, bitte startet eine Unterschriftenaktion, um Konami doch noch zu überzeugen, SUIKODEN 3 in den PAL- Gefilden zu vertreiben. Dieses Spiel würde hierzulande weggehen wie warme Semmeln, denn wir sind ja nicht gerade ein RPG-verwöhntes Land (FF X war leider unter meinen Erwartungen).

Ich danke euch schon mal im Voraus und macht weiter so.

Andreas Ruhl, Darmstadt



Hallo play!
Ich bin total sauer, dass Suikoden III nicht nach Europa

kommt. Mir würde schon genügen, wenn es eine englische Version wäre. Wie gibts das, dass ansonsten jedes saublöde Spiel nach Europa kommt, und meistens auch noch auf Deutsch. Aber wenn dann so ein Knüller von einem Rollenspiel ansteht, ist keiner da, der es in Europa veröffentlichen will.

Die müssen ja einen an der Waffel haben, Suikoden III ist doch genauso spitze wie Final Fantasy X. Ich könnte wetten, dass selbst eine englische Version von Suikoden III in Europa ein Verkaufshit wäre.

Mein Vorschlag: Könntet ihr nicht einen Bitte-Bitte-bringte-eine-englische-Version-von-Suikoden-III-in-Europa-heraus-Brief verfassen und abdrucken? Die Fans bräuchten ihn nur noch zu unterschreiben und abzuschicken? [...]

Tschüss, eure treue Leserin

Kristina Nagy, Wien



Für Konami ist es von großer Bedeutung, in jedem Territorium eine perfekt angepasste Version auf den Markt zu bringen. Für Deutschland hätte das im Fall von Suikoden III bedeutet, dass zumindest die Bildschirmtexte übersetzt hätten werden müssen. Da dies nicht gewährleistet werden konnte, entschied sich Konami, das Spiel überhaupt nicht zu bringen.

Wir finden es persönlich sehr schade, gerade weil es sehr wenige Rollenspiele für die PS2 gibt. Eine englische Version hätte es durchaus getan – Qualitätsansprüche hin oder her. Der Markt bestimmt die Nachfrage.

Aus diesem Grund kommen wir eurem Wunsch nach und starten eine Unterschriftenaktion. Wer sich dafür

einsetzen möchte, dass Suikoden III in Deutschland erscheint, wenn auch „nur“ mit englischen Bildschirmtexten, schreibt einfach eine Postkarte an:

CyPress GmbH

Redaktion play

Stichwort

„Suikoden III für ALLE“

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

Wir werden alle Postkarten sammeln (Einsendeschluss ist der 24. März) und an Konami weiterleiten. Alternativ könnt ihr auch eine E-Mail schreiben (suikoden@playplaystation.com). Dass Suikoden III dann auch wirklich bei uns erscheint, kann niemand garantieren, aber zumindest haben wir es dann alle gemeinsam versucht!

Inkonsequente Umsetzung



Ich spreche erst einmal ein Lob an die ganze play-Mannschaft aus, es ist ein super Heft macht weiter so!

In der play 01/03 habt ihr das Spiel The Getaway getestet. Habt ihr Tomaten auf den Augen? Das Spiel ist doch geil! Logo hat es keine Anzeigen, es sollte ja auch eine Simulation sein, falls euch dies noch nicht aufgefallen ist!

Grafisch ist es wirklich nicht der Hit, aber dafür ist das Schadensmodell einfach genial. Im Gegensatz zu GTA: VC. Aber es so runterzuhauen finde ich nicht in Ordnung!!!! Es macht genauso viel Spaß wie GTA: VC und mit der Steuerung komme ich gut klar!

Also meiner Meinung nach hätte es mindestens 79-85% bekommen müs-

sen, denn es ist eigentlich nicht mit GTA zu vergleichen. Es ist eine Simulation und dass man gesund wird, wenn man sich an die Mauer lehnt, ist auch nicht schlecht – oder habt ihr eine bessere Lösung?

Das war meine kleine Beschwerde
Mit freundlichen Grüßen, T.C, E-Mail



Wenn du den Test gelesen hättest, wüsstest du, dass wir darauf hingewiesen haben, dass The Getaway wenig mit GTA: Vice City zu tun hat – im Gegensatz zu dir haben wir die Spiele auch nicht miteinander verglichen. Außerdem steht in dem Test auch, warum The Getaway keine Anzeigen hat und dass die Idee an sich nicht einmal so schlecht ist. Was man von der Umsetzung nicht sagen kann. Simulation? Was für eine Simulation ist das, wenn man nicht mal Waffen, die auf der Treppe liegen, aufheben kann, oder sich an die Wand anlehnen muss, um neue Lebensenergie zu bekommen? Oder ist dir mal aufgefallen, wie elegant der Held die Treppen hochsteigt? Wenn das für dich Realismus ist und du vielleicht auch so einen Gang haben solltest, empfehlen wir dir dringend, einen Orthopäden aufzusuchen.

Na ja, aber mach dir nichts daraus. Wir verstehen jeden, der versucht, The Getaway etwas mehr abzugewinnen. Schließlich will man seine 60 Euro nicht für ein durchschnittliches Spiel ausgegeben haben.



Fortsetzung folgt



Hi play-Team,
in eurer Ausgabe 02/03 gab es wieder eine Mail, die sich gegen Sequels von Spielen richtet.

Ich kann das nicht verstehen, da ich immer sehr froh bin, wenn ich erfahren darf, dass ein Spiel, das ich sehr gemocht habe, fortgesetzt wird. Die Erstlinge sind manchmal so geil, dass man, wenn sie vorbei sind, völlig kaputt und traurig ist.

Also ich bin überglücklich, wieder mit Dante die Welt vor bösen Dämonen zu retten, in Silent Hill wieder viele

unheimliche Stunden zu verbringen oder mit Snake irgendwann mal Terroristen zu eliminieren.

Was erwarten die Zocker denn? Dass man monatlich ein neues, noch niemals da gewesenes Spiel bekommt, das nur so vor Innovationen strotzt? Das ist doch fast unmöglich, die Entwickler sind doch keine Übermenschen. Es ist sicherlich schwer genug, sich ein Spiel auszudenken, was vielen Millionen Menschen gefallen könnte. [...]

Und ein ständiger Aufguss des Vorgängers ist es auch nicht. Ständig werden Grafik, Sound, bessere Features usw. eingebaut, so dass es den Vorgänger leicht übertrifft. Die, die es richtig und verantwortungsvoll machen, machen es auch wirklich gut, siehe Konami, Eidos und auch Capcom. [...]

Alexandru Matai, E-Mail



Recht hast du! Aber dass ein Nachfolger immer auch gleich gut oder gar besser ist, wie die vorangegangenen Teile, stimmt nicht. Grafik, Sound und die Features sollten sich logischerweise verbessern, selbstverständlich ist das jedoch nicht. Trauriges Beispiel hierfür ist Devil May Cry 2 von Capcom. Anstatt das geniale Gameplay des Prequels weiterzuentwickeln, ist man einen Schritt zurück gegangen. Gleiches gilt für die Technik – nähere Informationen dazu findet ihr im Test auf Seite 86.

Sind die ersten Teile sehr gut, müssen sich die Nachfolger nun mal an ihnen messen lassen. Ist das Spiel schlecht, wird es dementsprechend bewertet, ganz einfach. Und dabei ist es vollkommen egal, ob die Helden Dante, Solid Snake oder Lara Croft heißen!

Losgetretene Lawine



Hi,
da ich euer neues Heft in der Hand halte, muss ich sagen: geil.

Aber: Was dieser Claudio Flores über Slipknot schreibt ist ja wohl sch****.

Ziegen abschlachten? Wohl kaum – der ist wohl so einer, der immer auf die nächsten Bravo Hits wartet.

Ich finde Slipknot einfach geil und bin kein, Zitat: „abgewrackter Gruffie“. Bevor ich mir so einen Scheiß wie: „Can't life without you“, „I love you“ oder „Please don't go away“ von irgendwelchen Musikermarionetten anhöre, höre ich doch lieber etwas, das

ONLINE-BETA-TESTER

In den playNews der Ausgabe 02/03 haben wir berichtet, dass Sony Europe Beta-Tester für das PS2-Online-Programm sucht. Zahlreiche Zuschriften haben uns erreicht, dass es nicht möglich sei, sich zu registrieren. Das stimmt, bis jetzt können sich nur



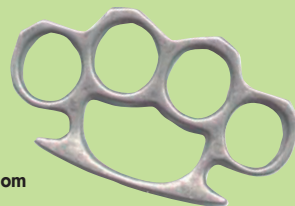
britische PS2-Besitzer als Beta-Tester bewerben. Sony Deutschland plant aber ebenfalls, innerhalb der nächsten Monate einen Testdurchlauf zu starten. Wir halten euch auf dem Laufenden.

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,
[...]Ich fliege kurz vor Weihnachten in meinen Urlaub und verabschiede mich von meiner Freundin... „Ich vermisse dich jetzt schon“ musste ich mir da noch anhören. Noch ein Kuss und ab – 2 Wochen Urlaub. Alles gut und schön. Natürlich haben wir hie und da mal miteinander telefoniert, nur als ich dann zurückkam war sie nicht am Flughafen. Da habe ich mir dann auch noch nix groß bei gedacht, allerdings war sie dann auch nicht zu Hause. Am Handy ging auch keiner ran. „Wo soll sie nur sein...“ Am selben Abend werde ich dann von einem Kumpel in eine Kneipe geschleppt und muss mir dann anhören, dass meine Freundin einen Neuen hat.

Als ob das nicht schon scheiße genug wäre, aber das hätte sie mir auch selber sagen können, und bis heute habe ich nix mehr von ihr gehört. Feige Ratte..., bei uns Männern wird sich aber dann groß beschwert. So, das musste mal gesagt werden.
Mike

Hach Mike,
dafür bin ich doch da! Hab immer ein Ohr für sowat.

Et gibt Solche un Solche. Nur deine Ex is wirklich ein Falscher Fuffziger. Sowat kenn ich echt nur aus schlechte Filme. Wennze willz, dann kannze die Adresse von ihr kommen lassen, dann plauder ich ma unta vier Augen mit der.

Abba lass den Kopp nich hängen, andere Müttä ham auch hübsche Töchter. Ich als Weibermagnet weiss da ein Lied von zu singen.

Gruß Kante,
Lebemann, abba mit Herz!

play FORUM

www.playplaystation.com

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Ihr müsst einfach direkt im Forum unter „Registrierung“ euren gewünschten Usernamen und eure E-Mail-Adresse eingeben, das Passwort wird euch dann innerhalb von 24 Stunden zugesandt.

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!

THEMA: ZUKUNFT DER PS2?

Autor: stonefinger05136

Was mich mal interessieren würde ist die Zukunft der PS2 und die Tatsache, dass meiner Meinung nach die Hardware schon völlig ausgelastet ist – was soll da noch kommen nach ZOE2, Primal, Starcraft Ghost und Co. Die Grafik ist zwar nicht das Wichtigste, aber doch schon ein großer Faktor. Ich selber liebe die PS2 und würde mir nie eine andere Konsole kaufen, aber die Entwickler lassen sich kaum Neues einfallen und kochen alte Ideen immer wieder auf. Das gleiche mit der PAL-Anpassung, die zwar immer besser wird, aber leider immer noch zu wünschen übrig lässt. Den Entwicklern ist es scheißegal was die PAL-Zocker für eine Version kriegen – ob mit meterlangen PAL-Balken, schlechter Synchro ohne 60Hz-Option oder einfach nur ungefähr ein Jahr zu spät. Ich finde man sollte mehr Wert legen auf den europäischen Markt und speziell auf den deutschen Markt.

RE: Zukunft der PS2? – Nemesis 1981

Moinsen!

Also, meiner Meinung nach steht die PS2 noch am Anfang! Wenn man mal überlegt, wie das damals mit der PSX gelaufen ist... Da haben auch sehr viele Leute spekuliert, ob die PSX schon am Ende ist! Und was ist daraus geworden? Es kamen immer neue Knüller, und so wird das mit der PS2 auch laufen! Also, freut euch auf viele neue Hammer-Games! In diesem Sinne...

Re: Zukunft der PS2? – mawoso

Was soll denn schon wieder so eine besch... Threat ??? PS2 ausgelastet?? PS2 am Ende??? Leute, macht mal die Augen auf, dann seht ihr gute Grafik und absolut starkes Gameplay. Ende vom LiedXbox hat die besten Grafikmöglichkeiten, auch wenn sie nicht genutzt werden. Ich kann den ganzen „PS2 ausgeizt“-Mist einfach nicht mehr hören, sorry.

Re: Zukunft der PS2? – Zack

[...] Warum speziell auf den deutschen Markt? Es ist nun mal leider ziemlich teuer, Spiele auf den europäischen Markt zu bringen! Die vielen verschiedenen Sprachen etc.! Ehrlich gesagt bin ich froh, wenn die schönen RPGs hier erscheinen! Mehr brauche ich nicht. Englisch kann fast jeder, wer nicht, solls lernen! PAL-Balken stören mich nicht, solange das Game guten Spielspaß hat. Kingdom Hearts und FF X haben vielleicht etwas größere PAL-Balken und sind langsamer, aber wenn man im Spiel drinne ist, stört es niemanden! Rgds, Zack

kritisiert und auf Missstände hinweist, sei es Punk oder wie in diesem Fall Metal.

@ Claudio Flores: Ich interessiere mich für die DVD und das hat was mit Musik zu tun. Kuck dir doch mal die ganze sch**** in den Charts an. Meint ihr denn, die schreiben ihre Texte selber, spielen ihre Instrumente selber oder bestimmen, was sie auf Pressekonzerten sagen??? Wohl nicht.

Es gibt wohl Verrückte, die Slipknot hören, aber es ist mindestens genauso verrückt, sein Zimmer mit Britney Spears-Postern zu tapezieren.

Genug dazu

slipknot rockt,

Thorben Riehm, E-Mail



Hi PlayPlaystation-Team
Ich lese euer Mag schon, seit ich noch in die Hosen geschissen hab. Aber solch ein Depp wie im Leserbrief in Ausgabe 02/03 ist mir noch nie unter die Augen gelaufen. Es geht um Claudio Flores... Also Claudio Besserwisser, zu deiner Information. Ich bin seit Jahren Metalfreak und kenne mittlerweile über 1000 Metalbands. Von Trash, Grindcore, Gothic, Industrial, Power, Hardcore, Slow, NuMetal und was es sonst noch so gibt. Lass dir eins gesagt haben. Hör dir mal Rotten Sound, Exhumer, Haemorrhage oder Lucifer an. Slipknot ist gegen diese Bands ein kleiner Pausenfüller. Und noch was, ein richtiger Metalfreak hört sich Metal mit dem Herzen an. Mich nimmt echt Wunder, was du so für Musik hörst. Also ich trau dir Backstreet-Boys-Pappnasen zu oder die geile Britney Spears. Naja, meinen Senf hast du. Und meine Kollegen, die auch Metalfans sind, denken genau gleich.

Nun zur play, macht weiter so und lasst euch nicht beleidigen von solchen Typen wie Claudio.

Grüße aus der Schweiz

By Marcel, E-Mail



Sehr geehrtes play-Team!
Oder kurz: Na!... „Ihr abgewrackten Gruffies mit Drang zur Perversion!“ Wo ich diesen Leserbrief (Ausgabe 02-2003) von Claudio Flores gelesen habe, wusste ich echt nicht, was ich denken soll! Ich bin ja erst mal aufgesprungen und zum Spiegel gelaufen... OH MEIN GOTT! So sieht also ein abgewrackter Gruffie aus?!

Nein, jetzt mal im Ernst: „I’ve felt the hate rise up in me!“ Ich verstehe voll und ganz eure Meinung, Musikgeschmäcker sind bekanntlich verschieden ... (so wie manche Pokemon und

andere Mortal Kombat lieben) ... und das ist auch gut so!

Ich bin aber wenigstens einer von denen, nicht wie Claudio Flores, die das akzeptieren. Ja!.. Akzeptanz!.. Das ist das Wichtigste im Leben Herr Flores!

Und ich sehe mich nicht als abgewrackten Gruffie mit Drang zur Perversion.

Das musste mal gesagt werden

Daniel Sauer, Parey



Hui, da hat sich Claudio Flores mit seinem Leserbrief in Ausgabe 02/03 nicht gerade Freunde gemacht. Uns freut es, dass viele Leser genauso denken wie wir.

Wer gegen Britney Spears & Co. wettet, ist aber auch nicht wirklich besser. Man selbst möchte nicht in eine Schublade gesteckt werden, warum also andere Menschen, die die Pop-Stars und Retorten-Sternchen nun mal mögen, verurteilen? Toleranz und Akzeptanz sind gefragt, und zwar weit über den Musikbereich hinaus, gerade als bekennender Videospieler. Jeder, der schon mal ein Pad in der Hand hatte, weiß, dass man kein potenzieller Massenmörder ist, nur weil man Spaß an Ego-Shootern und Action-Spielen hat. Viele Außenstehende und vor allem die Boulevardmedien mögen das glauben und propagieren – das Drama von Erfurt hat es deutlich bewiesen. Aber wir wissen, dass es nicht so ist. Also: geht mit gutem Beispiel voran, fasst euch an den Händen und habt euch wieder lieb!



Donnerbalken



Hi play-Team,
also erst mal möchte ich euch ein großes Lob aussprechen und zwar für die ganzen Spielberichte, die ihr immer in euren Magazinen bringt. Es macht wirklich Spaß, sie zu lesen und das Ergebnis trifft meistens immer genau ins Schwarze. So aber nun mal zu was anderem.

Ich höre immer wieder einige Leute, die sich über die PAL-Balken bei einigen Spielen aufregen (siehe Final Fantasy X) und ich finde das echt komisch. Also meiner Meinung nach stören die Balken überhaupt nicht, und wenn man ehrlich ist, merkt man sie auch kaum. Aber nein, dann lese ich in euren Briefen, dass sich die Leute teilweise aufregen und das verstehe ich nun wirklich nicht. Entweder schauen die Spieler immer auf den blöden Balken und achten kaum auf das Spiel. Also ich finde ein Spiel sollte nach der Qualität und dem Spielspaß gemessen werden und nicht an diesem Balken, der nun überhaupt nicht stört.

So das wollte ich mal loswerden.

Mit freundlichen Grüßen,
Markus, E-Mail



PAL-Balken ändern nichts am eigentlichen Spiel, da hast du schon recht. Dennoch stören sie. Das Bild ist gedrunken, die Helden gequetscht und die Umgebung verzerrt. Das muss doch nicht sein!

Bei Spielen, die eine herrliche Grafik haben (siehe Final Fantasy X) ist das besonders schlimm. Videospiele dienen nicht nur der Unterhaltung, sie sind Kunst. Stell dir vor, du gehst ins Kino und die Stars im Film wären auch so platt gedrückt. Keine schöne Vorstellung, oder?

Schlechte Bildschirmanpassungen und Einbußen in der Spielgeschwindigkeit liegen schlichtweg daran, dass der europäische Markt für japanische Entwickler nicht so wichtig ist. Deshalb wird geschlampt. Das muss nicht sein, wir können, haben, und werden uns wehren.

Die Schreie der Empörung haben bereits einmal Wirkung gezeigt. Capcom-Spiele sind inzwischen standardmäßig mit einer 50/60-Option ausgestattet. Da stören weder PAL-Balken noch eine langsamere Spielgeschwindigkeit.



Jetzt erst recht!



Hey play,
wo bekommt ihr eigentlich immer diese merkwürdigen

Überschriften für die Leserbriefe her? Naja, es muss ja nicht stimmen, das ist nun mal meine Meinung! Jedenfalls bin ich, egal was ihr sagt, gegen Sami-boy. Das einzige was dieser Klettermaxe „eventuell etwas“ besser kann, ist klettern. Aber das ist ja eigentlich egal. Jetzt noch ein paar Fragen: Woher wollt ihr wissen, ob er erfahrener ist? Seit wann gibt es Splinter Cell denn? Und, wie alt ist er denn? Ich finde eigentlich nicht, dass er sooo gelenkig ist. Garantiert sieht der NICHT besser aus!!! Außerdem hat der immer so 'nen genervten Blick drauf. Ehrlich gesagt, ich kann mir nicht vorstellen, woher ihr wissen wollt, dass ich seine „Vorzüge“ (insofern man das so nennen kann) nicht missen wollte. Das mit der „Vokuhila-Matte“ nehme ich euch nicht übel. Sami-boy hat nun mal nicht so einen gesunden Haarwuchs. Und außerdem ist seine Kampfklamotte auch nicht gerade das Wahre. Wie ihr seht, liebes play-Team, überzeugen mich eure Argumente nicht ganz...

Eure, mittlerweile vielleicht nervige, Leserin
Bina, E-Mail



Du bist offensichtlich der Überzeugung, dass es sich bei Solid Snake um den einzigen „wahren“ PlayStation2-Agenten handelt. Als ernsthafte Redakteure würden wir dich gerne mit einer fundierten Antwort vom Gegenteil überzeugen. Dazu müssen wir den Begriff „Wahrheit“ erst einmal genauer definieren! In der Philosophie wird der Wahrheitsbegriff (engl. truth; franz. vérité; griech. aletheia; lat. veritas) zumeist prädikativ als Bestimmung von Urteilen, Aussagen oder Sätzen verwendet, manchmal auch in Bezug auf mentale Akte und Zustände. Von der prädikativen Verwendung des Wahrheitsbegriffes (die attributive und die substantive Verwendung zu unterscheiden. Beim attributiven Gebrauch kann man von einem „wahren Ereignis“, einem „wahren Leben“, einem „wahren Kunstwerk“ usw. reden, womit gemeint ist, dass das Ereignis, das Leben oder das Kunstwerk (in diesem Fall dein Held Snake) echt, wirklich oder gut sind. Häufig liegt diesem Begriff von Wahrheit die Vorstellung zugrunde, dass es für jedes Ding eine ideale Gestalt gebe und dass ein Ding um so wahrer werde, je näher es diesem Ideal kommt (vgl. z. B. Platon, Hegel und Kierkegaard). Und mit diesem Wissen sagen wir: Sam Fisher kommt unserem Ideal eines „wahren“ Haudegens näher, als es Solid Snake je vermochte.

**Und das findet ihr außerdem auf
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

SILENT HILL 3

KONAMI



Der Titel scheint sich deutlich auf Silent Hill 1 zu beziehen. Die neueste Grusel-Partie lässt euch gleich zu Beginn im Dunkeln tapen. Der Spieler weiß nicht, in welcher Stadt er sich befindet, wer diese Heather eigentlich ist, und warum man sie plötzlich durch eine abartige Hölle finsterner Gedanken steuern muss.

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

EA



Das Verhältnis zwischen Action- und Adventure-Elementen ist ausgeglichen. Indy lässt genauso oft die Fäuste sprechen, wie er eine kleine Pause einlegt, um zu überlegen, was als nächstes zu tun ist. Klassische Schalter- und Hebel-Rätsel fordern euch genauso wie kniffligere Denksport-Aufgaben.

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

ACTIVISION



Nachdem den beiden Helden der ersten Stunde, Rikimaru und Ayame, in Tenchu 2 eine Auszeit gegönnt wurde – sehr zum Ärger der Fans wohlgekannt – treten die Ninjas auf der PlayStation2 nun wieder in den Dienst von Lord Gohda. Der hohe Herr wird erneut von den dunklen Machenschaften seiner machthungrigen Rivalen gepeinigt.

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.



MÄRZ 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALL-STAR BASEBALL 2004	Acclaim	Sportspiel	März
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	12. März
CHOP LIFTER: SEARCH AND RESCUE	THQ	Action	29. März
DEF JAM VENDETTA	EA	Beat'em Up	28. März
DEFENDER	Konami	Action	14. März
DEVIL MAY CRY 2	Capcom	Action-Adventure	28. März
DISNEY GOLF	EA	Sportspiel	13. März
DOWNTOWN RUN	Ubi Soft	Rennspiel	20. März
DR. MUTO	Konami	Jump'n Run	07. März
DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS	THQ	Action	21. März
FISHERMANS CHALLENGE	Konami	Angelspiel	März
G1 JOCKEY 3	THQ	Pferderennen	21. März
GUNFIGHTER II: REVENGE OF JESSE JAMES	Ubi Soft	Shooter	20. März
I AM SHORTY	THQ	tba.	Mitte März
IRU: WHITE FEAR	Vivendi	Jump'n Run	14. März
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	07. 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
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	Konami	Action-Adventure	28. März
MIDNIGHT CLUB 2	Take 2	Rennspiel	21. März
MINORITY REPORT	Activision	Action-Adventure	20. März
MYSTIC HEROES	THQ	Action	28. März
NBA 2K3	Infogrames	Sportspiel	27. März
NBA STREET 2	EA	Sportspiel	21. März
NFL 2K3	Infogrames	Sportspiel	27. März
NHL 2K3	Infogrames	Sportspiel	27. März
PRIDE FC	THQ	Action	Mitte März
PRIMAL	SCEE	Action-Adventure	März
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubi Soft	Jump'n Run	13. März
RTX RED ROCK	EA	Action-Adventure	21. März
SPONGE BOB: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN	THQ	Action-Adventure	07. März
SYBERIA	Vivendi	Adventure	14. März
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	Activision	Action-Adventure	7. März
TOM & JERRY: KRIEG DER SCHNURRHAARE	Ubi Soft	Action	6. März
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	Ubi Soft	Action-Adventure	27. März
WHIRL TOUR	Vivendi	Arcade	7. März
ZAPPER	Infogrames	Action	6. März

2. QUARTAL 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BATTLE BOTS	THQ	Strategiespiel	Mitte Mai
BOUNTY HUNTER MACE GRIFFIN	Vivendi	Action	2. Quartal
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	2. 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
DANCING STAGE MEGAMIX	Konami	Tanzspiel	Mai
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	Action	Mai
DREI ENGEL FÜR CHARLIE: VOLLE POWER	Ubi Soft	Action-Adventure	19. Juni

2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
EVERBLUE 2	Capcom	Adventure	07. März
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Action	Mitte Juni
EVOLUTION SNOWBOARDING	Konami	Funsport	April
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	2. Quartal
FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND	EA	Action-Adventure	25. April
FROGGER BEYOND	Konami	Plattformer	Mai
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	EA	Action-Adventure	Mai
INDY RACING CHALLENGE	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal
LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
NEXT GENERATION TENNIS: US OPEN – ROLAND GARROS 2003	Wanadoo	Sportspiel	14. Mai
MOTO GP3	SCEE	Rennspiel	April
PRO BEACH SOCCER	Wanadoo	Sportspiel	2. Quartal
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	24. April
REEL FISHING III	Ubi Soft	Angelspiel	26. Juni
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE	Wanadoo	Action	14. Mai
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	2. Quartal
SPEED KINGS	Acclaim	Rennspiel	April
SPLASHDOWN 2	THQ	Rennspiel	Mitte Juni
SX SUPERSTAR	Acclaim	Rennspiel	Mai
THE HULK	Vivendi	Action-Adventure	2. Quartal
TIGER & DRAGON	Ubi Soft	Action-Adventure	24. April
TINY TOONS: DEFENDER OF THE UNIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	2. Quartal
WAKEBOARDING UNLEASHED	Activision	Sportspiel	2. Quartal
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	Beat'em Up	April
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
WWE CRUSH HOUR	THQ	Sportspiel	Mitte April
X-MEN: WOLVERINES REVENGE	Activision	Action-Adventure	17. April
ZOE 2: THE 2ND RUNNER	Konami	Action	2. Quartal

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALIAS	Acclaim	Action-Adventure	August
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	Oktober
I GLADIATOR	Acclaim	Action-Adventure	4. Quartal
IRONSTORM	Wanadoo	Action	4. Quartal
JUDGE DREDD	Vivendi	Action	3. Quartal
LAMBORGHINI	Rage	Rennspiel	2003
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
NBA JAM 2004	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
PROJECT BG&E (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Action-Adventure	2003

PSone

1.-2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	03. April
DROOPY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	März
ONE PIECE GRAND BATTLE	Infogrames	Action	20. März
YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES	Konami	Kartenspiel	21. März

PLAYSTATION 2

MINORITY REPORT

ACTIVISION



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

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

VIVENDI



Wen das Parkmanagement zu sehr stresst, der findet bei den zwölf Missions-Aufträgen Abwechslung. In den Szenarios müssen spezielle Aufgaben erfüllt werden. Zum Beispiel fotografiert ihr Dinos bei einer Park-Safari oder ihr nehmt als Park-Ranger ausgebrochene Fleischfresser vom Helikopter aus ins Visier.

DRAGON'S LAIR 3D

UBI SOFT



War das größte Manko in der Ur-Version das Try-and-Error-Prinzip, kann Ritter Dirk heutzutage rennen, springen, klettern, kriechen, Salti schlagen und an Seilen schwingen. Somit ist eines sicher: In Dirks neuestem Abenteuer wird dem Jump'n-Run-Fan weit mehr abverlangt als bei beiden interaktiven Vorgängern.

play – Tune in!

Das Warten hat ein Ende, die Bilder haben das Laufen gelernt. In playTV bekommt ihr brandheiße und topaktuelle Videos zu PlayStation2-Games zu sehen. Ab sofort könnt ihr die Test- und PreScreens aus unserem Heft auch auf der DVD anschauen. Außerdem findet ihr auf unserem Silberling nützliche Tipps zu extraharten Spielen. Doch seht selbst, was euch erwartet!

DVD-Programmheft



NEWS-MIX

Immer am Puls der Zeit liefern die play-Redakteure Neues, Kurioses und Interessantes aus der Wunderwelt der digitalen Unterhaltung. Wollt ihr mehr über die neuesten Trends aus Fernost und Amerika wissen, seid ihr hier ebenfalls bestens aufgehoben. Wir senden aus der Redaktion oder „live“ vom Ort des Geschehens – kein Geheimnis ist mehr sicher vor uns!



PRESCREEN

Viele der im Heft vorgestellten Titel könnt ihr hier noch einmal in Bewegung bestaunen. Ob Trailer oder von uns kommentierte Videos – macht euch ab jetzt selbst ein Bild von der Qualität bevorstehender Superhits.

PreScreen-Trailer



PreScreen-Tafeln



Am Ende jedes Videos seht ihr eine Tafel mit den wichtigsten Infos auf einen Blick. Mit einem einfachen Navigations-Menü bewegt ihr euch durch unser Programm.

1

Trailer werden bei uns selbstverständlich in der Original-Fassung gezeigt. Ohne lästige Kommentare könnt ihr die kinoreifen Videos in messerscharfer DVD-Optik erleben.

2

Ihr habt im Heft gelesen? Nun könnt ihr das Game auch in Bewegung sehen – die play-Redakteure stellen euch persönlich die wichtigsten Features der Titel vor.

3

Hier könnt ihr alle wichtigen Daten zu den Titeln sehen.

4

Geniales Game oder Lachnummer?! Ein kurzer Ersteindruck beschreibt in einfachen Worten die Meinung des Redakteurs.

Die Anzahl der roten Leuchtdioden entspricht unserer Ersteinschätzung im Heft:

- - potenzieller Hitkandidat
- - hervorragend
- - vielversprechend
- - durchschnittlich
- - katastrophal

4

Befindet sich das Spiel noch am Anfang der Entwicklung, oder liegen die Ma-

cher bereits in den letzten Zügen? Wir schätzen für euch ab, wie lange ihr noch auf die Veröffentlichung warten müsst.

6

Zeigt den gesehenen Video-Beitrag erneut.

7

Der Fernseher bringt euch zurück in die PreScreen-Auswahl.

8

Hier startet ihr bequem den nächsten PreScreen-Clip.



TESTSCREEN

Die Games des Monats auf dem Prüfstand – playTV geht hart ins Gericht mit der Software-Industrie. Wir warnen euch vor unnötigen Ausgaben und empfehlen euch verdiente Top-Titel!



9 Jeder Redakteur betreut persönlich die Entstehung des Video-Clips samt gesprochenem Kommentar.

10 Hier könnt ihr alle wichtigen Angaben zu dem Titel entnehmen.

12 Der Fernseher bringt euch zurück in die TestScreen-Auswahl.

11 Zeigt den gesehenen Video-Beitrag erneut.

13 Auf zum nächsten TestScreen-Clip.



Tipps & Tricks

Seid ihr genervt von schwierigen Stellen oder unbezwingbaren Endgegnern? playTV zeigt euch die richtige Strategie für zähe Brocken und gibt nützliche Tipps, die euch das harte Videospieler-Leben erleichtern.



15 Immer wieder erreichen uns Zuschriften von Lesern, die mit den wirren Action-Replay2-Codes nichts anfangen können und die immer noch verzweifelt die Passworteingabe in den aufgeführten Games suchen. Tipps- und Tricks-Guru Gunther erklärt euch ganz genau, was es mit dem Cheat-Modul auf sich hat.

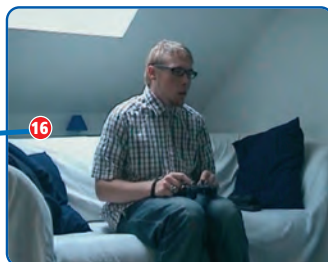
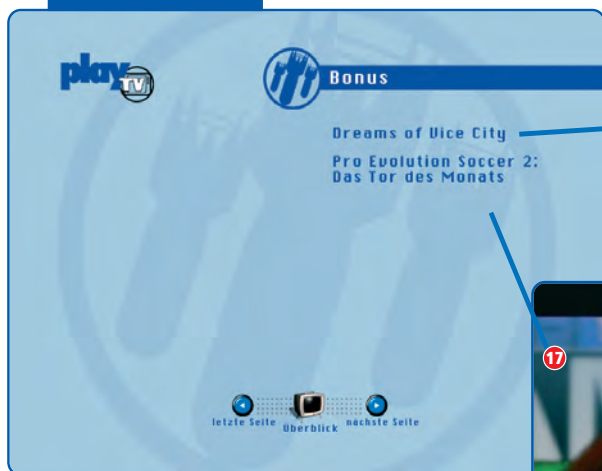
14 In diesem Monat hat sich André unter Höllequalen die Endgegner von Contra: Shattered Soldier vorgenommen. Er zeigt euch verschiedene Taktiken, mit denen euch der Kampf mit der gegnerischen Übermacht etwas leichter fallen dürfte.



Bonus

Hier vertauen wir diverse Bonus-Filmchen, Wettbewerbe, wie beispielsweise das PES2-Tor des Monats, und sonstige dubiose und unterhaltsame Überraschungen. Allen voran natürlich unsere play-Clips, die bereits seit drei Jahren regelmäßig für die CyPress-Award-Show gedreht werden und nun endlich an die Öffentlichkeit dürfen.

Bonus



16

Die play-Clips sind jeden Monat aufs Neue ein echtes Highlight für B-Movie-Amateur-Thrash-Fans.



17

Köpfer, Latte, Schienbein, Pfosten, Torwertschritt und Toooooor! Wer schießt die aufregendsten Tore in Pro Evolution Soccer 2? Ein spannender Wettbewerb mit genialen Preisen für alle Profi-Kicker – mehr auf der DVD!



SpecialScreen

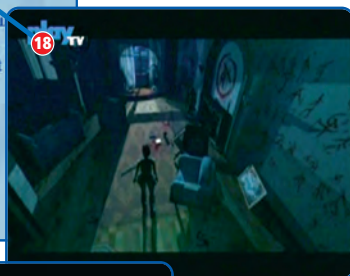
Ob knackige Making ofs oder ein Besuch bei den Entwicklern – wann immer wir auf Achse sind, haben wir die Kamera dabei. Spannende Themen werden in dieser Rubrik besonders genau unter die Lupe genommen.

SpecialScreen



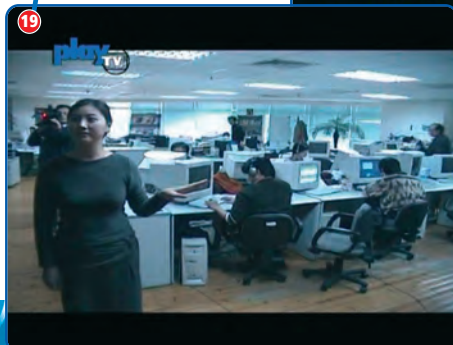
18

In einem sehr stylischen Making of werdet ihr von Core Design auf eine dunkle Reise in die neue Tomb-Raider-Welt entführt. Satt acht Minuten lang erfahrt ihr jede Menge neue Infos über Laras neue Abenteuer.



18

19 Folgt uns nach Shanghai um dort die neuesten Infos zur PS2-Version des Xbox-Hits Tom Clancy's Splinter Cell zu erfahren. Sven hat das chinesische Studio von Ubi Soft besucht und wundert sich noch heute über die asiatischen Essgewohnheiten.



19

ALLE CLIPS

Übrigens: Wenn ihr im Hauptmenü „Alle Clips“ anwählt, läuft der gesamte Inhalt der DVD automatisch ab. Die Infotafeln werden dann nur für eine begrenzte Zeit eingeblendet. Danach geht es nahtlos über zum nächsten Video. Im kommenden Monat wird es darüber hinaus noch ein zusätzliches Feature auf der playTV-Scheibe geben. Stay tuned!



the play-Team

Seit über fünf Jahren halten wir euch am Puls der PlayStation-Zeit. Die Gesichter haben sich dabei kaum geändert. Doch wer sind diese Leute eigentlich? Hier also das aktuelle Line-Up der play-Allstars.

Sven Liebold • Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert:	Dark Angel – Season 1, Lammbock, Band of Brothers
Aus den Boxen dröhnt:	Botch, Harkonen, Death by Stereo
Die Konsole glüht bei:	Metroid Prime GC, C&C Generals PC
Würde gerne morgen:	mit Perry Rhodan die dritte Macht gründen

Gunther Hruby • Tipps & Tricks



Im DVD-Player rotiert:	Soul Guardians, Wild Criminals, Silvia Saint
Aus den Boxen dröhnt:	Rammstein, Guano Apes, Glashaus
Die Konsole glüht bei:	GTA Vice City, Dead or Alive 2, Ty the Tasmanian Tiger
Würde gerne morgen:	einen schnelleren Arbeits-PC bekommen. P 700 nervt!

Dirk Gemeinhardt • Stellvertretender Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert:	Black Hawk Down, Colin McRae: Pedal to Metal
Aus den Boxen dröhnt:	Shelter, Slapshot, Misfits...
Die Konsole glüht bei:	Pro Evolution Soccer 2, Resident-Evil-Serie,
Würde gerne morgen:	der Co-Pilot eines WRC-Rallye-Fahrers sein.

Frank Michaelis • Japan-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Ring (1998, R: Hideo Nakata)
Aus den Boxen dröhnt:	Galway Remixed (Reyn Ouwehand)
Die Konsole glüht bei:	Unlimited SaGa (PS2)
Würde gerne morgen:	nach Castrop-Rauxel auswandern

Mark Liebold • Leitender Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Formicula
Aus den Boxen dröhnt:	A18, A Chorus of Disapproval, Poison the Well,
Die Konsole glüht bei:	Metroid Fusion (GBA)
Würde gerne morgen:	beim Tätowierer Bücher von Henry Rollins lesen

Seth Kleinberg • USA-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Donnie Darko, The Big Lebowski, Heat
Aus den Boxen dröhnt:	Beck, Nine Inch Nails, Nirvana
Die Konsole glüht bei:	Ratchet & Clank, Splinter Cell, Metroid Prime
Würde gerne morgen:	Ping-Pong spielen

Heiko Strobel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Triple X, Lilo & Stitch, Vidocq, Arac Attack, The Crow
Aus den Boxen dröhnt:	Audioslave, Taproot, Thursday, System of a Down
Die Konsole glüht bei:	Rayman 3 und THPS4 PS2, Resident Evil GC
Würde gerne morgen:	einen triftigen Grund finden, um den Frühjahrsputz auch wirklich zu beginnen

Fränk Bogen • Art-Director



Im DVD-Player rotiert:	heroic trio, der kleine eisbär, Band of Brothers
Aus den Boxen dröhnt:	...immer nur das was der Zwerg will...
Die Konsole glüht bei:	Colin McRae Rally 3, V-Rally 3, Ratchet & Clank
Würde gerne morgen:	...aufwachen und denken Gott sei dank alles nur ein Traum...

Marc Kirzeder • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	The Boondock Saints, Klinge 2, A Better Tomorrow (VHS)
Aus den Boxen dröhnt:	Audioslave, Soundgarden, NoMeansNo, Jan Delay
Die Konsole glüht bei:	GTA Vice City, SOCOM U.S. Navy Seals, Resident Evil (GC)
Würde gerne morgen:	.. den Tag mit meinem Honeybunny in unserem Homecinema verbringen!

Fränzi Hamm • Layout-Queen



Im DVD-Player rotiert:	Sex and the City
Aus den Boxen dröhnt:	Die Ärzte, Die toten Hosen, Weezer
Die Konsole glüht bei:	Ratchet & Clank
Würde gerne morgen:	ausschlafen und mir einen richtig gemütlichen Faulenzer-Tag machen

André Steinert • Volontär



Im DVD-Player rotiert:	The Frighteners
Aus den Boxen dröhnt:	Gloria Record, Leiah, Since By Man, Long Since Vergessen
Die Konsole glüht bei:	Tenchu – Wrath of Heaven, Rayman 3
Würde gerne morgen:	nix morgen! JETZT Vanessa in den Arm nehmen

Karel Stumpf • DVD-Produktion

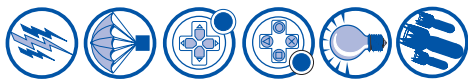


Im DVD-Player rotiert:	Road to Perdition
Aus den Boxen dröhnt:	Red Hot Chili Peppers
Die Konsole glüht bei:	ich spiel zurzeit nix
Würde gerne morgen:	am strand liegen



→ **zum Archivieren!**

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Amaray-Cases findet ihr überall im Handel. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure playTV-DVDs bequem und übersichtlich.



März 2003



DVD • 100 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM

NEWS-MIX

- Meldungen aus aller Welt direkt aus der play-Redaktion

SPECIAL SCREEN

- Tom Clancy's Splinter Cell
- Tomb Raider: The Angel of Darkness
- Futurama
- Robin Hood: Defender of the Crown
- Pro Evolution Soccer 2 Europameisterschaft

PRESCREEN

PRESCREEN-TRAILER

- Silent Hill 3
- Z.O.E: The 2nd Runner
- Resident Evil: Online
- Final Fantasy X-2
- Soul Calibur II
- True Crime: Streets of LA
- Def Jam Vendetta
- Primal
- Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
- Tenchu: Wrath of Heaven
- War of the Monsters
- Galerians: Ash
- Dark Cloud 2
- Splashdown 2
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Wakeboarding Unleashed: Featuring Shaun Murray

TESTSCREEN

- Devil May Cry 2
- Rayman 3: Hoodlum Havoc
- Metal Gear Solid 2: Substance
- NBA 2K3
- NHL 2K3
- Dr. Muto
- The Simpsons Skateboarding
- Evolution Skateboarding
- James Cameron's Dark Angel
- Silent Hill 2: Director's Cut
- Sword of the Samurai

TIPPS & TRICKS

- Contra: Shattered Soldier Boss-Taktiken
- Action-Replay-2 – So geht's!

BONUS

- Dreams of Vice City
- Pro Evolution Soccer 2: Das Tor des Monats

CyPress

Eine Produktion der CyPress GmbH, playTV und play the PLAYSTATION © 2003





www.ultimategaming.de



**SPIONAGE IN PERFEKTION
– AGENT SAM FISHER INFILTRIERT
ENDLICH DIE PLAYSTATION2.**

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**

Sven Liebold



Die Feuereffekte sehen jetzt deutlich „organischer“ aus.

PS2 Nach dem bahnbrechenden Erfolg der Xbox-Version schleicht sich Sam Fisher nun auch auf die PS2. Seit der Veröffentlichung im November wanderte Splinter Cell in Nord-Amerika und Europa rund 1.6 Millionen Mal über die Ladentheken und ist damit neben Halo der erfolgreichste Xbox-Titel überhaupt. Wir haben das Ubi-Soft-Studio in Shanghai besucht, das mit der Umsetzung beauftragt worden ist. Ursprünglich ist Splinter Cell zwar in Montreal entwickelt worden, doch hat Ubi Soft in China ohne Zweifel seine besten PlayStation2-Programmierer sitzen. Bis vor wenigen Wochen hat das



Der Weg zur Ölplattform entwickelt sich zum Spießrutenlauf.



○ Abseilen im Sonnenuntergang – entweder lauft ihr langsam nach unten, oder macht große Sätze an der Wand.

Studio parallel an Rayman 3 gearbeitet. Dessen hoher technischer Standard lässt bereits erahnen, dass Sam Fishers Einsätze auch auf der PS2 eine gute Figur machen werden.

Clancy's Visionen

Die Hintergrund-Story bleibt natürlich dieselbe. Zwei CIA-Agenten verschwinden auf mysteriöse Weise in Georgien. Eine geheime Untergruppe der amerikanischen NSA, genannt Third Echelon, schickt ihren fähigsten Mann in die ehemalige Sowjetunion: Sam Fisher. Auf seiner Suche nach den zwei verschollenen Agenten kommt er einer gefährlichen Konspiration auf die Spur, die das gesamte weltpolitische Gleichgewicht zerstören könnte. Star-Autor Tom Clancy stand, wie bereits für andere Spiele zuvor, den Entwicklern zur Seite und lieferte die Grundbausteine für die Handlung in Splinter Cell.

Bevor sich Fisher Hals über Kopf in seinen Einsatz stürzen kann, muss er auf dem Trainingsparcours sein Können auffrischen. Hier wird der Spieler mit der Steuerung und den vielen Aktionen vertraut gemacht, die das Gameplay des Titels so unterhaltsam machen. Ähnlich wie Stealth-Kollege Solid Snake hat auch Sam einen

„Knopf im Ohr“, über den er per Funk von Missions-Koordinator Lambert auf dem aktuellen Stand gehalten wird.

In Sachen Beweglichkeit ist er allerdings Konamis Agenten voraus:

Neben dem obligatorischen Hangeln und Klettern an Mauervorsprüngen, beherrscht er auch, von Wänden abzuspringen, um beispielsweise höher gelegene Plattformen zu erreichen. Highlight ist sein Split-Jump, bei dem sich Sam zwischen zwei Wände klemmt. Kommt dann beispielsweise eine Wache den Gang entlang marschiert, erlebt diese eine böse Überraschung von oben. Selbst ein Dachrinnenrohr ist nicht sicher von ihm, auch dieses kann er mit Leichtigkeit als Leiter benutzen. Ebenso hangelt er sich an Seilen entlang, wenn diese nicht waagrecht hängen, rutscht er kurzerhand zum anderen Ende. In manchen Situationen müsst ihr euch ganz im klassischen SWAT-Stil von Hausdächern herablassen. Außerdem rollt sich Sam geschickt ab, kann in die Hocke gehen, sich an Wänden entlang drücken und vieles mehr.

Restlichtverstärker

Sportlichkeit alleine macht aber noch keine Ein-Mann-Armee aus. Third Eche-



○ Einbruch im CIA-Hauptquartier: Eine harte Nuss!

lons Waffenspezialist Wilkes Jr. versorgt euch mit vielen technischen Spielereien und tödlichen Werkzeugen. Als Standardwaffe führt ihr die SC20-K mit. Ein leichtes Sturmgewehr, das eurem Einsatz entsprechend modifiziert werden kann. Neben der normalen Munition können damit auch Gummigeschosse oder Elektroschocks auf die Reise geschickt werden. Besonders witzig sind die Mini-Kameras, die ebenfalls mit einem gezielten Schuss in eine Wand oder in den Hintern eines patrouillierenden Soldaten platziert werden. Nach vollendeter Späharbeit könnt ihr die kleinen Spione dann explodieren lassen.

Observieren und Erkunden sind wesentliche Bestandteile von Splinter Cell – mit Rambo-Technik wird man in diesem Spiel so gut wie gar nichts erreichen. Auch für die leisen Aktionen hat Sam die richtigen Werkzeuge im Gepäck. Bevor man einen neuen Raum betritt, sollte man zunächst das optische Kabel unter der Tür durchschieben, um nicht direkt in die Arme von Ivan und seinen Brüdern zu laufen. Steht ihr vor verschlossener Tür, brennt ihr mit einem „Instant-Lockpick“ das Schloss aus oder ihr knackt das Ding ganz traditionsbewusst mit einem Dietrich. Der Schlüssel-Zylinder wird in diesem Fall im Querschnitt auf dem Bildschirm angezeigt. Nun muss man anhand langsamer Kreisbewegungen

NACHTSICHT – So funktioniert's!



Ein Restlichtverstärker-Nachtsichtgerät funktioniert so: Das ins Objektiv einfallende schwache Licht (Restlicht) trifft auf die Bildverstärkerröhre, wo es an einer speziellen Photokathode Elektronen freisetzt, die in einem elektrischen Feld beschleunigt werden und an der anderen Seite der Röhre auf einen fluoreszierenden Schirm treffen. Dort verwandeln sie sich in ein sichtbares Bild. Dieses Bild kann durch ein Okular betrachtet werden. Der Restlichtverstärker arbeitet im Wellenlängenbereich von 350nm bis 900nm. Alles klar?



○ Hier leiht ihr euch die Augen der Wache aus, um eine Tür mit Retina-Scan zu öffnen.



○ Während unten Wachen patrouillieren, hangeln wir uns unerkannt an der Decke entlang.



KINOREIF!

Für die PlayStation2-Version von Splinter Cell wurde neben 30 Minuten neuen FMVs auch ein brandneues Intro gebastelt. Der französische Filmemacher Florent Emilio Siri setzte sich für das vierminütige Video in den Regie-Stuhl. Siri's letzter Film Nid de guépes („Wespennest“) ist eine visuell hochkarätige Gangsterstory mit reichlich Action gewesen. Diesen Stil hat er im neuen Splinter-Cell-Intro weiterverfolgt.

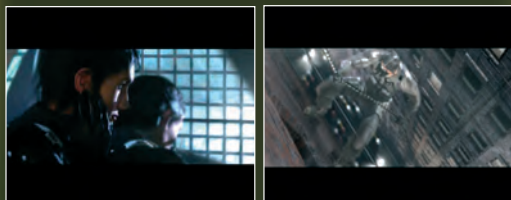
Das Intro besteht aus drei Teilen: Zu Beginn sieht man, wie die beiden CIA-Agenten in Georgien entdeckt worden sind. Dann sieht man Sam auf einem einfachen Segelboot. Er verbringt zusammen mit einer Tochter den verdienten Urlaub und kraut einem Hai während des Tauchgangs den Bauch. Im letzten Teil sieht man Fisher, wie er sich in einem Hubschrauber mental auf den Einsatz vorbereitet und von Flashbacks alter Missionen heimgesucht wird.



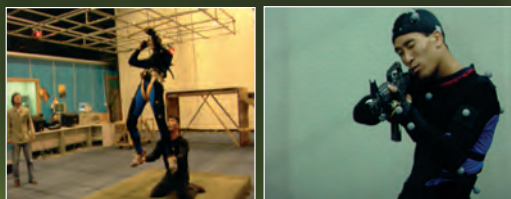
○ Musikalisch untermalt wird das Ganze vom Prager Orchester. Aufgenommen wurde alles im Rudolfinum.



○ Das Storyboard wurde komplett mit der Hand gezeichnet.



○ Die Render-Qualität der Intro-Sequenz ist erste Sahne.



○ Für die richtigen Bewegungsabläufe im Film hat die Motion-Capturing-Technologie gesorgt.



○ Auf der PlayStation2 gibt es einen neuen Level, in dem sich Sam mit einem neuen Schnee-Outfit zeigt.

mit dem rechten Analog-Stick den „Klick-Punkt“ finden. Ein sehr spaßiges Feature, das vor allem mächtig Atmosphäre generiert. Oft habt ihr genau dann mehrere Wachen im Rücken, die jeden Moment wieder um die Ecke biegen können, wenn ihr mit Schweiß auf der Stirn versucht, ein Schloss zu knacken.

Die wichtigste Verbündete in Sams Missionen ist jedoch die Dunkelheit. Eine Anzeige in der rechten unteren Ecke des Bildschirms gibt dem Spieler einen Anhaltspunkt, wie gut oder wie schlecht man vom Gegner derzeit gesehen werden kann. In totaler Finsternis kann man fast bedenkenlos an Wachen vorbeischieben, während man auf einem Hof mit Suchscheinwerfern regelrechte Spießrutenläufe absolvieren muss.

Damit Sam auch im Dunkeln den perfekten Durchblick behält, kann er jederzeit sein Nachtsichtgerät aktivieren, dessen drei grün leuchtende Punk-

te mittlerweile das Aushängeschild von Splinter Cell geworden sind.

Als Zweitfunktion wurde eine Thermokamera in den Restlichtverstärker integriert, mit der ihr Hitzequellen ausmachen könnt. In dichtem Nebel kann man so Personen sofort erkennen, unsichtbare Laserbarrieren entdecken oder auch gefährliche Landminen enttarnen.

Taktik ist alles

Insgesamt kann man das Gameplay als eine Mischung aus Hitman 2 und Metal Gear Solid 2 bezeichnen. Feuergefechte sind zwar spannend, aber nicht der Hauptbestandteil der Spielmechanik. In manchen Missionen ist es sogar ausdrücklich untersagt, Menschen zu töten. Ein Einbruch in das CIA-Hauptquartier beispielsweise muss unblutig durchgezogen werden. Fisher schleicht sich von hinten an sein Opfer heran und nimmt es erst einmal in den Schwitzkasten. Hin und wieder er-



○ Die PS2-Version verfügt über ein neues Gadget: das Fernglas.



❶ Mit Hilfe des Nachtsichtgeräts behält Sam auch im Dunkeln den Überblick.

bringt ein kleines Verhör einen Zugangscodex oder andere wichtige neue Infos. Man kann sich auch ein Wache schnappen und diese als menschlichen Schild verwenden. Dank der hervorragenden Steuerung gehen alle Aktionen intuitiv und unkompliziert von der Hand.

Ständig auf der Hut, nicht entdeckt zu werden, schleicht Fisher durch insgesamt elf Einsätze. Zu den ursprünglich zehn Missionen hat sich noch ein exklusiver PS2-Level gesellt, der in einem Atomkraftwerk spielt. Außerdem darf man Sam hier das erste Mal in einem weißen Tarnanzug bewundern und mit dem neuen Fernglas die Gegend auskundschaften.

Wer Splinter Cell in Bewegung sieht, wird sofort von der fantastischen Grafik beeindruckt sein. Die Leveldesigner haben mit akribischer Liebe zum Detail eine geniale virtuelle Umgebung geschaffen. Vor allem die unglaublichen Lichteffekte dürften bis dato die realistischste Darstellungsweise von Licht und Schatten in einem Videospiel sein.

Doch wird sich die PlayStation2-Version nicht nur durch den zusätzlichen Level von der Xbox-Fassung unterscheiden. Levels wurden teilweise umstrukturiert und vereinfacht, da sich viele Spieler über den extrem harten Schwierigkeitsgrad von Splinter Cell aufgeregt



❷ Sam hat viele Methoden, um die Aufmerksamkeit der Wache zu bekommen.

hatten. Aus vier Suchscheinwerfern in einer Halle ist einer geworden, sechs Wachen in einem Raum sind auf der PS2 auf eine einzige reduziert worden.

Auf der anderen Seite hat man diese Abstriche mit vielerlei Neuerungen kompensiert.

Splinter Cell PS2 Co-Producer Domitille Doat bringt es auf den Punkt: „Wir arbeiten nicht an einer Eins-zu-eins-Umsetzung des Xbox-Spiels. Wir wollen die PlayStation2-Spieler unterhalten!“

Recht so, obwohl sich gerade die Grafik der PS2 nicht sonderlich hinter jener der Xbox verstecken muss. Effekte wie Feuer, Nebel oder ähnliches sehen auf der PS2 sogar einen Tick besser und organischer aus. Wir können es kaum abwarten, der Testversion gründlich auf den Zahn zu fühlen. In der nächsten Ausgabe lest ihr genau nach, ob Genre-Referenz Metal Gear Solid 2 nun doch abgelöst worden ist. ■

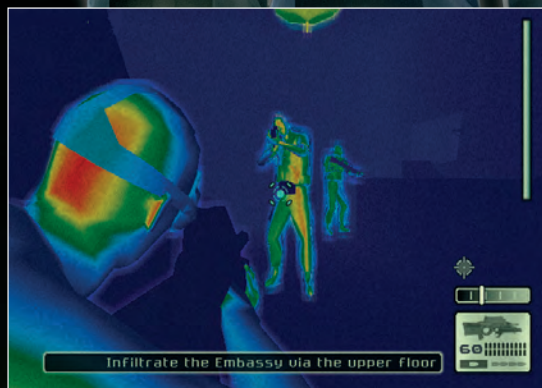


❸ Nachdem ihr eure Geisel verhört habt, wird sie mit einem Schlag auf den Hinterkopf schlafen gelegt.

NSA



Die National Security Agency ist dafür verantwortlich, amerikanische Informations-Systeme zu schützen. Außerdem ist sie eine der bedeutendsten Quellen für wichtige Informationen aus anderen Ländern. Die NSA ist auch der große Vorreiter und Speerspitze für neue Kommunikationssysteme und Datenverarbeitung in Amerika. Die Behörde ist in mehrere Unterdivisionen aufgeteilt.



❹ Die Thermokamera zeigt euch Hitzequellen an – in diesem Fall die Körpertemperatur.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.splintercell.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Sam Fisher steckt Snake & Co. locker in die Tasche – besser gehts im Moment nicht!

Mark Liebold



FUTURAMA

„SCHNELLER, AGGRESSIVER... UND ETWAS LAUTER BITTE“
– SYNCHRONSPRECHER HABEN ES NICHT LEICHT.



○ Cel-Shading verleiht den Cartoon-Helden das typische Aussehen.



○ Leela setzt sich hauptsächlich mit ihren Füßen und Fäusten zur Wehr.

Sprechtalent



Dirk Meyer hat schon einigen berühmten Fernsehcharakteren seine Stimme „geliehen“. Seine erste Sprechrolle war Brian in der TV-Serie „Alf“. Wer mehr über die Arbeit von Dirk Meyer erfahren möchte, kann sich unter www.dirkmeyeronline.de schlau machen.

PS2 „Du kannst mich mal an meinem blanken Metall-Arsch lecken!“ harte Worte, harte Schale und noch härterer Kern. „Futurama“-Fans lieben Bender für seine ruppige Art. Zusammen mit Fry, Leela und den anderen Hauptdarstellern der TV-Serie reißt der Biegeroboter seit 1999 einen Gag nach dem anderen. Jetzt hat die Crew des Planet-Express' einen besonderen Lieferauftrag angenommen. Ihr Zielort: die PlayStation2.

Muttertag

Der erste Eindruck täuscht. Mom ist nicht so liebenswürdig, wie man vermuten möchte. Schon oft hat die alte Dame versucht, Fry, Bender und Leela eins auszuwichen. Selbst auf der PS2 bleiben die „Futurama“-Stars nicht von ihren Machenschaften verschont.

Mom versucht mal wieder, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Unvorbereitet wie immer stolpert das Planet-Express-Team in ein verrücktes Abenteuer, bei dem sie so ganz nebenbei die Erde retten. Abwechselnd schlüpft ihr in die Rolle von Fry, Bender und Leela, durchkämmt die Abwasserkänone von Neu New York oder bereist andere Planeten. Die Helden treffen nicht nur auf Moms mechanische Stormtrooper, auch seltsame Außerirdische kreuzen ihren Weg. Einige der Aliens, wie etwa der Sonnenkönig, sind freundlich gesonnen, andere hingegen wollen euch das Fell über die Ohren ziehen. Das Trio weiß sich bestens zur Wehr zu setzen. Fry zückt den Laser-

blaster, Bender setzt auf seine Roboterfähigkeiten und Leela auf ihre Nahkampfkünste.

Tief im Süden

Die Fans der Fernsehserie sollen voll auf ihre Kosten kommen. So ist Max Groening, der Schöpfer von „Futura-

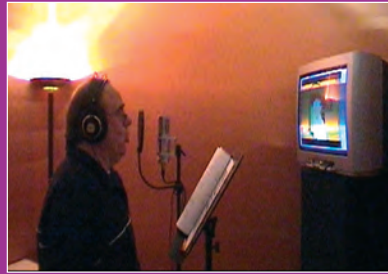


○ In der ersten Mission muss Fry das verschollene Werkzeug von Professor Farnsworth wiederfinden.





○ **Maßarbeit:** Die Ingame-Samples müssen exakt die gleiche Länge haben wie die englischen Originale.



○ **Während Hanz-Rainer Müller in der Kabine** seinen Text spricht...



○ **... überwacht Ivar Combrinck im Regieraum die** Aufnahmen.

ma“, in den Entwicklungsprozess involviert. Darüber hinaus leihen die deutschen Synchrone Sprecher auch im Spiel den Zeichentrickcharakteren ihre Stimmen. Wir waren bei P9 Tonproduktion in München, wo die Synchronaufnahmen zur Videospielumsetzung von „Futurama“ gemacht wurden.

„Es dauert ungefähr einen Tag und zwei Stunden, bis wir eine Folge der Fernsehserie komplett aufgenommen haben. Für die Aufnahmen des Spiels haben wir vier Tage angesetzt“, erklärte uns Ivar Combrinck, der auch beim TV-Original die Dialogregie führt. Er achtet nicht nur darauf, dass alles lippen-synchron gesprochen wird, er übersetzt auch die Drehbücher und sorgt dafür, dass die Witze auch im Deutschen noch Sinn machen. Ivar Combrinck führte schon bei etlichen Filmen und Serien Dialogregie, darunter etwa „Beverly Hills 90210“ oder „Die Simpsons“.

Bender – bis über beide Ohren

Die Aufnahmen haben mit den Ingame-Sprachsamples begonnen. Das sind die flotten Sprüche, Schmerzensschreie

oder Flüche, die der Held während des eigentlichen Spiels von sich gibt. Hanz-Rainer Müller, der Bender-Sprecher, musste beispielsweise 110 Takes aufnehmen. Normalerweise hilft ein Video der zu übersetzenden Szene bei den Aufnahmen. Bei den kurzen Ingame-Samples war dies nicht möglich. So mussten sich die Synchrone Sprecher an der Länge der englischen Originalaufnahmen orientieren.

Die FMVs wurden in gewohnter Weise übersetzt. Während Ivar Combrinck im Regieraum am Monitor die Aufnahme kontrollierte, sprach Hanz-Rainer Müller in der schalldichten Kabine seinen Text ein – diesmal mit einem Mitschnitt der entsprechenden Szene. Insgesamt wurden an den vier Tagen 776 Takes aufgezeichnet. Zum Vergleich: Eine Folge der Fernsehserie hat rund 250 Takes.

Das Glück des Philip J. Fry

Neben Hanz-Rainer Müller haben wir auch Dirk Meyer getroffen. Er leiht nicht nur Fry seine Stimme, sondern ist auch Geschäftsführer von P9 Tonproduktion. Im zarten Alter von zehn Jahren begann er seine Karriere. Als Liu Bei (Kessen II)

hat er bereits Erfahrung als Videospiel-Synchrone Sprecher gesammelt. Dirk Meyer greift auch selbst gerne zum Joypad. Er weiß daher, wie enorm wichtig eine gute Lokalisierung ist: „Eine schlechte Synchronisation zerstört die Atmosphäre und damit den Spaß.“

Der Grund für laienhafte Übersetzungen sind die Kosten. Die Aufnahmen für Futurama belaufen sich auf ca. 35.000 Euro: Qualität hat ihren Preis.

Dass sich eine komplette Lokalisierung trotz eines abzusehenden Erfolgs nicht immer rechnet, sieht man an Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Hätte man das Spiel komplett eingedeutscht, hätte das Konami ca. 250.000 Euro gekostet. Und sind wir doch mal ehrlich: Als Spieler hat man doch mehr von gut übersetzten Bildschirmtexten als von einer schlechten Synchronisation. ■



○ Das Planet-Express-Gebäude wurde originalgetreu nachgebildet.

ZEIT UND RAUM 3000...

Wir schicken euch in die Zukunft!
In Zusammenarbeit mit Fox Home Entertainment verlosen wir:

2 x Futurama Season 1 DVD-Box
2 x Futurama Season 2 DVD-Box
2 x Futurama Fan-Artikel-Paket

Schreibt einfach eine Postkarte an:

CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort „Blackjack & Nuten“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail: nibbler@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 24. März 2003,
der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	UDS
Spieler	1	Erhältlich ab	tba.
Hersteller	SCI	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.futuramasutra.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Futurama-Charaktere, Futurama-Optik, Futurama-Sound und Futurama-Gags – Futurama-Fan, was willst du mehr?



**100% TIPPS!
100% TRICKS!**

SONDERHEFT

Österreich.....€ 4,90
Schweiz.....9,50 Sfr.
Luxemburg.....€ 4,90
Spanien.....€ 4,90
Belgien.....€ 4,90

**JANUAR-MÄRZ 2002
€ 4,90**

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

TIPPS + TRICKS

THE PLAYSTATION



SUPER-SAMMLER-EXTENSION

GTA VICE CITY
HITMAN
GRAND THEFT AUTO
GT CONCEPT
GT

CHEAT-CARDS
ZUM AUSSCHNEIDEN UND EINLEGEN INS MAGAZIN

**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 PROFI-TRICKS!

CHEATS ZU ÜBER 100 SPIELEN IM HEFT!

GTA VICE CITY - RED FACTION 2 - DTM RACE DRIVER - MEDAL OF HONOR: FRONTLINE - SPIDER-MAN 2 - HITMAN 2 - SPLASHDOWN - HALF-LIFE (DT.) - MDK 2 - DROPSHIP - PROJECT GORE - SSX TRICKY - PIRATES - FREEKYLE - AGGRESSIVE INLINE - F1 2002 u.v.m.

**Jetzt
am Kiosk!**

TIPPS+TRICKS

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 Softwaredschungel und trennt dabei sorgfältig die Spreu vom Weizen.

PRESCREEN

1 Eine grobe
Einschätzung
soll euch über
den derzeitigen
Entwicklungs-
status
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

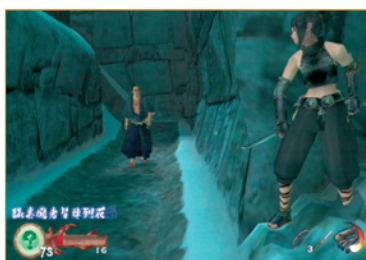
1  70% FERTIGGESTELLT

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



○ Tenchu: Wrath of Heaven



○ Driver 3



○ Soul Calibur II



○ The X-Files: Resist or Serve

INHALT 03/2003

PLAYSTATION2

Alien Breed 2K4	71
Club Football	79
CyGirls	80
Dark Cloud 2	64
Dragons Lair 3D	80
Driver 3	62
Dungeons and Dragons: Heroes	66
Enter The Matrix	50
Evolution Snowboarding	70
Fear Effect 3	76
Frogger Beyond	80
Fugitive Hunter	58
Galerians: Ash	60
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	42
IndyCar Series	79
Jurassic Park: Operation Genesis	78
Resident Evil: Online	68
Silent Hill 3	38
Soul Calibur II	52
Tenchu: Wrath of Heaven	54
The King of Route 66	79
The X-Files: Resist or Serve	56
War of the Monsters	74
Zone of the Enders: The 2nd Runner	46

+ NEU +++ NEU +++ NEU +

DVD-BUTTON: Auf der play-TV-
DVD findet ihr weitere
Informationen zu diesem Spiel.



SILENT HILL 3

Es darf sich wieder gegruselt werden – die abstoßende Welt von Silent Hill bittet zum dritten Tanz.



○ Man kann jetzt um die Gegner herumlaufen.

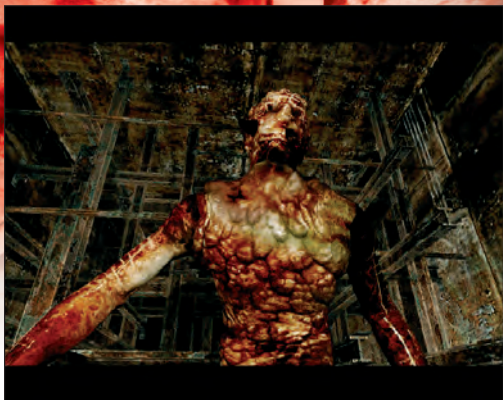
PS2 „Sie sind gekommen um Zeugen des Anfangs zu werden. Die Wiedergeburt des Paradieses...“ – mit diesen Worten wird Heather von der mysteriösen Claudia in einem nicht enden wollenen Alptraum begrüßt. Eigentlich wollte der blonde Teenie nur einen gewöhnlichen Ausflug ins Einkaufszentrum machen. Dort hat sie noch schnell mit ihrem Vater telefoniert – kurz danach, ohne den Hauch einer Ankün-



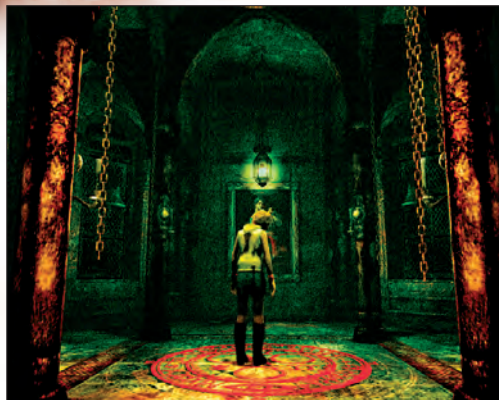
○ Heather bewegt sich auch außerhalb von Gebäuden.



○ Der Schattenwurf passt sich genau dem Lichteinfall an.



Ein play-Redakteur kommt von der Deadline-Phase nach Hause.



An diesen roten Symbolen kann man den Spielstand abspeichern.

digung, verändert sich die Umgebung. Das Shopping-Mall ist plötzlich menschenleer und die vorher noch wirren Stimmen sind bedrohlichen lauten bössartiger Kreaturen gewichen...

Runde Drei

Konamis neueste Grusel-Partie lässt euch gleich zu Beginn des Spiels sprichwörtlich im Dunkeln tappen. Haben die Hauptakteure James und Harry in den anderen Teilen noch einen triftigen Grund, den mysteriösen Ort aufzusuchen, wird man dieses Mal aus heiterem Himmel zum Spielball der dunklen Mächte. Der Spieler weiß nicht, in welcher Stadt er sich befindet, wer diese Heather eigentlich ist, und warum man sie plötzlich durch eine abartige Hölle finsterner Gedanken steuern muss.

In der von uns durchgespielten Vorabversion wurde das Game spontan abgebrochen und begrüßte uns nach rund sechs Stunden Spielzeit mit einer „Silent Hill 3 – Coming Soon!“-Tafel. Genau in diesem Moment schien Silent Hill 3 erst richtig loszulegen.

Die Entwickler wollen um jeden Preis bis zur Veröffentlichung des Titels alle

Details geheim halten. Hier und da deuten sich allerdings schon einige interessante Aspekte an. Das dritte Abenteuer scheint sich deutlicher auf Silent Hill 1 zu beziehen, das sein geniales Debüt noch auf der guten alten PSone feierte. Wir haben auch bereits einen Verdacht, wer diese Heather eigentlich ist – Kenner der Serie könnten einen echten AHA!-Effekt erleben. Mehr wird aber noch nicht verraten!

Generell war es in Silent Hill aber schon immer so, dass diese Stadt eher als Kulisse für die Geschichte mehrerer Charaktere herhalten musste. Nach und nach fügten sich die Handlungsstränge zusammen und dem Spieler offenbarte sich am Ende ein überraschendes Gesamtbild.

Dass die Entwickler diese Erzählkunst besonders gut beherrschen, haben die Japaner bereits mit den beiden Vorgängern bewiesen. Auch am dritten Teil arbeitet wieder das erfahrene Silent-Hill-Kernteam.

Im vergangenen Jahr trafen wir im Mai die fünf führenden Köpfe der Truppe auf der E3-Messe in Los Angeles.

Bei unserem Interview-Termin wurde deutlich, dass sie sich der Schwächen von Silent Hill 2 durchaus bewusst waren. Schon damals beteuerte man, dass das Hauptaugenmerk beim neuen Werk ganz klar auf der Verbesserung der Spielmechanik liegen würde.

Schon nach den ersten paar Stunden zwischen neuen Höllenhunden und schmierigen Fleischwesen können wir dies bestätigen.

Mit Katana und Morgenstern

Ein großer Schwachpunkt war beispielsweise das Kampfsystem gewesen. Die sonst agile Spielfigur mutierte in Kampfsituationen zu einem ungelinkten Holzklötzchen. In Silent Hill 3 kann Heather nun nach einem Druck auf die Shoulder-Buttons ihre Gegner umkreisen und agiert um einiges beweglicher als ihre männlichen Kollegen. Auch ist die Waffenkammer jetzt deutlich umfangreicher. Neben dem guten alten Stahlrohr kann Heather unter anderem auch einen riesigen Morgenstern nehmen, um auf ihre Widersacher einzudreschen. Sie braucht dafür zwar immer ein Weilchen länger zum Ausholen, kann dann aber die Gefahr schnell und effektiv auf den Boden tapezieren. Pistole und Shotgun dürfen natürlich auch nicht fehlen – hinzu gesellt sich eine handliche Maschinenpistole im UZI-Stil.

Waffenkammer



Messer



Stahlrohr



Elektro-Schocker



Morgenstern



Katana



Pistole



Shotgun



Eure Gesundheitsanzeige könnt ihr anhand des Herzschlags im Joypad errahnen.

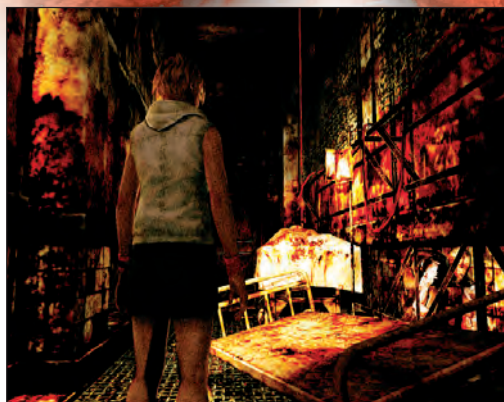


Tattoos sind auch in Silent Hill total angesagt.

Inspiration



Der kürzlich in den Kinos angelaufene Film „The Ring“ ist ein Remake des japanischen Originals „Ring“. Das Silent-Hill-Team muss sich sehr stark von diesem Werk inspiriert haben lassen, der Streifen setzt frapierend ähnliche Angst-Effekte ein.



Die Textur-Künstler haben sich in Silent Hill 3 selbst übertroffen.



Per Druck auf den Dreieck-Button wird eine Umgebungskarte eingeblendet.

Diese Feuerkraft ist nicht übertrieben, auch die neuen Gegner haben dazugelernt. Sie benutzen verschiedene Angriffsmuster und bewegen sich schneller und aggressiver. Riesige Zombie-Köter springen euch an und reißen euch zu Boden, eklige Krabbelwürste verfolgen euch durch die dunklen Gänge und reagieren sogar auf den Lichtschein eurer Taschenlampe. Im Vergleich zu den beiden Vorgängern gibt es jetzt wesentlich mehr unterschiedliche Monster.

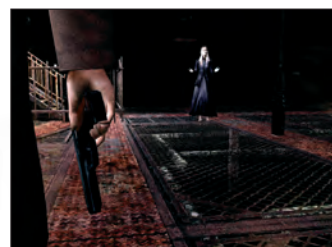
Neben Waffen gibt es noch einige andere nützliche Gegenstände, die Heather den Kampf etwas erleichtern. Zum Beispiel kann sie kleine Stücke getrockneten Fleisches auslegen, um Zombie-Hunde abzulenken. Eine kugelsichere Weste bewahrt Heather vor den größten Bisswunden. Nach dem Anlegen des schicken Blei-Accessoires kann sie sich allerdings nicht mehr ganz so flott über den Bildschirm bewegen. Als eine Art

Monster-Radar dient das bekannte kleine Transistor-Radio, das laute, statische Geräusche von sich gibt, sobald sich die finstere Brut nähert – ein Merkmal, das die Silent Hill-Serie besonders geprägt hat.

Dimensionstrauma

Was hat sich sonst noch getan? Noch immer bewegt ihr euch scheinbar zwischen zwei Dimensionen. Gerade noch in einem normalen Bürohaus, kann es passieren, dass ihr nur durch Betreten eines Fahrstuhls in eine andere Welt gerissen werdet. Es gibt in Silent Hill 3 eine „Innere Welt“ und eine „Äußere Welt“, erläutern Direktor Kazuhide Nakazawa und sein Team. In der „Äußeren Welt“ verwandelt sich das Bürohaus in einen beängstigenden, dunklen Ort. Dieser strotzt vor Dreck, massig frischem und getrocknetem Blut, Ketten und Fleischhaken. Außerdem hört man dort Geräusche, von deren Existenz man lieber nicht hätte erfahren wollen.

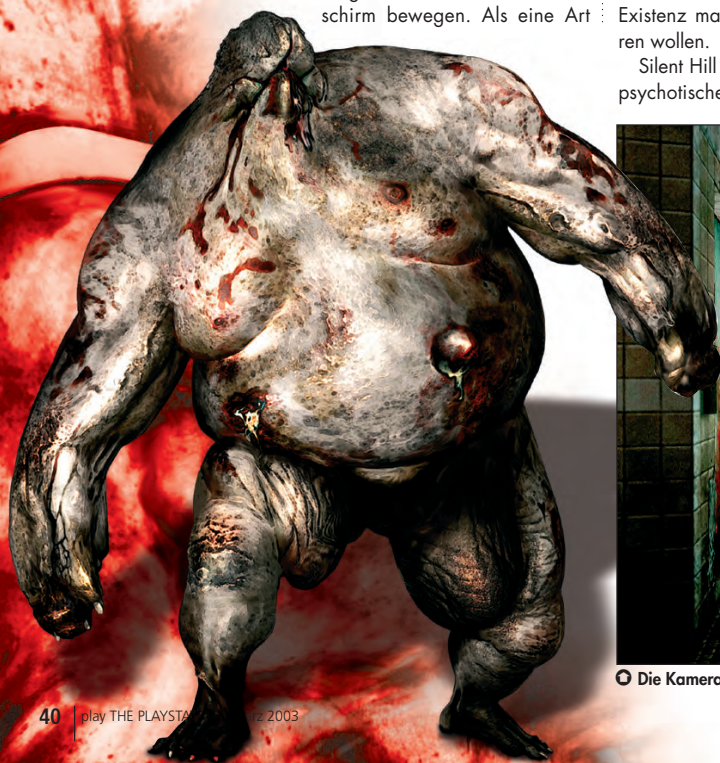
Silent Hill bleibt seinem kranken und psychotischen Design-Stil treu und



Filmsequenzen werden allesamt in Echtzeit dargestellt.

treibt die Anzeige auf der Schocker-Skala gleichzeitig weiter nach oben. Gerade die Momente, in denen man unerwartet so erschrickt, dass Joypad samt Benutzer an der Decke kleben, haben wir im Vorgänger sehr vermisst. Doch auch hier hat sich viel getan und es darf wieder gezittert werden.

Verstärkt wird die permanente Gänsehaut durch die gewohnt atmosphärischen Klänge von Sound-Designer Akira Yamaoka. Für den dritten Teil der Serie hat er sich etwas Besonderes einfallen lassen. Neben nervenzerreißen Soundfetzen wird es auch Gesangsstücke geben. „Der Gesang wur-



Die Kamera kann mittels L2-Taste immer hinter Heather postiert werden.



⊙ Nasenbluten: schlimme Sache!

de in einem Studio in LA aufgenommen. Das Projekt verlief perfekt und ich bin sehr zufrieden damit“, erklärt Yamaoka. Für die vielen Soundeffekte wurde eine neuartige Technik verwendet, die mit einem Stereo-Signal sehr räumliche Effekte erzeugt. Man hat manchmal wirklich das Gefühl, dass die Kreaturen direkt hinter einem umherschulften.

Nerven aus Stahl

Die gewohnt beeindruckende Optik der Silent-Hill-Reihe hat ebenfalls ordentlich zugelegt. Herzstück ist dabei die realistische Darstellung von Licht und Schatten. Heathers Taschenlampe zeichnet unheimliche Schattenspiele in der ohnehin schon beängstigenden Gegend.

Insgesamt wirkt die Grafik noch eine Stufe detaillierter als beim zurückliegenden PS2-Besuch. Dies wird vor allem an den Gesichtern der „menschli-

chen“ Charaktere deutlich, die perfekt lippen synchron sprechen und mit einer fantastischen Mimik ausgestattet sind. Ein weiteres Highlight ist ein Effekt, der uns vor einem Jahr noch als technisches Demo von den Entwicklern vorgeführt wurde. Ganz einfach erklärt, handelt es sich dabei um animierte Texturen, die es erlauben, statt der gewohnten Pixel-Tapete auch bewegte Bilder auf das Polygon-Objekt zu legen. Dadurch könnt ihr jetzt beispielsweise photorealistisch beobachten, wie Blut an den Körpern der Monster herabläuft.

Silent Hill 3 ist mit vielen kleinen grafischen Details versehen worden, um die kranke Vision authentischer wirken zu lassen. Hunde knabbern an umherliegenden Kadavern, getötete Gegner sacken am Boden wie leere Luftmatratzen zusammen. Sogar das genial inszenierte Wasser umströmt dynamisch



⊙ Dieser Ort dürfte bei Silent-Hill-Kennern Erinnerungen wecken.

Heathers Knöchel, wenn sie durch die Kanalisation waten.

Mit rund sechs Stunden Spielzeit macht die erste Vorabversion von Silent Hill 3 deutlich Appetit auf mehr. Sie spielte sich wesentlich flotter und direkter als der Vorgänger. In einigen Belangen ist das neue Spiel jedoch auch einen Tick gnadenloser geworden: Manche Räume halten tödliche Fallen für Heather bereit, ein falscher Schritt und schon seht ihr das „Game-Over“-Bild. Glücklicherweise kann man jedoch an großzügig verteilten Save-Points den Spielstand sichern.

Jetzt, mit besserer Story und starker Tendenz zum ersten und besten Teil der Serie, könnte Konami ein weiterer Geniestreich gelingen. Uns jedenfalls hat es sogar am helllichten Tag Schauer über den Rücken gejagt. Heathers Abenteuer verlangen das bis dato stärkste Nervenkostüm von Silent-Hill-Fans. Allerdings vermissen wir noch ein bisschen die wirklich harten Denksportaufgaben – in der gesamten Demo-Version war davon keine Spur zu finden. ■ SL

Soundtrack



Wie schon zu den beiden anderen Teilen wird Konami erneut eine CD mit dem Original-Soundtrack zu Silent Hill 3 veröffentlicht. Ideal, um die Nachbarn glauben zu machen, dass ihr jetzt mit Pinhead und seinen Hellraiser-Kumpels eine WG gegründet habt. Sehr empfehlenswert!



⊙ Muss man in Bewegung sehen: Die Texturen auf diesen Objekten pulsieren und wabern vor sich hin.



⊙ Versteckte Hinweise führen euch zur Lösung bestimmter Rätsel.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Konami Tokyo
Spieler	1	Erhältlich ab	2. Quartal 2003
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konamityo.com/sh3/index_e.html

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Schauderhaft gute Neuauflage – schon jetzt in allen Belangen besser als Teil 2.



mArk Liebold

**„WILLST DU GETÖTET WERDEN
FÜR REICHTUM, RUHM &
DEN GANZEN UNSINN? –
JA, ABER NICHT HEUTE.“**



Affenhirn auf Eis, ver-
sklavte Kinder, Kali-Blut-
opfer: Ihr erinnert euch an „Indiana Jones
und der Tempel des Todes“? Ihr wolltet
immer schon wissen, warum Indy am
Beginn des Films aus Shanghai flüchten
muss? Wer ihm ans Leben will? In India-
na Jones und die Legende der Kaisergruft
bekommt ihr die Antwort.

Indiana Jones 1.9

Eine schwarze Perle – unscheinbar. Und
doch birgt sie ungeheure Kräfte. Wer das
Herz des Drachen besitzt, kann die
Gedanken anderer Menschen kontrollie-

ren: eine mächtige Waffe. Das Artefakt
wurde im Grabmal des ersten chinesi-
schen Kaisers versteckt. Dr. Henry Jones
hat den Auftrag, das Herz des Drachen
für die chinesische Regierung zu finden.
Die Gruft ist fest verschlossen und die drei
Teile des Schlüssels sind gut versteckt.

Nicht nur Indy ist hinter dem Artefakt
her. Der Deutsche Albrecht von Becks
und die chinesischen Triaden sind ebenfalls
auf der Suche: Die Jagd nach dem Herz
des Drachen beginnt.

Eingewöhnungsphase

Die ersten Levels könnten auch aus einem
Indiana-Jones-Film stammen. Ihr erforscht
auf Ceylon (Sri Lanka) zerfallene Tempel-

○ Die Stadt der
Toten. Bald ist Indy
an der legendären
Kaisergruft ange-
langt.



○ Nicht aufgeben Indy! Irgendeinen Weg
gibt es immer.



Titel: *Raiders of the Lost Ark*
Entwickler: Atari
Genre: Action
Systeme: Atari 2600 (1982)

Titel: *Indiana Jones and the Lost Kingdom*
Entwickler: Mindscape
Genre: Action
Systeme: C64 (1984)



Titel: *Indiana Jones and the Revenge of the Ancients*
Entwickler: Angelsoft & Mindscape
Genre: Adventure
Systeme: PC (1987)



Titel: *Indiana Jones and the Temple of Doom*
Entwickler: Atari, Mindscape
Genre: Action
Systeme: Sinclair ZX Spectrum 128 (1987), Amstrad CPC (1987), C64 (1988), Macintosh (1988), PC (1988), Master System (1988)



INDIANA JONES

UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT



○ In jedem Level muss Indiana Jones einen Endboss bezwingen.



○ Los, ans MG! Die deutschen Kampfflieger bombardieren die Seilbahn.

anlagen, schleicht durch die Prager Burg Hradschin und sucht in Istanbul nach versteckten Grotten. Erst mit seinen späteren Erkundungstouren durch China beschreitet der Archäologe unbekannte Pfade. „Wir wollten Indy auf eine Reise zu neuen, aufregenden und exotischen Orten schicken. Ein Abenteuer, das auf der reichen Geschichte und Folklore des alten Chinas aufbaut, war genau das, wonach wir suchten. Dies ist das erste Mal, dass sich ein Indiana-Jones-Abenteuer mit dieser einzigartigen Kultur auseinander setzt“, erklärte uns Nate Schaumberg, der Assistant Producer.

Die chinesische Kultur hinterlässt Eindrücke. Von Dr. Jones ist man gewohnt, dass er durch überwucherte Ruinen und

grave, kalte Gemäuer kriecht. In Hong Kong und am südchinesischen Meer taucht ihr hingegen in die farbenfrohe Welt Asiens ein.

Leberhaken & Bleispritzen

Ebenso außerordentlich wie die Umgebung sind auch die Feinde, mit denen Indy im Land des Lächelns zu tun hat. In Prag und Istanbul bleibt es noch bei einfachen Schlägertrupps. Die Asiaten beherrschen ungewöhnlichere Kampftechniken. Aber keine Angst: Nach ein paar Auseinandersetzungen weiß man, wie man mit ihnen fertig wird.

Indiana Jones ist ein ausgebuffter Schläger. Jeder Schwinger, Kinnhaken und Nierenschlag sitzt. Ihr könnt euren

Gegner am Schlafritzen packen und ihn mit den Fäusten und Knien malträtieren oder von Mauern werfen. Liegt der Bösewicht am Boden, wird nochmal nachgetreten. Ist ein Stuhl, eine Flasche oder eine Schaufel in greifbarer Nähe, schnappt man sich das Stück und geht damit auf seinen Feind los. Schusswaffen stehen Indy ebenfalls zur Verfügung, den Revolver hat er immer am Mann. Schrotflinten, Sturmgewehre, Handgranaten usw. müsst ihr erst einsammeln. Die fest montierten Maschinengewehre könnt ihr zwar nicht mitschleppen, aber benutzen.

Oft sind die Gegner ebenfalls bewaffnet. Selbst damit wird man fertig. Einmal die Peitsche geschwungen und schon steht der Widersacher mit leeren Händen vor euch. Alternativ kann man ihn auch zu sich heranziehen und die Faust laufen lassen.

Lederpeitschen-Fetischist

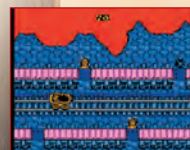
Das Verhältnis zwischen Action- und Adventure-Elementen ist ausgeglichen. Indy lässt genauso oft die Fäuste spre-



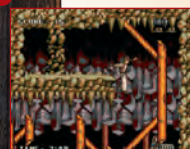
○ Für den Fall der Fälle sollte man immer eine Kanone griffbereit haben.



○ Es ist erstaunlich, was man mit so einer Peitsche alles machen kann.



Titel:
Indiana Jones and the Temple of Doom
Entwickler: Tengen
Genre: Action
Systeme: NES (1988)



Titel:
Indiana Jones and the Last Crusade
Entwickler: Lucasfilm Games
Genre: Action
Systeme: Macintosh (1989), PC (1989), Amstrad CPC (1989), Atari ST (1989), C 64 (1989), Amiga (1989), Sinclair ZX Spectrum (1989), NES (1990), SEGA Master System (1990), SEGA Gamegear (1992), SEGA Mega Drive (1993), GameBoy (1993)



Titel:
Indiana Jones and the Last Crusade
Entwickler: Taito
Genre: Action
System: NES (1990)



Titel:
Indiana Jones and the Last Crusade
Entwickler: Lucasfilm Games
Genre: Adventure
System: Macintosh (1989), Atari ST (1989), Amiga (1989), PC (1989)



Titel:
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Entwickler: LucasArts
Genre: Action
System:
C64 (1991), Sinclair ZX Spectrum (1991), Amstrad CPC (1991), PC (1992), Atari ST (1992)



Titel:
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Entwickler: LucasArts
Genre: Adventure
System:
PC (1991/93), Macintosh (1992), Amiga (1992)



Titel:
The Young Indiana Jones Chronicles
Entwickler: LucasArts, Jaleco
Genre: Action
System: NES (1992)



○ Krokodilsrolle: Auch im Wasser lauern Gefahren.



○ Tipp: Packen, dreimal in den Bauch boxen und über die Brüstung.



○ Der Soundtrack wurde unter der Leitung von Dirigent Adam Stern in der Basty University Chapel aufgenommen.



○ Vorsicht Falle! Gibt man nicht Obacht, verliert Dr. Jones schnell seinen Kopf.

chen wie er eine kleine Pause einlegt, um zu überlegen, was als nächstes zu tun ist. Klassische Schalter- und Hebel-Rätsel fordern euch genauso wie kniffligere Denksport-Aufgaben. In Ceylon muss er beispielsweise ein Riesenkrokodil in ein Gatter locken. Astrologisches Fachwissen und Kombinationsvermögen werden in Prag von Dr. Jones verlangt. Es gilt, anhand von vier Bildern eine Uhr zu stellen. Die Sternzeichen spielen hierbei eine wichtige Rolle.

Der Adventure-Part besteht aber nicht nur aus Rätseln. Das Erforschen der Levels ist ebenfalls wichtig. Anspruchsvolle Sprungpassagen warten genauso wie Kletterpartien in großer Höhe. Schlingpflanzen kommt man mit der Machete bei und ein kräftiger Atemzug garantiert, dass man unter Wasser lange genug überlebt. Auf seinen Erkundungstouren leistet die Peitsche dem Archäologen wertvolle Dienste. Mit ihrer Hilfe könnt ihr euch über Hindernisse hinwegschwingen. Genau wie im Film.

Digitaler Filmheld

„Unser Hauptziel war es, das hohe Tempo und die einzigartige Erzählweise der Indiana-Jones-Filme der Videospiel-Gemeinde näher zu bringen“, erklärte der Assistant Producer. „Und ich bin mir sicher, dass wir das auch geschafft haben.“ Atmosphäre, Action, Spannung und die situationsbedingte Komik erinnern stark an die Film-Trilogie. Das Zusammenspiel aus Erfahrung und Technik hat das ermöglicht. An Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft arbeiten zwei Mannschaften: Ein Team von LucasArts und die Crew von The Collective. Nate Schaumburg über die Aufteilung: „Glücklicherweise arbeitet The Collective mit uns an diesem Projekt. Sie haben die erstklassige Action-Adventure-Game-Engine mitgebracht. Das hat uns die Möglichkeit gegeben, uns auf das Charakterdesign und die Hin-

Indiana Jones im Kino und auf DVD

Indiana Jones kehrt zurück auf die große Leinwand. Die Vorbereitungen zum vierten Teil des Abenteuer-Epos' laufen auf Hochtouren. Laut Regisseur Steven Spielberg steht das Grundgerüst der Story bereits. Neben Hauptdarstellern Harrison Ford (Indiana Jones) sollen auch Sean Connery (Henry Ford) und Kate Capshaw (Willie Scott) wieder mit dabei sein. Die Dreharbeiten sollen im Juni 2004 beginnen. Am 5. Juni 2005 soll Indiana Jones IV in den Kinos anlaufen. Ende des Jahres gibt es dagegen schon Indy auf DVD. Wenn es nach Paramount Pictures ginge, sollten die drei Filme auf einmal erscheinen. Steven Spielberg und George Lucas haben sich hingegen dafür ausgesprochen, dass die Teile zeitlich versetzt veröffentlicht werden. Wenn es nach ihnen ginge, sollte Indiana Jones und der letzte Kreuzzug erst mit dem Kinostart des neuen Indy-Films im Jahr 2005 in den Läden stehen.





Titel:
Indiana Jones' Greatest Adventures
Entwickler: LucasArts, Factor 5
Genre: Action
System: SNES (1994)



○ In Hong Kong liefert ihr euch eine wilde Verfolgungsjagd.



○ Mit einem Schluck Wasser frisst Indy seine Lebensenergie auf.

tergrundgeschichte zu konzentrieren.“ The Collective haben Buffy: The Vampire Slayer für Xbox entwickelt. Das Spiel zeichnet sich durch sein dynamisches Gameplay aus. Indiana Jones steht der Vampirjägerin in nichts nach.

Kinoerlebnis

Bei der Soundkulisse orientierten sich die Entwickler ebenfalls an den Filmen. Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft ist das erste Spiel von LucasArts, bei dem die Musik von einem Orchester eingespielt worden ist. Anstatt wie gewohnt MIDI-Sequenzen zu nutzen, setzt Komponist Clint Bajakian auf Streicher und Bläser. Der Score wurde mit 75 Musikern in der Basty University Chapel, in der Nähe von Seattle aufgenommen. Das Ergeb-

nis ist ein harmonischer, lebendiger Klang, der deutlich mehr Atmosphäre erzeugt als computergenerierte Samples.

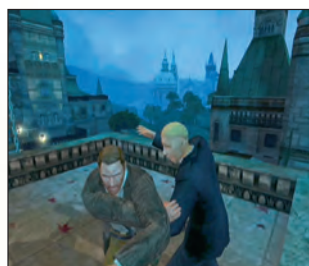
Bereits seit zwölf Jahren arrangiert Clint Bajakian Soundtracks für Computer- und Videospiele. Er steuerte den Score bei zu Titeln wie Grim Fandango, Flucht von Monkey Island oder Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast bei. Für Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft hat er im Archiv gewählt. Folklorelemente in der Musik sollen in den Levels die landesspezifische Stimmung hervorheben. In Istanbul wird die Soundkulisse von türkischen Melodien untermauert, während in Hong Kong asiatische Harmonien das audiovisuelle Bild abrunden.

Original oder Kopie?

Eine Frage stellt sich bei Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft unweigerlich: Muss sich Indiana Jones vor Lara Croft fürchten? „Ich denke es ist so

ziemlich jedem klar, dass Lara Croft vom Geiste Indiana Jones' inspiriert wurde“, kontert Nate Schaumburg. „Tomb Raider basiert auf der Indiana Jones-Idee. Indy hat ein paar einzigartige Seiten, mit denen Lara Croft nicht mithalten kann. Die Frage sollte eher den Erfindern von Lara Croft gestellt werden: Habt ihr Angst vor der Rückkehr von Indiana Jones?“

Ob sich Core Design wirklich fürchten muss, sei dahingestellt. Auf jeden Fall sollten sie eine Menge Respekt haben vor Indy. Trotz seines Alters kann er noch begeistern. Aber auch Lara Croft ist inzwischen älter und reicher an Erfahrung. Spätestens dann, wenn die beiden Mitte des Jahres auf der PS2 aufeinander treffen, werden wir sehen, wer besser ist. ■



○ Die Faustkämpfe stecken voller Dynamik und Action.



Titel:
Instruments of Chaos
Starring Young Indiana Jones
Entwickler: LucasArts, SEGA
Genre: Action
System: SEGA Mega Drive (1994)



Titel:
Indiana Jones: Desktop Adventures
Entwickler: LucasArts
Genre: Adventure
System: PC (1996), Macintosh (1996)



Titel:
Indiana Jones und der Turm von Babel
Entwickler: LucasArts
Genre: Action-Adventure
System: PC (1999), N64 (2000), GameBoy Color (2001)



Titel:
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
Entwickler: LucasArts, The Collective
Genre: Action-Adventure
System: PC (2003), Xbox (2003), PS2 (2003)



○ Das Symbol oben rechts zeigt an, wann ihr die Peitsche benutzen könnt.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	LucasArts, The Collective
Spieler	1	Erhältlich ab	Mai
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.indianajones.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Seinen Abenteuern haben wir das Action-Adventure-Genre zu verdanken. Jetzt peitscht er die PS2 auf.



Hitverdächtig! Konamis zweiter Akt des komplexen Mech-Spektakels stößt in neue PlayStation2-Sphären vor.



○ Jehuty trifft auf Anubis...



○ Film oder Videospiel? Die Special Effects machen Schule.

Z.O.E.: The Second Runner – Special Edition



Für 9.800 Yen (ca. 90 Euro) können Japaner ab dem 13. März das Premium Package von Anubis: Zone of the Enders erwerben. Wer dort bei www.konamistyle.com dieses Sammlerobjekt vorbestellt, erhält ein limitiertes Anubis-Poster gratis dazu. Im regulären orangefarbenen Karton sind enthalten: das PS2-Spiel, die 200 Seiten starke Zone-of-the-Enders-Chronik, ein Relief des Anubis-Orbital-Frames und die Theme-Song-CD.

PS2 Am 13. März ist Stich-tag: Dann erscheint in Japan Anubis: Zone of the Enders (heißt in den USA und in Europa: Zone of the Enders: The Second Runner) für PlayStation2. Warum hat die Nippon-Variante das Wort „Anubis“... im Titel?

Mini-Geschichtsstunde: „Der die Herzen an sich nimmt“ – im alten Ägypten war Anubis der Schutzherr der Mumifizierung und der Wächter der Totenstadt. In der Mythologie wird er entweder als Mensch mit Schakalskopf oder als Schakal dargestellt. In seiner Hand hält er Ankh, das ägyptische Lebenszeichen.

Anubis galt in früheren Zeiten als eines der vier Kinder des Re, später als Sohn des Osiris und dessen Schwester Nephtys, deren Gatte er ist...

Inspiration vom Nil-Delta

Die Zusammenhänge zwischen der Zone-of-the-Enders-Videospiel-Serie und der antiken ägyptischen Sagenwelt haben einen skurrilen Ursprung. Mech-Designer Yoji Shinkawa (Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2) hat den gleichnamigen Bösewicht Nr.1 aus Zone of the Enders: The Second Runner bereits vor elliichen Jahren entworfen. „Der Skizzen

vom Charakter 'Anubis' stammen noch aus meiner Schulzeit. Als ich den Namen ausgesucht habe, dachte ich in dem Moment nicht an die ägyptische Mythologie. Damals hatte die Figur noch ein einfaches Hundegesicht. Erst meine Kollegen bei Konami brachten die Gestalt mit der Geschichte Ägyptens in Verbindung“, erklärt Shinkawa in einem Interview.

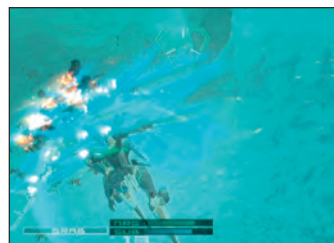
Übrigens: Kenner des ersten Z.O.E-Teils haben mit besagtem Anubis noch eine nunmehr seit zwei Jahren offene Rechnung zu begleichen. Schließlich konnte der vermeintliche Endgegner am Ende nicht besiegt werden – Flucht war der einzige Ausweg.

Der zweite Runner

In der aktuellen Demo-Version von Zone of the Enders: The 2nd Runner gibt es nur ein kurzes Aufeinandertreffen mit Anubis. Es wird aber ein Vorgeschmack



○ Der Orbital Frame kann feindliche Mechs packen und in der Gegend herumschleudern.



○ Ohne Framerate-Einbrüche besiedeln mehrere Dutzend BAHRAM-Einheiten den Bildschirm.

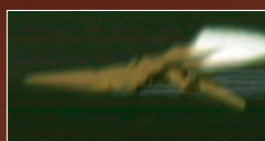
DIE VIC-VIPER-GESCHICHTE

Leo Steinbuck ist vielen noch als Hauptdarsteller von Z.O.E.: Zone of the Enders für PlayStation2 bekannt. Der Junge steuert im zweiten Teil den Orbital Frame mit dem Namen „Vic Viper“. Vic Viper? Zocker-Veteranen werden jetzt ins Grübeln kommen... Bingo! Genau so hieß das Original-Pixel-Raumschiff des Konami-Shoot'em-Ups Gradius (ab 1985).

Wie kam es zu dieser Idee...? Mechanical Designer Yoji Shinkawa und Shuyo Murata (Game Design, Scenario, Director) hatten den Einfall, eine Brücke zwischen dem ersten Gradius-Sidescroller und der Zone-of-the-Enders-Reihe zu schlagen. Seit geraumer Zeit hatten die beiden Vic Viper eine Z.O.E.-Gastrolle verschaffen wollen. Bei der Diskussion um die Rolle Leo Steinbucks im zweiten Z.O.E.-Teil entschied man sich, Vic Viper zu „engagieren“. Der Clou: Hat man Zone of the Enders: The 2nd Runner durchgespielt, darf man einen 3D-Shooter spielen, bei dem man ins Cockpit von Vic Viper steigt.



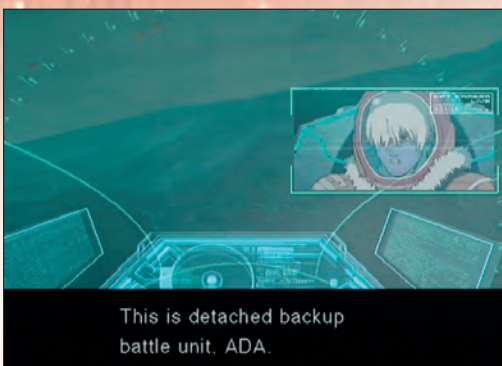
○ Viv Viper in Gradius aus dem Jahr 1985.



○ Vic Viper aus Z.O.E. 2.



○ Bonus-Level Z.O.E.2.



○ ADA ist natürlich wieder der weibliche Bordcomputer von Jehuty.



○ Zu Beginn des Spiels muss man sich ein kurzes Stück mit einem schwerfälligen LEV-Arbeitsroboter fortbewegen.

auf die Story und auf etliche Darsteller geliefert. Im Mittelpunkt steht die Präsentation des neuen Frame Runners Dingo Egret. Dieser Part wird zugleich der Prolog der finalen Fassung sein, die zuerst am 13. März als Normal- und Premium-Edition in Japan erscheint.

Zur Story: Dingo Egret wird mit seinem LEV auf dem Jupiter-Mond Callisto abgesetzt. Er soll auf dem Eisplaneten nach Metatron suchen. Auf einer Anhöhe stößt er auf einen gigantischen Metall-Container. Er verlässt seinen Arbeits-Roboter, um einen Blick ins Innere des Behälters zu wagen. Der Minenarbeiter findet einen Orbital Frame vor... Plötzlich kommt ein Hilferuf über Funk: BAHRAM startet eine Großoffensive. Durch Lasertreffer wird die Umgebung erschüttert, der Behälter kommt ins Wanken und stürzt in eine Schlucht. Dingo ret-

tet sich ins Cockpit des Mechs. Genauer gesagt an Bord des Jehuty – des Orbital-Frame-Prototyps, den BAHRAM auf der Kolonie Antilia in Zone of the Enders (PS2, 2001) entführen wollte.

Das Paradoxon: Den Angriff leitete damals Commander Dingo Egret. Nun ist der Jäger von einst der Gejagte...

Geändertes Erfolgskonzept

Es sticht sofort ins Auge, dass in Zone of the Enders: The Second Runner das Drehbuch ein wichtiger Bestandteil ist. Obwohl Metal-Gear-Solid-Schöpfer Hideo Kojima und Art-Director Yoji Shinkawa am PS2-Projekt mitwirken, fallen die Story-Schnipsel kürzer und leichter nachvollziehbar aus als das 128-Bit-Solid-Snake-Abenteuer. Dabei bestehen die Cut-Scenes entweder aus fulminanten In-Game-Cinematics oder grandios in

Szene gesetzten Anime-Filmchen. Diese Filmchen gehen in erster Linie auf das Konto von Nobuyoshi Nishimura (u.a. „Mobile New Century GUNDAM X“, „New Mobile Chronicle GUNDAM W“ oder „Mobile Police Patlabor“) von den Sunrise Studios. Das renommierte Zeichentrickstudio hat auch das Original-Animations-Video „Z.O.E. 2167 Idolo“ und die 26 Fernseh-Folgen von „Z.O.E. Dolores, i“ produziert.

Aufklärungsarbeit wird auch im Hinblick auf die sich überstürzenden Part-1-Ereignisse betrieben. Da man mit unzähligen Fachbegriffen des Z.O.E.-Universums konfrontiert worden ist, es aber keine ausreichenden Erklärungen dafür gab, holt nun ein mehrere Minuten langes Movie die Abenteuer der ersten Jehuty-Piloten Leo Steinbuck wieder in Erinnerung.



Yoji Shinkawas Mech-Zeichnungen...

... aus der Schulzeit.



Metal-Gear-Solid- und Z.O.E.-Künstler Yoji Shinkawa



Der Jehuty im Flugmodus (l.). Fortune – der ursprüngliche Orbital Frame (r.).



Aus der Idee von damals wurde jetzt Anubis.



○ Jehuty auf der Suche nach dem richtigen Container, in dem ein LEV samt Pilot eingeschlossen ist.



○ Anubis ist Jehuty in der Anfangsphase kämpferisch überlegen...

Zone of the Enders:
Mini-Glossar

Anubis

Orbital-Frame-Proto-
typ und Bruder von
Jehuty

Enders

Beschreibung für
Menschen, die in der
Jupiter-Zone leben.

Frame Runner

Der Pilot eines Orbital
Frames.

Jehuty

Orbital-Frame-Proto-
typ und Bruder von
Anubis.

LEV

(Laboratorious Extra-
Orbital Vehicle)
Bemannter Arbeitsro-
boter z.B. für den Bau
von Raumstationen.

Metatron

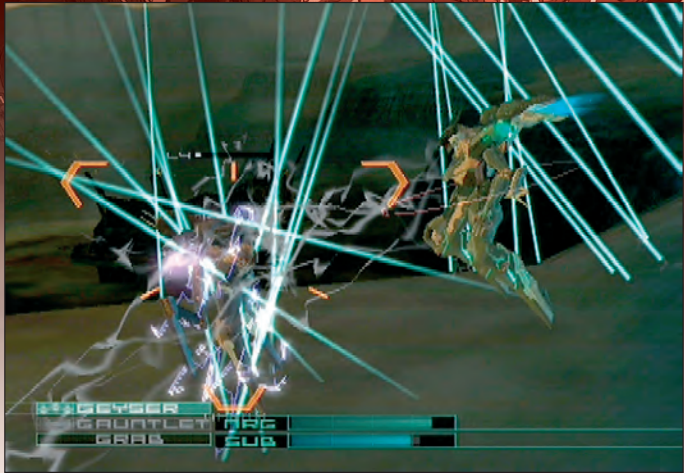
Ein seltenes Edelme-
tall, das im frühen
21. Jahrhundert auf
dem Jupitermond Cal-
listo entdeckt worden
ist. Die (Neben-)Wir-
kungen von Metatron
sind noch nicht voll-
ständig erforscht.

Orbital Frames

Kampfgeräte, die von
BAHRAM auf dem
Mars entwickelt wur-
den. Die Bauteile be-
stehen aus Metatron.

BAHRAM

Widerstandskämpfer
vom Mars, die sich
von der Diktatur der
Erde lossagen wollen.



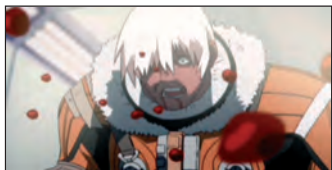
Die Effekte und Wirkungsgrade der Sekundär-Waffen (im Bild: Geyser) wurden neu gestaltet.



Je länger man den Schussbutton drückt, desto mehr Gegner können anvisiert werden.

Kolonialkrieg der Welten

Apropos Leo Steinbuck! Neben dieser Figur, die diesmal den Orbital Frame mit der legendären Bezeichnung „Vic Viper“ (siehe dazu Kasten) manövriert und dem Zwillings-Modell von Jehuty, „Anubis“, kehrt mit Viola ein weiteres altbekanntes Gesicht zurück. Mit Nephtis (hier wieder der Bezug zur ägyptischen Göttin Nephtys) jagt sie Dingo Egret in seinem High-



Hauptakteur Dingo Egret hat eine besondere „Verbindung“ zu Jehuty...

tech-Kampfkoloss.

Das Spielprinzip klammert sich wenig an alte Z.O.E.-Traditionen. Die Aufgaben reduzieren sich jetzt nicht auf unzählige Fights mit BAHRAM-Einheiten oder auf das Finden von Treiber-Dateien für den Jehuty. Neuerdings sind Handlung und Dingos Aufgaben eng miteinander verwoben. Beispielsweise muss er an Bord eines BAHRAM-Schiffes einen Container finden, in dem ein sympathisierender LEV samt Pilot eingeschlossen ist. Erst im Laufe der Zeit – gelungene Zwischensequenzen verdichten die Atmosphäre dabei ungemein – bekommt man immer mehr Hinweise auf die Behälter-Farbe, -Seriennummer und seinen exakten Standort.

Glamouröser Augenschmaus

Effektfeuerwerk – dieser Bezeichnung trifft die grafische Inszenierung von Zone of the Enders: The 2nd Runner genau. Obwohl der PlayStation2-Titel eine Brücke

schlägt zu den Trickfilm-Adaptionen „Video „Z.O.E. 2167 Idolo“ und „Z.O.E. Dolores, i“, hält man bei der orgiastischen Darstellungsweise den Atem an. Ausschlaggebend ist die perfekte Kombination dreier Aspekte: typische Anime-Elemente, PS2-Special-Effects und unzählige, dynamische Kämpfe. So wird der Bildschirm beim Einsatz der Primär- und Sekundär-Waffen (z.B. Geyser, Gauntlet oder Phalanx-Programme) in ein Farbenmeer aus verschiedenen Energiestrahlen, Thermal-Effekten, Staubwolken etc... getaucht.

Ferner werden die Indoor- und Outdoor-Areale in die Kampfhandlungen direkt einbezogen. Mit Jehuty kann man riesige Metallstangen aus Wänden und Plattformen reißen. Sie werden dann als verlängerter Arm oder als Speer verwendet...

Mehr über Zone of the Enders: The Second Runner gibts auf der playTV-DVD zu sehen. ■ DG



Trotz großer Hektik auf dem Bildschirm: Die Kamera fängt das Geschehen immer in der richtigen Position ein.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Konami Japan
Spieler	1-2	Erhältlich ab	März
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

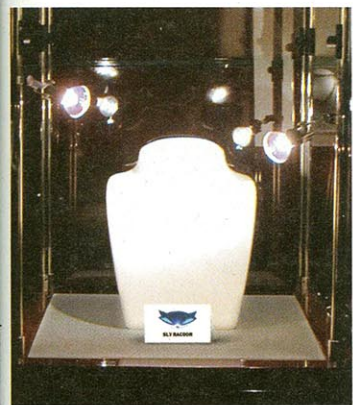
Webinformationen: www.konamijpn.com/products/zoe2/english/

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Bombast-Action. Bombast-Grafik. Bombast-Sound. Bombast-Story.
Mehr muss man nicht sagen...!

KRONJUWELEN GESTOHLLEN!



Deutschland kommt einfach nicht zur Ruhe. Nachdem in den letzten Wochen bereits unzählige Juweliergeschäfte und Banken ausgeräumt wurden,

verschwanden jetzt durch einen spektakulären Einbruch die weltberühmten Kronjuwelen. Die Vorgehensweise des Trickdiebs – die Polizei geht von einem Einzeltäter aus – ist immer dieselbe: Er kommt unbemerkt, stiehlt unbemerkt und verschwindet unbemerkt.

Wie bei der Einbruchserie der vergangenen Wochen ließ der Täter lediglich seine Visitenkarte am Tatort zurück – für die Polizei der bislang einzige Anhaltspunkt. Auch beim Diebstahl der Kronjuwelen – allein der Materialwert der Steine wird auf 54 Mio. Euro geschätzt – wurde wieder kein Alarm ausgelöst.

Die Kripo ist ratlos, setzt jetzt auf Hinweise aus der Bevölkerung. Passanten wollen in der Nähe des Tatorts eine Gestalt beobachtet haben, die vom Aussehen her an einen Waschbären erinnere; diese sei aber sofort wieder verschwunden. Aufgrund dieser Zeugenaussagen haben Spezialisten jetzt versucht, zumindest ein grob rekonstruiertes Phantombild des Verdächtigen zu erstellen.

Seit gestern verteilen Polizeibeamte nun Steckbriefe mit eben diesem Phantombild des mutmaßlichen Täters. Bleibt nur zu hoffen, dass die nicht auch noch geklaut werden. (jg)

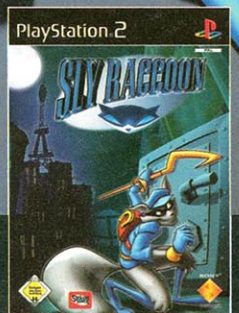


Sly Raccoon.
Er klaut einfach alles.
Und wird nie erwischt.

Klaue, was du willst, wo du willst, so viel du willst. Alles ist erlaubt. Du darfst dich nur nicht erwischen lassen.



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



PlayStation 2

THE SMART PLACE THE HONOUR PLACE THE PASSION PLACE

THE THIRD PLACE

ENTER THE MATRIX

Ihr habt euch also für die rote Kapsel entschieden. Dann lest, was das play-Wunderland Neues für euch hat.



○ Dynamische Kameraschwenks begleiten den kompletten Spielverlauf.



○ Im Dojo kann man seine Kampffähigkeiten zunächst ausprobieren.

Hollywood lässt grüßen

Das Skript zum Spiel haben die Wachowski-Brüder persönlich geschrieben, zudem wurde der Soundtrack von dem Team komponiert, das bereits einen Oscar für „Matrix“ bekommen hat.

Die Kampfszenen hat Yuen Wo Ping choreographiert, der Mann, der schon im Film bewiesen hat, dass er sein Handwerk wirklich gut versteht.



Alles ist so eingetroffen, wie es angekündigt war. Warner Bros. wollte die Werbekampagne zu „Matrix Reloaded“ im Januar starten. Und das wurde eingehalten. Der neue Trailer zu „Matrix Reloaded“ wurde sogar während der Werbepausen des diesjährigen Super-Bowl-Spiels ausgestrahlt. Billig war diese Aktion unter Garantie nicht. Doch wurde auf diese Weise weltweit ein riesiges Publikum erreicht. Schaut man sich an, was in diesem Jahr in den Kinos läuft, so werden wohl die beiden Matrix-Teile („Matrix Reloaded“ im Mai und „Matrix Revolutions“ im November 2003) neben „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ und „Harry Potter und der Gefangene von Askaban“ zu den Abräumern der Saison gehören.

Alles ergibt ein Ganzes

Ob das auch für das zeitgleich mit dem Film veröffentlichte Videospiel zutreffen wird, bleibt abzuwarten. Bisher gibt es auch in Pressekreisen noch keine spielbare Version von Enter the Matrix. Lediglich auf den jüngsten PR-

Events konnte man den Titel anspielen. Noch immer werben die Macher ausdrücklich damit, mit allen drei Filmen, dem Spiel und den neun Anime-Kurzfilmchen eine perfekt aufeinander abgestimmte Informations-Welle durch das Matrix-Universum schwappen zu lassen. Deshalb wird man auch nicht die Story des Kinofilms nachspielen, sondern eine, die parallel zu dessen Handlung verläuft. So können die beiden Regisseure Andy und Larry Wachowski den Konsumenten noch mehr Details aus dem Matrix-Universum vermitteln. Hat man beispielsweise im Film nicht genug Zeit gehabt, bestimmte Dinge oder Sachverhalte näher zu erläutern, hat man die kurzerhand ins Spiel gepackt. Aus diesem Grund wur-

de David Perry, President von Shiny Entertainment sogar aus Australien (hier wurden innerhalb von 270 Tagen die beiden Matrix-Nachfolger gedreht. Einige Szenen wurden aber auch in Amerika, Kanada und Großbritannien aufgenommen) angerufen – die Wachowskis wollten den einen oder anderen Part unbedingt noch im Spiel haben. Da die beiden Brüder auch das Skript zum Spiel geschrieben haben, scheinen diese Forderungen berechtigt.

Verschiedene Blickwinkel

Das Gameplay setzt sich etwa so zusammen: 70 Prozent Kämpfe, 15 Prozent Auto fahren und 15 Prozent fliegen. Das Hacking-System, das wie ein Text-Adventure aufgebaut ist, hat



○ Das größte Problem des Titels ist immer noch das hässliche Aliasing...



○ ...dagegen sind die Screenshots auf der offiziellen Website wunderschön.



○ Rund 60 Minuten exklusives Bonus-Material von den Filmaufnahmen in Australien werden auf der DVD zu sehen sein.



○ Die Verfolgungsjagden gehen oft quer durch die Stadt.

die Bedeutung eines Mini-Games. Man braucht es nicht unbedingt, um in der Story voranzukommen, aber man kann sich dadurch ein paar „Vorteile“ verschaffen. So kann man beispielsweise diverse Dinge in der Matrix kontrollieren, verschiedene Goodies freischalten oder an Informationen über die Matrix selbst kommen.

Im Spiel wird man zudem auf alle wichtigen Charaktere des Films treffen. Spielbar sind allerdings nur zwei davon. Zum einen Niobe, die im Film als knallharter Captain des Hovercraft-Schiffes Logos auftritt, außerdem Ghost, der auf dem Schiff als Waffenexperte arbeitet. Jeder Charakter lässt euch den Handlungsablauf aus einem völlig anderen Blickwinkel betrachten. Allerdings kann es auch vorkommen, dass die beiden zusammen agieren. Bei einer wilden Verfolgungsjagd quer

durch die Stadt oder über den Highway steuert ihr beispielsweise mit Niobe den Wagen (insgesamt werden ca. 64 verschiedene Fahrzeuge im Spiel vorhanden sein). Auf Knopfdruck lehnt sich Ghost gleichzeitig aus dem Beifahrer-Fenster und ballert auf die Gegner.

Actiongeladen

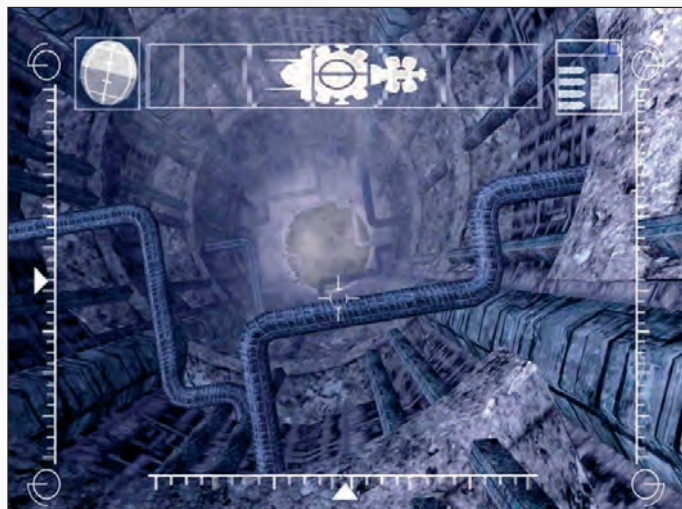
Bei den Flugpassagen werdet ihr hinterm Steuer der Logos sitzen, des schnellsten Hovercraft-Schiffs der Rebellenflotte. Da es auch bei „Matrix Reloaded“ unter anderem darum geht, Tausende feindlicher Sentinels von Zion fernzuhalten, müsst ihr auch im Spiel diese tintenfischartigen Maschinen zerstören. Dabei rast ihr durch unterirdische Gänge und macht alles platt, was sich euch in den Weg stellen wird. Dieser Level verläuft anders, wenn ihr ihn mit dem anderen Charakter spielt.

Das ganz große Plus des Titels sind die Martial-Arts-Kampfeinlagen. Genauso actionreich und vielfältig wie die Kampfszenen im Film sind auch die entsprechenden Teile im Spiel Enter the Matrix. Nicht ohne Grund hat allein die Entwicklung des Kampfsystems über ein Jahr in Anspruch genommen. Deshalb wird es anfangs auch etwas schwer sein, sich darin zurechtzufinden. Durch Auseinandersetzungen steigt auch euer Fokus-Balken an. Je nachdem wie voll er gerade ist, könnt ihr auf unterschiedliche Spezialfähigkeiten (an der Wand laufen, Bullet-Time-Effekt etc.) zurückgreifen. Natürlich können sämtliche Kampfeinlagen auch mit der Knarre (insgesamt werden ca. 40 verschiedene Waffentypen vorhanden sein) in der Hand ausgeführt werden. ■ HS

Beeindruckend



Da die Kämpfe zum Kern des Spiels gehören, hat man sich bei deren Entwicklung besonders viel Mühe gegeben. Rund 1000 verschiedene Martial-Arts-Kampfbewegungen werden im Spiel zu sehen sein. Dem voraus ging ein sehr umfangreiches Motion-Capturing.



○ In den unterirdischen Gängen müsst ihr nicht nur die Sentinels abknallen, sondern auch den Hindernissen ausweichen.



○ Schläge, Tritte und unterschiedliche Wurftechniken helfen.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Shiny Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	15. Mai
Hersteller	Infogrames	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.enterthematrixgame.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Abwechslungsreiches Action-Adventure, das vor allem durch seine Kampfeinlagen begeistern wird.

SOUL CALIBUR 2



Ein Blick hinter die PS2-Kulissen! Namcos Vorzeige-Beat'em-Up feiert im März endlich Premiere!



Die Schläge von Heihachi Mishima sind fast dieselben wie in Tekken.



Mitsurugi und Voldo gehören seit Soul-Blade-Zeiten zur Serie.

Soul Calibur II: Action-Figuren



Nachdem die drei Action-Figuren zu Soul Calibur (Mitsurugi, Nightmare, Xianghua) von Epoch nur Käufern mit Geschmacksverirrung gefallen haben können, hat sich jetzt Comic-Mogul und Action-Figuren-König Todd McFarlane (seine Firma modellierte auch die Charaktere zu Onimusha 2: Samurai's Destiny) des Themas angenommen. Die sieben Charaktere (u.a. Mitsurugi, Voldo und Nightmare) sollen ca. fünf Inch (12,5 cm) groß produziert werden

PS2 In Japan überschlagen sich derzeit die Ereignisse: Namco lüftete in den vergangenen Wochen den Vorhang des Schweigens, der Soul Calibur II bisher umweht hatte. Denn im Land der aufgehenden Sonne erscheinen am Donnerstag, 27. März 2003, die PlayStation2-, GameCube- und Xbox-Versionen des Prügelspiels.

Die Konsolen-Adaption basiert auf der aktuellen Version D des Coin-ops, das am 5. Juli 2002 in den Nippon-Spielhallen debütierte. Der Unterschied zwischen den Versionen A, B, C und D: Die Entwickler haben die Spielme-

chanik immer wieder durch gängige Arcade-Updates – die hat es auch bei Virtua Fighter 4, Tekken 4, Soul Calibur und anderen schon gegeben – nuanciert verändert.

Umstrittener Bonus

Mit einem lachenden und einem weinenden Auge betrachtet man das 13-köpfige Kämpfer-Line-Up. Erfreulicherweise gehören die Time-Release-Figuren des Spielhallen-Originals, Charade, Cervantes und Yoshimitsu (sie wurden zu einem vorgesehenen Zeitpunkt automatisch freigeschaltet) zum festen Bestandteil der Konsolen-Umsetzung. Dass

Tekken-Tattergreis Heihachi Mishima als waffenloser, PS2-exklusiver Charakter auskoren wurde, ruft allerdings Kopfschütteln hervor. Voller Neid blickt man deswegen ins Lager der Konkurrenz: Während im GameCube-Menü der Legend-of-Zelda-Megastar-Link zur Auswahl steht (man hatte ihm eine eigene Titelmelodie samt Extra-Intro spendiert), lässt Comic-Held Spawn der Xbox-Gemeinde das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Spawn-Schöpfer Todd McFarlane ist dennoch ein Lichtblick: Er hat eigens für die Konsolen die Kreatur Necrid entworfen. „Namco gab uns einige Beschreibungen, wie dieser Charakter sein soll. Also welche Rolle er spielt, ob er gut oder böse ist, und welches Verhältnis er zu den anderen Personen hat“, erklärt McFarlane.

Epochale Schwertsuche

Die Heim-Editionen von Soul Edge/Soul Blade (PSone, ab 1996)



Schweres Kaliber: Hiebe mit Astaroths riesiger Axt dezimieren die Lebensanzeige des Gegners sehr schnell.



Nach jedem Sieg demütigt der Gewinner den Unterlegenen.



○ Bereits die Spielhallen-Version wurde für die PS2-ähnliche System-246-Platine entwickelt.

und Soul Calibur (Dreamcast, ab 1998) haben ihre unwahrscheinlich hohe Anziehungskraft vor allem aus einem Spielmodus gezogen: dem Edge-Master-Mode bzw. dem Mission-Battle-Mode. Das Erfolgskonzept war einfach. Man ist mit einem Protagonisten durch die Weltgeschichte gereist und hat sich auf der Suche nach dem sagenumwobenen Soul-Edge-Schwert unzähligen, mitunter sehr schweren kämpferischen Herausforderungen gestellt. Die vielen verschiedenen Aufgaben, beispielsweise musstet ihr mit einer nahezu leeren Energieanzeige eine Runde überstehen, sind in eine umfangreiche Geschichte gepackt worden. Als Belohnung haben euch neue Waffen, weitere Stages, alternative Kostüme usw. gewunken.

Ähnlich gestaltet sich der Weapon-Master-Mode in Soul Calibur II. „Dieser Mode beinhaltet über 200 verschiedene Waffen, die aufgesammelt werden müssen. (...) Einige von ihnen sind kei-

ne Waffen im eigentlichen Sinne. Ich hoffe, dass man daran Gefallen finden wird“, sagt der Soul-Calibur-II-Producer Hiroaki Yotriyama. Darüber hinaus stehen folgende Traditions-Modi zur Auswahl: Arcade, Vs., Time Attack, Survival, Team Battle und Practice.

Spiel mit Grenzen

Vor einem halben Jahr hat die play ausgedehnt japanische Arcades besucht und dabei ist sofort aufgefallen, dass die „Ring Outs“ dezimiert worden sind. Dass der eigene Akteur und/oder der (CPU-)Gegner im Gegensatz zu den beiden Prequels nicht mehr im Handumdrehen aus der Arena befördert werden können, lässt sich am besten mit dem althergebrachten Schere-Stein-Papier-Prinzip konventioneller Tabletop-Spiele erklären. Die gewählte Person und die dazugehörige Anatomie (Gewicht, Größe, Reaktion) der Soul-Calibur-II-Recken sowie die individuellen Charakteristika jeder Hieb-

oder Stichwaffe sind die maßgeblichen Einflussfaktoren. So kann logischerweise der korpulente Ritter Nightmare mit seinem Zweihänderschwert die zierliche Ninja-Lady Taki leicht ausheben. Das große „Aber“: Kracht die flinke Taki gegen eine Wand, kann sie umgehend kontern, sofern sie sich im richtigen Moment vom Objekt abstößt und den verblüfften Angreifer mit ihren beiden Messern malträtiert.

Einen weiteren Riegel schieben die interaktiven Gegenstände vor die übertrieben vielen „Ring Outs“ der Vergangenheit. Mauern, Stützen, Möbel – sie verhindern, dass man allzu schnell aus der Arena geworfen wird.

Noch nicht genug von Soul Calibur II? Einen kleinen Vorgeschmack auf das Beat'em Up bietet ein Video im Pre-Screen-Bereich der playTV-DVD. ■ **DG**



○ Die Kampfschauplätze wurden der mittelalterlichen Thematik noch deutlicher angepasst.



○ Mit dem Guard-Break-Feature kann die Deckung des Rivalen vorübergehend geknackt werden.

Alle Bonus-Figuren im Überblick



Heihachi Mishima (PS2)



Link (GameCube)



Spawn (Xbox)



Necrid (alle Systeme)

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Beat'em Up	Entwickler	Namco
Spieler	1-2	Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.namco.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Grandioses Beat'em Up mit einzigartigen Charakteren, hohem Wiederspielwert und üppigem Umfang.

TENCHU

Wrath of Heaven



Sie sind bis an die Zähne bewaffnet – bevor du sie siehst, bist du schon mausestot. Die Rückkehr der Ninja!

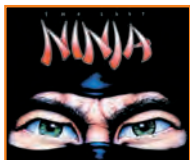


○ Großartige Sonnenuntergänge lassen die Kinnlade nach unten klappen.



○ Da wird aber gleich jemand große Augen machen.

Ninjas sind in!



Neben Tenchu kehren noch weitere maskierte Helden auf den Bildschirm zurück: *Shinobi* (PS2 u. GBA), *Ninja Assault* (PS2), *Ninja Gaiden* (XBOX) und der Klassiker schlechthin: *The Last Ninja* (XBOX)

PS2 Stealth Games kommen offenbar immer mehr in Mode. Neben Metal Gear Solid oder Splinter Cell gibt nun Tenchu sein Stelldichein auf der PS2. Bereits 1998 erschien der erste Teil für die PSone. Im Herbst 2000 folgte dann Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins. Beim Sprung auf die Next Generation Konsole hat Activision die Verantwortung für die Entwicklung von Acquire an die neu gegründete Softwareschmiede K2C übertragen – ein Team, bestehend

aus ehemaligen Squaresoft, Capcom- und SNK-Programmierern.

Das Comeback!

Tenchu: Wrath of Heaven spielt ein Jahr nach der Original-Version. Rikimaru feiert nach seinem Tod am Ende des ersten Teils sein Comeback und kehrt in Begleitung von Ayame zurück. Im Auftrag von Lord Gohda versuchen die beiden, die teuflischen Pläne Tenrais, das Land zu erobern, zu zunichte zu machen. Dabei stellen sie sich Horden von Ninjas und unto-

ten Gefolgsleuten Tenrais in den Weg.

Neben den beiden Hauptakteuren wird es noch einen versteckten Charakter geben. Ihr müsst das Spiel aber erst einmal durchspielen um ihn freizuschalten.

Vor Beginn jeder Mission wählt ihr zwischen drei verschiedenen Level-Layouts. Jedes davon positioniert eure Widersacher an einer anderen Stelle im Areal, das sorgt für ein wenig Abwechslung. Auf eurem Weg durch neun große Levels könnt ihr natürlich auf eine Vielzahl an Waffen und anderer Hilfsmittel zurückgreifen. Von Shuriken über Rauchbomben bis zum tödlichen Blasrohr ist alles dabei, was das Herz eines Ninjas begehrt. Um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen, bedarf es neben einer guten Ausrüstung auch einer Menge Geduld.

Ein Ninja ist unsichtbar

Bei Tenchu: Wrath of Heaven ist Stealth



○ Leichen pflastern ihren Weg! Ayame ist gefährlicher, als sie aussieht.



○ Füllt ihr euer Kanji-Meter, erhaltet ihr in jedem Level eine neue Fähigkeit.



○ Herumliegende Leichen machen die anderen Wachen stutzig. Macht euch lieber schnell aus dem Staub.



○ In der Ruhe liegt die Kraft! Schaut euch gründlich um, bevor ihr zuschlagt.

der Schlüssel zum Erfolg. So schleicht ihr euch am besten von hinten an eure Gegner ran. Mit jedem Stealth Kill erhaltet ihr das so genannte Kanji. Das Kanji-Meter besteht aus neun Symbolen, sind alle gefüllt, erhaltet ihr eine neue Fähigkeit. So kommen im Laufe des Spiels zu den altbekannten Ninja Techniken immer neue dazu. Ein gefülltes Kanji-Meter erhöht zudem eure Durchschlagskraft bei Kämpfen. Offene Schwertkämpfe sollten aber gemieden werden, denn man kommt meistens nicht ohne Blessuren davon.

Die Entwickler haben die Gegner-KI im Vergleich zu den Vorgängern erheb-

lich verbessert. Man sollte sich gut überlegen, wie man die eine oder andere Situation meistert. Studiert die Bewegungsmuster eurer Feinde aus sicherer Entfernung. Denn auch lautloses Töten von hinten hinterlässt Spuren. Werden herumliegende Leichen von Wachen entdeckt, fangen diese misstrauisch an, die Gegend zu erkunden. Dann ist man selbst auf Dächern oder Vorsprüngen nicht mehr vor den Augen der Wachmänner sicher. Haben sie euch erspäht, verfolgen euch eure Widersacher über Stock und Stein.

Mordsspaß

Tengu: Wrath of Heaven bietet neben dem Einzeler- auch einen Mehrspieler-Modus. Im Kooperations-Modus tretet ihr zusammen mit einem Freund auf dem Splitscreen gegen eure maskierten Widersacher an. Im Versus-Modus müsst ihr euren Freund über die Klinge springen lassen und das Feld als Sieger räumen. Ihr könnt bei all dem in verschiedene Rollen schlüpfen. Habt ihr das eine oder andere Level im

Einspieler-Modus gemeistert, tauchen besiegte Endgegner im Charakterauswahlmenü auf.

Grafisch präsentiert sich Tengu von der Schokoladenseite. Die Licht- und Schatteneffekte sind wirklich atemberaubend. Stimmungsvolle Sonnenuntergänge, Wasserfälle und verschiedene Wetterbedingungen beispielsweise lassen die Levels sehr authentisch wirken. Die Animationen der beiden Hauptakteure sind flüssig und runden die Spitzenoptik ab.

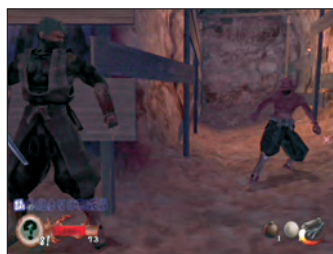
Sicherlich fehlt hier und da noch der Feinschliff. So kommt es öfters zu kleinen Problemchen mit der Kamera. Sie lässt sich zwar frei bewegen, doch beim Anschleichen an der Wand hat man manchmal Schwierigkeiten, um die Ecke zu schauen. Wenn es den Entwicklern gelingt, die kleinen Schwachstellen auszuradieren, dann steht uns sicher ein ganz dicker Brocken ins Haus.

Unterm Strich: Tengu: Wrath of Heaven spielt sich wie die Vorgänger, nur geiler! ■AS

Die Ausrüstung



Vor Missionsbeginn könnt ihr eure Ausrüstung wählen. Wie auch schon bei den Vorgängern ist die Auswahl begrenzt. So sollte man vorher genau überlegen, was mit auf die Reise geht. Denn: Segnet man das Zeitliche, geht auch das zuvor ausgewählte Zubehör flöten.



○ Um nicht ins offene Messer zu laufen...



○ ... sollte man lieber jede Ecke nutzen.



○ Pfeile töten genauso leise wie ein Ninja.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	K2C
Spieler	1-2	Erhältlich ab	März
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Rikimaru & Ayami sind zurück! Endlich schleichen sie auch auf der PlayStation2.

THE X-FILES

Resist or Serve

Konkurrenz für Resident Evil und Silent Hill? Mulder und Scully gehen auf Zombie-Jagd!



○ „FBI! Stehen bleiben!“ Dana Scully, wie Fans sie lieben.



○ Hoffentlich arbeiten die Entwickler noch an den Gegner-Varianten!

Die Suche nach E.T.



Das Projekt *seti@home* (Search for Extraterrestrial Intelligence) sucht nach Beweisen für außerirdische Intelligenz. Die gigantischen Datenmengen der Teleskope lassen sich allerdings nur durch den Einsatz von Großrechnern auswerten. Auf <http://setiathome.berkeley.edu> kann man ein kleines Programm downloaden, das als Bildschirmschoner am heimischen PC hilft, die Daten auszuwerten.

PS2 Die Wahrheit ist irgendwo da draußen! Die beliebte Mystery-TV-Serie „Akte X“ erfreut sich weltweit einer riesigen Fangemeinde. Und da Millionen von Fans ja bekanntlich nicht irren, muss „Akte X“ wohl etwas an sich haben, was andere Serien nicht haben. Insgesamt sind 207 Folgen in neun Staffeln abgedreht worden und am 24. Februar flimmert der letzte Teil („Akte X – Die Wahrheit“, Pro Sieben, 20:15 Uhr) über deutsche Bildschirme. Da fragt sich der Fan: Und was jetzt? Nun, jene, die eine PlayStation2 ihr Eigen nennen, haben es gut, denn die Entwickler von Black Ops (007: Tomorrow

Never Dies, PSone) arbeiten bereits am PlayStation2-Debüt der beiden FBI-Agenten Mulder und Scully.

Die Story setzt weit vor dem Finale der TV-Serie an und führt den Spieler in die Zeit der siebten Staffel zurück. Mulder und Scully werden zu Ermittlungen nach Red Falls in den Rocky Mountains zitiert. Vor Ort stellt sich bei einer Zeugenbefragung heraus, dass in Red Falls etwas nicht stimmt. Die Einheimischen berichten von seltsamen Vorfällen und Erscheinungen. Es ist von Geistern und paranormalen Phänomenen die Rede und für Mulder ist schnell klar, dass es sich hier um einen Fall für die X-Akten handelt. Als die beiden FBI-

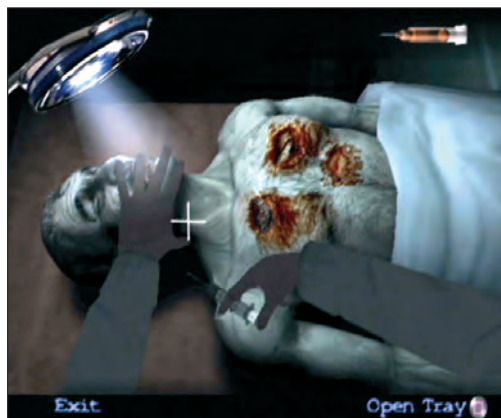
Agenten mit ihren Ermittlungen fortfahren, geraten sie in einen Strudel aus düsteren Ereignissen, bis sie schließlich auf die Spur eines brutalen Serienmörders stoßen.

Rollentausch mit Folgen!

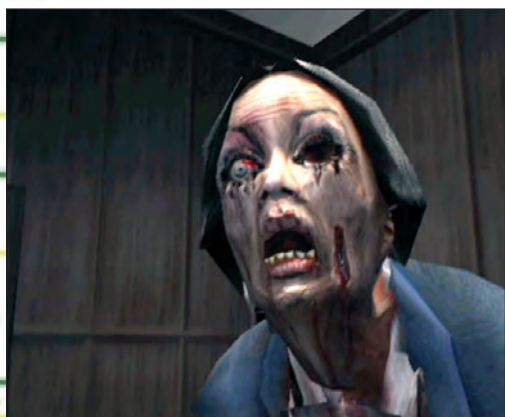
Ihr schlüpft in dem Survival-Horror-Thriller wahlweise in die Rolle von Dana Scully oder Fox Mulder. Je nachdem, welchen Charakter ihr wählt, verläuft das Spiel etwas anders. Gebt ihr dem smarten Fox den Vorzug, übernimmt ihr den Action-Part des Duos. Der gute Mulder ist in Vivendi Universals Akte-X-Spiel der Mann fürs Grobe. Er kämpft und schießt etwas besser als Scully und



○ Bei den Taschenlampen haben die Entwickler bei „Alone in the Dark“ und „Silent Hill“ abgeschaut!



○ Anatomie-Stunde in 3D! Bei Autopsien legt ihr selbst Hand an die toten Körper.



○ Mit dem Zweiten sieht man besser? Nein, das ist kein Werbespot fürs ZDF!



○ X-Files: Resist or Serve mixt das Resi-Erfolgsrezept mit der Akte-X-Lizenz.

The Lone Gunmen

Mulders drei verstörte Kumpels Byers, Kangley und Frohike haben inzwischen eine eigene Show. Allerdings hat sich RTL und nicht Pro Sieben die Rechte an der Serie gesichert. Die Erstausstrahlung von „Die einsamen Schützen“ lief am 30. Januar um 23:15 Uhr. Die anderen Folgen werden jeweils donnerstags um die gleiche Zeit ausgestrahlt. In den U.S.A. wurde die Serie jedoch bereits nach 13 Folgen wieder abgesetzt, vielleicht hat ja Pro Sieben deshalb auf Chris Carters Akte-X-Ableger verzichtet.

hat ein paar Nahkampf-Moves mehr auf der Pfanne als die gelernte Ärztin. Dafür hat Agentin Scully klare Vorteile beim Lösen der Rätsel. Die Entwickler haben sich offensichtlich an den Besten des Genres, Resident Evil und Silent Hill, orientiert. Die Denkaufgaben sollen sich jedoch in Grenzen halten. Die Survival-Horror-Neulinge von Black Ops haben eine ausgewogene Mischung aus Action- und Knobel-Elementen im Sinn.

Die Steuerung eures Partners übernimmt die CPU der PlayStation2. Daraus entwickeln sich spannende Situationen. An einer Stelle des Spiels muss Scully z.B. eine Autopsie an einem Opfer vornehmen, während eine Horde stöhnender Untoter versucht, den Raum zu stürmen. Habt ihr die Kontrolle über Fox, dann ist es eure Aufgabe, die stinkenden Zombies um jeden Preis daran zu hindern, in das Labor einzudringen und Scully eines ihrer brünetten Haare zu krümmen. Im umgekehrten Fall kümmert sich die CPU um die Sicherheit von Agentin Scully, während ihr das Skalpell in präzisen Schnitten am Körper der Leiche führt. Habt ihr X-Files: Resist or Serve mit einem Charakter durchge-

spielt, erlebt ihr den Plot noch einmal aus der Sicht des anderen.

Licht im Dunkel

Bei den Ermittlungen haben die beiden FBI-Agenten zunächst nur Standard-Equipment im Gepäck. Neben einer 9-Millimeter ist eine handliche Taschenlampe der beste Freund der amerikanischen Bundesbeamten. Führen euch die Nachforschungen in die Dunkelheit, wird die Umgebung gerade einmal von einem kleinen Lichtkegel erhellt. Das sorgt für eine unheimliche Atmosphäre und heftige Schockmomente, wenn plötzlich eine Gestalt aus der Finsternis hervorspringt. Das Inventar wird dem von Resident Evil ähneln.



○ „Scully, das sollten Sie sich mal ansehen!“

Auch in X-Files: Resist or Serve könnt ihr bestimmte Items und Waffen miteinander kombinieren. Die Taschenlampe lässt sich z.B. auf verschiedene Knarren montieren.

PlayStation2-Besitzer dürfen sich auf authentische Konterfeis ihrer Serienlieb-linge und echtzeitberechnete 3D-Umgebungen freuen. Für die U.S.-Version werden die zahlreichen Sprachsamples von den X-Files-Stars David Duchovny und Gillian Anderson höchstpersönlich gesprochen. Ob auch die deutschen Synchronsprecher den Polygon-Agenten ihre Stimmen leihen werden, ist indes noch nicht bestätigt. Zusätzlich sollen exklusive DVD-Boni die Hardcore-Fans der TV-Serie begeistern. Bei so vielen guten Ansätzen fällt uns doch glatt noch ein Zitat aus Akte X ein: I want to believe! ■ MK



○ Nur die Harten kommen in den Garten! Der Metzger will Fox ans Leder.



○ „Mulder?“ Ob wir hierzulande die deutschen Synchronsprecher zu hören bekommen werden, ist noch ungewiss.

PLAY-DATEN

Genre	Survival-Horror	Entwickler	Black Ops
Spieler	1	Erhältlich ab	Sommer 2003
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.de

45% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Bei einer technisch sauberen Umsetzung hätte das Survival-Horror-Debüt von Mulder und Scully das Zeug zum Hit!

FUGITIVE HUNTER

Infogrames eröffnet die Jagdsaison auf flüchtige Gewaltverbrecher.



Die Kopfgagd führt rund um den ganzen Globus.



Die Hatz nach den Flüchtigen führt auch in die Wüste Utahs.

Entwickler-Info

John Botti, Präsident und Chief Executive Officer von Black Ops Entertainment, hat beim renommierten MIT (Massachusetts Institute of Technology) einen Abschluss in Computerwissenschaften und Filmemachen abgelegt. Nach dem Studium hat er viel Zeit mit der Produktion von Videos, Kurzfilmen und der interaktiven Laserdisc „Lost in Paradise“ verbracht, bevor er 1994 schließlich sein eigenes Studio Black Ops gegründet hat.

PS2 Auf der Website vom FBI finden Freizeit-Kriminologen nach nur zwei Mausklicks die Liste der zehn meistgesuchten Verbrecher der Welt. Diesen FBI-Webpage teilt sich der Top-Terrorist Usama bin Laden mit Mördern, Vergewaltigern, Brandstiftern und anderen flüchtigen Gewaltverbrechern. Und genau diese Liste hat die Schöpfer von Fugitive Hunter zu einer spannenden und gleichzeitig dramatischen Hintergrund-Story für einen knallharten Ego-Shooter inspiriert.

Jeder Kopf hat seinen Preis!

In Fugitive Hunter geht der Spieler auf die Jagd nach solchen Kriminellen. Er

übernimmt den Part von Jake Seaver. Der Ex-Navy-Seal ist ein moderner Kopfgeldjäger. Als Terroristen sein Büro im Hauptquartier der Criminal Interdiction and Fugitive Recovery (CIFR) in die Luft jagen, macht sich Jake auf die Suche nach den Verantwortlichen. Von Miami aus führen Seaver seine Ermittlungen in den Mormonen-Staat Utah, von dort aus geht es weiter nach Paris, in die Karibik und weiter in das vom Krieg gebeutelte Afghanistan. Es wird sogar von einem Abstecher nach Deutschland gemunkelt.

Jake muss bei seiner Suche nach den Schuldigen ein großes Pensum an klassischer Polizeiarbeit bewältigen. Um an wichtige Informationen zu kommen,

interviewt er Kontaktmänner und Zeugen. Die Rätsel-Komponente soll in Fugitive Hunter trotz des actionbetonten Gameplays auf keinem Fall zu kurz kommen. Der Plot wird immer wieder durch kleinere Missionen aufgelockert. Zum Beispiel kann sich Jake mit der Rückführung von weniger gefährlichen Ganoven ein wenig Kleingeld verdienen. Das braucht er dringend, um damit Kontaktmänner zu schmieren oder Zeugen die Zunge zu lockern.

Haudrauf-Naturen mit lockerem Zeigefinger werden sich demnach bremsen müssen. Als Kopfgeldjäger oder – politisch korrekter – als Kautionsjäger muss man in der Lage sein, sehr subtil vorzugehen. Schließlich müssen die Flüchtigen (engl. Fugitives) dem Gericht lebendig zugeführt werden, sonst geht das ausgesetzte Kopfgeld verloren und die Arbeit war umsonst. Die Parole „tot oder lebendig“ stammt aus längst vergangenen Tagen des „Wilden Westens“. Deswegen ist Jake Seaver anfangs auch nur mit einer Druckluft-Pistole bewaffnet, mit der er Betäu-



Wenn Jake Seaver zur Waffe greift, kriegen die Räume einen neuen Anstrich!



Noch ist es schwierig zu sagen, wie Fugitive Hunter optisch abschneiden wird.



◉ Auch wenn die Screenshots es nicht vermuten lassen, die Flüchtigen müssen dem Gericht lebendig übergeben werden.

bungspfeile verschießen kann (Steve McQueen, „Jeder Kopf hat seinen Preis“ lässt schön grüßen).

Multifunktionale Waffen

Mit der Zeit sammeln sich jedoch auch großkalibrige Schießprügel im Inventar des Kopfgeldjägers an. Insgesamt stehen neun multifunktionale Waffen zur Auswahl. Flammenwerfer, Raketenwerfer, Sturmgewehr, und die HIPPO-Gun, die mit unterschiedlichen Projektilen geladen werden kann, sind nur ein paar davon. Viele der Schusswaffen können zusätzlich mit Upgrades, zum Beispiel mit Zielfernrohr oder Schalldämpfer, aufgewertet werden. Jake Seaver hat also für jeden Einsatz die richtige Wumme am Mann.

Um den Charakteren, Freunden und Feinde glaubhaft Leben einzuhauchen,

haben die Entwickler keine Kosten gescheut und prominente Hollywood-Stuntmen in die Motion-Capture-Studios von Black Ops zitiert. Die kampferprobten Stunt-Doubles haben ihre Körper in der Vergangenheit bereits Keanu Reeves oder Brad Pitt, den Helden der Kino-Kassenschlager „Matrix“ und „Fight Club“ geliehen. Jede noch so kleine Aktion wird bei einem Motion-Capturing in einer aufwändigen Prozedur aufgenommen und später exakt auf die Polygon-Modelle der Charaktere im Spiel übertragen.

Wir können es kaum erwarten, selbst in die Jagd auf die „Most Wanted“-Gangster einzugreifen. Wenn das Konzept aufgeht und die technische Umsetzung stimmt, steht uns mit Fugitive Hunter ein spannender und actiongeladener Ego-Shooter ins Haus. ■ **MK**



◉ Viele Waffen können mit Upgrades verbessert werden.

the FBI's **ten** most wanted fugitives

DIE ZEHN MEISTGESUCHTEN FLÜCHTIGEN KRIMINELLEN DER U.S.A. Diese Liste hat die Entwickler von Black Ops inspiriert. Idee und Hintergrundgeschichte von Fugitive Hunter haben hier ihren Ursprung.



MICHAEL ALFONSO: Wird der Verfolgung und Erschießung zweier seiner früheren Freundinnen im September 1992 und Juni 2001 verdächtigt.



USAMA BIN LADEN: Wird in Verbindung mit dem Attentat am 7. August 1998 auf die U.S. Botschaften in Dar Es Salaam, Tansania und Nairobi, Kenia gesucht. Bei den Anschlägen starben über 200 Menschen.



HOPETON ERIC BROWN: Wird wegen Drogengeschäften gesucht und außerdem verdächtigt, einen Mann ermordet zu haben sowie einen Mordversuch an einer Frau in St. Paul Minnesota im März 1997 begangen zu haben. Des Weiteren werfen ihm die Behörden zwei weitere Morde im Januar 2001 in Montego Bay, Jamaica vor.



JAMES J. BULGER: Als Anführer einer kriminellen Organisation wird er wegen mehrerer Morde, die zwischen 1970 und 1980 in Boston Massachusetts begangen wurden, gesucht. Er gilt als gewalttätig und führt angeblich zu jeder Zeit ein Messer mit sich.



ROBERT WILLIAM FISHER: Wird verdächtigt, seine Frau und zwei Kinder im April 2001 in Scottsdale, Arizona ermordet zu haben. Anschließend sprengte er das Haus der Familie.



VICTOR MANUEL GERENA: Wurde der Mittäterschaft an einem Raubüberfall auf eine Sicherheitsfirma in Connecticut angeklagt. Insgesamt haben die Gangster ca. 7 Millionen US \$ erbeutet. Gerena wird verdächtigt, zwei Geiseln genommen, sie gefesselt und ihnen eine unbekannte Substanz injiziert zu haben.



GLEN STEWART GODWIN: Wurde wegen seiner Flucht aus dem Folsom Staatsgefängnis im Jahr 1987 angeklagt, wo er dabei war, eine lebenslange Strafe wegen Mordes abzusitzen. Nach 1987 wurde Godwin als Drogenkurier in Vallarta, Mexico verhaftet und in Guadalajara inhaftiert. Godwin wird verdächtigt, 1991 einen Zeilengenossen ermordet zu haben, bevor er fünf Monate später erneut flüchtete.



RICHARD STEVE GOLDBERG: Wird verdächtigt, sich zwischen Januar und Mai 2001 in Long Beach, Kalifornien der sexuellen Nötigung mehrerer minderjähriger Mädchen schuldig gemacht zu haben. Er wird ebenfalls verdächtigt, die Fotos dieser Taten über das Internet verbreitet zu haben.



ERIC ROBERT RUDOLPH: Ist eines Bombenattentats in einer Klinik in Birmingham, Alabama angeklagt, bei dem ein Polizei-Offizier getötet, und eine Krankenschwester lebensgefährlich verletzt wurden. Er ist ebenfalls der Mittäterschaft an Bombenattentaten an dem Centennial Olympic Park in Downtown Atlanta, Georgia, an den zweifachen Bombenanschlägen auf das Sandy Springs Professional Gebäude im Norden Atlantas und der Anschläge auf die Otherside Lounge im Zentrum von Atlanta angeklagt. Bei den Anschlägen wurden insgesamt über 150 Personen zum Teil schwer verletzt. Rudolph ist bekannt dafür, dass er in Besitz von Feuerwaffen ist, außerdem gilt er als extrem gefährlich!



DONALD EUGENE WEBB: Wird verdächtigt, mit dem Mord des Polizeichefs von Pennsylvania in Verbindung zu stehen. Dem Polizeichef wurden mit einem stumpfen Gegenstand das Gesicht und der Schädel eingeschlagen, anschließend wurde er aus nächster Nähe erschossen.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Black Ops Entertainment
Spieler	1-2	Erhältlich ab	März
Hersteller	Infogrames	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.infogrames.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

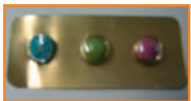
Der Kopfgeld-Shooter hat Potenzial. Wenn Gameplay und Technik stimmen, wirds vielleicht ein Hit.

GALERIANS: ASH

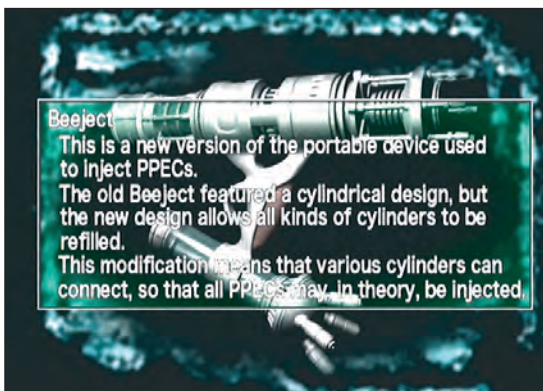
Alle Macht den Drogen? Hier zumindest machen Drogen mächtig – mächtig viel Telekinese und mächtig viel Kraft!



Keine Macht den Drogen!



Da bei play nichts verloren geht, sind wir immer noch im Besitz dreier Tabletten, die man im Rahmen einer PR-Aktion der Test-Version zum Vorgänger beigelegt hatte. Das Placebo soll bei Feindkontakt eingenommen werden. Bisher haben wir aber noch alle Feinde ohne Hilfsmittel in die Knie gezwungen.



Im Menü kann man sich die Funktionen der diversen Geräte und Medikamente nochmals erklären lassen.



Während der Kämpfe spritzt es geradezu vor Partikel-Effekten.



Rasante Kameraschwenks nehmen teilweise die Übersicht.

PS2 Ein Psycho-Thriller hätte der Vorgänger Galerians (PSone, 2000) nach Angaben der Entwickler ASCII und Polygon Magic werden sollen. Unterm Strich jedoch ist ein weiteres Horror-Adventure entstanden. Grafik und Rätselkost sind nicht überdurchschnittlich geraten. Dennoch war Galerians ein kleiner Geheimtipp für alle diejenigen, die mal weg wollten vom normalen Gruselalltag eines Resident Evil oder eines Silent Hill. Die exzellente Story und die mächtige Soundkulisse konnten den Spieler durchaus in ihren Bann ziehen. Genau-

so wie das kranke, psychopathische Ambiente der Umgebungen und der Charaktere.

Was damals geschah...

Das Abenteuer spielt 2522. Der kleine Rion wird gegen seinen Willen als Versuchskaninchen des größtenwahnsinnigen Dr. Lem verschleppt. Dieser testet für ein Family-Programm des Supercomputers Dorothy verbotene Substanzen an dem blonden Jüngling. Es soll

eine Armee von willenslosen und psychisch begabten Klonen (Galerians) entstehen.

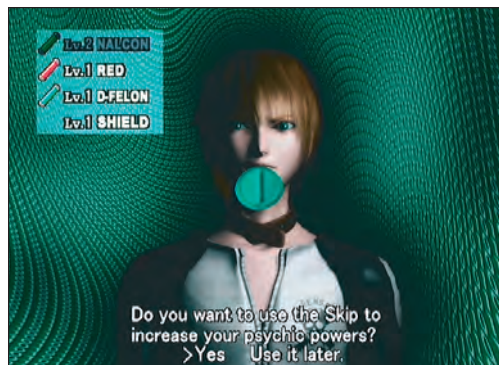
Gesundheitsschädliche Drogen wecken die psychischen Fähigkeiten des Probanden. Allein durch seine Gedanken ist er fortan in der Lage, beispielsweise Gegenstände zu verschieben. Doch im Gegenzug fehlt ihm jede Erinnerung an sein bisheriges Leben. Im Verlauf des Abenteuers muss Rion wieder herausfinden, warum gerade er



Viele Zwischensequenzen werden den Handlungsablauf begleiten.



○ Per Tastendruck kann man ohne Probleme zwischen den einzelnen Kampfvarianten wechseln.



○ Durch Skip-Tabletten könnt ihr eure Fähigkeiten einen Level höher schrauben.

seinem Elternhaus entrissen wurde und warum er und das ebenfalls entführte Mädchen Lilia die einzigen Personen sind, die die Pläne des Supercomputers Dorothy vereiteln und den gesamten Planeten retten können.

Unverhofft kommt oft

Das Sequel schließt nahtlos an die Handlung des Vorgängers an. Doch bevor das eigentliche Spiel startet und somit die neue Story beginnt, muss der Galerian nochmals den Endgegner des Prequels bezwingen. Als er das schafft und den Virus zur endgültigen Vernichtung Dorothy einpflanzt, versagt sein Nervensystem und der Held stirbt als Retter der Menschheit.

Was damals noch ein tragisches Ende war, ist heute etwas leichter zu verkraften. Auch in der Fortsetzung wird Rion die Hauptrolle übernehmen. Lilia weckt ihn aus seinem langjährigen Schlaf und berichtet, dass seit dem finalen Kampf sechs Jahre vergangen seien. Der Supercomputer Dorothy konnte vor seinem Tod noch ein letztes Programm starten. Und dieses war nur zu einem einzigen Zweck entwickelt worden: Zur Vernichtung der gesamten Menschheit.

Abermals muss der Protagonist seine übernatürlichen Kräfte einsetzen, um die Welt zu retten. Durch das Injizieren diverser Drogen hat er die Fähigkeit, vorübergehend unterschiedliche Aktionen auszuführen. So kann er beispielsweise einen Feuerstrahl hervorrufen oder durch telekinetische Kräfte seinen Gegnern einen Schlag verpassen bzw. sie schweben lassen.

Nebenwirkungen

All diese Begabungen können aber nur dann eingesetzt werden, wenn Rion das richtige Medikament am Start hat, denn mit jedem Einsatz verbraucht er einen Teil der Droge. Die pharmazeutischen Produkte liegen quer über sämtliche Areale verteilt. Aber auch am Ort des Ablebens der Feinde erscheint eine Pille für den Helden. Zudem steigt sein Parameter für mentale Anstrengungen jedes Mal, wenn er seine Fertigkeiten einsetzt. Ist dieses bis zum Anschlag aufgeladen, wurde sein Geist zu sehr beansprucht und er gerät außer Kontrolle. Mit den daraus resultierenden physischen Energieentladungen kann er den böswilligen Wesen ohne Probleme beikommen.

Aber Achtung Nebeneffekt! Er verliert in diesem Zustand fortwährend etwas von seiner eigenen Lebensenergie. So solltet ihr immer die Gegendroge Delmetor im Inventar haben, um diesen Status zu kurieren.

Auf seinem Weg durch einen riesigen Gebäudekomplex muss er allernhand Rätsel lösen. Wie vom Prequel gewohnt, beschränken sich auch diesmal die Denknüsse auf Standardaufgaben wie Schlüssel, Keycard oder Gegenstände finden, um dann in weitere Bereiche des Gebäudekomplexes vorzudringen. Das futuristische Cyberpunk-Ambiente verschafft auch in der PlayStation2-Ära Abstand zu Genre-Kollegen. Wir hoffen, bald von einem PAL-Release berichten zu können. Derzeit ist Galerians: Ash nur als US- und Jp.-Import erhältlich. ■ HS

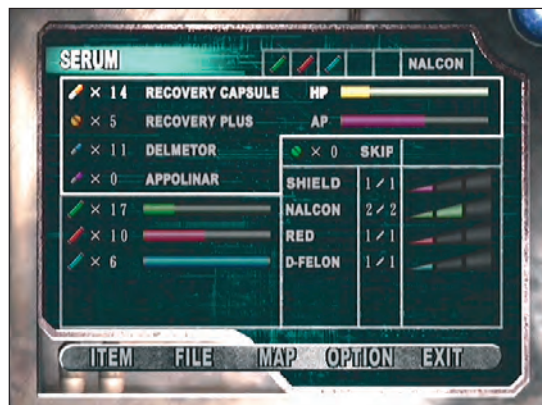


○ Ein harter Kampf steht bevor, das erkennt man an dem nahen Speicherpunkt.

Bundle-Version



In Japan ist Galerians: Ash bereits seit April vergangenen Jahres erhältlich. Zudem gibt es das Spiel im Bundle mit drei DVD-Anime-Filmen, die extra für den außergewöhnlichen Titel produziert worden sind. Das Package kostet 18.500 Yen, was in etwa 165 Euro entspricht.



○ Im Inventar könnt ihr sehen, welche Menge von welchem Medikament ihr am Mann habt.

PLAY-DATEN

Genre	Survival-Horror	Entwickler	Enterbrain/Polygon Magic
Spieler	1-2	Erhältlich ab	tba
Hersteller	tba	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.sammy-zone.com/gash

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

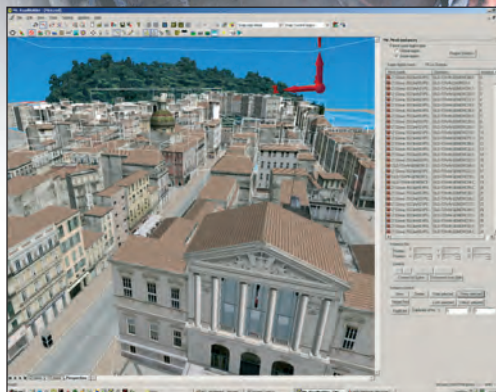
Action-Adventure im Cyberpunk-Ambiente – jede Menge Rätsel und kranke Charaktere warten auf euch.

DRIVER 3

Gangster, Autos, Action – nein, kein Nachfolger zu GTA, sondern zu Driver.



○ Gute Ortskenntnis ist bei der Flucht ausgesprochen hilfreich.



○ Mit dem Mr. Roadbuilder-Tool wird das Straßenlayout erstellt.

Driver-2-Dilemma



Driver hat 1999 neue Maßstäbe gesetzt. Als ein Jahr später der Nachfolger für die PSone erschien, waren die Erwartungen entsprechend hoch. Leider war der zweite Teil eine nahezu unspielbare Ruckel-Katastrophe. Das Spiel wurde sogar nachträglich noch einmal überarbeitet.

PS2 Freut euch aufs nächste Weihnachten. Dann wird Driver 3 auf der PlayStation2 einrollen. Dass der dritte Teil der erfolgreichen PSone-Serie für die Next-Generation-Konsole kommt, ist seit dem Erscheinen von Stuntman offiziell. Ein kleines Bonus-Video hat bereits einen Vorgeschmack auf den Nachfolger gegeben. Doch einzig die drei Städte, in denen das Gangster-Spiel angesiedelt sein wird, kann man darauf erkennen: Istanbul, Nizza und Miami. Und natürlich vermittelt das Video einen ersten Eindruck von der Grafik. Das Entwicklerteam von Reflections bricht nach und nach das Schweigen und lässt jetzt die ersten Infos zu Driver 3 raus.

Tanner is back!

Der Vergleich zu bekannten PS2-Spielen, in denen man ebenfalls mit seinem

Wagen durch Städte heizt und kriminellen Machenschaften nachgeht, wird nicht ausbleiben. Das wissen die Entwickler, und sie scheuen ihn nicht. Zum einen haben sie mit Driver als erste den Schritt in die dritte Dimension gewagt, zum anderen sind sie selbst bekennende GTA-Fans. Von The Getaway sind sie hingegen weniger begeistert. Reflections ist es wichtig, nicht nur aus den eigenen, sondern auch aus den Fehlern anderer zu lernen.

So wird man mit einer guten Mischung aus Action und Simulation rechnen können. Ziel der Entwickler ist es, den Spieler ins Auto zu setzen, ihn losfahren zu lassen und ihm Spaß zu bringen. Andere Spiele haben gezeigt, dass zu viel Realismus dem nicht förderlich ist.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist Freiheit. Insgesamt 30 Einsätze muss Tan-

ner in den Städten bewältigen, wobei jeder Auftrag in mehrere Untermissionen aufgeteilt ist. Und selbstverständlich kann man sich in den Szenarios frei durch die Metropolen bewegen. Die Erkundungstouren können mit einem Fahrzeug, aber auch zu Fuß unternommen werden. Selbst das Innere von Gebäuden könnt ihr in Augenschein nehmen.

Original oder Fälschung?

100 Prozent Realismus strebt man hingegen bei der Grafik an. Nizza, Istanbul und Miami wurden fast eins zu eins nachgebaut. Einen besonders hohen Stellenwert haben die Details. So hat man darauf geachtet, bekannte Gebäude und Plätze möglichst originalgetreu darzustellen. In Miami kann man etwa am berühmten Ocean Drive entlang cruisen, oder am Orange Bowl



○ Der direkte Vergleich zwischen Spielegrafik und einem Foto zeigt, wie detailgetreu die Entwickler das Stadtbild nachgebaut haben.



☉ Kisten, Stühle, Fahrräder: Die Details verleihen dem Straßenbild ein realistisches Aussehen.

Stadium Halt machen. Auch das Straßenlayout der virtuellen Städte erinnert stark an die echten Metropolen. Besonders aufregend dürften die Verfolgungsjagden in den engen Gassen von Istanbul und Nizza werden.

Nicht minder eindrucksvoll sind die Polygon-Karosseren. Auf Originallizenzen müssen die Entwickler verzichten, was aber nicht bedeutet, dass die



☉ Fotorealismus: Die Charakter-Renderings sind mehr als beeindruckend.

Wagen bekannten Modellen nicht ähnlich sehen. Den Lamborghini Countach, den BMW 507 oder den Ford Mustang kann man auch ohne das Firmenemblem auf der Motorhaube erkennen. Für eine wirklichkeitsgetreue Fahrphysik und ein realistisches Schadensmodell sorgt die nochmals überarbeitete Stuntman-Engine. Bleibt man nun beispielsweise mit einer geöffneten Wagentür an einem Hindernis hängen, wird sie abgerissen. In GTA hat das nie geklappt.

Erfahrung macht klug

Wie schon bei den Vorgängern orientiert sich Reflections auch bei Driver 3 an filmischen Vorlagen. Filme, in denen wahnwitzige Verfolgungsjagden eine wichtige Rolle spielen, stehen besonders hoch im Kurs. Ungewollte Komik, die manche dieser Streifen auszeichnet, wird dagegen nicht angestrebt. Driver 3 ist ein knallhartes Gangster-



☉ Sonne, Palmen, Taxis. So kennen Miami-Urlauber den Ocean Drive.

Spiel, in dem Atmosphäre genauso wichtig ist wie Abwechslung, Spannung, Gameplay und eine ausgefeilte Technik.

Dennoch sollte man nicht jetzt schon anfangen, vom ultimativen Action-Spiel zu träumen. Die angekündigten Features klingen zwar sehr vielversprechend, aber schon bei The Getaway wurde uns das Blaue vom Himmel herunter versprochen. Solange wir keine spielbare Version von Driver 3 in Händen haben, lassen wir Vorsicht walten. Reflections hat sich bei Driver 2 sowie beim ins Kreuzfeuer der Kritik geratenen Stuntman nicht mit Ruhm bekleckert. Lieber die Füße still halten und nicht zu viel Vorfreude aufkommen lassen – enttäuscht wird man nämlich recht schnell. Außerdem ist es dann umso schöner, wenn das fertige Spiel auch wirklich das hält, was im Vorfeld versprochen wurde. ■mL

Filme zum Einstimmen



Gone in 60 Seconds – Die Blechpiraten (1974)



Bullitt (1968)



☉ Hinterhof-Romantik! Nein, das ist kein Foto, sondern eine Grafik.



☉ In jeder Stadt findet ihr landestypische Autos.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Reflections
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Hersteller	Infogrames	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.infogrames.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Realistische Städte, schnelle Autos und jede Menge Gangster-Action: Wunderbar – aber nach The Getaway ist man vorsichtig.

DARK CLOUD 2



Dark Cloud 2 ist grafisch eine Klasse besser und umfangreicher als der Vorgänger.



○ Wer Abwechslung vom Heldenalltag sucht, spielt eine Partie Golf.



○ Es darf auch wieder geangelt werden.

Level 5 und Square/Enix

Neben einem Online-RPG für Xbox entwickelt Level 5 ein RPG für Square/Enix. Unter der Federführung der Enix-Elite Yūjū Horii (Game-design), Akira Toriyama (Charakterdesign) und Koichi Sugiyama (Musik Komposition) programmiert Level 5 Dragon Quest VIII für PS2. Die Dragon-Quest-Serie ist im Land der aufgehenden Sonne eine der erfolgreichsten Rollenspiel-Serien.

PS2 Dark Cloud war ursprünglich als PlayStation2-Launch-Titel geplant, erschien bei uns aber erst viel später, im September 2001. Dennoch fand der gelungene Genre-Mix seine Fans. Die Mixtur aus Rollenspiel, Aufbau-Simulation und Action-Adventure war neu und innovativ zugleich. Gerade der Wiederaufbau der Dörfer hat Spaß gemacht – diese waren zuvor von einem bösen Dschinn zerstört worden. Dafür ist die Grafik

von Dark Cloud unspektakulär ausgefallen.

Die Entwicklung von Dark Cloud 2 (jap. Originaltitel Dark Chronicle) legt Sony erneut in die erfahrenen Hände des Entwicklungsstudios Level 5. Was viele nicht wissen: Das japanische Team hatte den Vorgänger eigens für den U.S.-amerikanischen Markt um einige Elemente erweitert. Auf diesem Weg kamen auch deutsche Spieler in den Genuss der erweiterten übersetz-

ten U.S.-Version, statt sich mit einer Portierung des japanischen Originals begnügen zu müssen.

Suchen, kämpfen, bauen!

In Dark Cloud 2 übernimmt der Spieler die Rolle von Maximilian. Dessen Vorgänger Toan ist Vergangenheit. Mit dem blonden Jungen stürzt sich der Spieler in ein Abenteuer, das ihn durch Raum und Zeit führt. Ein zweiter Hauptcharakter ist die junge Zeitreisende Monica. Sie wird



○ Der Georama-Teil glänzt mit vielen Details und mehr „Baulementen“.



○ Wer fleißig angelt, kann seinen Fang in einem „Rennen“ antreten lassen.



○ An solchen Quellen tanken Monica und Maximilian frische Energie.



○ Maximilian kann auch in einem Mech in die Schlacht ziehen.

Maximilian begleiten und ihn in den Kämpfen tatkräftig unterstützen.

Wieder seid ihr auf der Suche nach verschollenen Elementen zerstörter Städte, das Gameplay ist mit dem des Vorgängers also fast identisch. Maximilian durchforstet Dungeons und stellt sich dort Echtzeitkämpfen mit zahlreichen Monstern. In den Verliesen sind auch Schatztruhen versteckt, in denen er neben Goodies wie Brot, Heiltränken, Zauberstaub und Waffen auch die verschwundenen Häuser und Bauteile findet. Diese werden im Georama-Teil aufgebaut.

Häuslebauer

Die Aufbau-Simulation bereichert das Gameplay des Action-Rollenspiels ungemessen. Sind die ersten Bauteile gefunden, wechselt ihr in den Georama-Modus. Die einzelnen Elemente werden dort nach Belieben auf eine leere Fläche gesetzt, gedreht und auch wieder entfernt, falls euch beim Platzieren ein Fehler unterlaufen sein sollte. Anschließend kann man sich sein Werk aus der Nähe betrachten und mit Maximilian in den frisch renovierten Städtchen frei umherlaufen. Er führt auch

Gespräche mit den Einwohnern um deren Wünsche und Bedürfnisse in Erfahrung zu bringen.

Betritt Maximilian ein Gebäude, fällt auf, dass die emsigen Asiaten von Level 5 viel Liebe auf die Interieurs der Häuser verwendet haben. Die Räume sind sehr detailliert. Die gesamte Grafik hat im Vergleich zum Vorgänger einen Quantensprung in Sachen Präsentation absolviert: Die Städtchen glänzen mit einer beinahe flimmerfreien Grafik. Die Architektur wirkt viel verspielter als noch beim Prequel. Man wird angesichts der Fachwerkbauten den Eindruck nicht los, dass sich die Grafiker und Künstler von europäischen Dörfern und Altstädten haben inspirieren lassen. Die Außenareale, die Maximilian auf dem Weg zu den Dungeons durchquert, sind jetzt viel ansehnlicher. Leider schlägt sich das in der japanischen Demoversion noch deutlich sichtbar in einem langsamen Grafikaufbau nieder.

Grafischer Quantensprung?

Den Charakteren haben die Entwickler hübsche Cel-Shading-Gewänder auf die gut animierten Polygon-Körper

geschneidert. So sind die Akteure nicht nur netter anzusehen, sondern präsentieren das Action-Rollenspiel auch zeitgemäßer als der Vorgänger. Die verschiedenen Monster-Klassen erstrahlen ebenfalls im neuen Look, auch das Kampfsystem wurde ausgebaut. In den Fights ist nun mehr Taktik gefragt, beispielsweise kann Maximilian seine Gegner jetzt auch hochheben, bevor er sie dann auf ihre Artgenossen schleudert. Die Schlagkraft der Waffen kann mit Bonus-Items und Zauber-Pulvern aufgewertet werden, die Boss-Fights sind spannender und optisch spektakulärer.

Ob die europäische Version von Dark Cloud 2 gegenüber der japanischen Original-Version erneut um eigene Gameplay-Elemente erweitert werden wird, ist noch unklar. Eins ist aber schon jetzt gewiss: Wer Dark Cloud mochte, wird Dark Cloud 2 lieben! Rollenspiel- und Adventure-Freaks sollten sich den Titel schon mal vormerken. ■MK

Die Zeitreisende



Die kleine Amazone Monica beherrscht ihr riesiges Langschwert wie ein ausgewachsener Krieger und setzt auch Magie gegen ihre Gegner ein. Doch warum das 15-jährige Mädchen aus der Zukunft 100 Jahre zurück in Maximilians Zeit gereist ist, bleibt zunächst ein gut gehütetes Geheimnis.



○ Auch das Innere der Gebäude wurde von den Level-5-Entwicklern liebevoll gestaltet.



○ Der Charakter-Bildschirm füllt sich erst langsam. Anfangs ist Max allein.

PLAY-DATEN

Genre	Action-RPG	Entwickler	Level 5
Spieler	1	Erhältlich ab	2. Quartal
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Dark Cloud 2 könnte seinen Vorgänger mühelos toppen. Schon jetzt ist es grafisch eine Klasse besser und viel umfangreicher.

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

Nach Baldur's Gate: Dark Alliance kommt hier der nächste Action-RPG-Knaller. Er basiert auf der dritten Edition des D&D-Regelwerkes.



○ Verschiedene Fallen werden euch das Vorankommen erschweren.



○ In der Statusanzeige seht ihr eure Lebens- und Zauberenergie.

Schon seit den Siebzigern...

...gibt es Dungeons & Dragons. D&D ist nicht nur das populärste Fantasy-Rollenspiel, sondern gleichzeitig das erste kommerzielle Rollenspiel der Welt. Seit es 1974 auf dem Markt erschienen ist, hat es immer wieder Neuauflagen erfahren. Auch in Deutschland erfreut sich das in den Vereinigten Staaten entwickelte Rollenspiel einer großen Fangemeinde.

PS2 Infogrames Hunt Valley Studio (früher MicroProse) wird das Dungeon&Dragon-Universum allen Next-Gen-Konsolen näher bringen. Die meisten Entwickler des Teams hätten selbst jahrelang das Pen&Paper-Rollenspiel gespielt und seien daher in der Materie zu Hause. Manche spielen es immer noch am Feierabend oder an Wochenenden, plaudert Martin DeRiso, Produzent des Titels, in einem Interview. Außerdem seien alle mit Herz und Seele Konsolenspieler. Die Begeisterung im Team sei entsprechend

groß gewesen, als bekannt wurde, dass man einen D&D-Titel für die 128-Bit-Konsolen entwickeln solle. Allerdings würde ein D&D-Titel wie man ihn vom PC her kennt – mit all seinen traditionellen RPG-Elementen nicht so gut funktionieren. Beispielsweise würde der tief greifende Charakteraufbau von Neverwinter Nights Probleme bereiten.

Gute Vorsätze

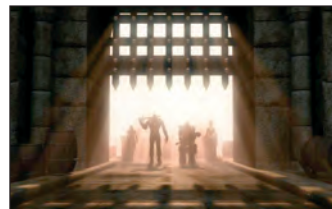
Oberste Prämisse der Programmierer war es, ein aufregendes, actionbetontes D&D-Spiel zu erschaffen, das obendrein

auch noch Spaß machen sollte. Man will mit dem Spiel zwei verschiedene Zielgruppen ansprechen: Zum einen die Spieler, die vertraut sind mit dem D&D-Universum und daher bestimmte Erwartungen an das Spiel stellen. Zum anderen die Neulinge in dieser Spielwelt, die wenige Vorkenntnisse, aber doch Interesse an einem Fantasy-Action-RPG-Titel mitbringen. Auch aus diesem Grund wird es keine dicken Wälzer geben, die man Seite für Seite lesen muss, um danach gerade mal die Grundfunktionen des Regelwerks bzw. des Charakter-Managements zu verstehen. Wie DeRiso betont, war es ein wichtiges Anliegen, den Geist des Pen&Paper-Originals einzufangen und dessen Action zum Leben zu erwecken.

Zur Story: Vor langer Zeit versammelten sich die besten und tapfersten Kämpfer des Königreiches Baele, um gemeinsam den bösartigen Zauberer Kaedin zu töten. Dieser hatte aus der Energie fünf mystischer Ebenen fünf



○ Genau wie bei Baldur's Gate: Dark Alliance wird es auch hier bei Multiplayer-Partien keinen Splitscreen geben.



○ Durch zahlreiche Zwischensequenzen wird der Spielverlauf vertieft.



Der Spielspaß steigt um ein Vielfaches, wenn man mit ein paar Freunden die Gegend unsicher macht.

Edelsteine angefertigt. Mit der Kraft der Juwelen zog er als unbarmherziger Eroberer durchs Land. Eine Stadt nach der anderen legte er in Schutt und Asche und versetzte die Bevölkerung in panische Angst.

Dummer Zufall

Nach einem harten und erbitterten Kampf ist es vier wackeren Helden gelungen, dem gemeinen Treiben ein Ende zu setzen. Doch kurz bevor der Übeltäter das Zeitliche gesegnet hat, konnte er das Quartett mit einem Fluch belegen und sie mit sich ins Reich der Toten reißen. Es vergehen 100 Jahre... In der Gegenwart experimentiert ein leicht unbeholfener Kleriker in Grabgewölben mit Zaubersprüchen herum und erweckt dabei aus Versehen Kaedin wieder zum Leben. Und der will nun Rache nehmen. Außer dem Wenigen, das sie alten Sagen entnommen haben, wissen die Geistlichen von Baele so gut wie nichts über ihren neuen Rivalen. So entschließen sie sich kurzerhand, die ehemaligen Beinahe-Bezwinger des Tyrannen ebenfalls wieder auf die Erde zurückzuholen.

nen ebenfalls wieder auf die Erde zurückzuholen.

Ihr könnt euch nun zwischen vier unterschiedlichen Abenteuerotypen entscheiden. Cyndryn die Magierin beherrscht viele unterschiedliche Zaubersprüche. Akio der Schurke kann Bogen und Schwert gleichermaßen gut einsetzen. Zudem verfügt er über besondere Fertigkeiten und kann beispielsweise Schlösser knacken. Bartok der Kleriker versteht sich perfekt auf den Umgang mit Magie und Kriegshammer. Einen Verbündeten heilen, einen Zauberspruch brauen und auf seine Widersacher einschlagen ist für ihn reine Routine. Aradin der Krieger setzt auf rohe Gewalt und steht jederzeit mit seinem Schwert bereit.

Zusammen sind wir stark

Ähnlich wie bei Baldur's Gate: Dark Alliance, kann man auch hier gemeinsam ins Abenteuer ziehen. Einziger Unterschied: Bei Dungeons&Dragons: Heroes geht das auch zu viert. Es können auch bereits aufgepowerte Heroen einer unerfahrenen Gruppe beitreten.

Die Spielwelt ist sehr abwechslungsreich, es sind gewohnte Fantasy-Locations, wie Verliese und Höhlen zu finden, eigenständige Umgebungen, wie eine Bäumwelt und schwebende Burgen offenbaren sich dem staunenden Spielerauge ebenfalls. Exotische Örtlichkeiten, wie ein Knochenfriedhof oder eine voll funktionstüchtige Schmiede warten außerdem. Insgesamt durchquert ihr auf euren Reisen sieben unterschiedliche Welten.

Die Monsterscharen wurden zum größten Teil aus der dritten Edition des D&D-Monster-Handbuchs übernommen. Klassische Kreaturen wie Hobgoblins und Skelette werden ebenso auftreten wie Geschöpfe aus älteren Handbüchern. Das Programmiererteam hat es sich auch nicht nehmen lassen, eigene Wesen zu erschaffen, die vielleicht sogar ihren Weg in zukünftige Ausgaben des Pen&Paper-Rollenspiels finden werden. **HS**

Konzeptzeichnungen



In umherstehenden Kisten kann man nützliche Accessoires finden.



Jeder Held besitzt andere Fähigkeiten, Zaubersprüche und Angriffsmanöver.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-RPG	Entwickler	Infogrames Hunt Valley
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Mai
Hersteller	Infogrames	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.danddheroes.com

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Im Gegensatz zum PC-Pendant, haben wir hier ein reinrassiges Hack'n-Slay-Titelauf dem Bildschirm.

RESIDENT EVIL ONLINE

Das Grauen kehrt zurück! Neue, schaurig-schöne Infos und Fakten zum Online-PS2-Gruselorgie!



○ Cindy wehrt sich mit einem Holzpflöck.



○ Mark in Action: Der Vietnam-Veteran versteht es, mit der Schrotflinte umzugehen.

CPU-gesteuertes Ensemble Nr. 1

Zur Info: Die fertige Version bietet noch weitere NPCs



Michael: S.T.A.R.S.-Mitglied aus Resident Evil 2.



McDowell: U.B.C.S.-Mitglied (Umbrella)



Neilson: Er floh aus dem R.P.D.-Gefängnis.

PS2 Capcom macht Nägel mit Köpfen: Resident Evil 0, Resident Evil (Remake) und Resident Evil 4 bleiben GameCube-exklusiv. Alle Hoffnungen, dass die drei Titel wie einst der Dreamcast-Hit Resident Evil: Code Veronica für PlayStation2 umgesetzt werden, sind für den Moment gestorben. Doch die Japaner lassen die Sony-Jünger nicht im Stich. Mitte 2003 erscheint zum einen die Lightgun-Shooter-Hoffnung Resident Evil: Dead Aim (heißt in Japan: Gun

Survivor 4: Resident Evil) und zum anderen das ambitionierte Online-Mammut-Projekt Resident Evil: Online...

Übrigens: Brandneues Filmmaterial befindet sich auf der playTV-DVD!

Die todgeweihten Acht

Nachdem Producer Noritaka Funami zu in der play-Ausgabe 12/02 ausgiebig Auskunft erteilt hat über die Online-Flucht aus Raccoon City, wurden auf dem Capcom Gamer's Day, der am 15. Januar 2003 im Zocker-Eldorado

Las Vegas über die Bühne ging, weitere Details enthüllt.

Beispielsweise gab man erste Informationen über die Herkunft der acht spielbaren Personen bekannt: Kevin gehört zum Raccoon City Police Department. Er wollte eigentlich ein Mitglied der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit werden, ist aber beim Einstellungstest durchgefallen. Der farbige Wachmann Mark ist hingegen eine willensstarke aber friedfertige Figur, der seine Schock-Erlebnisse aus dem Vietnam-Krieg verges-



○ Resident Evil: Online ist in verschiedene Kapitel unterteilt,...



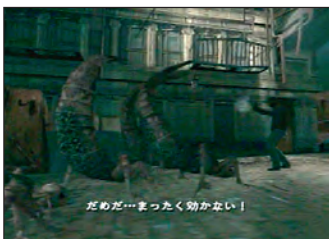
○ ... wobei jeder Abschnitt ein bis zwei Stunden lang dauert.



○ Resident Evil: Online weist vorgerenderte und auch Echtzeit-3D-Hintergründe auf.



○ Das A-Day-In-Raccoon-Motel gehört dem nicht spielbaren Charakter Mickey.



○ Auch überdimensional große Krabbeltiere trachten dem Spieler nach dem Leben.

sen möchte. George ist ein Chirurg, der von seiner Ehefrau geschieden ist, darüber hinaus sehr wortkarg und nachdenklich. Als gelegentlich unberechenbar gilt die Japanerin Yoko. Der Umgang mit Computern gehört eindeutig zu ihren Stärken. Reine Kopfarbeit leistet der Raccoon-City-U-Bahn-Angestellte Jim. Der tatkräftige Typ redet viel und erweist sich als ein Meister seines Fachs beim Lösen von Puzzles. Grund dafür: Er liest in seiner Freizeit gerne Rätsel-Heftchen. Klempner David ist sehr introvertiert. Der Handwerker ist in der Vergangenheit durch Gewalttaten aufgefallen, von denen seine Freunde

jedoch nichts wissen. Auf Jobsuche ist Kellnerin Cindy, die durch ihr sonniges Gemüt auffällt. Die Zeitungs-Journalistin Alyssa sucht den Nervenkitzel in ihrem Beruf. Ob sie deshalb ständig in Konflikt-Situationen gerät?

Online-Nervenkitzel

Das Wissen um die Merkmale und die individuellen Vorgeschichten der Protagonisten kann bei Resident Evil: Online über Leben und Tod entscheiden. Vor allem beim Dialog-Feature, wo auf Button-Druck mit vorgefertigten Floskeln kommuniziert wird (etwa: „Help me!“ oder „Are you allright?“) zeigen die Personen gezwungenermaßen früher oder später ihr wahres Ich. Denn: Sowohl sämtliche Fragen, als auch die Antworten sind auf die digitalen Darsteller Kevin & Co. zugeschnitten. Die Instant-Sprachsamples sollen verschleiern, ob es sich bei den Gesprächspartnern um menschliche, oder um CPU-gesteuerte Mitspieler handelt. Das steigert das Misstrauen ins Unermessliche.

Da das „Fluchtkomitee“ aus maximal vier Personen (eine davon steuert der

Konsolist) besteht, haben die Partner eine wichtige Rolle. Schließlich verfügt jeder PS2-Mime über andere Fingerfertigkeiten. So ist Wachmann Mark bestens mit einer Schrotflinte vertraut, während Tüftel-Meister Jim im Handumdrehen Türschlösser knackt.

Im Angesicht des Todes

Der Adrenalinspiegel schießt in die Höhe, wenn man sich mit bloßen Händen durch die verwüsteten Straßen der Kleinstadt im mittleren Westen der USA schlagen muss, um den Rest der Truppe ausfindig zu machen – ohne Waffen, Kräuter, Medipacks, Stadtkarte etc... „Sie haben keine Heil-Magie oder unendlich Munition in Online-Spielen. Sie haben nur einen begrenzten Vorrat. Jeder Schuss will gut überlegt sein und manchmal ist Flucht die beste Lösung“, verrät Producer Noritaka Funamizu im Gespräch mit play.

Fällt man den Resident-Evil-typischen Kreaturen wie Cerberus, Licker, Hunter, Nemesis usw... zum Opfer, leuchtet noch lange nicht der blutrote „Sie sind tot“-Schriftzug auf dem Bildschirm auf. Stattdessen erlebt die vom G- und T-Virus infizierte Person als Zombie einen zweiten Frühling. Von dieser Metamorphose bekommt der Rest der Gruppe kaum Wind. Dieser Schuss geht jedoch des Öfteren nach hinten los: Verwandeln sich andere Mitstreiter unbemerkt in Untote, findet man nicht einmal in den eigenen Reihen mehr Schutz... **■ DG**

CPU-gesteuertes Ensemble Nr.2



Samuel: Freund von Neilson, aber noch inhaftiert.



Mickey: Mürrischer Motel-Besitzer.



Madison: Sie wurde bei der Flucht von ihrer Mutter getrennt.



Bob: Ein Kollege von Wachmann Mark.



Mary: U.B.C.S.-Mitglied (Umbrella)



○ Die gesamte Story liegt zeitlich zwischen den Resident-Evil-Parts 2 und 3.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Online-Survival-Horror	Entwickler	Capcom
Spieler	1-4	Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die Kultserie kehrt zurück zu ihren Konsolen-Wurzeln. Capcoms Online-Abenteuer befindet sich auf Hit-Kurs.

EVOLUTION SNOWBOARDING

Zum Ende der Schneesaison schickt euch Konami noch einmal auf die Piste. Und diesmal geht's gewalttätig zur Sache.



○ Unmengen an Accessoires findet ihr auf den Pisten.



○ Die Übersicht leidet manchmal unter den vielen Partikel-Effekten.

Let's Rock!

Der Soundtrack passt optimal zum actionreichen Gameplay. Interpreten wie Slipknot (*Spit it out*), Murderdolls (*Dead in Hollywood*), Chimaira (*Let Go*), goneblind (*Rescue Me*), Killswitch Engage (*Life to Lifeless*), Stone Sour (*Get Inside*), 36 Crazyfists (*One more Word*) und Five Points O (*Break the Machine*) werden euch bei den Abfahrten so richtig einheizen.

PS2 ESPN-XGames-Snowboarding-Titel von Konami gehören der Vergangenheit an – die Lizenz ist weg. Doch im krassen Gegensatz zu Evolution Skateboarding hat der vorliegende Wintersporttitel kaum noch etwas mit seinem ESPN-Vorgänger gemeinsam. Man hat die Snowboard-Simulation gegen einen reinrassigen Arcade-Titel ausgetauscht. Doch welche Art von Arcade-Spiel? Lustige und vor allem winterliche Funsport-Kost, wie etwa bei SSX-Tricky, ist hier nicht vorzufinden. Man kann Evolution Snowboarding eher mit einem Prügler auf Snowboards vergleichen.

Der Schein trügt

Genau wie beim „Prequel“ muss man auch diesmal aus seinem selbst kreierten Snowboarder einen Profisportler machen, um in der Story voranzukommen. Aber auf eine andere Art und Weise: Jede Runde wartet mit zehn unterschiedlichen Missionszielen auf. So müsst ihr während der Abfahrt beispielsweise eine festgelegte Anzahl von Gegenständen einsammeln, soundsoviele Schurken fertig machen, vorgegebene Punktzahlen knacken oder innerhalb eines Zeitlimits die Ziellinie erreichen. Das klingt zwar nach Ab-

wechslung, doch trägt hier der Schein. Egal welche Aufgabe ihr gerade in Angriff nehmt, ständig werden eure Abfahrten von üblen Zeitgenossen begleitet. Und die wollen nichts Geringeres als euer Leben. So heißt es stets – neben den Missionen – sich die zahlreichen Übeltäter vom Leibe zu halten. Dazu könnt ihr eure Füße und eure Hände einsetzen.

Kein Erbarmen

Zwar liegen diverse Hilfsmittel wie Ketten, Baseballschläger, Schwerter etc. auf den Pisten herum. Mit diesen Goodies schafft ihr die Widersacher auch meist mit einem Hieb bereits ins Jenseits, doch das hilft auch nicht viel weiter, denn es kommen immer wieder

Neue. So bleibt euch nie die Zeit, auch mal ein paar schöne Sprünge vorzubereiten.

Durch Erfüllen der Aufgaben erhaltet ihr Punkte, mit denen ihr eure Attribute wie Attack, Defense Speed, etc. ausbauen könnt. Ihr könnt aber auch reale Snowboard-Profis freischalten, die bereits von Beginn an bessere Fertigkeiten vorweisen. Man kann die freigespielten Charaktere jederzeit auswählen, um mit ihnen die Herausforderungen zu bestreiten. Lediglich die Bossfights müsst ihr mit eurer eigenen Spielfigur erledigen. Es ist also wichtig, viele Punkte zu sammeln, um die Statuswerte aufzupäppeln, damit man gegen die Oberbösewichter bestehen kann. **HS**



○ Wenn die Fertigkeiten noch nicht gut genug ausgebaut sind, können die Boss-Fights ziemlich hart werden.

PLAY-DATEN

Genre	Funsport	Entwickler	Konami
Spieler	1-2	Erhältlich ab	April
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami-europe.com

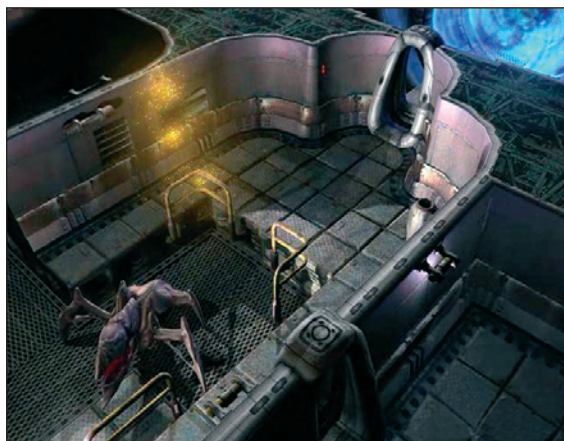
85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Rasante Abfahrten, jede Menge Action und Prügeleien. Vieles also, aber kein Funsport.

ALIEN BREED 2K4

Ein Klassiker kehrt zurück. Team 17 lässt die Alien-Brut nun auch auf die PS2-Gemeinde los. Feuer frei!



Die Intelligenz der Aliens ist erschreckend hoch.



An Terminals kann man Waffen und andere Hilfsmittel kaufen.

PS2 Worms ist wohl das bekannteste und meistverkaufte Franchise von Team 17. Insgesamt hat das englische Softwarehaus über eine Million Einheiten der Strategiespiel-Reihe verkauft.

Vor diesem Riesenerfolg haben die Entwickler lange Jahre für den Commodore Amiga, den PC und die PSone diverse Titel, wie z.B. Full Contact, Assassins, Project X, Superfrog etc. programmiert.

16-Bit-Retrospektive

Mit der Alien-Breed-Reihe erlangte Team 17 Anfang der 90er-Jahre bei der Amiga-Gemeinde Kultstatus. Aus diesem Grund ein kleiner Rückblick: Mit dem Top-Down-Shooter Alien Breed debütierten sie Ende 1991. Wenig später folgten die Fortsetzungen Alien

Breed 2: The Horror Continues (1993) und Alien Breed Tower Assault (1994). Ging man in den ersten drei Teilen noch aus der Vogelperspektive auf Alien-Jagd, betrat das Entwicklerteam mit Alien Breed 3D (1995) und Alien Breed 3D 2: The Killing Grounds (1996) Ego-Shooter-Gefilde.

Als Markenzeichen aller Alien-Breed-Teile galt damals die knallharte Action. Neben den Ballerorgien war das Finden von Schlüsseln ein wichtiger Bestandteil. Nur so bekamen die Helden Johnson und Stone Zugang zu neuen, alienverseuchten Labyrinth-Gebieten.

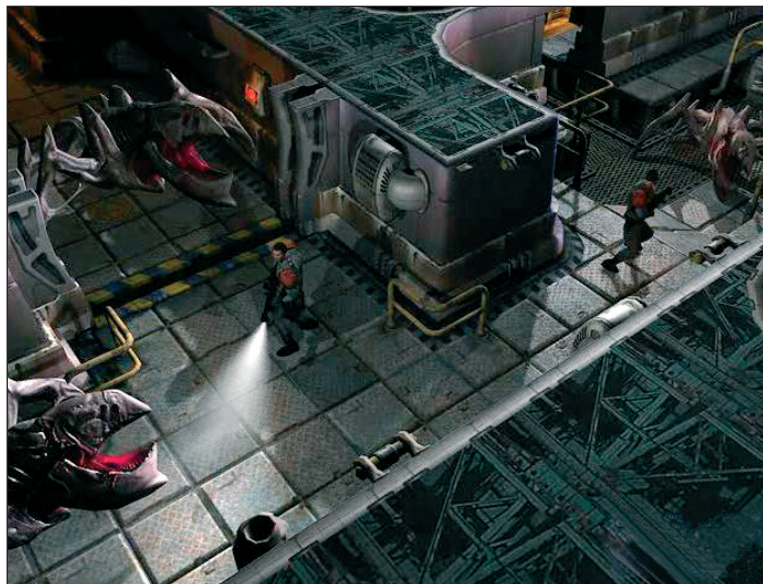
Hit-Recycling mit Stil!

Nach gut sieben Jahren mucken die Aliens wieder auf. Team 17 hat die ersten Details enthüllt: Das Sci-Fi-Shoot'em-Up Alien Breed 2K4 (Arbeits-

titel) wird – wie schon die Vorgänger – unweigerlich an die „Alien“-Filme erinnern. Die PS2-Neuauflage wird in drei Akte mit jeweils drei Abschnitten unterteilt sein. Dabei wird die Geschichte über Videosequenzen und Dialoge mit anderen Charakteren im Laufe des Spiels erzählt. Zudem sollen Sidequests in den Levels sowie daraus resultierende, verschiedene Endings für Abwechslung sorgen. Die Entwickler sind der Linie treu geblieben und haben das Gameplay in eine neue, futuristische Hülle gepackt.

Neben harter Action bietet das Spiel nun auch Rollenspiel- bzw. Stealth-Intermezzi. Ferner müssen kleinere Puzzles gelöst werden, um voranzukommen. Die Ära, in der Alien-Breed-Kreaturen noch Kanonenfutter waren, ist ebenfalls vorbei: Man muss jetzt taktisch agieren, um den intelligenten Viechern den Garaus zu machen. Eine Vielzahl verschiedener Waffen steht euch gegen die Horden fieser Aliens zur Verfügung. Der Zweispieler-Kooperations-Modus des Klassikers wird auch in Alien Breed 2K4 vorhanden sein.

Übrigens: Fans der 16-Bit Klassiker werden mit Freude vernehmen, dass ein Teil des alten Teams wieder mit von der Partie ist. ■ AS



Die Umgebungen sehen durch viele Licht- und Schatteneffekte wirklich beeindruckend aus.

Bandwurm!



Team 17 geht mit der beliebten Strategie-Reihe in die dritte Runde. Worms 3 wird für alle gängigen Systeme, natürlich auch für die PS2, erscheinen.

PLAY-DATEN

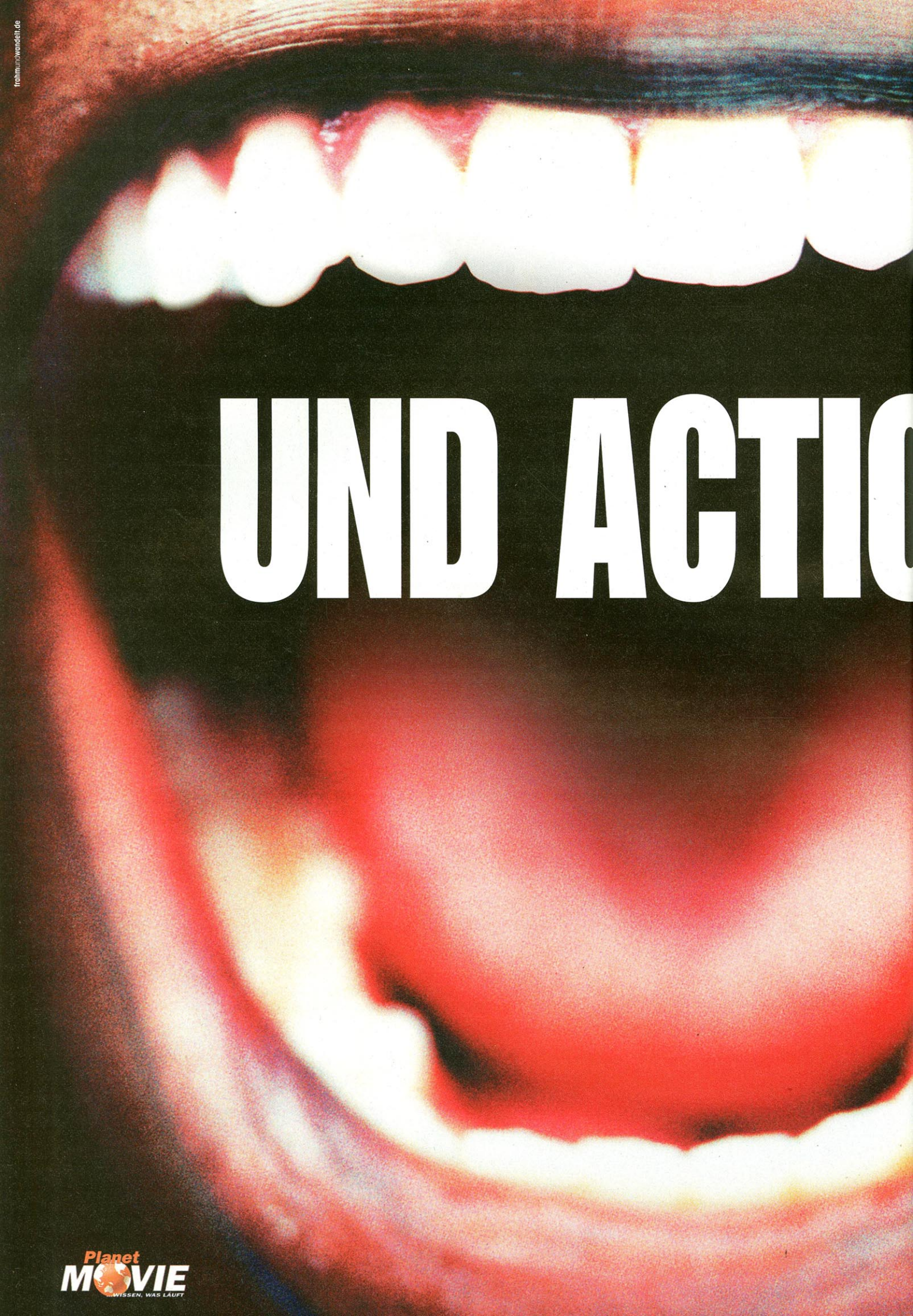
Genre	Action/Shoot'em Up	Entwickler	Team 17
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2004
Hersteller	tba.	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.team17.com

20% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die Gnadenfrist für die Alien-Brut ist vorbei: Der geniale Amiga-Klassiker im zeitgemäßen PS2-Gewand.



UND ACTION

N!

- ⇒ GROSSE BLOCKBUSTER-REPORTAGEN.
- ⇒ ALLE NEUEN FILME IN DER KRITIK.
- ⇒ DER BLICK HINTER DIE KULISSEN.
- ⇒ EXTRA DVD- & HARDWARE-TEIL.

JETZT IM HANDEL.

NUR **2,90 €**



**Planet
MOVIE**
...WISSEN, WAS LÄUFT

DAS NEUE GROSSE FILMMAGAZIN

MIT DEN INSIDER-INFOS DIREKT

VOM SET. AKTUELL, KRITISCH,

WELTWEIT!

WAR OF THE MONSTERS



Zerfetzen, zermahlen, zerbröseln – im Krieg der Monster gibt es keine Regeln, keine Gnade!



○ Hier nimmt niemand Rücksicht auf Menschen – warum auch?



○ Pustekuchen! Togera spuckt kein Feuer, sondern Säure.

Sweet Tooth



War of the Monsters bietet ein ganz besonderes Feature. Befindet sich auf eurer Memory Card ein Spielstand von Twisted Metal Black (die Storyline von Sweet Tooth muss abgeschlossen sein), könnt ihr mit einem riesigen Sweet-Tooth-Mech auf Zerstörungs-Tour gehen.

PS2 Es herrscht Chaos, Menschen laufen um ihr Leben, schreien. Schritte riesiger Monster bringen die Erde zum Beben. Mit ihrem Gewicht zermahlen sie Autos und Gebäude. King Kong, Godzilla und Co. haben gezeigt, wie man Metropolen zerstört und anderen Kolossen das Fell über die Ohren zieht. In War of the Monsters dürft ihr es ihnen nachmachen.

B-Movie Deluxe

Ein Angriff Außerirdischer wurde vereitelt, die Folgen sind schrecklich. Über-

all auf dem Planeten erheben sich gigantische Urzeitkreaturen, Roboter und Elementarwesen. Der Krieg der Monster hat begonnen.

Acht Ungeheuer kämpfen um die Vorherrschaft. Die Giganten ähneln den Hauptdarstellern bekannter B-Movies. Die Wahl zwischen der Riesenechse Togera, dem Giganto-Gorilla Congar oder Ultra-V, dem Anime-Kampfrobor, fällt nicht leicht, da jedes Monster seine Stärken und Schwächen hat. Das mutierte Insekt Preytor ist beispielsweise flink und in der Lage, für einen kurzen Moment zu

fliegen. Dafür ist es nicht so zäh wie etwa die steinernen Monstren Magmor und Agamo.

Die Unruhdestifter können sich in drei Einzel- und drei Mehrspieler-Optionen austoben. Im Adventure-Mode folgt der Spieler einer vorgegebenen Storyline, verwüstet nach und nach neun Levels und tritt gegen andere Ungeheuer an. Teilweise muss man sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig oder mit bildschirmfüllenden Endbossen herumschlagen. Die Free-for-all- und Endurance-Modi sind für Prügel- und Zerstörungsintermezzi ausgelegt. Nach



○ Nichts und niemand kann den Kolossen Stand halten.



○ Vier Outfits stehen jeder Kreatur zur Auswahl.



Die Endgegner kann man nur mit der richtigen Strategie in die Knie zwingen.



Die Zweispieler-Duelle gestalten sich immer besonders spektakulär.

jedem Kampf wird der Spieler mit Tokens, die er gegen Boni tauschen kann, belohnt. Ihr könnt zwei weitere Charaktere, vier Levels, neue Kostüme sowie drei Mini-Games freischalten.

Mehrere Spieler haben bei den genannten Mini-Games Free for all und Elimination ihren Spaß. Das Besondere an den Zweispieler-Modi ist der variable Splitscreen. Treffen die Spielercharaktere aufeinander, verschwindet die Begrenzung und ihr könnt das Spektakel auf der ganzen Bildschirmbreite verfolgen.

Trümmerfrauen 2003

Neben Schlagvarianten und Combos setzen sich die Monster auch mit herumliegendem Schutt (Betonplatten, Stahlträger, usw.) oder Fahrzeugen zur Wehr. Entweder schlagen sie mit den Objekten auf ihre Gegner ein, oder

werfen damit nach ihnen. Alternativ könnt ihr die anderen Kreaturen packen und sie anschließend mit den Fäusten bearbeiten oder in Häuserfasaden werfen. Dem Gewicht der Titanen halten die dicksten Mauern nicht Stand, genauso wenig wie ein paar gezielten Schlägen und Tritten. Schnell verwandeln sich die Metropolen und Militärbasen in Trümmerlandschaften. 13 Areale warten darauf, von euch verwüstet zu werden.

Spezialfertigkeiten helfen beim Vernichtungsfeldzug. Jede Kreatur verfügt über zwei besondere Attacken. Einen Rundumschlag, mit dem man Gegner auf Distanz halten kann, hat jeder Koloss in petto. Die zweiten Spezialangriffe unterscheiden sich deutlicher voneinander. Robo 117 schießt eine Rakete auf seine Feinde ab, Kineticlops setzt sie unter Strom und Togera versucht,

ihnen mit einem Säurestrahl beizukommen.

Cola & Popcorn

War of the Monsters vermittelt authentisches B-Movie-Flair. Das Design der Videospiel-Ungeheuer ist sehr gut gelungen. Die grotesken Monster können sich mit ihren bekannten Kollegen problemlos messen. In einigen Belangen haben die digitalen Riesen sogar die Nase vorn. Sie bewegen sich geschmeidiger als die Schauspieler in ihren Latexanzügen. Dadurch wirken sie realer und bedrohlicher. Die gesamte optische Inszenierung des Monster-Prügelspiels ist außerordentlich. Egal, wie viele Kreaturen sich gleichzeitig bekämpfen, Häuser einstürzen oder Lichteffekte über den Bildschirm blitzen: Die Bildwiederholungsrate bleibt konstant!

Ein weiteres Stilmittel, das an die Filmklassiker erinnert, ist die akustische Untermauerung: Orchesterale Klänge begleiten euch auf euren Streifzügen durch die Städte. Oftmals möchte der Konsolero meinen, tatsächlich ein B-Movie zu sehen. Aber spätestens beim Einsetzen der basslastigen Soundeffekte katapultiert es ihn wieder zurück ins Spielgeschehen. Fehlen nur noch Cola und Popcorn. **ml**



Reizüberflutung! Fulminante Effekte verwöhnen in War of the Monsters das Auge.

Bekannte Vorbilder



PLAY-DATEN

Genre	Action/Beat'em up	Entwickler	Incog. Inc.
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2. Quartal
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.warofthemonsters.com

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Bei War of the Monsters fliegen die Fetzen! Nicht nur Fans von Monsterfilmen werden ihren Spaß haben.

FEAR EFFECT 3

Inferno

Hana & Co. sind zurück und sorgen in der Hölle für gute Stimmung!

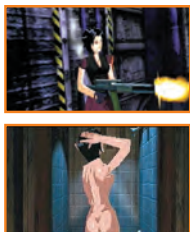


Die Akteure beherrschen eine Vielzahl an Nahkampf-Moves.



Fear Effect

Der erste Teil war für viel Blut und heiße Szenen bekannt.



PS2 Vor fast genau drei Jahren ist der erste Teil der Fear-Effect-Saga für die PSone erschienen. Neben dem ungewöhnlichen Grafikstil sorgte das Spiel mit einem hohen Anteil an Gewalt, Erotik und schweren Rätseln für Aufsehen. Kurz darauf folgte Fear Effect 2: Retro Helix (PSone, 2001) leicht verbessert, schlug aber dennoch in dieselbe Kerbe. Nun geht die Fear-Effect-Reihe in die dritte Runde. In Fear Effect: Inferno kehren Hana, Rain, Glas und Deke auf die PS2 zurück.

Ein bunter Haufen

Die Protagonisten sind, wie auch im Vorgänger Fear Effect: Retro Helix, dieselben. Hana, aufgewachsen in einem Waisenhaus, wurde von Triaden aus Shan Xi trainiert und verfügt über hervorragende Fähigkeiten als Scharfschützin. Rain ist vor Jahren von Hana schwer verletzt in einem Tempel gefunden worden. Ihre Herkunft ist ein Rät-



Prof. Dr. Brinkmann in den OP bitte!

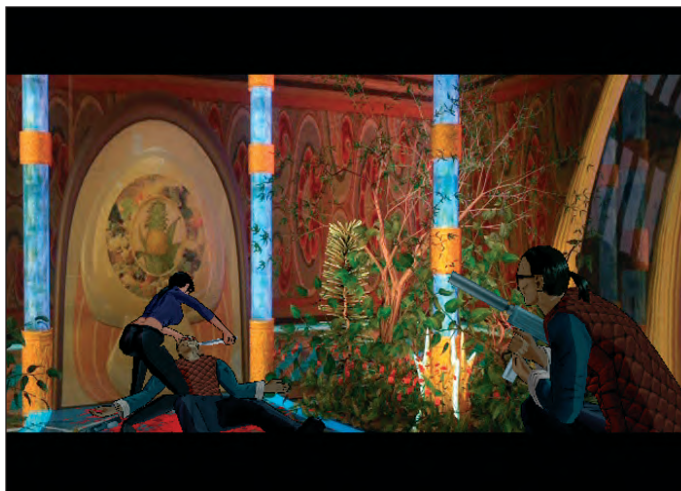
sel. Sie verfügt über eine außergewöhnliche Intelligenz. Glas ist ein von der US-Regierung totgeschwiegener Kriegsveteran. Für Geld erledigt er jeden Auftrag und befriedigt damit seinen Gerechtigkeitsinn. Deke, der Auftragskiller, wandelt auf dem schmalen Grat zwischen aggressivem und psychopathischem Verhalten. Kaltblütiges Töten verschafft ihm ein Gefühl von Macht und Stärke.

Totgesagte leben länger

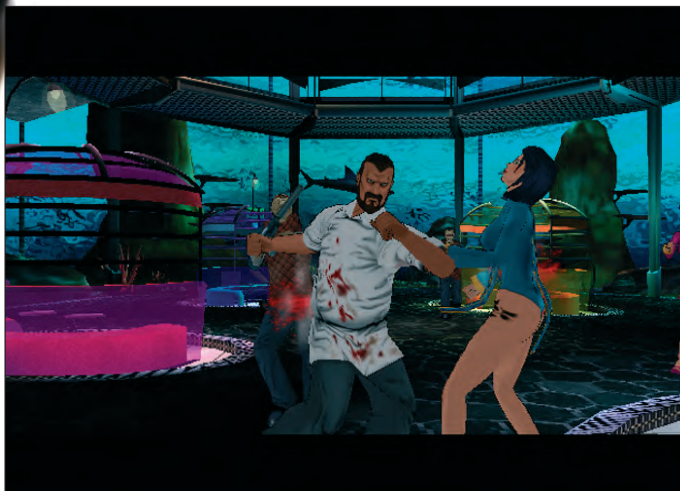
Man fragt sich allen Ernstes, wo Deke und Rain auf einmal herkommen,

haben die beiden in Fear Effect doch ins Gras beißen müssen. Der Nachfolger Fear Effect: Retro Helix spielt zeitlich vor dem Erstlingswerk und erzählt die Geschichte jener Umstände, die das Team zusammengebracht haben. Folglich muss der neueste Teil zeitlich irgendwo zwischen den beiden Vorgängern angesiedelt sein.

Nachdem Hana einen Auftrag der Triaden ablehnt, erhält sie eines Tages ein Paket mit Bildern ihrer Freundin Rain. Die Nachricht ist eindeutig. Die Triaden wollen Hana dazu bringen, den Auftrag zu erledigen – ansonsten



Hana macht auch mit Messer in der Hand eine gute Figur.



○ Skrupellos! Deke macht vor niemandem Halt.



○ Bei Fear Effect: Inferno wird mit Reizen nicht gegeizt.

stirbt Rain. Hana entschließt sich, dem Treiben der Triaden ein Ende zu setzen. Mit der Hilfe von Glas und Deke gelingt es ihr, die Triaden und deren Kopf, Dr. Frank Ky Minkz, zu zerstören. Doch bezahlt Hana dafür mit ihrem Leben. Nach Hanas Tod machen sich Rain, Deke und Glas auf den Weg um das Unmögliche möglich zu machen...

Die Angst im Nacken

Eure Missionen führen euch an alte und neue Schauplätze. So tretet ihr in den Straßen von Hong Kong gegen die Triaden an und kehrt wieder zurück

nach Shan Xi. Fear Effect: Inferno ist in vier große Hauptlevels unterteilt, die wiederum beinhalten verschiedene Unterlevels.

Wie in den Vorgängern übernehmt ihr die Rollen aller vier Akteure. Während des Spielverlaufs wechselt ihr zwischen den verschiedenen Figuren hin und her.

Das Besondere an Fear Effect ist wohl die Energie-Anzeige. Diese kann man am besten mit einem Pulsmesser vergleichen. Sie informiert euch über euren Gesundheitszustand oder signalisiert euch, wenn Gefahr im Verzug ist. In ruhigen Momenten lädt sich die Energie von selbst wieder auf.

Alter neuer Look

Im Gegensatz zu anderen Action-Adventures hat die Fear-Effect-Reihe durch ihren außergewöhnlichen Grafikstil bestochen. Anstatt den typischen Render-Hintergründen liefen bei Fear Effect und Fear Effect: Retro Helix vorberechnete Film-Loops im Hintergrund ab. Die damals als Motion-FX3D-Technik bekannte Engine ermöglichte es den Entwicklern zudem, 3D-Charaktere



○ Manchmal fliegen so richtig die Fetzen.

in Echtzeit darzustellen. Fear Effect: Inferno wird sich in einem neuen Gewand präsentieren. Natürlich bleibt man dem Anime-Stil treu, doch setzt man heute auf die neue Cel-Shading-Technologie. Die Weiterentwicklung rückt den Zeichentrickstil nun noch mehr in den Vordergrund.

Neben blutiger Action bietet der dritte Teil auch knackige Rätsel. Die Denkaufgaben der beiden Vorgänger waren oft unlogisch oder gänzlich an den Haaren herbeigezogen, so dass schnell Frust aufgekommen ist. Es bleibt abzuwarten, ob Kronos diesmal den Schwierigkeitsgrad der Puzzles in den Griff bekommt. Überraschende Wendungen und die düstere Storyline machen auf alle Fälle jetzt schon Lust auf mehr. ■ AS

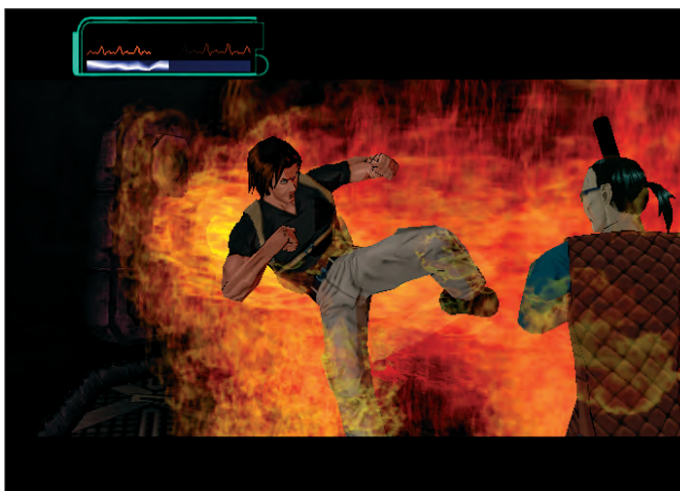
Fear Effect 2: Retro Helix



Die Grafikpracht hatte ihren Preis. Beide Vorgänger wurden auf jeweils 4 CDs ausgeliefert.



○ So leicht lässt Hana niemanden an ihre Wäsche.



○ Hier brennt die Luft! Glas gibt Vollgas.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Kronos
Spieler	1	Erhältlich ab	tba.
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.FearEffect.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Obszön-schön wie die Vorgänger. Dank Cel-Shading siehts noch besser aus.

JURASSIC PARK OPERATION GENESIS



Im Jurassic Park auf Dino-Jagd? Vivendi Universals Aufbau-Simulation macht euch gleichzeitig zum Park-Manager und Echten-Jäger!



Im Heli der Rangers dürft ihr jederzeit selbst über den Park fliegen.



In einer Einzel-Mission knipsen wir Beweisfotos von den Dinos.

**Nicht für die
Schule...**



...sondern fürs Leben lernen wir! Wer zu oft Bio geschwänzt hat und sein Wissen über das Leben der prähistorischen Echten auffrischen möchte, der kann auf www.jp-institut.com Wissenswertes über die wiederbelebten Giganten aus dem Jurassic Park nachlesen.

PS2 Der Dino-Boom ist längst vergessen und beim Anblick geschmeidig animierter Polygon-Dinosaurier gerät heute niemand mehr in Ekstase. Nichtsdestotrotz erfährt Steven Spielbergs Jurassic Park in wenigen Wochen ein Videospiel-Revival der besonderen Art. Das Dino-Spektakel kehrt als gelungene Aufbau-Simulation zurück und legt den Vergnügungspark mit den Stars aus Perm-, Trias-, Jura- und Kreide-Zeit in die Hände von cleveren PlayStation2-Strategen.

Aufbausimulation mit Biss!

Die Rolle des Parkmanagers verlangt euch einiges ab. Sind die ersten Gehege und Brutstationen errichtet, folgen Laufwege, Kioske, Toiletten und Ruheplätze für die Besucher. Innerhalb kürzester Zeit entsteht ein kleiner Themenpark und ihr könnt die Tore für die Besucher öffnen. Aber damit geht der Ärger auch schon los. Während die ersten Dinos gemütlich über ihre Weide trotten, nörgeln auch schon einige Gäste über verdreckte Gehwege oder fehlende WCs.

Um nicht Gefahr zu laufen, mit der Operation Genesis auf die Schnauze

zu fallen, müsst ihr euren Park ständig im Auge behalten. Icons über den Köpfen der Besucher, als auch über den Schädeln der prähistorischen Echten, informieren euch über deren Gemütszustand. Der Park hat natürlich das Ziel, den Aktionären der Jurassic AG die Taschen zu füllen. Fällt euer Budget über einen längeren Zeitraum ins Minus, droht euch die Schließung.

Genforschung mit Pepp!

Die Attraktion in eurem Park sind natürlich die Dinosaurier. Anfangs könnt ihr jedoch nur auf einen kleinen Gen-Pool mit brauchbarer DNS zurückgreifen. Damit ihr die Besucher mit immer neuen Spezies überraschen könnt, schickt

ihr Paläontologen auf die Suche nach Fossilien. Die Fundstücke wandern zur Auswertung in das hauseigene Labor, wo die DNS extrahiert wird. So könnt ihr schließlich immer mehr verschiedene Echten züchten und ausstellen.

Wen das Parkmanagement zu sehr stresst, der findet bei den zwölf Missions-Aufträgen Abwechslung. In den Szenarios müssen spezielle Aufgaben erfüllt werden. Zum Beispiel fotografiert ihr Dinos bei einer Park-Safari oder ihr nehmt als Park-Ranger ausgebrochene Fleischfresser vom Helikopter aus ins Visier. Grafisch ist der Jurassic Park toll in Szene gesetzt. Wir sind enorm gespannt auf den Test der komplexen Aufbau-Sim. **■ MK**



Elektrozäune trennen die Fleischfresser von den Parkbesuchern. Geht ein Zaun kaputt, wirds brenzlig!

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Aufbau-Simulation	Entwickler	Blue Tongue
Spieler	1	Erhältlich ab	20. März 2003
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Diese Lizenz war ihr Geld wert! Jurassic Park: Operation Genesis erfrischt das Genre mit spannenden Action-Einlagen.

KING OF ROUTE 66

PS2



Liefert man als Erster seine Frachten ab, kann der Truck mit mehr als 50 Bauteilen aufgerüstet werden.

Genre	Rennspiel
Hersteller	SEGA
Entwickler	SEGA AM-2
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.sega-am2.co.jp/route66/

Die Automaten-Fassung des Truck-Rennspiels machte vor rund zwei Jahren durch das CB-Funk-Feature von sich reden. Um richtig Gas geben zu können, musste der Asphalt-Cowboy das Wort „Nitro“ ins Mikrofon brüllen. Mit dem lauthals herbeigerufenen Geschwindigkeitsschub brachte man den tonnenschweren Sattelschlepper auf langen Geraden, an Steigungen und bei Sprungpassagen (!) auf Hochtouren. In der PS2-Version löst ein stinknormaler Button-Druck die Nitro-Funktion aus. Im Charakter- und Fahrzeug-Lineup stehen alte Bekannte neben Neulingen. Mit dabei sind Texas Hawk, Highway Cat, Iron Bull, Soul

Man und Ichiban. Die Vehikel unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Drehmoment und Gesamtgewicht voneinander. Die Strecke führt auf der besagten Route 66 vom US-Bundesstaat Illinois nach Kalifornien. Über CB-Funk kann der Spieler Kollegen anfordern, die ihm dabei helfen, sich nicht von der Strecke drängen zu lassen. Die Convoy-Combo bietet einerseits Geleitschutz, andererseits ermöglicht sie das Windschattenfahren. Kennt man die Zufahrt und die Beschaffenheit der heimtückischen Abkürzungen, werden die knapp bemessenen Zeitlimits, in denen ihr jede einzelne Stage meistern müsst, zu einem Klacks. ■ **DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

SEGA AM-2 zeigt sich von seiner Arcade-Schokoladenseite. Fragt sich nur, ob das der Stoff ist, aus dem Videospiele sind!

INDYCAR SERIES

PS2



Seit Newman/Haas Racing war es still im IndyCar-Lager. Bald drehen die V8s auf der PlayStation2 ihre Runden.

Genre	Rennspiele
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Brain in a Jar
Erhältlich ab	Frühjahr 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.codemasters.de

Abermals nimmt sich Codemasters dem Motorsport an und kredenzt Geschwindigkeitsfanatikern nach dem Tourenwagen-PS2-Debüt DTM Race Driver (Test in play 09/02) jetzt eine Simulation der amerikanischen IndyCar-Serie. Die Entwickler von Brain in a Jar setzen bei IndyCar Series voll auf intuitive Spielbarkeit und gleichzeitig auf authentisches Fahrverhalten der Boliden. Das offizielle Spiel zur amerikanischen Rennserie hat nicht nur 14 Originalstrecken im Gepäck, sondern auch 27 der offiziellen Autos sowie alle Teams und Fahrer der Serie. 15 actiongeladene Rennveranstaltungen sind die Schauplätze der PS-Protzerei.

Die Rennen werden stilecht präsentiert, ganz wie in einer amerikanischen TV-Übertragung. Im spektakulären Indy-500-Modus soll der Funke vollends überspringen. Hat sich der Spieler erst einmal durch die Knochenmühle des Qualifyings gekämpft, muss er für das bestbesuchte Einzelevent der Motorsport-Welt all sein Können aufbieten. Kulisse für das 500-Meilen-Rennen ist selbstverständlich der 440 Yards lange (1 Yard entspricht 0,91 Meter) Brickyard-Kurs.

Codemasters hat sich im Rennspiele-Sektor noch keine groben Ausfälle zu Schulden kommen lassen. Wenn es dabei bleibt, steht uns ein rasanter Test ins Haus. ■ **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

75%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Wenn IndyCar Series technisch solide aus der Box kommt, hat Codemasters vielleicht den nächsten Hit am Start.

CLUB FOOTBALL

PS2



Die Statistiken der Athleten sind auf dem neuesten Stand – ein Ergebnis der engen Zusammenarbeit mit den Clubs.

Genre	Sportspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	Frühjahr 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.codemasters.com

Codemasters arbeitet derzeit an 15 verschiedenen Club-Football-Editionen. Der englische Entwickler macht Fußball-Träume wahr: Anhänger von AC Mailand, Juventus Turin, Inter Mailand, FC Barcelona, Ajax Amsterdam, Glasgow Rangers, Manchester United, Liverpool FC, Leeds United, Aston Villa, Arsenal London und Chelsea FC bekommen jeweils ein PS2-Fußballspiel, bei dem sich alles um „ihre“ Mannschaft dreht. Für den deutschen Markt wurden der Rekordmeister FC Bayern München, der noch amtierende Deutsche Meister Borussia Dortmund und der Hamburger SV unter Vertrag genommen. AOL Arena, Olympia- und Westfalen-Stadi-

on – die britischen Macher haben nicht nur PS2-Abbilder der Wettkampfstätten geschaffen, sondern bringen darüber hinaus durch vereinstypische Fangesänge die Hexenkesel zum Überkochen. Selbst der Einlauf der Profi-Kicker aus dem Kabinengang in die Fußball-Manege wurde nicht ausgelassen. Die Polygon-Modelle von Oliver Kahn & Co. können zwar den FIFA-2003-Sportlern nicht das Wasser reichen, lassen aber dennoch nur wenige Wünsche offen. Im Hinblick auf das Gameplay darf man kein Rasenschach wie bei PES 2 erwarten. Der sofort einsetzende Fußball-Spielspaß wird folgerichtig im Vordergrund stehen. ■ **DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Hier kommt keine Konkurrenz für Pro Evolution Soccer 2, doch für Bayern-, Borussia-, und HSV-Fans ein Geschenk des Himmels.

DRAGONS LAIR 3D

PS2



Ein ordentliches Schloss kann natürlich auch Geister vorweisen.

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Dragons Lair LLC
Erhältlich ab	Sommer 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.ubisoft.de	

Genau 20 Jahre ist es her, dass Dirk the Daring zum ersten Mal sein Schwert erhoben hat, um sich als Drachentöter zu beweisen. Er gehört neben Pac-Man, Pitfall Harry und Mario wohl zu den bekanntesten Videospiel-Helden. Nach unzähligen Auftritten auf den verschiedensten Plattformen – ursprünglich war es ein Coin-Op, das auf LaserDisc-Technik beruhte – schwingt der sympathische Held sein Schwert bald auch auf der PS2.

Die Story fußt auf dem 80er-Jahre-Klassiker: Prinzessin Daphne wurde von dem bösen Drachen Singe entführt. Ihr müsst in das finstere Schloss des Zauberers Mordroc, um die hübsche Lady zu befreien. Dirk bahnt

sich seinen Weg durch über 250 Räume und trifft dabei auf alte und neue Gegner. So müssen zahlreiche Puzzles – viele Passagen sind an das Original angelehnt – und andere Geheimnisse gelöst werden.

Dank der neuen 3D-Umgebung habt ihr nun völlige Bewegungsfreiheit und seid nicht an das klassische Klick-und-Play gebunden.

Hinsichtlich der Grafik haben sich die Entwickler für die derzeit angesagte Cel-Shading-Technologie entschieden. Übrigens: Für Dragons Lair 3D zeichnet sich die Kernmannschaft von damals, sprich Don Bluth, John Pomeroy, Gary Goldman und Rick Dyer, verantwortlich. ■ **AS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

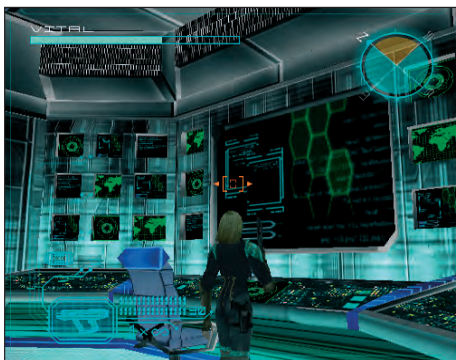
90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Dank neuer Optik und guter Steuerung vielleicht mehr als nur Durchschnittskost?

CY GIRLS

PS2



Eine blonde Computer-Expertin? Da kann doch was nicht stimmen.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	KCEJ
Erhältlich ab	Sommer
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami.com	

Der neueste Streich aus dem Hause Konami Japan basiert auf einer Nippon-Action-Figuren-Reihe, dort bekannt als „Cool Girls“. Zu den japanophilen Puppen hat Takara – eine Tochterfirma von Konami – keine richtige Hintergrundstory kreiert. Das soll dem Käufer erlauben, seiner Fantasie freien Lauf zu lassen. Anders gestaltet es sich bei dem gleichnamigen Third-Person-Shooter.

Die Hintergrundgeschichte: Ein Globaler Stromausfall hat die Wirtschaft in die Knie gezwungen und eine weltweite Panik ausgelöst. Viel Zeit ist seitdem vergangen und es scheint wieder Ruhe eingekehrt zu sein. Die Realität sieht aber anders aus: Noch nie

war die Kriminalitätsrate höher als heute. Nun gehen Gerüchte um, dass eine Geheimorganisation anfängt, die Straßen zu säubern und sich insbesondere der Cyber-Terroristen anzunehmen. Eine Organisation, die aus sexy Frauen besteht – den Cy Girls.

Ihr übernehmt die Rolle von Sky oder Shadow. Beide verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen. Das Game wird verschiedene Genres abdecken wie z.B. Martial-Arts-Fighting oder High-Tech-Schießereien. Dazu können die Girls neue Kampftechniken aus dem Internet laden. Eine zweigleisige Story, in die beide Charaktere verwickelt sind, soll euch vor den Bildschirm fesseln. ■ **AS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Vielversprechend

Cooler Mädels und eine Menge Action. Klingt nach einer guten Mischung.

FROGGER BEYOND

PS2



Der freche Franzose ist und bleibt der Feind Nummer Eins unserer kleinen grünen Freunde.

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	Mai 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami.com	

Die Geschichte von Frogger führt uns bis in die frühen 80er zurück. Seitdem hat der grüne Held etliche Plattformen hinter sich gelassen. Nun kehrt er nach seinem ersten, nicht so überzeugenden, Auftritt auf der PS2 zurück.

Am Vorabend seines Geburtstags erklärt „Der Rat der Ältesten“, dass Frogger erst eine Reihe von Prüfungen überstehen muss, um ein anerkanntes Mitglied der Sumpf-Gemeinschaft zu werden. Ehrgeizig macht sich er sich auf den Weg, um sich den nötigen Respekt zu verschaffen.

In guter alter Frogger-Manier balanciert ihr den kleinen Helden durch acht riesige

Levels. Dabei durchquert ihr verschiedene Welten, wie z.B. die Unterwasserwelt, eine High-Tech-Welt, oder den Untergrund. Im Laufe des Spiels erlernt Frogger drei zusätzliche Fähigkeiten. Neben dem Herumhüpfen und Gegnern ausweichen sammelt ihr fleißig Münzen. Diese könnt ihr im Shop für Extra-Leben oder andere Goodies auf den Kopf haben.

Frogger Beyond bietet neben dem Story auch einen Mehrspieler-Modus.

Grafisch bewegt sich Frogger Beyond im Mittelmaß. Das simple Gameplay und die leichte Steuerung machen diesen Titel für ein jüngeres Publikum interessant. ■ **AS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Hier werden Erinnerungen an den Arcade-Klassiker wach. Mal abwarten, ob Frogger uns erneut in seinen Bann ziehen kann.

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	 Progressive Scan	 50/60 Hertz umschaltbar		
Sound	 Sprachausgabe	 Dolby Surround	 Dolby Digital	 dts	 Dolby Surround Pro Logic II
Zubehör	 Lenkrad	 Force Feedback	 Light Gun	 Analog Joystick	
	 Maus-Unterstützung	 Multitap	 Keyboard		
	 i.Link-Option	 Tanzmatte			
Standard	 USK Empfehlung	 Anzahl der möglichen Spieler	 Memory Card	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB	

INHALT 03/2003

PLAYSTATION2

	Activision Anthology	96
	James Cameron's Dark Angel	96
	Devil May Cry 2	86
	Dr. Muto	88
	Evolution Skateboarding	95
	Fisherman's Challenge	98
	Metal Gear Solid 2: Substance	82
	Monster Jam Maximum Destruction	97
	NBA 2K3	94
	NFL 2K3	94
	NHL 2K3	94
	Rayman 3: Hoodlum Havoc	90
	Sega Bass Fishing Duel	98
	Silent Hill 2: Director's Cut	93
	Sword of the Samurai	97
	The Simpsons: Skateboarding	96
	Whirl Tour	98
	Zapper	97

PSONE

CT Special Forces	99
-------------------------	----



+ NEU +++ NEU +++ NEU +

DVD-BUTTON: Auf der play-TV-DVD findet ihr weitere Informationen zu diesem Spiel.



METAL GEAR SOLID 2

Substance

Noch mehr VR-Missionen? In Sons of Liberty gab es doch die umfangreichste VR-Mission aller Zeiten!



Eliminierte VR-Gegner lösen sich in ihre Polygone auf.



Was Tony & Co können, bringen Raiden und Snake schon lange.

Internet-Ranking



Wer im Missions-Modus den Highscore des jeweiligen Levels schlägt, bekommt einen Code. Diesen könnt ihr dann unter: http://www.konami.jp/products/mgs2_sub/index.html eingeben und euch so in einer Bestenliste verewigen. Die Rekorde der japanischen MGS-Spieler sind leicht zu übertrumpfen.

PS2 Was mag sich Konami dabei gedacht haben? Fast genau ein Jahr nach Erscheinen von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, kommt genau dieser zweite Teil noch einmal.

Hideo Kojima wollte dem Metal Gear-Fan immer mehr bieten: mehr Action, mehr Abwechslung und vor

allem mehr Spiel. Das alles haben viele Zocker in dem lange erwarteten Nachfolger der PSone-Legende vermisst. Mit Metal Gear Solid 2: Substance sollen sie bekommen, wonach sie verlangen.

Eines vorweg...

Metal Gear Solid 2: Substance ist kein vollkommen neues Spiel. Das Haupt-

szenario ist mit dem Sons-of-Liberty-Plot identisch. Einzig ein paar kleine Modifikationen sind vorgenommen worden. So besitzen die Soldaten jetzt mehr Trefferzonen und Animationen. Schießt man ihnen etwa in den rechten Arm, können sie ihre Waffe fortan nicht mehr benutzen. Die neuen Pin-up-Poster und Lampen an den Schilden der Terroristen sind Neuerungen, die hingegen kaum auffallen.

Selbst nach einem Jahr hat das Szenario noch nichts von seiner Klasse eingebüßt. Das kinoreife Abenteuer unterhält noch immer. Die Kritikpunkte allerdings haben ebenfalls noch immer Bestand: zu viel Story, zu wenig Gameplay. Aber dafür gibt es ja die neuen Spielmodi.

Virtuelles Training

Drei Schwerpunkte stehen in den VR-Missionen zur Auswahl: Im Sneaking-Modus gilt es, unbemerkt an den digitalen Wachen vorbeizuschleichen – gar nicht so einfach. Die Soldaten hören und sehen alles, egal ob es sich um das Klappern eines lockeren Bodenblechs, oder um einen Fußabdruck handelt.

Das Waffen-Training lehrt den Umgang mit Pistole, Sturm- und Scharf-

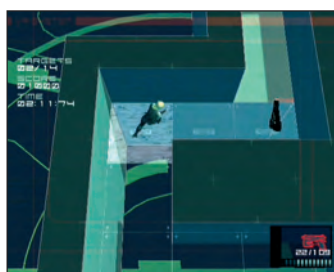


Minimalistisch ja, aber dennoch hat die Grafik der VR-Missionen einen super Stil.



Die musikalische Untermalung der neuen Spielmodi ist sehr mau ausgefallen. Eine Sprachausgabe fehlt ebenfalls.

schützengewehr, Sprenglandungen und Granaten, Raketenwerfern und Nahkampfaffen. In den Lektionen muss man Kisten und Scheiben innerhalb eines Zeitlimits treffen. Schnelligkeit und Zielgenauigkeit werden belohnt. Gleiches gilt für den First-Person-View-Modus. Zusätzliche Boni erhält man, wenn man seine Gegner nicht erschießt, sondern sie betäubt. Das ist



Variety-Modus: Besonders fies sind die verschwindenden Bodenplatten.

nicht einmal so schwer. Das Handling macht da schon mehr Probleme. Man merkt, dass japanische Entwickler im Ego-Shooter-Genre nicht besonders erfahren sind: strafen mit dem Steuerkreuz, bewegen mit dem linken-, umsehen mit dem rechten Analog-Stick und feuern mit dem Viereck-Button. Um diese Belegung effektiv nutzen zu können, bräuchte man vier Hände.

Sind die insgesamt 65 VR-Missionen gemeistert, steht euch ein weiterer Modus zur Auswahl. Die sieben Levels der Variety-Option sind ein Mix aus den vorherigen Trainings-Einheiten.

Weniger ist mehr

Die Grafik der VR-Einsätze ist einfach, es gibt weder aufwändige Texturen noch überzogene Effekte. Dieser Minimalismus betont den Simulationscharakter der Trainingseinheiten in der virtuellen Realität. Dass ihr euch im Cyberspa-



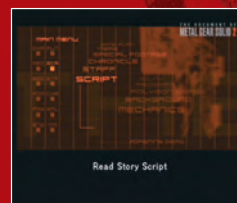
Wenn man seine Gegner nur betäubt, winken Bonuspunkte.



Trifft man die Ziele kurz hintereinander, gibt es einen Combo-Bonus.

The Documents of Metal Gear Solid

Metal Gear Solid 2: Substance liegt eine Bonus-DVD bei. Darauf findet der interessierte MGS-Fan detaillierte Hintergrundinformationen von Skizzen und 3D-Modellen über technische Erklärungen bis hin zur ausgearbeiteten Chronik. In The Documents of Metal Gear Solid werden alle Geheimnisse gelüftet. Eine wirklich geniale Zugabe.



ce befindet, wird durch das skizzenhafte Layout der Levels sowie die eingelebten Daten unterstrichen. Beispielsweise werden die Trefferzonen der Gegner und die Einschläge der Patronen in den Wänden markiert.

Einsatzgebiete der Alternative-Missions sind nicht der virtuelle Raum, sondern die Schauplätze des Haupt szenarios. Sowohl auf dem Tanker als auch auf der Big-Shell-Plattform entschärft ihr Bomben, eliminiert eine vorgegebene Anzahl von Gegnern oder bewegt diese dazu, aufzugeben. Und das alles innerhalb eines bestimmten Zeitlimits. Um den Photograph-Modus spielen zu dürfen, müsst ihr erst die 25 Levels erfolgreich durchlaufen haben.

Vielfacher Spielspaß?

Sowohl die VR-, als auch die Alternative-Missionen kann der Spieler entweder mit Raiden oder mit Solid Snake ange-



VR-Missions



Bereits für Metal Gear Solid (PSone) gab es VR-Missionen. Damals waren sie von Anfang an Teil des Spiels. Später ist noch eine Add-on-CD mit weiteren VR-Missionen zum Budgetpreis erschienen. Schade, dass man bei MGS 2: Substance von dieser Idee abgekommen ist.

○ Ego-Shooter-Tipp: Unbedingt im Optionsmenü die Steuerung umstellen.

○ Wer sieht es? Genau, Snake trägt das Outfit aus Metal Gear Solid 1.

hen. Der Unterschied zwischen den beiden Wahlmöglichkeiten liegt im Schwierigkeitsgrad. Snake wird mit denselben Aufgaben konfrontiert, muss aber beispielsweise in den Weapon-Modi mehr Ziele in der gleichen Zeit ausschalten oder in den Stealth-Szenarios mit veränderten Laufwegen des Wachpersonals fertig werden.

Bewährt man sich in den Missions-Modi, erhält man als Belohnung neue Outfits, die mit neuen Herausforderungen verbunden sind. Raiden kann etwa im Ninja-Anzug agieren. Legt er diesen an, ist er ausschließlich mit einem

Schwert bewaffnet. Schleicht er hingegen nackt durch die Gänge, muss er vollkommen ohne Ausrüstung auskommen. Snake kann einen Smoking, das Outfit von Pliskin, oder seine Kluft aus dem ersten Teil anlegen.

Wiedergutmachung?

Der wahre Held der Metal-Gear-Serie ist und bleibt für viele Solid Snake. Wem Raiden ein Dorn im Auge ist, der kommt bei den Snake Tales auf seine Kosten. In den fünf Mini-Szenarios steht die MGS-Ikone im Mittelpunkt.

Die Episoden sind voneinander unabhängig und stehen auch nicht im Zusammenhang mit den Geschehnissen von Sons of Liberty. Die Snake Tales verlaufen nicht parallel zu dem Plot um Raiden, sondern Snake muss nun fadenscheinige Missionen erfüllen. Etwa, Otacons Schwester Emma auf der Big-Shell-Plattform, oder Meryl Silverburgh auf dem Tanker finden. Dabei müsst ihr vollkommen ohne Radarschirm und Codec auskommen. Unterhaltungswert haben die Snake Tales gewiss, ein deutlicherer Bezug zur eigentlichen Geschichte von Metal

Gear Solid 2 wäre aber wünschenswert gewesen.

Sneak-Grind

Metal-Gear-untypisch ist der Skateboarding-Modus. Hier zeigt KCE Osaka (Evolution Skateboarding, Test Seite 95) die sportliche Seite von Solid Snake und Raiden. Genau wie in bekannten Funsport-Spielen könnt ihr dabei verschiedene Ollies, Grinds, Flips, Graps und Spins vollführen. Auf dem Big-Shell-Parcours muss man Highscores knacken, Goodies einsammeln, Gegenstände zerstören und bestimmte Tricks zeigen. Für die richtige Atmosphäre sorgt die Punkversion des Metal-Gear-Solid-Themes. Für lang anhaltenden Spielspaß fehlt es dem Skateboarding-Modus an Umfang, aber für etwas sportliche Abwechslung zwischendurch genügt er vollkommen. ■



FAZIT | Mark Liebold

Das Spiel hat eine ganze Menge zu bieten. Von dem hervorragenden Hauptszenario und den zusätzlichen Spielmodi abgesehen, findet sich noch eine Bonus-DVD in der Verpackung (siehe Kasten). Hardcore-Fans werden also auf keinem Fall an dem Titel vorbei kommen. Wer Sons of Liberty bereits sein Eigen nennt, und schon mit den VR-Trainings-Missionen des PSone-Vorgängers nichts anfangen konnte, muss sich das Spiel nicht noch einmal kaufen. Zockern, die im ersten MGS für PS2 die Action vermisst haben, müssen sich im Klaren sein darüber, dass es in Substance zwar über 500 Missionen gibt, diese aber erstens meist sehr kurz sind, zweitens keinen Zusammenhang haben und sich drittens inhaltlich gleichen. Die Wertung von MGS 2: Sons of Liberty bleibt nicht bestehen. Zwar bekommt man unterm Strich mehr für sein Geld, dennoch hat der Zahn der Zeit schon etwas an dem Action-Adventure genagt.

POSITIV

- hervorragendes Hauptszenario
- 500 zusätzliche Missionen
- The Documents of Metal Gear Solid

NEGATIV

- zusammenhanglose Spielmodi
- wenig Abwechslung in den Bonus-Modi

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
Blood Omen 2	89%	04/02
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	88%	12/01
Hitman 2: Assassin	87%	10/02

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	1	PlayStation 2
Hersteller	Konami	80KB	USK	16 Jahre	METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Entwickler	KCEJ West				
Erhältlich ab	28. März				
Preis	ca. 60 Euro				
WEB-INFO:	www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/index.html				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 91%
Sound 90%

RATING (PROZENT)
90



○ Falsch gedacht. Leider kann man mit Snake nicht das Hauptszenario nachspielen.



RED★FACTION II™



85%



88%



88%



86%



85%

„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: ‚Red Faction II‘ hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen.“

Players 12/2002

DIE MAUER MUSS WEG!

„Lautes Actionfest für die Sinne.“

PlayZone 12/2002



PlayStation®2

© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



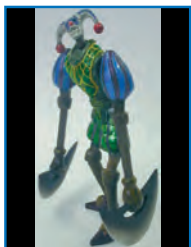
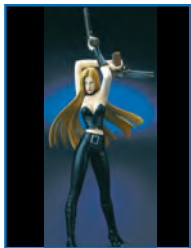
DEVIL MAY CRY 2

Können Teufel wirklich weinen...? Capcoms Trauerspiel löst unerwartet Heulkrämpfe aus!



Devil May Cry: die Action-Figuren

Im Frühjahr 2003 bringt Toycom sechs 6-inch-Action-Figuren (ca. 15 cm) zu Devil May Cry heraus. Neben Dante erscheinen Trish und vier verschiedene Marionetten-Charaktere. Die Figuren werden in gut sortierten Comic-Shops erhältlich sein. Der Preis pro Figur ist derzeit noch nicht bekannt.



Die simplen Verhaltensmuster der Dämonen sind schnell durchschaut.



Manche Rätsel wurden vom Vorgänger kopiert.

PS2 Teuflicher Chartbreaker: Gleich in der ersten Woche stürmte Devil May Cry 2 an die Spitze der japanischen Verkaufshitparaden. Innerhalb von zwei Tagen sollen angeblich exakt 196.169 Exemplare über die Ladentheke gewandert sein. Die Kauflust der Nippon-Zocker kann man jedoch kaum nachvollziehen. Schließlich haben japanische Videospiel-Kritiker dem zweiten Teil des Action-Titels einige Tage zuvor ernüchternde Wertungen beschert. Ist das ein böses Omen...?

Unlogisches Duo

Devil May Cry 2 besteht aus zwei DVDs. Auf der einen Scheibe befindet sich der Handlungsstrang von Dante, auf der anderen der von Lucia. Während der Held des ersten Teils immer noch als Devil Hunter (Teufelsjäger) agiert, gehört die Lady zur Gattung der Protectors (Beschützer).



Die Levels wirken recht trist. Ihnen fehlt es an Details und grafischen Spielereien.

Genau an diesem Punkt geht das Devil-May-Cry-Drama los: Dem Spieler werden in unregelmäßigen Abständen wirre Story-Brocken vorgeworfen, d.h. bei sämtlichen Zusammenhängen bzw. Aktionen zwischen den beteiligten Personen tappt man im Dunkeln. Selbst den Prolog versteht man erst, wenn man mit einer der beiden Figuren den lächerlichen Abspann gesehen hat.

So ist es kein Wunder, dass Capcom den Plot seit der Welturaufführung bis hin zum Release-Date Ende Januar geheim gehalten hat. Den verständlichsten Story-Fetzen als Vorgeschmack:

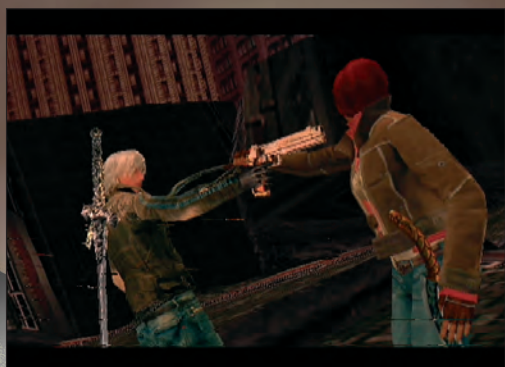
Industriegigant Arius versucht, auf der Insel Vie de Marli „auf Teufel komm raus“ alte dämonische Mächte heraufzubeschwören, mit denen er die Herrschaft über das Eiland übernehmen kann. Vor Urzeiten haben die Einwohner zusammen mit Dantes Vater Sparda gegen die Mächte der Finsternis gekämpft.

Verdammt in alle Ewigkeit

Was hat sich im Vergleich zu Devil May Cry Nr. 1 geändert? Die Antwort: Kaum etwas. Stattdessen ist das Level-design ein herber Rückschlag. Der pri-



Die Unterwasser-Levels (nur Lucia) können dem ersten Teil buchstäblich nicht das Wasser reichen.



Lucias Geschichte ist überwiegend vor oder hinter Dantes Aktionen angesiedelt.



Dante kann nun im Sturzflug schießen. Jedoch ist die Kameraführung dabei ein Graus.

mitiv lineare Aufbau der 18 Dante- und 13 Lucia-Missionen ist enttäuschend. Verwickelte Passagen, heikle Jump'n-Run-Drahtseilakte, coole Mini-Rätsel etc... – solche Stärken des millionenfach verkauften Prequels fehlen gänzlich.

Während sich Dantes Weg einen Tick schwieriger gestaltet als der von Lucia, bleibt die Spieldauer für beide CDs unter zehn (!) Stunden. Ausschlaggebend für dieses Dilemma sind auch die stupiden Gegner. Musste man vor rund anderthalb Jahren noch herausfinden, wo die Schwachpunkte sämtlicher Gegner-Spezies lagen, reicht nun monotones Button-Drücken aus. Selbst Zwischen- und End-Bosse zeigen keine abstrakten Verhaltensmuster auf. Ein trauriges Indiz: In Dante-Abschnitt Nr. 5 genügt es, den Protagonisten unter das Geschütz-Rohr eines Dämonen-Panzers zu platzieren, um dessen Energieanzeige ruck, zuck zu dezimieren... gäääh.

Mehr Schein als Sein

Glücklicherweise haben die Capcom-Entwickler die Finger vom Orb-System gelassen. Die roten Kugeln sind erneut Valuta für diverse Waffen-Upgrades und Items. Altbewährte Devil-May-Cry-Arti-

kel wie „Holy Water“ oder „Untouchable“ sind nicht mehr im Sortiment. Solche Abstriche fallen jedoch nicht ins Gewicht, da der Schwierigkeitsgrad jetzt auf einem lachhaften, übertrieben einfachen Niveau dümpelt. Es lohnt sich höchstens, die Levels von Dantes Ebony-&Ivory-Pistolen, von seinem Rebellion-Schwert, Lucias Cutlaseer-Kurzscherer und Silber-Wurfmesser zu steigern. Für diese Mühen wird man bei den Fights mit besseren Style-Bewertungen à la „Bingo“, „Are you Ready“ oder „Showtime“ honoriert.

Eine Schlüsselrolle spielt bei beiden Hauptdarstellern das Amulett. Hier lassen sich drei Edelstein-Formen, wiederum unterteilt in maximal drei Kategorien, einsetzen und beliebig kombinieren. Die verschiedenen Auswirkungen (Flugeigenschaft, Selbstheilung, Blitz-attacke usw.) präsentieren sich abschließend im Devil-Trigger-Mode.

Let's Cry Baby!!!

Wie schon im TestScreen-Bereich der playTV-DVD angedeutet, weiß man nicht genau, ob man bei der Grafik lachen oder weinen soll. Wer Devil May Cry kennt, wird die Hände über dem Kopf zusammenschlagen beim Anblick des verunstalteten Nachfol-

gers. Aus dem einst so detailreichen State-of-the-Art-Polygon- und Texturfeuerwerk ist ein trostloser, technisch rückständiger PS2-Auftritt geworden. Vergleicht man das imposante Wasserszenario (Piratenschiff) des ersten Teils mit Lucias faden Schwimm-Intermezzo, liegen grafische Welten dazwischen.

War die hektische, gelegentlich schlecht positionierte Kamera bei Dantes erstem Abenteuer ein kleiner Makel, sind die jetzigen Blickwinkel eine mittlere Katastrophe. Allzu oft verliert man die Gegner aus den Augen oder es geht gleich die ganze Übersicht flöten... ■

Limited Editions



In Japan hat Capcom verschiedene Editionen von Devil May Cry 2 veröffentlicht. Version 1 beinhaltet nur das Spiel samt Lucia-/Dante-Wende-Cover. Zur Version Nr. 2 gehört ein Papiermodellbausatz und ein Amulett. Version 3 entspricht Version 2. Allerdings gehört noch eine Sonder-Spielehülle dazu. Version 4 beinhaltet nur das Spiel und das Amulett. Bezugsquelle: www.otaku.com.hk

FAZIT | Dirk Gemeinhardt

Aus den Versprechungen des Devil-May-Cry-Producers Tsuyoshi Tanaka ist wenig geworden. Teil 2 weist in allen Bereichen Schwachstellen auf. Wurde Devil May Cry damals in erster Linie wegen der miesen PAL-Umsetzung nicht mit dem play-King ausgezeichnet, fehlt es Devil May Cry 2 an mitreißenden Innovationen und einem logischen Konzept. Herr Tanaka, das mit dem höheren Coolness-Faktor war wohl nix! Denn neben der grafischen Tristesse, der zu kurzen Spieldauer, dem anspruchslosen Schwierigkeitsgrad und der phlegmatisch ausgearbeiteten Story muss auch das Monster-Design getadelt werden. Keine der 45 Kreaturen besitzt Charisma, alle wirken fantasielos. Wo liegt der Hund begraben? Ein Erklärungsansatz für die Videospiel-Enttäuschung, die leider im selben Atemzug mit The Getaway genannt werden muss: Resident-Evil-Altkmeister und Devil-May-Cry-Schöpfer Shinji Mikami hat das Projekt nicht mehr aktiv betreut.

POSITIV

- zwei Handlungsstränge

NEGATIV

- schlechte Kameraführung
- anspruchsloses Gamedesign
- detailarme Grafik

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Z.O.E: Zone of the Enders	87%	03/01
2 Devil May Cry	84%	12/01
3 Devil May Cry 2	69%	03/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY LEADER	SPELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom		1	
Entwickler	Capcom	367KB		
Erhältlich ab	28. März			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.capcom-europe.com				

Besondere Auszeichnungen:

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

Grafik 78%

Sound 80%

RATING (PROZENT)

69



Keine Fingerkrämpfe wie bei Devil May Cry mehr: Die Button-Belegung entspricht der des japanischen Originals.



DR. MUTO

Wahnsinn macht sich breit – Dr. Muto ist der König der durchgeknallten Anti-Helden!



Die Verwandlungen finden unter einem Lichtgewitter statt.



Nur als Gorilla kann sich der Doktor an den Netzen entlang hangeln.

DNS oder DNA?



Um sich in Tiere verwandeln (morphen) zu können, braucht Dr. Muto zunächst die DNS der Lebensform. DNS ist die Abkürzung für Desoxyribonukleinsäure oder, international gesprochen, Desoxyribonukleinsäure (DNA). In diesen Doppelhelix-Molekülsträngen sind alle Erbinformationen einer Lebensform „gespeichert“.

PS2 Auf dem Planeten Midway (die Entwickler von Midway Games lassen grüßen) sind die Rohstoffe verbraucht und den Bewohnern droht ein Leben in Dunkelheit und Kälte. Also überträgt die Regierung dem viel versprechenden, obgleich völlig durchgeknallten Dr. Muto die verantwortungsvolle Aufgabe, eine neue Energiequelle zu erfinden.

Dem Ingenieur ist ja bekanntlich nichts „zu schwören“ und so präsentiert Dr. Muto bald den Genitor 9000. Dieser Apparat soll den ganzen Planeten mit Strom versorgen und so die Energiekrise abwenden. Doch wie in einem schlechten Film geht die Premiere völlig in die Hose und der Planet zerbricht bei einer verheerenden Explosion in

mehrere große Stücke. Um sein Versagen zu korrigieren, muss Dr. Muto vier andere Himmelskörper nach diversen Items absuchen, um seine Welt und seine Haut zu retten.

Umfangreiches B-Movie

An dieser Stelle übernimmt ihr die Steuerung des abgedrehten Doktors. Muto entpuppt sich von der ersten Minute an als bizarres Ergebnis von B-Movie-Anleihen und gediegenem Jump'n-Run-Gameplay. Damit sich der Wissenschaftler aus der Affäre ziehen kann, benötigt er dringend Tera, eine besondere Biomasse. Er muss dazu auf den vier Planeten Tottec, Aqueum, Flotos und Mazon über 80 Tera-Moleküle auftreiben. Doch damit nicht genug: In jedem der 22 Levels sind

außerdem unzählige Isotope, DNS-Stränge, Formeln, Blaupausen und Teile des Genitors 9000 verteilt.

Nachdem der Spieler im Labor des glücklosen Akademikers zunächst eine Art Transporter neu gestartet hat, geht es auch schon auf die Reise zum ersten Planeten. Dieser dient dem intergalaktischen Schlimmfinger und Erzfeind Dr. Mutos, Burnital, als Sondermülldeponie. Die Suche wird natürlich durch allerlei skurrile Gegner erschwert. Wachhunde, Schaben, Spinnen, Affen, Käfer und Aufseher versuchen, ihn abzuhalten von seinem Vorhaben.

Dein Freund, der Sklave

Die Steuerung erweist sich im Kampf ums Überleben als hilfreich. Der linke



Achtbeiniger Freak – gerade als Spinne macht Muto eine extrem alberne Figur!



Einige Level-Aufgaben müsst ihr unter Zeitdruck erledigen, läuft die Zeit ab müsst ihr von vorn beginnen.



Die Levelbosse sind schwer zu knacken und verlangen ein gesundes Nervenkostüm.

Stick bewegt den Doktor, der rechte die Kamera. Leitern erklimmt der nervöse Weißkittel automatisch, springen kann er mit dem X-Button. Kommen euch bössartige Kreaturen zu nahe, zückt ihr Mutos handlichen Elektroschocker und verpasst den Mutanten beherzt einen Stromschlag. Wollt ihr euch der Gegnerschar endgültig entledigen, betätigt ihr die Alternativ-Funktion der Splizzgun und feuert eine Schallwelle ab. Umgehend lösen sich die Gegner in ihre Einzelteile und gleichzeitig in Lebensenergie spendende Herzen auf.

Neben dem ganzen Viehzeug, das euch ernsthaft ans Leder will, gibt es aber auf den Planeten auch vergleichsweise harmlose Zeitgenossen: Die Gomer! Diese genetisch gezüchteten Sklaven dienen euch als „Hiwis“ (Hilfs-Willis). Mit einem Elektroschock werden sie für einen kurzen Zeitraum in einem Kraftfeld gefangen und anschließend auf Schalter und Generato-

ren abgefeuert. Diese aktivieren dann wiederum Türen und Lifte.

Wechselbalg mit Brille

Einige Bereiche der einzelnen Levels kann Dr. Muto nicht problemlos passieren. Zum Beispiel kann er sich nicht in enge Höhlen zwängen. Glücklicherweise kann sich Muto in fünf verschiedene Tiere verwandeln. Zu Beginn habt ihr nur die Formel und DNS (Desoxyribonukleinsäure) um euch in eine Maus zu transformieren. Als kleiner Nager könnt ihr dann z.B. auch Höhlen erkunden, in die der Doc sonst nicht hinein käme. Je mehr Kreaturen ihr erledigt, desto mehr DNS sammelt sich in eurem Inventar. Mit den dazugehörigen Formeln stehen euch dann bald auch die Lebensformen Gorilla, Spinne, Fisch und Moskito zur Verfügung. Wenn ihr findet, dass der Doktor schon in seiner menschlichen Gestalt wie ein Idiot aussieht, dann wartet mal ab, bis ihr den Gorilla oder



Manchmal könnt ihr herumstehende Kanonen benutzen.



Oldschool? An einigen Stellen ist klassische 2D-Jump'n-Run-Action angesagt.

den Moskito seht. Hier werden Erinnerungen an alte Schwarz-weiß-Movies aus den Fünfzigern, wie z.B. „Die Fliege“ wach. ■

Wer ist Dr. Muto?



Der verstörte Wissenschaftler heißt mit vollem Namen Dr. Otto Hans Muto und ist 30 Jahre alt. Er ist von dem Gedanken besessen, der Menschheit zu beweisen, welch großes Genie er ist. Sein Assistent Janky ist seine Schöpfung und Professor Burnital sein erklärter Erzfeind!



Freundlicherweise sind die Wege zu wichtigen Schaltern ausgeschildert.

FAZIT | Marc Kirzeder

Umgebungsgrafik, Gegner- und Leveldesign von Dr. Muto können sich sehen lassen. Die Areale sind detailreich und ziehen flüssig am Spielerauge vorbei. Slowdowns sind die Ausnahme und wirken sich nicht negativ auf das Gameplay aus. Die Steuerung ist technisch sauber und schnell zu lernen. Der Schwierigkeitsgrad ist einsteigerfreundlich und steigt moderat an. Bei den Levelbossen haben die Entwickler jedoch die Spielbalance verloren und haben den Schwierigkeitsgrad einen Tick zu heftig angezogen. Kurz: Die Boss-Fights zerren an den Nerven! Sound und Musik sind akzeptabel, die Tonqualität (in Dolby Pro Logic II) ist überragend. Die deutsche Synchro ist ein Schwachpunkt, die englischen Originalstimmen sind überzeugender! Dr. Muto ist eine erfrischende Genre-Alternative, hat jedoch keine echten Innovationen unterm Kittel. Deswegen bleibt der Titel trotz guter Ideen hinter der Referenz Ratchet & Clank zurück.

POSITIV

- abwechslungsreiches Gameplay
- originelles Charakterdesign
- sehr umfangreich

NEGATIV

- deutsche Synchro amateurhaft
- Bildschirmtexte teils schlecht übersetzt

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Ratchet und Clank	92%	11/02
2 Jak und Daxter: The Precursor Legacy	91%	12/01
3 Sly Raccoon	87%	01/03

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPELLER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	125KB	1	
Entwickler	Midway			
Erhältlich ab	März			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.konami-europe.com			

Besondere Auszeichnungen:

KING OF THE HILL

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 85%

Sound 87%

RATING (PROZENT)

83



RAYMAN 3

Hoodlum Havoc



Zwar kommt er ohne Arme und Beine daher, dafür hat er aber ein sehr abwechslungsreiches Gameplay.



Die Treffer werden durch comicartige Sprüche dargestellt.



Nach sechs Befreiungen wird der Lebensenergiebalken verlängert.

Der Wettlauf um die Lums

Durch das Einsammeln von Edelsteinen, das Abknallen von Gegnern und durch bestimmte Schnappschüsse erhaltet ihr während des Spiels Punkte. Am Ende des Abenteuers könnt ihr euch mit einem Code auf der Website

www.raymanzone.com verewigen und euch auf diese Weise mit den anderen Community-Mitgliedern messen. Außerdem erhaltet ihr durch das Anmelden in der Community, durch das Posten im Forum, durch das Veröffentlichen von Screenshots, durch das Teilnehmen an Polls etc., neue Lums. Mit denen könnt ihr wiederum Videos, Hintergrundbilder, Goodies und vieles, vieles mehr kaufen.



Der Sequel-Wahn, den erfolgreiche Produkte auslösen, ist ja hinlänglich bekannt. Nicht selten handelt es sich dabei jedoch um halbgarer Aufgüsse des Vorgängers, die nur minimale Verbesserungen und kaum neuartige Features aufweisen. Rayman gehört zu den Jump'n-Run-Spielen, die sich weltweit am besten verkaufen. Ganz klar, dass

auch hier die Reihe der Fortsetzungen nicht abreißt.

Allerdings gehört Rayman 3: Hoodlum Havoc zu den großen Ausnahmen, es ist ein wirklich gelungenes Sequel. Ubi Softs Maskottchen gehört nun auch zu den Action-Adventure-Helden. Was nicht bedeuten soll, dass es keine Jump'n-Run-Elemente mehr gibt. Man hat eine gute Mischung aus beiden

Genres kreiert und unterm Strich ist ein sehr abwechslungsreiches Abenteuer dabei herausgekommen.

Guten Appetit

Dumm gelaufen! Einst waren die roten Lums die friedliebendsten Geschöpfe, die man sich nur vorstellen kann, sie strahlten ausschließlich positive Energie aus. Eines Tages aber, als ein einzelner roter Lum etwas sehr Schreckliches erblickte, hat er sich in einen schwarzen, bösen, Furcht einflößenden Lum verwandelt. Und als solcher will er seine roten Artgenossen ebenfalls auf „die dunkle Seite der Macht“ ziehen. Eines Tages hatte er sich eine riesige Armee geschaffen aus verhüllten Soldaten – die Hoodlums. Jetzt versucht das gemeine Pack, das Herz der Welt zu zerstören.



An Wänden und Decken kann sich der Held auch entlang hangeln – wenn ein Netz vorhanden ist.

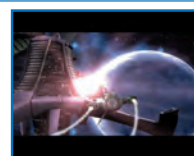


Auch in eisigen Winterlandschaften hat es Rayman mit den Hoodlums zu tun.



○ Mit seinem rotierenden Haar kann Rayman auch größere Entfernungen überwinden.

Raymans Schwester



Rayman-Papa Michel Ancel hat diesmal kaum am neuen Titel mitgewirkt. Er sitzt schon seit geraumer Zeit an seinem neuen „Kind“ Project BG&E (Arbeitstitel) und unterstützte die Rayman-3-Crew nur hie und da, wie etwa bei der Gestaltung von Raymans neuem Look. Ansonsten hat er sich voll auf sein Team verlassen, die meisten davon waren auch schon bei Teil 2 dabei.

Raymans treuer Begleiter, der Frosch Globox, hat aus Versehen André, den Chef der Dark Lums verschluckt. Nebenwirkung: Er ist seitdem der Sucht nach Pflaumensaft verfallen und sein Inneres lenkt zudem den Zorn aller Hoodlums auf Globox. So muss der Held ohne Gliedmaßen nicht nur die Welt vor dem Untergang retten, sondern auch einen Arzt finden, der den bösen Lum aus Globox' Magen entfernt.

Eins nach dem anderen

Der lineare Spielverlauf ist zwar mit einigen Rätselpassagen gespickt, im Großen und Ganzen läuft es aber darauf hinaus, dass sich so manche Tür oder manches Hindernis erst öffnen bzw. umgehen lassen, wenn ihr zuvor eine spezielle Aufgabe erfüllt habt. Mit der Wirbelfaust könnt ihr beispielsweise gewisse Pflanzen zusammenschrumpfen lassen. An diese gelangt ihr manchmal erst dann, wenn alle Gegner auf dem Bildschirm beseitigt worden sind. Außerdem müssen jede Menge der obligatorischen Standard-Schalter/Hebel-Tür-Mechanismen ausgelöst werden.

Die diversen Goodies erhält Rayman nicht nur, wenn er Hoodlums tötet, sondern auch, wenn er Kleinlinge befreit. Bevor diese in ihre Freiheit entschwinden, hinterlassen sie entweder ein paar

Edelsteine oder eine Dose, mit deren Hilfe Rayman auf neue, zeitlich begrenzte Spezialattacken zurückgreifen kann: Mit einem Eisengreifer kann er sich an Haken festhalten und durch die Gegend schwingen. Dieses Goodie kann aber auch als Waffe fungieren. Hat sich die Kralle an Feinden festgehakt, so kann man ihnen fortwährend Stromschläge verpassen. Einige der anderen Fähigkeiten, wie der Supercopter, die Torpedofaust etc. könnt ihr auch dem Clip auf unserer DVD entnehmen.

Abwechslung reichlich

Mit spezieller Ausrüstung gelangt der Held auch an Örtlichkeiten, die ihm zuvor nicht zugänglich gewesen sind. Dort kann er jede Menge Extrapunkte sammeln, durch die wiederum verschiedene Mini-Games und lustige Videosequenzen freigeschaltet werden.

Fast jeder Bossgegner muss mit einer eigenen Taktik bekämpft werden. Doch nicht nur die Kämpfe gestalten sich unterschiedlich, sondern das komplette Gameplay wird nie Langeweile aufkommen lassen. So müsst ihr gute, alte Jump'n-Run-Passagen bewältigen, die Bordkanone eines Gleiters bedienen, in eurem Schuh umherfahren, im Wasser schwimmen, auf einem Snowboard den Berg hinabdüsen, mit einem

Hoverboard die Kleinling-Autobahn bewältigen und und und... Die verschiedenen Gameplay-Elemente sind so angeordnet, dass stets für Abwechslung gesorgt ist. Denkt man sich: „Nach diesem Level ist Schluss für heute“, hängt man doch meistens noch einen dran – eben weil der neue Teilabschnitt mit einem anderen, fesselnden Feature fasziniert. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Ubi Softs Maskottchen springt nicht mehr ausschließlich durch die Gegend. Schusswechsel und actiongeladene Kämpfe sind diesmal ebenso vorhanden wie Abenteuer-Elemente. Die Grafik der dreidimensionalen Welten mit über 40 unterschiedlichen Levels wechseln dabei von kunterbunt und quitschfidel bis hin zu düster und beklemmend. Dabei ging die Framerate nicht einmal ansatzweise in die Knie. Die Soundeffekte begleiten die Aktionen auf dem Bildschirm gekonnt, dafür aber enttäuscht der Soundtrack. Das Gedudel ist zwar ebenso abwechslungsreich wie das Gameplay, kann aber dennoch schnell nerven. Der größte Feind des Spielers wird die Kamera sein. Vor allem in Spielpassagen, in denen man von oben auf ein bestimmtes Objekt springen muss, oder in heftigen Schusswechseln, wo die Zeit zum eigenhändigen Nachjustieren einfach fehlt. Trotzdem ein Pflichtkauf für alle Jump'n-Run-Fans!

POSITIV

- sehr abwechslungsreich
- bezaubernde Umgebungsgrafiken
- astreine deutsche Synchro
- permanente Speichermöglichkeit

NEGATIV

- insgesamt etwas zu kurz geraten
- langweilige Musik
- Kameraeinstellung kann stellenweise nerven

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Ratchet & Clank	92%	11/02
2 Jak & Daxter: The Precursor Legacy	91%	12/01
3 Sly Raccoon	88%	01/03

PLAY DATEN

Genre	Jump'n'Run	MEMORY CARD	SPELER	1	RAYMAN 3
Hersteller	Ubi Soft	73KB			
Entwickler	Ubi Soft				
Erhältlich ab	13. März				
Preis	ca. 60 Euro				
WEB-INFO:	www.raymanzone.com				

Besondere Auszeichnungen:

play KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

Grafik 85%

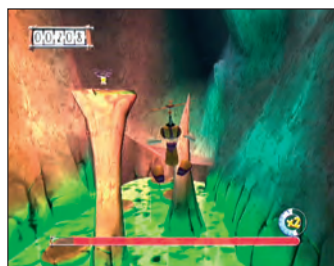
Sound 79%

RATING (PROZENT)

89



○ Mit der Schultertaste kann man die Feinde anpeilen und ihnen Schüsse mit Effet verpassen.



○ Jedes Goodie ist zeitbegrenzt. Man sollte deshalb wissen, wohin die Reise geht.

GEWINNSPIEL

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Er hat keine Arme und keine Beine! Trotzdem bringt er uns aber ein paar fette Preise. Wer über einen Internet-Zugang verfügt, kann sich auch bei www.raymanzone.com in der dortigen Community anmelden und beim „Wettlauf um die Lums“ teilnehmen. Auf der Website geht es um alle Rayman-Spiele. Ihr könnt euch mit gleichgesinnten Mitgliedern im Forum austauschen, Infos über euren Lieblingscharakter erfahren und, und, und... Und natürlich auch Preise gewinnen. Denn dort werden regelmäßig Gewinnspiele veranstaltet.

AUCH WIR HABEN EIN PAAR ERLESENE PREISE FÜR EUCH

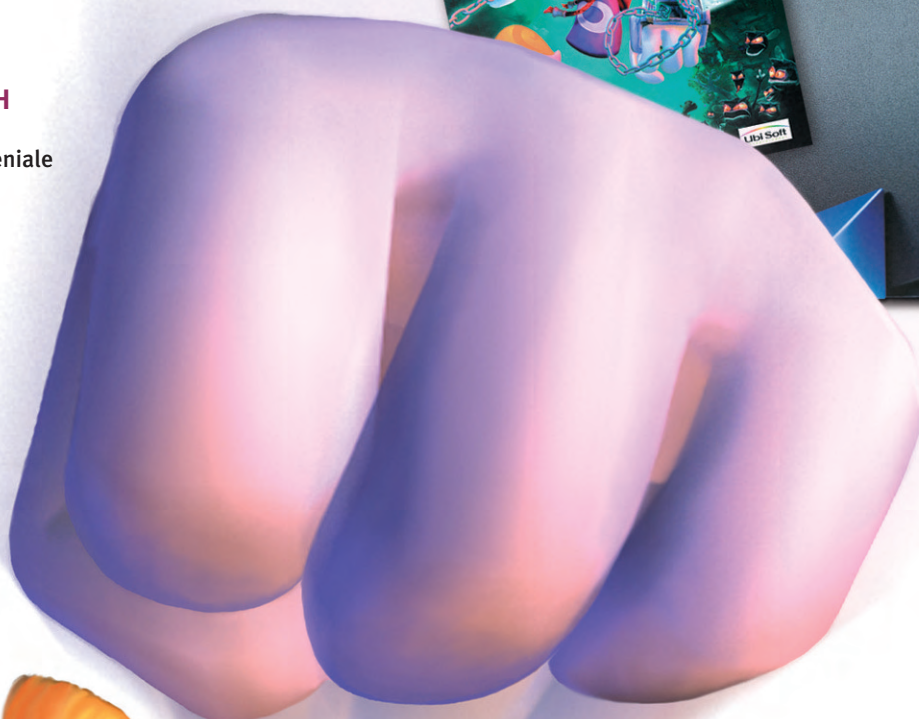
play verlost mit freundlicher Unterstützung von Ubi Soft fünf geniale Rayman-3-Pakete.

HAUPTPREIS

- 1 PlayStation2
- 1x Rayman 3: Hoodlum Havoc (PS2-Spiel)
- 1 Rayman 3 Kaffeetasse
- 1 Rayman 3 Flachmann
- 1 Rayman 3 Magnetset

PREISE 2 – 5

- 1x Rayman 3: Hoodlum Havoc (PS2-Spiel)
- 1 Rayman 3 Kaffeetasse
- 1 Rayman 3 Flachmann
- 1 Rayman 3 Magnetset



Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Welches Getränk muss Globox zu sich nehmen, um den Quälgeist in seiner Magengegend ruhig zu stellen?

- A: Multivitamin-12-Frucht-Saft**
- B: Pflaumensaft**
- C: Tomatensaft**

Schickt die richtige Lösung an:
 Cypress GmbH
 Redaktion play
 Stichwort: Vorsicht, da ist Saft drauf!
 Max-Planck-Str.13
 97204 Höchberg
 oder per E-Mail: Saft@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der **25. März 2003**. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

SILENT HILL DIRECTOR'S CUT

James kehrt zurück – mit einem Schmankerl im Gepäck! Wir durchleuchten seine Taschen und zeigen, was der Director's Cut zu bieten hat



○ Auch bei den Gegnern hat sich nicht viel getan.



○ Im Herrenhaus lässt Maria mal so richtig die Puppen tanzen.

PS2 Bei Silent Hill 2: Director's Cut handelt es sich nicht um ein neues Spiel. Man könnte es eher als ein Silent-Hill-2-Update bezeichnen. Im Vergleich zum PSone-Klassiker Resident Evil: Director's Cut (1997), der im Hinblick auf Gegner- und Item-Positionierung richtig überarbeitet worden ist, hat Konami den Director's Cut „nur“ mit einem zusätzlichen Bonus-Szenario ausgestattet.

Schauriger Anfang

Im eigentlichen Spiel bekommt James Sunderland einen Brief von seiner Frau Mary. Sie ist aber schon seit drei Jahren tot. James macht sich auf ins kleine Städtchen Silent Hill und will dort der Sache auf den Grund gehen...

„Born from a Wish“ ist das zweite und neue Szenario im Director's Cut. Ihr spielt dabei Maria, die James des Öfteren über den Weg läuft. Genau dieses neue Szenario ist der Anreiz des

Spiels. Er beleuchtet die Geschichte von Maria und lüftet das eine oder andere Geheimnis von Silent Hill.

Das neue Abenteuer beginnt im Heaven's Night Club. Von dort gehts durch die nebligen Straßen von Silent Hill ins Baldwin-Haus. Hier spielt sich ein Großteil des Geschehens ab. Mit einem Revolver bewaffnet geht Maria auf die Suche nach anderen Menschen. In den düsteren Gängen des Hauses stoßt ihr natürlich auf bizarre Kreaturen, und alle wollen sie euch an die Wäsche.

Schnelles Ende

Neben dem obligatorischen Schlüssel suchen, Türen öffnen und Gegenstände aufsammeln, bietet das Sub-Szenario nichts wirklich Neues. Die Rätsel, die das Hauptszenario ausgezeichnet haben, z.B. die Kiste mit den vier Schlössern, oder die Geheuten, sucht man hier vergebens. Bei „Born from a

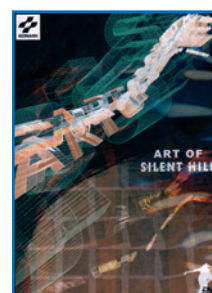
Wish“ wird man mit einem einzigen echten Rätsel konfrontiert – und das hat man zu allem Überflus im Handumdrehen gelöst. Zudem hat man ruck, zuck Licht ins Dunkel gebracht und Marias kleines Geheimnis gelüftet.

Grafisch hat sich im Vergleich zum Original nichts getan. Der umstrittene Störfilter lässt sich nach wie vor nicht ausschalten.

Ohne Zweifel ist und bleibt Silent Hill 2 eine der besten Survival-Horror-Spiele. Dank des erstklassigen Preises sollten nun alle, die Silent Hill 2 noch nicht besitzen, schleunigst zuschnappen. ■



ART of SILENT HILL



Die ausschließlich in Japan erhältliche DVD bietet neben Artworks von Silent Hill und Silent Hill 2 auch einen Haufen Promo-Material, Intro-Movies und Screenshots. Als Bonus ist das nie benutzte alternative Ende von Silent Hill mit auf der DVD.

FAZIT | André Steinert

Alte Silent-Hill-Hasen schlabbern sich „Born from a Wish“ in gut ein bis zwei Stunden weg. Da stellt man sich die Frage, ob so ein kurzer Spaß sein Geld wert ist. Genau das wird Konami sich auch gefragt haben und stellt den Director's Cut deshalb zum Platinum-Preis in die Läden. Der Preis ist zwar ein gutes Argument für einen Kauf, doch bietet das Update einfach zu wenig. Selbst Hardcore-Fans sollten hier die Scheine stecken lassen – der nächste Geburtstag kommt bestimmt. Wer Silent Hill 2 noch nicht sein Eigen nennt, sollte allerdings nicht länger überlegen.

Hier bekommt ihr für wenig Kohle richtig viel geboten. Ab die Post und kaufen. Billiger wirds nicht!

POSITIV

- dichte Atmosphäre
- super Soundkulisse
- gnadenlos günstig

NEGATIV

- Sub-Szenario viel zu kurz
- kaum Rätsel (Sub-Szenario)

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror	MEMORY CARD	119KB	1	PLAYSTATION 2
Hersteller	Konami				
Entwickler	KCEJ				
Erhältlich ab	28. Februar				
Preis	ca. 30 Euro				
WEB-INFO: www.SilentHill2.de					
16 Jahre					

Besondere Auszeichnungen:

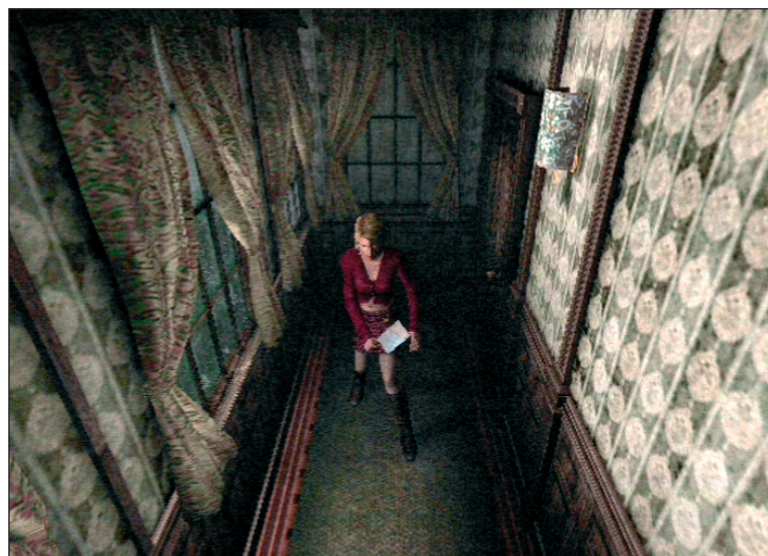
play KING

Grafik 89%
Sound 90%

RATING (PROZENT)

85

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



○ Viel Neues gibt es nicht zu sehen. Die Schauplätze sind identisch mit denen des Originals.

NFL 2K3 | MARK LIEBOLD



Anschaulicher als die Konkurrenz: Die Spielzüge werden aufs Spielfeld projiziert.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Infogrames	635KB	1-4
Entwickler	Visual Concepts		
Erhältlich ab	27. März		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.nfl.com		

USK keine

Ihr interessiert euch für American Football, habt aber keine Ahnung, um was es in dem Spiel geht? Dann lest nicht weiter, sondern kauft euch gleich das einsteigerfreundliche Madden NFL 2003. Denn NFL 2K3 von SEGA ist ein Fall für Football-Experten.

Wer sich mit dem amerikanischen Nationalsport auskennt, wird sich in den neun Spielmodi (Quick Game, Franchise, Season, Playoffs, usw.) auf Anhieb zurechtfinden. Laien dagegen scheitern schon an der Practise-Option.

Das Gameplay ist auf Realismus getrimmt und das bedeutet im American Football vor allem eines: Strategie. Die Wahl der richti-

gen Taktik ist spielentscheidend. Hat sich das gegnerische Team zu einem ungewöhnlichen Spielzug entschieden, könnt ihr eure Line noch nachträglich verändern.

Die TV-gerechte Aufmachung des Spielgeschehens ist hervorragend gelungen, einzig die Werbepausen fehlen. Wer American Football liebt, um Teams, Spieler und vor allem auch Taktiken weiß, für den ist NFL 2K3 die Erfüllung. Einzige Schwäche des SEGA-Titels ist die Grafik. Obwohl sehr ansehnlich, kann die Optik nicht mit jener von Madden NFL 2003 mithalten. Wenns weiter nichts ist. ■

PlayStation 2

SONY ANALOG STICK CONTROLLER DUAL SHOCK 3 STEUERUNG SPRACH- AUSWAHL ENGLISCH TEXTE ENGLISCH MULTITAP

Grafik 85% Sound 88%

RATING (PROZENT) 89

Besonderheiten: play KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

NBA 2K3 | MARC KIRZEDER



Das „German Wunderkind“ Dirk Nowitzky ist in der NBA inzwischen ein echter Superstar und darf in NBA 2K3 nicht fehlen.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Infogrames	597KB	1-4
Entwickler	SEGA/Visual Concepts		
Erhältlich ab	2. Quartal		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.infogrames.de		

USK keine

Anstelle eines müden Saison-Updates erwartet Basketball-Fans mit NBA 2K3 eine reindrassige Basketball-Simulation, die die technischen Fähigkeiten der PlayStation2 gekonnt ausnutzt. Klasse Grafik, die schicken Player-Modelle mit ihren eigens animierten Gesichtern, und optisch renovierte Stadien sorgen für Glanz in der NBA-Hütte. Im Kader von NBA 2K3 finden sich alle Spieler der aktuellen Saison wieder. Natürlich ist auch das Würzburger „German Wunderkind“ Dirk Nowitzky von den Dallas Mavericks in der PS2-Aufstellung vertreten.

Die größte Änderung gegenüber den Vorgängern haben die Entwickler mit dem Fran-

chise-Mode in das Spiel eingebracht. Diese Spielvariante hat sich bereits bei NFL 2K3 bewährt. Mit der Mannschaft eurer Wahl spielt ihr über mehrere Saisons hinweg. Während der Spielpausen beobachtet ihr angehende Basketball-Stars, holt sie zu euch ins Team und baut diese neuen Spieler langsam auf. Bleibt der Erfolg aus, wechselt ihr einfach den Trainer. Das Gameplay ist von Taktik geprägt und hat wenig mit dem hektischen Treiben der Konkurrenz gemein. Eine exzellente Spielbarkeit und blitzsaubere Präsentation runden das Gesamtbild ab. Alles in allem liegt hier ein mehr als gelungenes Basketball-Spiel für die PlayStation2 vor. ■

PlayStation 2

SONY ANALOG STICK CONTROLLER DUAL SHOCK 3 STEUERUNG SPRACH- AUSWAHL ENGLISCH TEXTE ENGLISCH MULTITAP

Grafik 84% Sound 78%

RATING (PROZENT) 83

Besonderheiten:

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

NHL 2K3 | MARK LIEBOLD



Möchte man siegreich vom Eis gehen, muss man die seltenen Fehler des Goalies schamlos ausnützen.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Infogrames	100KB	1-4
Entwickler	Treyarch		
Erhältlich ab	27. März		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.nhl.com		

USK keine

Im Kampf um den Sportspiele-Thron muss sich SEGA Electronic Arts geschlagen geben. Zumindest im Hinblick auf die Verkaufszahlen. Qualitativ stehen die Titel der 2K-Serie der Konkurrenz in nichts nach.

NHL 2K3 ist das erste SEGA-Eishockeyspiel für die PS2. Auf den ersten Blick unterscheidet es sich nicht vom Mitbewerber NHL 2003. Bis auf den Sega-Sports-Challenge sind die Spielmodi (Exhibition, Season, Playoffs, Franchise, Tournament) identisch. Grafisch machen SEGAs Kufencracks keine so gute Figur, dafür überzeugt NHL 2K3 mit anderen Qualitäten.

Das Spielgeschehen ist nicht so rasant und

actiongeladener wie bei NHL 2003, dafür realistischer. Ihr könnt über den rechten Analog-Stick verschiedene Taktiken wählen. Ihr könnt den Puck abschiessen, mit einem Sidestep Gegenspieler narren oder diese an die Bande drücken. Einen weiteren Pluspunkt hat sich die exzellente Torwart-KI verdient. Auf eine Online-Funktion, die es in den USA zu diesem Spiel gibt, müssen wir verzichten.

NHL 2K3 ist eine sehr interessante Alternative zu NHL 2003. Besonders Hardcore-Hockey-Fans ist der Titel ans Herz zu legen. Gelegenheits-Kufenflitzer, die mehr Wert auf Action legen als auf Realismus, greifen zum Konkurrenten. ■

PlayStation 2

SONY ANALOG STICK CONTROLLER DUAL SHOCK 3 STEUERUNG SPRACH- AUSWAHL ENGLISCH TEXTE ENGLISCH MULTITAP

Grafik 76% Sound 77%

RATING (PROZENT) 82

Besonderheiten:

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

EVOLUTION SKATEBOARDING

Trotz Verlust der ESPN-Lizenz entwickelt Konami fröhlich weiter Funsport-Titel.



Gerade bei Grinds und Slides sehen die Tricks sehr realistisch aus.



Die Areale wurden mit jeder Menge Obstacles zu gepflastert.

PS2 Dass Lizenzen kein Garant sind für ein gutes Spiel, ist ja hinlänglich bekannt. Konami ist zwar nicht mehr im Besitz der ESPN-Lizenz, das hindert den Hersteller jedoch nicht daran, weitere Skateboard-Titel zu entwickeln. Im Falle von Evolution Skateboarding ist auf diesem Weg sogar ein etwas besseres Spiel entstanden.

Alles wie gehabt

Haargenau wie bei den ESPN-Vorgängern ähnelt die Spielvariante Arcade dem Karriere-Modus der THPS-Reihe. Verschiedene Aufgaben, wie das Einsammeln unterschiedlicher Gegenstände, das Abfahren spezieller Check-Points oder das Einfahren gewisser Punktzahlen müssen hier in einem unbarmherzigen Drei-Minuten-Zeitlimit bewältigt werden. Der damalige X-Game-Modus heißt nun Trial und dort werden immer noch Wettbewerbe bestritten –

entweder in der Half-Pipe oder auf dem Street-Parcours. Einsteiger können sich im Training vergnügen und dort Schritt für Schritt mit der Materie warm werden. Dann gibt es noch die Challenge, in der ihr vorgegebene Aufgaben (ähnlich den Herausforderungen im Arcade-Modus) bewältigen müsst. Für Abwechslung in bei Zweispieler-Duellen sorgen die Modi Score und Rings (der Spieler mit der höchsten Punktzahl oder mit den meisten Ringen gewinnt). Allerdings fehlt beiden Modi die Anzeige zum Ausbalancieren der Liptricks. Pfsch!

Fehler im Detail

Noch mehr Pfsch: Bei Manuals müsst ihr die Dreieck-Taste gedrückt halten. Für Grinds dient aber derselbe Button. Wenn man nun die beiden Tricks miteinander verbinden möchte, ist dementsprechend Hektik angesagt. Noch mieser hätte man die Standard-Belegung des Controllers gar nicht anordnen können.

Für tatsächliche Abwechslung sorgen eigentlich nur die Boss-Fights. Allerdings sind diese sehr kurz und kaum fordernd. Ein großes Plus dieses Spiels ist die optische Präsentation beim Ausführen der Tricks. Da die Kamera sehr dicht hinter dem Skater positioniert ist, ist man direkt am Geschehen dran. Die Tricks wirken so besonders stylish. Es entsteht in etwa dasselbe Feeling wie einst bei Thrasher: Skate and Destroy (PSone, 2000). Aufgrund der besonderen Kameraposition geht aber auch einiges an Übersicht verloren. ■



Profi-Skater



Zwar ist Bob Burnquist wieder auf dem THPS-Parcours vertreten, trotzdem hat Evolution Skateboarding noch bekannte Gesichter aus der Skater-Szene zu bieten. Die Brettkünstler Chris Senn, Danny Way, Colin McKay, Arto Saari, Mark Appleyard, Stevie Williams, Rick McCrank und Kerry Getz sind mit von der Partie.

FAZIT | Heiko Strobel

Evolution Skateboarding offeriert zwar eine üppige Ausstattung, auch ist es besser als seine ESPN-Vorgänger, aber leider bringt es gegenüber Genre-Kollegen keine echten Neuerungen, die Boss-Fights einmal ausgenommen. Die Aufgaben und Spielmodi sind lediglich aufgewärmt, alles schon mal da gewesen. Deshalb ziehen wir auch einen direkten Vergleich zu THPS 4, bei dem der Titel regelrecht in Grund und Boden gestampft wird. Die Gründe sind vielfältig: geschmeidigere Animationen der Spielfiguren, flüssigeres Gameplay, bessere Grafik und ein Soundtrack, der viel besser motiviert. Derzeit seid ihr mit THPS 4 auf der PS2 einfach besser bedient. Punkt.

POSITIV

- acht Profi-Skater
- netter Soundtrack

NEGATIV

- stellenweise Kameraprobleme
- träge Steuerung

PLAY DATEN

Genre	Funsport	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	230KB	1-2	
Entwickler	Konami			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.konami-europe.com			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 72%
Sound 79%

RATING (PROZENT)

70



Die Boss-Gegner grindet man meist in Grund und Boden.

THE SIMPSONS: SKATEBOARDING | HEIKO STROBEL

PS2



Für Zweispieler-Duelle stehen euch die Modi HORSE und Trickwettbewerb zur Verfügung.

Genre	FunSport	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Electronic Arts	340KB	1-2
Entwickler	Fox Interactive		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 50 Euro		
WEB-INFO:	www.electronicarts.de		

Mit von der Partie sind diesmal neun Springfield-Einwohner – Homer, Marge, Bart, Lisa, Krusty, Chief Wiggum etc. Zu Beginn könnt ihr allerdings nur die Simpsons selbst wählen und auf ein Areal zugreifen. Alle zehn Umgebungen sind in oder um Springfield angesiedelt. So könnt ihr beispielsweise im Itchy und Scratchy Land, im Power Plant, in den KrustyLu Studios oder in Mister Burns' Mansion abskatzen.

In der Fahrschule müsst ihr vorgegebene Tricks nachahmen. Für jeden gestandenen Trick erhaltet ihr ein paar Cent, mit denen ihr eure Fertigkeiten Tempo, Turns, Sprünge, Grabs und Grinds etwas aufwerten könnt. Beim Trickwettbewerb solltet ihr Medaillen

einheimsen. Für jeweils zwei Goldmedaillen erhaltet ihr einen neuen Charakter. Das Skatetest funktioniert ähnlich wie der Karriere-Modus der THPS-Reihe. Diverse Highscores müssen geknackt, verschiedene Gegenstände eingesammelt werden, oder ihr lest die Buchstaben S-K-I-N-N-E-R auf.

Klingt zwar alles recht ordentlich – ist es aber nicht. Rollbretter mit einem riesigen Wendekreis, eine sehr träge und kantige Steuerung und auch die Kamera – sie alle ersticken den Spielspaß, noch bevor er entsteht. The Simpsons: Skateboarding ist wirklich nur absoluten Simpsons-Freaks ans Herz zu legen. Finger weg – oder Finger ab! Einen Simpsons-Bonus gibts diesmal nicht. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABD TEXTE DEUTSCH	SPRACH AUSGABE DEUTSCH	Grafik 38%	Sound 32%	RATING (PROZENT) 39	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis							

JAMES CAMERON'S: DARK ANGEL | MARC KIRZEDER

PS2



James Cameron's Dark Angel kommt nicht an die Klasse der TV-Serie heran.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Vivendi Universal	170KB	1
Entwickler	Radical Entertainment		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.sierra.de		

Die gleichnamige TV-Serie des „Titanic“-Machers James Cameron erfreute sich unter Science-Fiction-Fans großer Beliebtheit. Jetzt liegt uns die Testversion des Spiels zur Fernsehproduktion vor. Der Spieler übernimmt den Part der schönen Max. Sie ist das Ergebnis eines geheimen Experiments der Regierung. Mit übernatürlichen Kräften ausgestattet flieht Max aus dem Forschungsprogramm und geht in den Untergrund.

Das Gameplay ist ein Mix aus Beat'em-Up-Einlagen und leichter Adventure-Kost. Die meiste Zeit prügelt ihr euch in den Straßen Seattles mit den Schergen der Regierung herum und sucht nach Keycards

und anderen Gegenständen, die euch den Weg in den nächsten Level eröffnen. Das Kampfsystem ist simpel und verlangt euch nicht viel mehr ab als stupides Button-Hämmern. An einigen Stellen muss die hübsche Polygon-Max auch mal ihre Stealth-Fähigkeiten unter Beweis stellen und sich unbemerkt an den Cops vorbeischieben.

Das Spiel zur Serie krankt an den üblichen Mängeln, die Videospielumsetzungen mit sich bringen. Das Niveau der Grafik bewegt sich etwas oberhalb des Durchschnitts, doch das Gameplay lässt die nötige Abwechslung vermissen, die Spieler auch über einen längeren Zeitraum an den Controller fesselt. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABD TEXTE DEUTSCH	SPRACH AUSGABE DEUTSCH	Grafik 73%	Sound 62%	RATING (PROZENT) 65	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis							

ACTIVISION ANTHOLOGY | ANDRÉ STEINERT

PS2



Nostalgie pur. Nicht jedermanns Sache, Atari-2600-Fans aber werden ihre helle Freude dran haben.

Genre	Retro-Compilation	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Activision	154KB	1-2
Entwickler	Contraband		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.activisionanthology.com		

Wer erinnert sich noch? Luftballongroße Blasen an den Händen dank Decathlon. Wutausbrüche und abgebrochene Joysticks, weil H.E.R.O. mal wieder die Power ausgegangen ist. Das waren noch Zeiten! Mit Activision Anthology kehrt nun ein Stück Videospieldkultur in die Wohnzimmer zurück. Die Kompilation enthält 48 Atari-2600-Klassiker, darunter zwei zuvor nie veröffentlichte Perlen. Über ein virtuelles Zimmer gelangt ihr an das Kassetten-Rack mit den Spielen. Mit von der Partie sind Oldies wie Pitfall, Spider Fighter, Atlantis, River Raid, Commando und viele mehr. Bevor ihr euch in die

Action stürzt, können Original-Anleitung und Cover des jeweiligen Games studiert werden. Zudem haben die Entwickler einen Haufen Bonus-Material eingebaut: Man kann alte Werbetrailer oder verschiedene Game-Modi freispielen. Ein genialer Soundtrack rundet den „Blast from the Past“ ab. So lassen Ohrwürmer wie „It's my Life“ von Talk Talk oder „Take On Me“ von A-Ha die Herzen 80er-Jahre-Fans höher schlagen.

Sicherlich ist Activision Anthology nicht für die breite Masse gemacht, doch ist sie für alte Atari-2600-Veteranen ein absoluter Pflichtkauf. „No More Words“. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG			Grafik 86%	Sound 20%	RATING (PROZENT) 85	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis							

SWORD OF THE SAMURAI | MARK LIEBOLD

PS2



Man kann im Bushido-Quest-, im Versus- und im Time-Attack-Modus die Klingen kreuzen.

Genre	Beat'em Up	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Ubi Soft	300KB	1-2
Entwickler	Lightweight		USK
Erhältlich ab	sofort		16 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.dkenb.de		

Mit Sword of the Samurai liegt das Sequel zu Kengo vor. Wie beim Vorgänger setzt Entwickler Lightweight auf Realismus. In der Rolle eines Samurai beschreibt man den Weg des Kriegers, wobei man zunächst in den Grundlagen des japanischen Schwertkampfes unterwiesen wird. Jeder Dojo lehrt eine andere Technik: Die richtige Körperhaltung ist im Kampf ebenso wichtig wie Angriffs- und Parademanöver. Ihr alleine entscheidet über die Entwicklung eures Charakters. Das Zusammenstellen der Movelisten bleibt dem Spieler selbst überlassen.

Nicht nur im Training, auch in Wettkämpfen beweist ihr euer Können. Inoffizielle Turniere werden mit einem „echten Schwert“ ausgetragen. Nimmt der Samurai an einem illegalen Kampf teil, schadet das nicht nur seinem Ruf, er riskiert dabei auch seinen Tod.

In Sword of the Samurai spielt Geduld eine wichtige Rolle. Wer diese nicht aufbringt, wird an dem langwierigen Trainingsprozess keine Freude haben, und an den eigentlichen Schwertkämpfen noch viel weniger. Höchste Konzentration ist hier gefragt – bereits ein einziger Treffer kann das Ende bedeuten. Ohne Ausdauer und Faible für die japanische Kultur und deren traditionelle Kampfsportarten sollte man die Finger von Sword of the Samurai lassen. ■



SONY PLAYSTATION 2	QUALITÄTSSCHÜSSER	BE	KE	GRAFIK 71%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
		TEXTE ENGLISCH	SPRACHEN: JAPANESE, ENGLISCH	Sound 53%	64	
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis

MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION | ANDRÉ STEINERT

PS2



Steig in dein Auto, schnall dich an und gib Vollgas bevor Monster Jam dich einholt!

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Ubi-Soft	51KB	1-2
Entwickler	Inland Productions		USK
Erhältlich ab	sofort		0. A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.UbiSoft.de		

Sicher kennt ihr noch die DSF-Sendung „Monster Trucks“ mit den 4x4-Monstern Grave Digger, King Krunch, Wild Thang usw... In Monster Jam: Maximum Destruction steigt ihr in einen von 26 lizenzierten Trucks und könnt mal so richtig die Sau raus lassen. Drei verschiedene Modi, darunter sechs Mini-Spiele, sollen für den ultimativen Spielspaß sorgen.

Eins ist klar: Monster Jam sieht aus wie eine ganz billige Kopie von Twisted Metal oder Destruction Derby. Und genau so spielt es sich auch. Egal ob Death Match, Points oder Cash Grab – keiner, aber auch wirklich keiner der drei Modi oder auch die

Mini-Games machen ansatzweise Spaß. Eine grottenschlechte Steuerung sorgt dafür, dass selbst den Hardcore-Truck-Fans die Freudenschreie im Hals stecken bleiben. Der Zweispieler-Modus ist auch komplett überflüssig, weil man garantiert niemanden dazu bringen kann, das zweite Joypad in die Hand zu nehmen.

Grafisch ist das Ganze auch eher schlecht als recht. Einzig und allein die Boliden sind nett anzusehen. Wir raten euch, die Finger von diesem Spiel zu lassen. Selbst wer einen extremen Hang zur (Selbst-)Zerstörung hat, sollte sich den Kauf besser zehnmal überlegen. ■



SONY PLAYSTATION 2	QUALITÄTSSCHÜSSER	BE	KE	GRAFIK 39%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
		TEXTE ENGLISCH	SPRACHEN: JAPANESE, ENGLISCH	Sound 35%	27	
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis

ZAPPER: EINE QUIRLIGE GRILLE | ANDRÉ STEINERT

PS2



Zapper, die quirlige Grille, grillt sich ab und zu mal eine leckere Schnecke.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Infogrames	105KB	1-4
Entwickler	Blitz Games		USK
Erhältlich ab	6. März		0. A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.Zapper-Games.com		

Machen wir uns nichts vor, Zapper erinnert ganz stark an den Kollegen Frogger. Das kommt auch nicht von ungefähr. Vor gut zwei Jahren zeichnete sich Blitz Games schon für Frogger 2: Swampy's Revenge (Dreamcast) verantwortlich.

Zur Story: Zappers kleiner Bruder wurde von einem geflügelten Bösewicht entführt. Wie es sich für einen guten Bruder gehört, macht ihr euch sofort auf, um ihn zu retten. Ihr verfolgt eine Eier-Spur durch 20 Levels. Diese müsst ihr einsammeln um ein Level abzuschließen. Auf eurem Weg trefft ihr auf allerhand Viehzeug, das versucht, euch eurer Grillenleben schwer zu machen. Doch

Zapper kann sich mit seinen Elektrofühlern wehren. Neben dem Story-Mode bietet Zapper auch einen Arcade-, und verschiedene Mehrspieler-Modi. Hier können dann vier Spieler an den Start gehen.

Grafisch kann sich die quirlige Grille zwar sehen lassen, doch kann es ab und an zu leichten Framerate-Problemchen kommen. Ansonsten wird das Rumgehüpfen schnell langweilig, nach spätestens einer Stunde hat man keinen Bock mehr. Da helfen auch die verschiedenen Spielmodi nichts. Trotz alledem wird Zapper den jüngeren Zockern sicher ein paar nette Stunden bereiten. ■



SONY PLAYSTATION 2	QUALITÄTSSCHÜSSER	BE	KE	GRAFIK 63%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
		TEXTE DEUTSCH	SPRACHEN: JAPANESE, ENGLISCH	Sound 54%	56	
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis

SEGA BASS FISHING DUEL | HEIKO STROBEL

PS2



Darauf muss der kluge Angler achten: Jahres- und Tageszeiten, Wassertemperatur, Wetterlage und den richtigen Köder.

Genre	Angelspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Acclaim	99KB	1-2
Entwickler	Sega/WoW Entertainment		USK
Erhältlich ab	sofort		O.A.
Preis	ca. 50 Euro		
WEB-INFO:	www.acclaim.de		

Segas Bass Fishing Duel hat bereits auf dem DreamCast viele Sportfreunde beglückt. Acclaim hat das Angelspiel nun eins zu eins für die PS2 umgesetzt. Als kleinen Bonus hat man eine neue Spielvariante hinzugefügt. So kann man auf Sony's 128-Bitter nun auch im Splitscreen gegeneinander antreten. Vor allem das Gameplay hatte beim ursprünglichen Spiel mit einem genialen Angel-Controller fasziniert. Einen solchen bietet Acclaim nun im Bundle mit dem Spiel für ca. 50 Euro an. Leider lag unserer Test-Version keine Angelroute bei und somit können wir noch nicht sagen, ob diese dem Sega-Gegenstück auch nur ansatzweise gerecht wird. Wir werden euch aber in der nächs-

ten Ausgabe darüber informieren.

Grafisch hat noch nie eine Angelsimulation überzeugen können, dasselbe gilt auch für die musikalische Ausstattung – auch hier keine Ausnahme! Beim Angeln in den verschiedenen, naturgetreu nachgebildeten Fischgebieten kommt es vor allem auf den richtigen Köder an. Insgesamt könnt ihr dabei auf 100 unterschiedliche „Lockvögel“ zurückgreifen. Die Beschaffenheit der Fischgewässer (seicht oder tief), des Wetters und der Tageszeit beeinflussen die Aufenthaltsorte der glitschigen Tiere. Egal ob Training, Freies Fischen oder Turnier, es geht immer darum, die dicksten Brocken aus dem Wasser zu holen. Petri Heil! ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABE TEXTE DEUTSCH	KE SPRACHE AUSGABE ENGLISCH	60 Hertz	Grafik 62%	Sound 43%	RATING (PROZENT) 71	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis								

FISHERMAN'S CHALLENGE | DIRK GEMEINHARDT

PS2



Weitere Spielmodi sind: Aquarium, Free Fishing und Variety Angeln nach fünf verschiedenen Reglements.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Konami	210KB	1-2
Entwickler	Konami Osaka		USK
Erhältlich ab	31. März		O.A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.konami-europe.com		

Ein dicker Brocken! PSone-Anglern ist Konamis Fisherman's-Bait-Reihe ein Begriff. Bei Fisherman's Bait, Big Ol' Bass: Fisherman's Bait 2 und Fisherman's Bait 3 konnte man 32-Bit-Prachtstücke aus dem Wasser ziehen. Im März wird mit Fisherman's Challenge die PlayStation-Angelsaison eröffnet.

Petri Heil! Die enorme Spieltiefe ist die große Stärke des PS2-Titels. Als Anschauungsbeispiel bietet sich der Tournament-Modus regelrecht an. Bevors losgeht, rüstet man sich im Angel-Shop mit den passenden Utensilien aus. Dazu gehören diverse Angel-, Köder- und Rollen-Typen. Mit dem nötigen Kleingeld kann man im Laufe der Zeit strapazierfähigere Ausrüstungsgegenstände er-

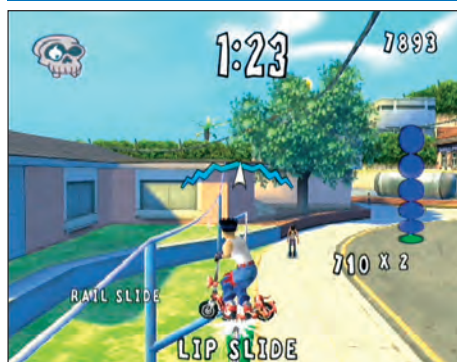
werben. Zum Einstieg nehmt ihr nur an Anfänger-Wettbewerben teil. Abhängig von der erbrachten Leistung, also vom Gewicht eures Fangs, steigt ihr in höhere Klassen auf. Ungeachtet dessen bestimmen natürlich Jahreszeit, Temperatur, Witterung, Uhrzeit und Lautstärke die Angelbedingungen maßgeblich. Hat ein Fisch angebissen, ist Feingefühl an den Analog-Sticks erforderlich. Ihr müsst zugleich bzw. nacheinander aufpassen, dass die Schnur nicht reißt, dass sich das zappelnde Schuppentier nicht vom Haken loswindet und dass ihr es auf Buttendruck anschließend problemlos ins Boot hievt. Am schwersten ist es allerdings, einen Fisch zu ködern. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABE TEXTE DEUTSCH	KE SPRACHE AUSGABE ENGLISCH	Grafik 72%	Sound 74%	RATING (PROZENT) 76	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis							

WHIRL TOUR | MARK LIEBOLD

PS2



Kennst du eins, kennst du alle. Deswegen machen noch lange nicht alle FunSport-Titel Spaß.

Genre	Fun-Sport	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Vivendi Interactive	132KB	1-2
Entwickler	Papaya Studios		USK
Erhältlich ab	21. März		O.A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.vup-interactive.de		

Die Punkband Flipside ist von einem verrückten Professor entführt worden. Jetzt ist es am Roadie Wasa B., seine Freunde zu befreien.

Auserüstet mit einem motorisierten Tretroller durchforstet ihr insgesamt acht Levels (Castle, Theme Park, Suburbia, City in the Sky, Subway, Deep Water Rig, Movie Set, Tibet) nach der Flipside-Crew. FunSport-Spiel-typisch gilt es, verschiedene Aufgaben zu lösen: Kisten müssen zerschmettert, Schalter umgelegt, Tokens eingesammelt und Highscores geknackt werden. Ebenfalls Standard ist das Trickrepertoire (Airs, Flips, Grinds, Grabs) des Roller-Boys.

Neben den Parours bietet jeder Level

auch eine Rennstrecke. Dort muss sich Wasa B. gegen einen seiner Freunde bewähren. Gewinnt man das Rennen, ist der Bandkollege frei und steht neben weiteren Rollen und Outfits im Auswahlmenü zur Verfügung. Diese können auch im Mehrspieler-Modus ausgewählt werden.

Whirl Tour hat zwar einige interessante Ideen vorzuweisen, dennoch bietet der Titel nichts Außergewöhnliches. Vom alltäglichen Gameplay und der durchschnittlichen Grafik hebt sich einzig der Soundtrack ab. Hier rocken Bands wie Boy Sets Fire oder Midtown. Punk's not dead! ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABE TEXTE ENGLISCH	KE SPRACHE AUSGABE ENGLISCH	Grafik 64%	Sound 74%	RATING (PROZENT) 62	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis							

CT SPECIAL FORCES | MARK LIEBOLD

PSone



Achtung, hoher Schwierigkeitsgrad! Zu zweit ballert es sich da gleich doppelt so gut.

Genre	Action		
Hersteller	LSP	1Block	1-2
Entwickler	Similis		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 15 Euro		
WEB-INFO:	www.mt-fanpage.de		

Giana Sisters, Katakis, R-Type und Turrigan. Diese Spiele haben zwei Gemeinsamkeiten: Sie haben Kultstatus unter Zock-Veteranen und sie stammen alle von ein und demselben Mann: Manfred Trenz. CT Special Forces ist das jüngste Werk des deutschen Programmier-Gurus.

Das ganz spezielle Flair der guten alten Videospiel-Zeiten erlebt mit diesem Action-Spiel einen zweiten Frühling. In der Rolle eines Antiterror-Soldaten hüpf und ballert man sich durch 2D-Levels. Ihr habt drei Schusswaffen, Granaten, Handschellen, Kletterhaken und einen Fallschirm im Gepäck. So kann der Spieler gesuchte Terroristen verhaften, Wände erklimmen oder entlegene Zielgebiete erreichen.



Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

Grafik 69%
Sound 62%

RATING (PROZENT)
78

Besonderheiten:

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

play 03/02 Player's Guide Spielerhilfe zu Metal Gear Solid 2 Tony Hawk's Pro Skater 3 – Teil 2 Syphon Filter 3 – Teil 2	play 04/02 Player's Guide Drakan: The Ancients' Gates Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Shadow Man 2 Second Coming	play 05/02 Player's Guide Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – alle Dog Tags Drakan: The Ancients' Gates – Teil 2
play 06/02 Player's Guide Final Fantasy X – Teil 1 Sled Storm – alle wichtigen Abkürzungen	play 07/02 Player's Guide Final Fantasy X – Teil 2 Medal of Honor: Frontline – Teil 1	play 08/02 Player's Guide Medal of Honor: Frontline – Teil 2
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 02/03 Player's Guide Der Herr der Ringe: Die zwei Türme Mortal Kombat: Deadly Alliance

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	☐
play 02/03	☐				

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:
mit „Back Issues“ • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Hönigberg

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 Tiefpreisen ergattern. Play durchstöbert für euch die Schnäppchen-Kisten und warnt vor billigen Gurken.

Marc Kirzeder

SSX TRICKY

PS2



SSX Tricky bietet grafisch exzellente Snowboard-Action und Super-Gameplay!

Genre	Fun-Sport
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports Big
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.electronicarts.de



	Grafik 91% Sound 89%	RATING (PROZENT) 89	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

Das Sequel zu SSX knüpft nahtlos an den Erfolg des Vorgängers an. An den Strecken ist so viel geändert worden, dass man sie praktisch als neu bezeichnen kann. Somit erhaltet ihr insgesamt zehn farbenfrohe Pisten, die grafisch auf dem exzellenten Level des Vorgängers liegen. Selbstverständlich erkennt man die ein oder andere Begebenheit in manchen Teilabschnitten wieder, doch der Großteil wurde vollkommen umgebaut. Am ehesten sind Elysium Alps, Mercury City und Alohalce Jam wiederzuerkennen.

Soundtechnisch wurde aber auch noch eins drauf-

gelegt, diesmal könnt ihr die Hänge begleitet von 5.1-dts-Sound hinabbrausen. Aus allen Richtungen hört man das Publikum applaudieren oder vernimmt genau, ob sich ein Konkurrent von links oder von rechts hinten nähert. Des Weiteren möchte man am liebsten an jedem Hügel einen weiteren von diesen ausgeflippten Über-Moves ausführen. Die seltenen Slowdowns trüben hierbei keineswegs den Spielspaß. Auch für Besitzer des Prequels ist dieser Titel zu empfehlen – vor allem als Platinum-Schnäppchen führt kein Weg an SSX Tricky vorbei!

007: AGENT IM KREUZFEUER

PS2



Gangster, Girls und Guns – 007 rettet auch als Polygon-Spion die Welt.

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Games
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.electronicarts.de



	Grafik 86% Sound 81%	RATING (PROZENT) 83	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

007: Agent im Kreuzfeuer bietet alle Zutaten, die ein James Bond-Spiel braucht. Dass man eine neue Handlung entworfen hat, die auf keinem der 007-Filme basiert, hat sich als Vorteil erwiesen. Electronic Arts konnten den Fantasien freien Lauf lassen. Diese Umstände wirken sich besonders positiv auf das Leveldesign aus. Im Klartext: Die Kombination aus Ego-Shooter und Rennspiel ist erfrischend wie ein Glas Wodka Martini, selbstverständlich geschüttelt und nicht gerührt.

Als störend stellt sich die relativ kurze Spielzeit he-

raus, da der Titel erst nach Bewältigung des ersten Drittels an Rasanz gewinnt. Leider hat Electronic Arts die Audio-Zügel etwas schleifen lassen. Besitzer eines Heimkinos kommen nicht in den Genuss des Dolby-Surround- oder dts-Tonformats. Stattdessen ertönen atmosphärische Stereoklänge aus den Lautsprechern – hier hat man eindeutig am falschen Ende gespart. Auch die Tatsache, dass am Ende der theatralische Showdown regelrecht im Chaos untergeht, muss man dem ansonsten überdurchschnittlich guten PlayStation2-Spiel zur Last legen.

SPIDER-MAN

PS2



Die Spinne in ihrem Element – Spidey fühlt sich auch in luftigen Höhen zu Hause.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Activision
Entwickler	Treyarch
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.activision.de



	Grafik 78% Sound 74%	RATING (PROZENT) 77	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

Mit dem Spider-Man-Debüt auf PlayStation2 knüpft Activision nahtlos an die vorangegangenen PSone-Teile an. Das ist zum einen gut, da die 32-Bit-Abenteuer des Superhelden für Qualität gestanden haben, zum anderen ist es nicht so gut, da wirkliche Neuerungen bzw. Verbesserungen nicht zu finden sind. Sicherlich haben die Entwickler ein paar nette Ideen einbringen können, diese fallen unterm Strich jedoch kaum ins Gewicht. Einziger der Luftkampf ist als neues Feature positiv hervorzuheben.

Man kann zahlreiche Boni freispielen (Gangster-

Bowlingspiel, neue Kostüme, Produktionsskizzen und Filme) – das ist ein Anreiz, Spider-Man öfter als nur einmal gegen den Grünen Kobold antreten zu lassen. Die miserable Kameraführung spricht jedoch gegen mehrmaliges Spielen. Lange Ladezeiten und eine niedrige Framerate machen Spider-Man auf der technischen Seite zu einem durchschnittlichen Produkt. Fans der PSone-Teile werden am neuen Spider-Man dennoch ihre Freude haben. Wer allerdings denkt, das Spiel würde halten, was der Hollywood-Blockbuster verspricht, wird sicherlich enttäuscht werden.



PRO EVOLUTION SOCCER

PS2

Pro Evolution Soccer ist kein Spiel, das man während der Werbepause von „ran – die Sat 1 Fußballshow“ erlernen kann. Wie im richtigen Fußballerleben muss man kräftig üben, will man als Sieger vom Platz gehen. Die ausgefuchste Gegner-KI, das wirklichkeitsgetreue Ballverhalten und die immense Spieltiefe verschwinden hin und wieder die Grenzen zwischen

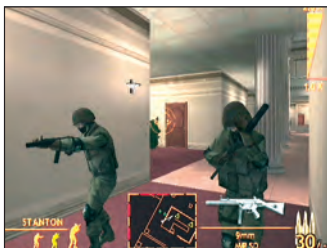
Videospiel und Realität. Lediglich die staubtrockene Präsentation wird dem Fußball-Gourmet nicht immer schmecken. Mit authentischer Soundkulisse und aufpeitschenden Fan-Gesängen versucht man, die visuellen Schwachpunkte gekonnt zu verdecken. PS2-Besitzer mit schmalen Geldbeutel kommen um eine Anschaffung dennoch nicht herum!

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	KCE Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,95 Euro
WEB-INFO:	www.konami-europe.com



Grafik 81%
Sound 83%

RATING (PROZENT)
85



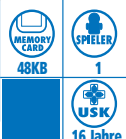
DER ANSCHLAG

PS2

Der niedrige Schwierigkeitsgrad garantiert unkomplizierte und lockere Shooter-Kost. Die Steuerung ist hierbei bis auf das seitliche Gehen (strafen) recht gut ausgelegt. Zudem kann man jederzeit und überall die Schnellspeicher-Funktion betätigen und sich so gegen eventuelle Überraschungsangriffe „absichern“. Leider vermag das Spiel nicht, gehobene

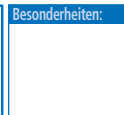
Grafik-Ansprüche zu bedienen. Die langweilige Optik ist überhaupt nicht mit jener von Genre-Kollegen wie TimeSplitters2 oder Medal Of Honor: Frontline zu vergleichen. Veteranen werden den Titel garantiert nichts abgewinnen können und Anfänger sollten, um auf Nummer sicher zu gehen, den ersten Auftrag im Geschäft ausführen.

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Red Storm Entertainment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.ubisoft.de



Grafik 66%
Sound 51%

RATING (PROZENT)
57



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	Take 2 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. Rollcage	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. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★
3. C&C: Alarmstufe Rot	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

DIE BESTEN DER BESTEN

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PS2

VORBEI IST ES MIT DER QUAL DER WAHL BEIM SPIELEKAUF. FÜR ALLE SPIELER, VOM HARDCOREZOCKER BIS ZUM NEUEINSTEIGER, LIEFERN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG WACHSENDEN PLAYSTATION-SPIELEDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

PLAYSTATION 2

GTA VICE CITY

TAKE 2



Bei GTA Vice City handelt es sich nicht um einen schlichten Aufguss des Millionensellers GTA III. Neue Features und Ideen bringen ein neues Spielerlebnis. Die vielen Freiheiten, die euch geboten werden, die astreine Präsentation, die gelungene Story, sowie die Komplexität des Titels bringen Spaß über Monate hinweg.

FORMEL EINS 2002

SCEE



Grafisch zieht der Titel an der EA-Konkurrenz vorbei – dank flüssiger Framerate und 60Hz-Modus. Das Kantenflimmern wurde ebenfalls reduziert. Unschön anzusehen sind die vereinzelt Pop-ups und der sichtbare Wechsel von Low- und High-Res-Texturen. Heiko Wasser und Christian Danner sorgen für eine authentische TV-Atmosphäre.

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 2K3	Infogrames	★★★★	play 03/03
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

PROJECT ZERO

Wanadoo



Die Idee, eine Balgkamera statt Waffen zu benutzen, ist einfach genial. Es wird zwar nicht jedermanns Sache sein, da man als Jäger doch lieber mit geladener Schrotflinte umherzieht, dennoch passt dieses Feature perfekt zum Spiels.

TIMESPLITTERS 2

Eidos



Trotz filmreifer Animationen, der bombastischen Grafik und einer Lichteffekt-Orgie ballert man hier mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Untermalt wird das Spektakel von hervorragenden Musikstücken sowie brachialen Soundeffekten.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Ubi Soft



Schusswechsel und actiongeladene Kämpfe sind diesmal ebenso vorhanden wie Abenteuer-Elemente. Die Grafik der Welten mit über 40 Levels wechseln dabei von kunterbunt und quetschfidel bis hin zu düster und beklemmend.

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. Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	****	play 03/03
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	***	play 11/01
2. Dino Stalker	Electronic Arts	***	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 Quad Power Racing 2	Acclaim	****	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. Colin McRae Rally 3	Codemasters	****	play 11/02
2. V-Rally 3	Infogrames	****	play 07/02
3. 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 01/02
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

RATCHET AND CLANK

SCEE



Ratchet and Clank besticht vor allem durch cleveres Leveldesign und eine erstklassige Grafik. Dazu gesellt sich das überaus abwechslungsreiche Gameplay. Es vereint Jump'n-Run-, Shooter- und Adventure-Elemente zu einem packenden Genremix.

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

EA



Der Hack'n-Slay-Charakter des Titels ist unverkennbar. Dennoch kommt man ohne ausgefeilte Kampftechnik und ohne die Ausnutzung der Vorteile jedes einzelnen Charakter nicht mühelos voran.

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH

THQ



Der Titel wird gerade für Fans ein weiteres Mal die Offenbarung im virtuellen Wrestling-Sport darstellen. Eine mächtige Palette an Spielmodi und 60 Profisportlern lässt wochenlang garantiert keine Langeweile aufkommen.

PLAYSTATION 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Activision



Die Challenges sind etwas anspruchsvoller geworden, was vor allem Veteranen der Serie zu Gute kommt. Aber auch Newbies sind hier nicht verloren, denn der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an. Die detaillierten und riesigen Umgebungen bieten jede Menge Rails, Curbs, Gaps, Quarter- und Halfpipes zum Abshred-den ohne Ende.

SUMMONER 2

THQ



Mit Summoner 2 erwartet uns ein weiteres Mal ein sehr textlastiges Rollenspiel. Das sorgt jedoch wiederum für gründliches Abtauchen ins Spielgeschehen. Auch der tief greifende Charakteraufbau trägt seinen Teil dazu bei. Leider findet das gute Gameplay in einer schlichten grafischen Umgebung statt.

TEKKEN 4

SCEE



Mit Namos Tekken 4 erhalten wir ein vollwertiges Arcade-Beat'em-Up. Dank der 60Hz-Option läuft der Schlagabtausch nahezu ruckelfrei. Die geschmeidigen Animationen und die Optik der Kämpfer sind sehr gut gelungen und auch mit den erstklassigen Stage-Graphiken hebt man sich ein gutes Stück vom Prequel ab.

KINO @ HOME

**WUNDERBARE
KINOWELT. DANK DES
INTEGRIERTEN DVD-PLAYERS
BEI DER PLAYSTATION2 KANN MAN
DAS JOYPAD AUCH RUHIG MAL
ZUR SEITE LEGEN, UM BEI EINEM NETTEN
FILMCHEN ZU ENTSPANNEN. IN DEN
FOLGENDEN MONATEN WERDEN WIR
EUCH DAS MEDIUM DVD ETWAS NÄHER
BRINGEN UND EUCH EINEN EINBLICK IN
DAS RASEND WACHSENDE ANGEBOT AN
HOCHKARÄTIGEN MOVIES VERSCHAFFEN.
FILM AB!**



SO BEWERTEN WIR

DVD-TEST

Unsere erste Testnote setzt sich aus drei Komponenten zusammen:

Story

Spannung bis zur letzten Sekunde oder gähnende Langeweile? Wir überprüfen, was diesen Film sehenswert macht.

Bild

Dropouts, Komprimierungsartefakte oder verwaschene Farben - eine brillante Bildqualität ist nicht immer selbstverständlich.

Ton

Akustische Effektorgie oder Lauschkiff? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making of's, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Wer braucht schon 'nen Oscar?

Neben den „normalen“ Nominierungen wird auch stets das Lebenswerk eines Künstlers gekürt. Nun hat zum ersten Mal in der Geschichte der Academy-Awards ein Preisträger diese Auszeichnung abgelehnt. Der 70-jährige Peter O'Toole hält sich für zu jung, um den Ehren-Oscar in Empfang zu nehmen. Er bat deshalb die Academy, ihm den Preis erst in zehn Jahren zu überreichen. Frank Pierson (Direktor der Akademie) möchte die Auszeichnung allerdings nicht zurücknehmen und teilte dem Filmstar mit, dass der Oscar bei der Zeremonie für ihn bereitstehen werde. Peter O'Toole hat im Laufe seiner 40-jährigen Filmkarriere in über 50 Filmen mitgewirkt. Der irisch-britische Schauspieler möchte auch weiterhin vor der Kamera stehen. Insgesamt wurde er bereits für sieben Oscars nominiert, hat bisher aber noch keinen mit nach Hause nehmen können.

GEWINNSPIELE

„Lilo & Stitch“

Er ist raffiniert, er ist gefährlich, er ist absolut schräg und er kommt aus einer anderen Galaxie. Und mit etwas Glück landet er vielleicht sogar in eurer PlayStation2-DVD-Lade.

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Entertainment **DREI galaktische „Lilo & Stitch“-Pakete.**

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1 „Lilo & Stitch“-DVD
- 1 „Lilo & Stitch“-T-Shirt



Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten. Auf Hawaii kann es eigentlich nur ein musikalisches Vorbild geben – den King! Und Lilo spielt seine Platten rauf und runter. Von welchem verstorbenen Sänger und gleichzeitigem Namensgeber unseres Redaktionshundes ist hier die Rede?

- A: Kurt Cobain
- B: Elvis Presley
- C: Buddy Holly

Schickt eure Karte mit der richtigen Lösung an:
Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: 626
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg

„Bad Company: Die Welt ist in guten Händen“

„Bad Company: Die Welt ist in guten Händen“ werdet ihr ab dem 13. März in den Regalen eurer DVD-Händler vorfinden. Mit etwas Glück allerdings braucht ihr euch den Streifen nicht zu kaufen.

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Entertainment **DREI pralle „Bad Company“-Überraschungspakete.**

Auf jeden Fall werdet ihr in euren Gewinner-Päckchen die DVD zum Film finden. Was den Rest betrifft, müsst ihr euch einfach überraschen lassen.

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Für welchen Film bekam Anthony Hopkins 1991 den Oscar als bester Hauptdarsteller?

- A: Hannibal
- B: Das Schweigen der Lämmer
- C: Amistad

Schickt eure Karte mit der richtigen Lösung an:
Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Kannibale
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg



Einsendeschluss ist der 25. März 2003. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

VIDOCQ

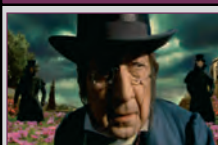
Sunfilm Entertainment –
F 2001 – ca. 94 min.

Dank digitaler Aufnahmetechnik erhalten wir ein gestochen scharfes Bild. Der Ton steht dem in nichts nach und ist ebenso hervorragend.

	Genre	Thriller
	Regie	Pitof
	Bildformat	1.85:1 (16:9)
	Audio	Deutsch dts/5.1 DD/DS 2.0, Französisch 5.1 DD/DS 2.0
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 25

DVD-TEST  9DVD-EXTRAS  6

Die historische Vorlage



Vidocq's Lebensgeschichte ist bemerkenswert. Von der französischen Justiz verfolgt, bot er zunächst seine Dienste als Informant und Polizeispitzel an. Er jagte so erfolgreich Verbrecher, dass er 1811 zum ersten Chef der Sûreté ernannt worden ist. Vidocq leitete zeitweise ein Kommando von 28 Detektiven, die alle ehemalige Kriminelle waren.

Französische Filme sind ja bekanntlich „etwas anders“. „Vidocq“ aber tanzt komplett aus der Reihe. Der Titel ist ein exzellenter Genremix. Die Zutaten: Krimi, Thriller, Mystery und etwas Martial Arts. Doch vor allem fällt er optisch aus dem Rahmen. Der digital gedrehte Film verwandelt Paris regelrecht in eine düstere, surreal gestaltete Metropole.

Vor seinem Debüt als Regisseur war Pitof als FX-Spezialist („Stadt der verlorenen Kinder“ und „Alien: Die Wiedergeburt“) tätig. Er hatte genaue Vorstellungen von der Ästhetik seines Erstlingswerks. Für

ihn sollte „Vidocq“ keine historische Rekonstruktion werden. Zwar sollte der Film optisch in einer bestimmten Epoche verankert sein, doch vielmehr ein fantastisches Ambiente zeigen – eine Art historischer Science-Fiction.

Paris im Jahr 1830: Auf den Straßen herrscht Chaos. Vidocq (Gérard Depardieu), der wohl bekannteste Kommissar seiner Zeit, stellt in den Katakomben einer Glasbläserei einen Mann zum Kampf, der mit einem goldenen Spiegel verummt ist. Doch das Böse siegt und Vidocq stirbt einen qualvollen Flammentod. Der Journalist Etienne Boisset (Guillaume Canet) schaut nun in die Röhre, wollte er doch eigentlich Vidocq's Lebenswerk niederschreiben. Aber selbst ist der Mann, und so macht er sich

auf, den Mord aufzuklären und sein Buch zu beenden. So stöbert er im Umfeld des Kommissars und hofft, anhand dessen letzter Lebensstage den Mord rekonstruieren zu können. Dabei erfährt er, dass es ein Alchemist – den es eigentlich gar nicht geben dürfte – auf junge, unschuldige Mädchen abgesehen hat. Als dann auch noch zwei Herren der vornehmen Gesellschaft auf mysteriöse Weise ums Leben kamen, hatten Vidocq und sein Freund Nimier (Moussa Maaskri) die Ermittlungen aufgenommen. In Rückblenden vermischen sich Vidocq's und Etienne's Nachforschungen. Immer weiter dringen sie in die Horrorwelt des Alchemisten vor, bis der Killer sich an die Fersen des Schreibers heftet...

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Der Zauber geht weiter



Der kleine Harry schwingt erneut seinen Zauberstab. Am 11. April ist es endlich soweit. Warner Home Video wird „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ auf DVD veröffentlichen. Der Streifen erzählt die Geschichte von Harry, Ron und Hermine während ihres zweiten Jahres in Hogwarts. Neben dem Hauptfilm bietet eine zweite Scheibe Extras in Hülle und Fülle.

Also doch!

Laut Gerüchten im Internet und Magazinen sollte Brett Ratner beim neuen Superman-Film nicht den Job des Regisseurs bekommen. Den Gerüchten nach wäre Michael Bay für diesen Posten vorgesehen. Nun steht es von offizieller Seite aus fest, dass Ratner als Regisseur engagiert worden ist. Bay stellte zudem klar, dass er nie mit Warner über das Superman-Projekt gesprochen habe.

Crowe darf zuschlagen

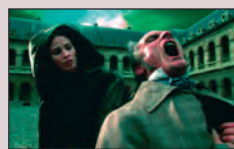
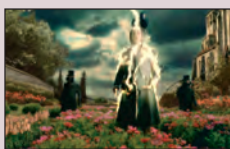


Russel Crowe hat in den zurückliegenden Jahren durch sein rüpelhaftes Verhalten und Schlägereien oft Schlagzeilen gemacht. Jetzt darf er auf der Leinwand zuschlagen. In „Cinderella Man“ wird er in die Rolle des Boxers Jim Braddock schlüpfen. Braddock hat in den 30ern den damaligen Champion Max Baer in spektakulären 15 Runden besiegt.

EXTRAS

In mehr als zweieinhalb Stunden Laufzeit bekommt man nicht nur ein Making of des Films, sondern auch ein Making of der Special Effects geboten. Neben einem Interview mit dem Regisseur Pitof

und dem Drehbuchautoren Jean-Christophe Grangé haben auch Storyboards, der Original-Kinotrailer, Artworks, das Musikvideo und eine Diashow Platz gefunden. Leider fehlt ein Audiokommentar.



PLAY TIPP

„Tom Clancy Box“

Das Kartell



Ein enger Freund des US-Präsidenten entpuppt sich als Geldwäscher. Ein komplexes, korruptes und gefährliches Spiel, in dem es dem neuen stellvertretenden CIA-Direktor Jack Ryan zunehmend schwerer fällt, zwischen Freund und Feind, zwischen Moral und schmutzigem Geschäft zu unterscheiden...

ca. 136 min. – Paramount – ab 12 Jahren

Die Stunde der Patrioten



Bei einem Londonaufenthalt verhindert der ehemalige CIC-Agent Jack Ryan einen terroristischen Anschlag. Er tötet einen der Attentäter und zieht damit den Zorn von dessen Bruder, Sean Miller, auf sich. Als Miller verhaftet wird, schwört er Ryan vor laufender Kamera ewige Rache. Es dauert auch nicht lange, bis Miller aus dem Gefängnis entflieht...

ca. 112 min. – Paramount – ab 16 Jahren

Jagd auf Roter Oktober



Ein hochmodernes, russisches Atom-U-Boot steuert auf die Vereinigten Staaten zu. Möchte der algediente Kommandant Ramius (Sean Connery) mitsamt seiner Besatzung überlaufen, oder den Dritten Weltkrieg beginnen? Ein nervenaufreibender Wettlauf gegen die Zeit und die Ungewissheit beginnt...

ca. 129 min. – Paramount – ab 12 Jahren

BAD COMPANY: DIE WELT IST IN GUTEN HÄNDEN

Buena Vista Home Ent.
USA 2002 – ca. 111 min.



Größtes Manko des Silberlings ist das leider sehr mager ausgefallene Bonus-Material.

Genre	Thriller
Regie	Joel Schumacher
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

CIA-Agent Kevin Pope ist ein Meister seines Fachs. Undercover versucht er, in Prag einen Atomwaffendeal mit Mafia-Boss Adrik Vas abzuschließen und den Gangster danach dingfest zu machen. Allerdings wird Pope zuvor von anderen Kaufinteressenten ermordet, die den Deal selbst durchziehen wollen. Da Vas aber zuerst mit Pope verhandeln möchte, muss sein Partner Gaylord Oakes nun einen geeigneten Ersatz auftreiben. Und wie es der Zufall will, hat Pope einen Zwillingbruder. Doch Jack Hayes weiß nicht einmal,

dass er einen Bruder hatte, geschweige denn, welche Anforderungen ein CIA-Agent erfüllen muss. Oakes hat nun neun Tage Zeit, um aus dem Buchmacher mit schnellem Mundwerk einen knallharten Undercover-Agenten zu machen...

Die Story bietet leider nichts, was man nicht schon aus anderen Buddy-Movies kennt. Aus technischer Sicht ist die DVD durchaus anständig inszeniert worden. Trotzdem ist der Streifen nur Chris-Rock- und Anthony-Hopkins-Fans ans Herz zu legen.

DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 3

LILO & STITCH

Buena Vista Home Ent.
USA 2002 – ca. 80 min.



Audiovisuell ist die DVD hervorragend gelungen. Leider ist die deutsche Fassung um ein paar Minuten kürzer als das englische Original.

Genre	Zeichentrick
Regie	Chris Sanders, Dean DeBlois
Bildformat	1.66:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 20

Stitch ist ein kleiner Außerirdischer. Der skrupellose Wissenschaftler Professor Jumba hat das Mini-Monster aus verbotenen Genen erschaffen. Dieses illegale Wesen, „Experiment 62-6“, das nur auf Vernichtung programmiert ist, hätte schnellstmöglich auf einen unbewohnten Kometen gebeamt werden sollen. Doch der kleine blaue Alien kann entkommen und flüchtet zur Erde – direkt auf die Insel Hawaii. Dort leben auch die beiden Waisen Nani und Lilo, die derzeit damit zu kämpfen haben, dass sie der böse Mann vom Ju-

gendamt voneinander trennen will. Die Kommandantin von Stitches Heimatplaneten hat bereits den einäugigen Agenten Pleakley zusammen mit dem Wissenschaftler auf die Erde gesandt, um den „Ausreißer“ wieder einzufangen. Stitch, der zwei seiner sechs Beine eingezogen hat, wird prompt für einen Hund gehalten und die kleine Lilo verliebt sich regelrecht in das „Tier“. Das Mädchen adoptiert ihn auf der Stelle. Doch Stitches Erschaffer setzen immer härtere Mittel ein, um ihn wieder einzufangen...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 7

AUSTIN POWERS IN GOLDSTÄNDER

Warner Home Video
D 2002 – ca. 91 min.



Yeah Baby! Yeah. Knallige Farben und gestochen scharfes Bild, das vor allem in den Siebzigern zur Geltung kommt.

Genre	Komödie
Regie	Jay Roach
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 23

Da wird Austin Powers (Mike Myers) von der Queen zum Ritter geschlagen und dann ist sein Vater Nigel nicht vor Ort. Wieder einmal hat ihn sein großes Vorbild im Stich gelassen. Doch dann muss er zu seinem Entsetzen erfahren, dass sein Vater vom böswilligen Goldständer (Mike Myers) entführt worden ist. Da Austin keinen Schimmer hat, wo sein Vater stecken könnte, schließt er einen Pakt mit Dr. Evil (Mike Myers), den er vor drei Jahren eingebuchtet hat. Für seine Hilfe möchte Dr. Evil in ein weniger gesichertes Ge-

fängnis zu Mini Me verlegt werden.

Doch kaum hat Austin sich auf die Zeitreise ins Jahr 1975 begeben, um dort Nigel zu finden, brechen Dr. Evil und Mini Me aus dem Knast aus. Austin trifft währenddessen auf seine alte Flamme Foxy Cleopatra, die verdeckt in Goldständers Disco Club 69 arbeitet. Dr. Evil ist wieder voll in seinem Element und verbündet sich mit Goldständer. Die beiden Halunken hecken einen unfehlbaren Plan „Preparation H“ aus, mit dem sie Austin aufhalten und die Welt vernichten wollen...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 7

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

März 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
2 TAGE L.A.	Columbia	11. März
ALLE HERRLICHKEIT AUF ERDEN	20th Century Fox	08. März
ALLY McBEAL (Season 4 Box 1)	20th Century Fox	15. März
AMADEUS D.C. (Collectors Box)	Warner Home Video	20. März
ANASTASIA	20th Century Fox	29. März
BAD COMPANY: DIE WELT IST IN GUTEN HÄNDEN	Buena Vista Home Ent.	13. März
BLACK HAWK DOWN	Universal Pictures	20. März
CRAWLERS	Highlight Video	13. März
DAS ZIMMER MEINES SOHNES	Universal Pictures	06. März
DER GALGENSTRICK	Paramount Home Ent.	06. März
DER KLEINE EISBÄR: NEUE ABENTEUER, NEUE FREUNDE 2	Warner Home Video	27. März
DER LÖWE IM WINTER	Kinowelt Home Ent.	25. März
DER RÄUBER HOTZENPLOTZ	Concorde Home Ent.	05. März
DER STELVERTRETER	Concorde Home Ent.	05. März
DER VERWEGENE	Paramount Home Ent.	06. März
DICK TRACY	Buena Vista Home Ent.	März
DIE DUELLISTEN	Paramount Home Ent.	06. März
DIE LADY VON SHANGHAI	Columbia	11. März
DON CAMILLO: DIE GROBE SCHLACHT DES DON CAMILLO	Kinowelt Home Ent.	25. März
ED WOOD (Special Edition)	Buena Vista Home Ent.	März
FALSCHES SPIEL MIT ROGER RABBIT (Special Edition)	Buena Vista Home Ent.	März
FEGEFEUER	Columbia	11. 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
FULLTIME KILLER	e-m-s	27. März
HAMATARO: KLEINE HAMSTER, GROBE ABENTEUER Vol. 1	Polyband	03. März
HEART OF THE WARRIOR	e-m-s	27. März
HEIDI	Highlight Video	20. März
HERBERGE ZUR 6. GLÜCKSELIGKEIT	20th Century Fox	08. März
HIGH CRIMES (Verleih)	20th Century Fox	27. März
HOUSE	Splendid	31. März
ICH DENKE OFT AN PIROSCHKA	Kinowelt Home Ent.	25. März
IM ZEICHEN DES ZORRO	20th Century Fox	08. März
INSOMNIA: SCHLAFLOS	Warner Home Video	20. März
INTACTO (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	März
JACK THE RIPPER	Splendid	31. März
JOHN WAYNE BOX	Paramount Home Ent.	01. März
JOHNNY GUITAR	Arthaus	25. März
KAREN McCOY	Eurovideo	13. März
KICK IT LIKE BECKHAM	Highlight Video	20. März
KISSING JESSICA STEIN (Verleih)	20th Century Fox	06. März
KISSING JESSICA STEIN	20th Century Fox	06. März
KNOCKAROUND GUYS	Warner Home Video	06. März
LAUREL & HARDY: PANIK AUF DER LEITER	Kinowelt Home Ent.	04. März
LEBENSKÜNSTLER	Columbia	11. März
LEIF ERICSON	e-m-s	27. März
MEAN MACHINE: DIE KAMPFMASCHINE (Verleih)	Paramount Home Ent.	13. März
MINORITY REPORT (Special Edition)	20th Century Fox	22. März
MORD: DER AUSLANDSKORRESPONDENT	Kinowelt Home Ent.	04. März
MORTAL TRANSFER	Eurovideo	13. März
MR. DEEDS (Special Edition)	Columbia	25. März
MURDER BY DECREE: MORD AN DER THEMSE	Kinowelt Home Ent.	März
NEUES VOM RÄUBER HOTZENPLOTZ	Concorde Home Ent.	05. März
NEW BEST FRIEND: GEFÄHRLICHE FREUNDIN	Columbia	25. März
NICOLAS CAGE COLLECTION	Buena Vista Home Ent.	20. März
NINJA TURTLES 2: DAS GEHEIMNIS DES OOZE	20th Century Fox	29. März

März 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
NINJA TURTLES 3	20th Century Fox	29. März
OSTERN IM HÄSCHENLAND	Polyband	03. März
PAL JOEY	Columbia	11. März
PETER PAN: NEUE ABENTEUER IM NIMMERLAND	Buena Vista Home Ent.	20. März
PLAYBOY: HEIßE GESPIELINNEN	Eurovideo	13. März
POLLOCK (Special Edition)	Columbia	11. März
POWER RANGERS 2: TURBO	20th Century Fox	29. März
POWER RANGERS: DER FILM	20th Century Fox	29. März
RAT RACE: DER NACHTKE WAHNSINN	Universal Pictures	06. März
ITTER JAMAL: EINE SCHWARZE KOMÖDIE (Verleih)	20th Century Fox	06. März
RIVALEN UNTER ROTER SONNE	Kinowelt Home Ent.	25. März
ROAD TO PERDITION	20th Century Fox	08. März
ROSENKRANZ UND GÜLDENSTERN	Eurovideo	13. März
SAMSARA (Verleih)	Arthaus	04. März
SAY YES	e-m-s	27. März
SCHLAFLOS	Warner Home Video	20. März
SERPICO	Kinowelt Home Ent.	25. März
SEX AND THE CITY (Season 4 Box)	Paramount Home Ent.	06. März
SHERLOCK HOLMES: MORD AN DER THEMSE	Kinowelt Home Ent.	04. März
SIMON BIRCH	Buena Vista Home Ent.	März
STAR TREK: DEEP SPACE NINE (Season 1 Box)	Paramount Home Ent.	24. März
SUNSET BOULEVARD	Paramount Home Ent.	06. März
SUPER TROOPERS: DIE SUPERBULLEN (Verleih)	20th Century Fox	27. März
TAG DER ENTSCHEIDUNG	Warner Home Video	20. März
THE BUDDY HOLLY STORY	Eurovideo	13. März
THE ESCAPIST (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	25. März
THE HITCHER: DER HIGHWAYKILLER	Kinowelt Home Ent.	März
THE MASTER CRIMINAL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	04. März
THE SKULLS	Universal Pictures	20. März
TODFEINDE	Paramount Home Ent.	06. März
TOM HANKS BOX-SET	Warner Home Video	06. März
TRUTH OUR CONSEQUENCES N.M.	Columbia	11. März
VÄTER	Warner Home Video	20. März
VIVA ZAPATA!	20th Century Fox	08. März
WAR PHOTOGRAPHER	Warner Home Video	20. März
WESTERN BOX	Paramount Home Ent.	06. März
WINNIE PUUH'S BILDERBUCH: 1, 2, 3 ZAUBEREI	Buena Vista Home Ent.	20. März
WIR WAREN HELDEN	Eurovideo	19. März
ZAUBERHAFTE MÄRCHENWELT 1	Buena Vista Home Ent.	20. März
ZAUBERHAFTE MÄRCHENWELT 2	Buena Vista Home Ent.	20. März
ZERSCHOSSENE TRÄUME	Warner Home Video	20. März

April 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
101 REYKJAVIK	Arthaus	April
ANTI AGING	Polyband	28. April
BABY LOONEY TUNES: EIN EI-GENARTIGES ABENTEUER	Warner Home Video	10. April
BLOOD WORK	Warner Home Video	24. April
DIE GÖTTLICHEN GEHEIMNISSE DER YA-YA SCHWESTERN	Warner Home Video	10. April
DRAGON BALL Z: DER LEGENDÄRE SUPER-SAIYAJIN	Polyband	07. April
EHKRIEG	Warner Home Video	17. April
FREE WILLY	Warner Home Video	10. April
FREE WILLY 2: FREIHEIT IN GEFAHR	Warner Home Video	10. April
FREE WILLY 3: DIE RETTUNG	Warner Home Video	10. April
FREE WILLY: RUF DER FREIHEIT	Warner Home Video	10. April
FRIENDS: STAFFEL 8 – EPISODEN 01-06	Warner Home Video	17. April
FRIENDS: STAFFEL 8 – EPISODEN 07-12	Warner Home Video	17. April
FRIENDS: STAFFEL 8 – EPISODEN 13-18	Warner Home Video	17. April
FRIENDS: STAFFEL 8 – EPISODEN 19-23	Warner Home Video	17. April
FRIENDS: STAFFEL 8 BOX-SET	Warner Home Video	17. April

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Im Namen der Ehre



1992 wird die Marinebasis im Pazifik aufgelöst. Als eines Tages der betrunkene und überaus patriotische Stryzack einen Einheimischen tötet, spitzt sich die Lage zu. Danzig wird mit der Klärung des Falles beauftragt und stößt auf eine Mauer des Schweigens. Dann dreht Stryzack erneut durch...

ca. 115 min. – Splendid – ab 12 Jahren

Trick or Treat



Eddie vergöttert den Musik-Star Sammy und gilt an seiner Schule als Loser. Mit dem Tod seines Idols bricht für ihn eine Welt zusammen. Bis zu dem Tag, an dem er Sammys letzte unveröffentlichte Platte geschenkt bekommt. Mit Hilfe des auferstandenen Rockstars rächt sich Eddie an seinen Peinigern...

ca. 93 min. – Concorde – ab 16 Jahren

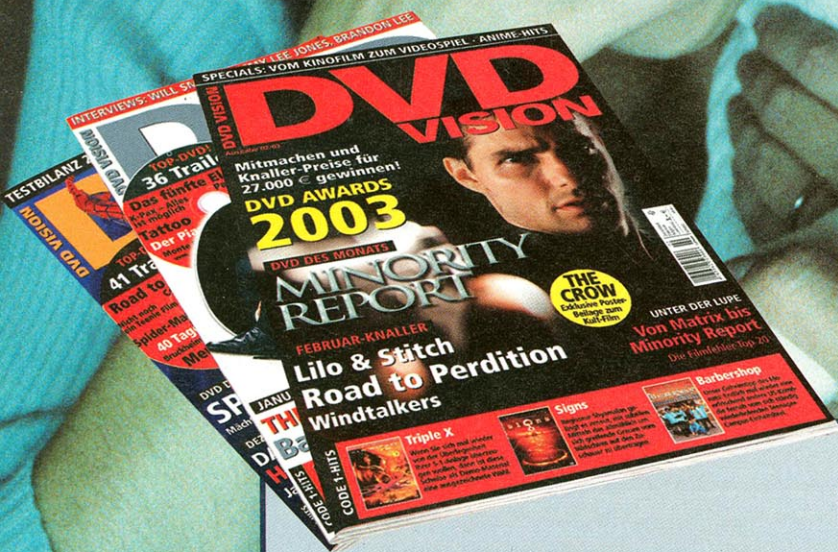
Darklands



Seinen Job als Reporter verdankt Frazer seiner guten Nase für Sensationen. Und so wittert er auch hinter einem Arbeitsunfall ein mysteriöses Geheimnis. Bei seinen Recherchen stößt er auf David Keller. Die Religion Kellers ist ein unheimliches, heidnisches Ritual, das immer wieder Menschenopfer fordert...

ca. 86 min. – Splendid – ab 18 Jahren

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



Achtung, Preis-Schocker:

3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

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

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.

> **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!

Jetzt testen oder jeden Monat am Kiosk holen!

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: tips@playplaystation.com

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

Star Wars: The Clone Wars

Jede Menge Passwörter, die euch den Umgang mit der Macht erleichtern, können wir bieten. Um die Passwörter einzugeben, müsst ihr in die Spieloptionen schalten. Benutzt hier den Punkt „Bonuses“. Dort findet ihr den praktischen Unterpunkt „Codes“ vor. Gebt die Passwörter wie aufgeführt ein (Leerzeichen beachten) und spült sie mit dem Punkt „O.K.“ runter. Als Bestätigung wird unten kurz eine Meldung angezeigt.

Alle Bonus-Objekte in der aktuellen Mission erhalten
GIMME

Unverwundbar
DARKSIDE

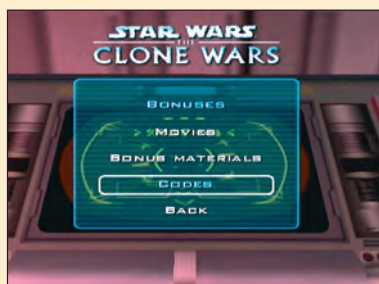
Zusätzliche Bilder der Entwickler
JEDICOUNCIL

Unbegrenzt Munition
SUPERLASER

Alle Filme freischalten
12 PARSECS

Alle Multiplayer-Missionen freischalten
JORG SACUL

Battle-Droid in der Genosis-Academy freischalten
TRADEFED



○ In den Optionen findet ihr die praktische Möglichkeit zur Code-Eingabe.

The Getaway

Free-Roam-Modus

Absolviert sämtliche Missionen im Spiel erfolgreich. Als Belohnung gesellt sich nun ein neuer Spielmodus in die Auswahl. Hierbei darf der geneigte Spieler London einfach in aller Ruhe betrachten.

Gesundheit auffüllen

Stellt euch im Spiel an eine Wand und wartet, bis der Charakter sich abstützt. Nach einigen Sekunden hat sich seine Lebensenergie wieder aufgefüllt.

Gesundheit verdoppeln

Gebt die folgende Tastenkombination ein, während die Titel-Sequenz des Spiels gezeigt wird. Ihr dürft euch noch nicht im Menü befinden!

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Der Schrei einer Frau bestätigt die richtige Eingabe. Fortan kann euer Spielcharakter die doppelte Anzahl an Treffern verkraften. In Verbindung mit dem Tipp „Gesundheit auffüllen“ dürft sich einige Situationen im Spiel nun etwas entspannter angehen lassen.

Zwischensequenzen abbrechen

Einige der Zwischensequenzen lassen sich ganz einfach mit der R3-Taste überspringen, bzw. abbrechen. Das klappt allerdings nicht bei jeder Sequenz.

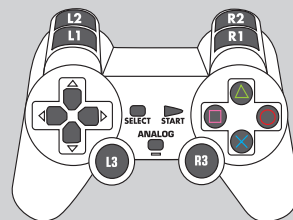
Sly Raccoon

Lesertipp: Per E-Mail erreichte uns der folgende Tipp von Said Nimr aus Kummerfeld, den wir einfach mal so übernehmen wollen:

Geht aus dem Versteck in den Level „Ding der Extraklasse“ (in der 1. Welt „Welle des Terrors“). Verlasst den Level durch den Ausgang, dreht euch um und holt euch das Extraleben hinter der Glasscheibe. Betretet jetzt den Level erneut und verlasst ihn sofort wieder. Das Extraleben ist wieder hinter der Scheibe, sackt es ein. Wiederholt das so lange, bis ihr euch einen ausreichenden Vorrat an Extra-Leben ergaunert habt.

information

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



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

INHALT 03/2003

PlayStation2

Battle Engine Aquila	110
Sly Raccoon	109
Space Channel 5 Part 2	110
Star Wars: The Clone Wars	109
The Getaway	109
The Scorpion King	110
Tom Clancy's Ghost Recon	110
Tony Hawk's Pro Skater 4	110

CheatCards PS2

Spider-Man	113-114
The Simpsons Skateboarding	111-112
The Sims	113-114
WRC II Extreme	111-112

Action-Replay-2-Codes

Disney Golf	126
Kingdom Hearts	126-127
NBA Live 2003	126
NHL Hitz 2003	127
Sly Raccoon	126
Spyro: Enter the Dragonfly	127

Player's Guide

Die Sims	115
GTA: Vice City	116-117
Silent Hill: Director's Cut	120-125
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	116-117

Tony Hawk's Pro Skater 4

Wir haben noch zwei weitere Mini-Games gefunden. Das sollte dann auch diese Frage klären: „Warum habe ich nur 99.000 Dollar, obwohl ich bereits alles erledigt habe?“

Mini-Game Stromkabel (College)

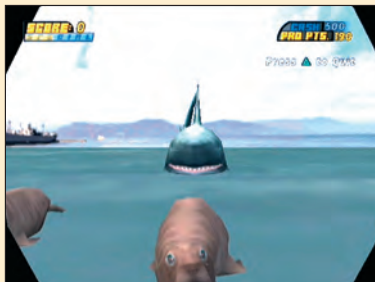
Neben dem Laden „Billy's Sporting Goods“ befindet sich ein kleiner, grüner Stromkasten. Führt auf diesem einfach einen Lip-Trick aus. Ihr werdet sehen, dass eine Prozent-Anzeige beginnt, anzusteigen. Jetzt müsst ihr so schnell wie möglich (vielleicht unter Verwendung des Slomo-Cheats) einen Grind auf einem der vielen Stromkabel ausführen. Sobald ihr grindet, beginnt die Prozent-Anzeige rückwärts zu laufen und färbt sich grün ein. Grindet so lange, bis die Anzeige bei null angelangt ist und ihr habt das Mini-Game gemeistert. 500 Dollar gibts zur Belohnung.



○ An diesem Stromkasten müsst ihr einen x-beliebigen Lip-Trick ausführen.

Mini-Game Fernrohr (San Francisco)

Fahrt am Hafen zu der Stelle, von der ihr nach Alcatraz rüberschauen könnt. Wenn ihr durch das linke der beiden Fernrohre schaut, seid ihr im nächsten Mini-Game. Drückt einfach so schnell wie möglich die X-Taste und reißt vor dem Hai aus. Seid ihr ihm entkommen, werdet ihr dafür mit 500 Dollar entlohnt.



○ Je schneller ihr den X-Button malträtiert, desto schneller entkommt ihr dem Hai.

The Scorpion King

Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Pausenmenü des Spiels schnell eingegeben werden. Für eine richtige Eingabe klingelt es kurz. Wichtig: Ohne aktiven Hauptcode funktionieren einige der anderen Codes nicht. Gebt ihn deswegen zuerst ein. Die Codes können übrigens kombiniert werden.

The Scorpion King

Hauptcode

Gebt den Code ein und wartet das Klingeln als Bestätigung ab. Brecht das Spiel mit „Beenden“ ab und kehrt in das Hauptmenü zurück. Schaut hier in den Menüpunkt „Bonus“. Sind alle Punkte hier anwählbar, könnt ihr neu starten, und im Spiel die weiteren Codes eingeben.

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □, R2

Gesundheit und Waffen

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □, ○

Meat Club

(Stärkere Schläge)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Minotaur

(mehr Kraft)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Big Heads

(Gegner haben Eierköpfe)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, R2

Tiny

(Klitzekleine Gegner)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Tom Clancy's Ghost Recon

Extras freischalten

Allen zähneknirschenden Söldnern dürften diese beiden Cheats recht gelegen kommen. Startet das Spiel normal und wartet, bis der Startscreen mit der Aufforderung „Start-Taste Drücken“ angezeigt wird. Gebt nun die folgende Tastenkombination ein

X, L2, △, R2, Select
Es erfolgt keine Bestätigung. Startet das Spiel nun ganz normal und schaut in den Optionen den Menüpunkt „Extras“ an. Der Code hat alle Goodies in den hier aufgeführten Punkten freigeschaltet.

Superman-Mode

Dieser Code peppt die Mannschaft auf. Startet eine reguläre Mission und pausiert das Spiel. Gebt nun folgende Tastenkombination ein:

L1, R2, L2, R1, Select

Auch hier erfolgt keinerlei Bestätigung.

Space Channel 5 Part 2

Drückt die Start-Taste einmal während ihr spielt. Drückt und haltet nun die beiden Schultertasten L1 und R1. Gebt dann folgende Tastenkombination ein:

○, △, □

Die richtige Eingabe wird durch einen leisen Seufzer von Ulala bestätigt. Mit der Start-Taste gelangt ihr zurück zum regulären Spielverlauf. Fortan übernimmt die CPU der PS2 die perfekte Steuerung der Tänzerin. Ihr könnt euch zurücklehnen und die Show genießen. Der Vorteil: Stressige und schwie-

Space Channel 5 Part 2



○ Ulala, wie von Geisterhand ferngesteuert. Der Cheat macht's möglich.

rige Spielabläufe könnt ihr somit ohne viel Arbeit überspringen.

Wiederholt ihr den Vorgang, dürft ihr wieder selbst die Steuerung übernehmen.

Battle Engine Aquila

Endlich Cheats zum Spiel, die auch funktionieren. Ihr benötigt auf alle Fälle eine Memory Card, um diese zu aktivieren. Startet das Spiel und wählt die Funktion „Neues Spiel“. Wählt im folgenden Menü die Memory Card aus, auf die ihr speichern wollt. Ihr dürft nun einen Namen für euren Piloten aussuchen. Diese Namen sind der Schlüssel für die Cheats im Spiel. Übrigens, um mehrere Cheats auf einmal zu aktivieren, könnt ihr die Freischaltcodes aneinanderreihen. Gebt sie einfach zusammen ein. Allerdings funktioniert das nur mit zwei Codes gleichzeitig.

Kleine Hilfe zur Eingabe:

Sonderzeichen und Satzzeichen verbergen sich hinter der Option „Symbole“.

Große Lettern erzeugt ihr mit Hilfe der Funktionen „Feststelltaste“ sowie „Umschalt-taste“.

Alle Levels freischalten

Eingabe: !EVAH!

Vor Missionsantritt könnt ihr durch alle im Spiel verfügbaren Missionen durchschalten und den gewünschten Auftrag annehmen.

Unverwundbarkeit

Eingabe: !B4K42

Nach Eingabe des Codes wird eine Funktion mit der Bezeichnung God-Mode verfügbar. Um diese Funktion zu aktivieren, pausiert ihr einfach während einer Mission mit Hilfe der Start-Taste. Wählt im Pausenmenü die Optionen aus. Mit der X-Taste kann der God-Mode aktiviert, bzw. deaktiviert werden.

Extras freischalten

Eingabe: 105770Y2 (Benutzt die Taste für die Zahl „0“, nicht den Buchstaben „O“.) Dieser Code schaltet alle Extras frei. Bestätigt nach der Eingabe, und bejaht die Speichernachfrage. Schaltet zurück ins Hauptmenü und scrollt mit Hilfe des Steuerkreuzes nach unten. Unter dem Menüpunkt „Goodies“ sind nun alle erspielbaren Extras bereits verfügbar.

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

The Simpsons Skateboarding

play

Cheat Card
Seite 1

Die gelbe Gefahr aus Springfield macht die PS2 jetzt auch auf Skateboards unsicher! Mit unseren Cheats dürft ihr euch einige Extras erschummeln. Startet das Spiel und wechselt in die Charakterauswahl. Haltet hier die vier Schultertasten L2 + L1 + R1 + R2 während der gesamten Eingabe gedrückt. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein kurzes Klimpern als Bestätigung. Übrigens: Es ist egal, welcher Charakter bei der Eingabe markiert ist.

Alle Skateboards freischalten:

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und X, Δ, O, □ eingeben.

Habt ihr euch dann für einen Skater entschieden, dürft ihr euch schon irgendeines der coolen Bretter aussuchen. Normalerweise müssen diese erst hart erspielt werden.

Level Select

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und Δ, X, □, O eingeben.

Alle Spielabschnitte sind nun anwählbar.

Alle Charaktere

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und O, Δ, X, □ eingeben.

Nach erfolgreicher Eingabe stehen euch alle

Skater sofort zur Auswahl. Scrollt dazu einfach zur rechten Seite.

99 Dollar erschummeln

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und Δ, X, O, □ eingeben.

Zwar klingen 99 Dollar nicht nach einem großen Haufen Geld. Aber jeder Punkt, den ihr im Spiel zur Verbesserung eurer Fähigkeiten kauft, kostet auch nur 5 Cent. Aber auch das ist egal, denn die 99 Dollar werden nicht weniger, egal wie lange ihr Einkaufen geht.

„Fuzzy-Skaters“

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und X, Δ, □, O eingeben.

Die Bezeichnung „Fuzzy“ bedeutet bei diesem Cheat, dass die Skater mit einem elektrischen Feld auf die Strecke losgelassen werden. Erwartet aber nicht zu viel. Es sieht eigentlich nur doof aus.

Die folgenden Cheats verändern das Aussehen der Skater, bzw. erschummeln die zusätzlichen Outfits, die ansonsten erst erspielt werden müssten. Wichtig: Ihr müsst die Outfits selbst einstellen. Nachdem ihr den jeweiligen Cheat eingegeben hat, sucht ihr



○ Homer in Unterhose: Der Look bietet sicher für alle Simpsons-Fans das gewisse „Etwas“.

euch den entsprechenden Charakter aus und bestätigt mit der X-Taste. Der Charakter fährt von selbst aus der Halle heraus und im linken Bildabschnitt öffnet sich ein Menü. Unten in diesem Menü steht nun eine Information: „Drücke O für ALTERNA-Charaktere“. In diesem Menü kann das Outfit eingestellt werden. Die Auswahl hängt davon ab, was ihr zuvor mit den Cheats freigeschaltet habt. Der Cheat selbst muss aber bereits in der Charakterauswahl eingegeben worden sein!

Homer mit Riesenkopf

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und O, X, Δ, □ eingeben.



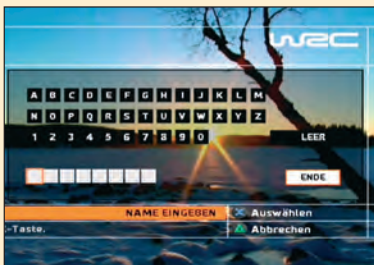
WRC II Extreme

play

Cheat Card
Seite 1



○ Die praktische Eingabe-Option für die Cheats versteckt sich hinter dem „ARCHIV“.



○ Markiert im „ARCHIV“ das Fragezeichen und ruft die Eingabeaufforderung mit der X-Taste auf.

Auch im zweiten Teil von World Rally Championship haben die Entwickler einige Cheats versteckt. Hier nun alle funktionierenden Codes fürs Spiel:

Wechselt vom Hauptmenü aus in die Option „Archiv“ (diese wird durch das Symbol eines Aktenschanks dargestellt). Schaltet hier auf das Symbol des Fragezeichens und betätigt die X-Taste. Es springt eine Eingabefunktion auf, die durch eine Tastatur angezeigt wird. Gebt hier die Cheats ein und aktiviert sie mit der Funktion „ENDE“. Das Spiel springt nun selbständig zurück zur Archiv-Anzeige. Hier dürft ihr dann die freigeschalteten Effekte mit der X-Taste nach Belieben an- und abschalten. Verschiedene Cheats kann man jederzeit miteinander kombinieren und sie haben mitunter skurrile Auswirkungen. Wer etwa SWAY, DISCO, CHROME und MOBLUR länger als fünf Minuten ohne aufkommende Übelkeit übersteht, hat unseren vollen Respekt.

Eingabecode:

EVOS

Freigeschaltete Spieloption:

Alle Bonus-Wagen, Bonus-Etappen und Schwierigkeits-Level sind jetzt verfügbar.

Eingabecode:

NITRO

Freigeschaltete Spieloption:

Der Wagen bekommt einen großen Kraft-Boost.

Eingabecode:

SATALITE

Freigeschaltete Spieloption:

Fahre den Wagen mit der Kamera in der Vogel-Perspektive.

Eingabecode:

LUNAR

Freigeschaltete Spieloption:

Schwerkraft wurde reduziert.

Eingabecode:

KANGAROO

Freigeschaltete Spieloption:

Macht die Aufhängung weich.

Eingabecode:

HELIUM

Freigeschaltete Spieloption:

Hohe Beifahrer-Stimme.



CHEAT CARDS



Cheat Card ausschneiden und in die DVD-Box legen...

The Simpsons Skateboarding

play

Cheat Card
Seite 2**Homer in Unterhose**

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
△, O, X, □ eingeben.

Bart mit Riesenkopf

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
X, □, O, △ eingeben.

„DaGangsta“-Bart

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
O, X, □, △ eingeben.

Marge – dämonisch

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
X, □, △, O eingeben.

Lisa mit Riesenkopf

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
□, △, X, O eingeben.

„DaGangsta“-Lisa

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
□, △, O, X eingeben.

Nelson mit Riesenkopf

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
△, □, O, X eingeben.

Nelson im Ballerina-Kostüm

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
△, □, X, O eingeben.

Otto mit Sonnenbrille

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
□, X, O, △ eingeben.

Frink mit Riesenkopf

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
□, X, △, O eingeben.

„Groovy“-Frink

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
X, O, △, □ eingeben.

Krusty im Business-Outfit

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
O, △, □, X eingeben.

Chief Wiggum mit Riesenkopf

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
X, O, □, △ eingeben.

Wiggum als Menschenfresser

L2 + L1 + R1 + R2 gedrückt halten und
△, O, □, X eingeben.



○ „Krusty! Du hier!“ Auch die Bonus-Charaktere können mit den Cheats erschummelt werden.



○ Die unterschiedlichen Outfits müssen in diesem Menü ein- und ausgeschaltet werden.

WRC II Extreme

play

Cheat Card
Seite 2

○ Freigeschaltete „Geheimnisse“ können praktisch mit der X-Taste an- und ausgeschaltet werden.

Eingabecode:

FLIPEFT

Freigeschaltete Spieloption:

Links und rechts in der Lenkung wurde umgedreht.

Eingabecode:

PUSHME

Freigeschaltete Spieloption:

Der Wagen fährt nur im Hinterrad-Antrieb.

Eingabecode:

UFOPTER

Freigeschaltete Spieloption:

Ersetzt Helikopter durch UFO.



○ Es ist möglich, alle Cheateinträge hintereinander zu tätigen und abzuspeichern.

Eingabecode:

SWAY

Freigeschaltete Spieloption:

Bäume und Leute bewegen sich.

Eingabecode:

DISCO

Freigeschaltete Spieloption:

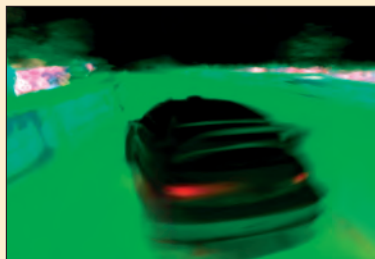
Disco-Lichter.

Eingabecode:

CHROME

Freigeschaltete Spieloption:

Der Wagen spiegelt mehr.



○ Ob dieser Grafikeffekt im Weichspüler-Stil wirklich Sinn macht, bleibt fraglich.

Eingabecode:

NOREAR

Freigeschaltete Spieloption:

Der Wagen fährt nur im Vorderrad-Antrieb.

Eingabecode:

MOBLUR

Freigeschaltete Spieloption:

Aktiviert Motion-Blur beim Befahren einer Strecke.

...tja, nur spielen müsst ihr noch selbst. Viel Spaß mit den Cheats!

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Die SIMS

play

Cheat Card
Seite 1

Die Sims – spielt das wahre Leben! Der Verkaufsschlager aus dem PC-Lager ist endlich auch für unsere geliebte Königsschleuder getroffen! Und wir können euch die Cheats für die Vollversion präsentieren...

Wichtig: Habt ihr schon einen wertvollen Speicherstand auf eurer Memory Card angelegt, solltet ihr das Speicherplättchen sicherheitshalber entfernen, bevor ihr die Cheats ausprobiert! Ansonsten könnten Probleme auftauchen.

So werden die Cheats eingegeben:

Startet die PS2 mit der Spielscheibe durch

und klickt euch ins Hauptmenü. Im Menü, in dem ihr die Option „Ein Leben von A bis Z“ vorfindet, drückt ihr gleichzeitig die vier Schultertasten (L2 + L1 + R1 + R2) eures Pads. Wartet, bis ein neues Fenster mit der Überschrift „Cheat eingeben“ aufspringt. Hier habt ihr nun die Möglichkeit, eines der folgenden Passwörter zu benutzen.

Weitere Spielmodi freischalten

Passwort: MIDAS

Gebt den Code ein und bestätigt mit Hilfe der Funktion „Fertig“. Startet danach mit der Option „Mit einem neuen Leben beginnen“ das Spiel. Kriert einen Sim und klickt ins

eigentliche Spielgeschehen hinein. Wartet die kitschige Knutschszene zu Beginn ab. Nach kurzer Zeit habt ihr die Möglichkeit, mit in den kleinen Pool oben rechts im Raum zu springen. Nutzt diese Gelegenheit. Pausiert dann das Spiel mit der Start-Taste. Im Pausenmenü wählt ihr nun das rechte Symbol oben in der Leiste aus (einfach mit dem Spielpad mehrmals drücken). Bestätigt mit der X-Taste und benutzt die Funktion „Beenden“. Ihr dürft nicht speichern! Ihr kehrt jetzt automatisch ins Startmenü zurück. Hier ist nun die Spieloption „Die Sims spielen“ hinzugekommen. In diesem Mode dürft ihr den Zusatz-Modus „Neue Nachbarschaft“ spielen. Aber auch unter dem bisher bekannten Menüpunkt „Ein Leben von A bis Z“ findet ihr etwas Neues. Die freigeschaltete Funktion „Bonus“ wartet mit sieben Spielszenarios auf, die ihr sofort in Angriff nehmen könnt. Aber ohne genügend Spielerfahrung verbrennt ihr euch dort schnell das Händchen.

Sims-Mode

Passwort: SIMS

Benutzt das Passwort und ihr schaltet den Spielmodus „Die Sims spielen“ frei. Dieser



⓪ Drückt im Hauptmenü einfach die vier Schultertasten. Schon springt das praktische Cheat-Menü auf.



⓪ Wer den kleinen Pool nicht findet, orientiert sich an diesem Bild. Mehr dazu im Textabschnitt MIDAS.

Spider-Man

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 1

Peter Parker muss sich im Big Apple mit einer ganz beachtlichen Anzahl von Feinden herumrängern. Allen verzweifelten Netzschwingern sollten deswegen diese Cheats gerade recht kommen.

Um sie zu aktivieren, startet ihr das Spiel ganz normal. Wählt den Punkt „Extras“ aus dem Startmenü an. Die zweite Auswahl heißt sinnigerweise „Cheats“. Hier werden die Codes eingehämmert. Spült sie mit der Funktion „Fertig“ hinunter und der Grüne Goblin lacht zustimmend – damit habt ihr die Bestätigung. Per O-Taste kehrt ihr ins vorherige Menü zurück. Hier sind einige der Effekte direkt anwählbar. Aber auch das Pausenmenü wird im regulären Spielverlauf um hilfreiche Funktionen erweitert.

Eine erneute Eingabe des jeweiligen Codes neutralisiert den ausgelösten Effekt übrigens wieder.

Die Cheats im Einzelnen:

Alle Levels, FMV-Sequenzen und Bilder verfügbar

..... ARACHNID
Level-Select
..... IMIARMAS
Level-Skip
..... ROMITAS

Bonus-Training-Level

..... HEADEXPLODY

Unbegrenzt Netzvorräte

..... ORGANICWEBBING

Alle Combos/Kampfbewegungen

..... KOALA

Als Mary Jane spielen

..... GIRLNEXTDOOR

Als Shocker spielen

..... HERMANSCHULTZ

Als Laborant spielen

..... SERUM

Als Polizist spielen

..... REALHERO

Als Pilot spielen

..... CAPTAINSTACEY

Als Thug-Model-1 spielen

..... KNUCKLES

Als Thug-Model-2 spielen

..... STICKYRICE

Als Thug-Model-3 spielen

..... THUGSRUS

Matrix-Attacken einsetzen

..... DODGETHIS

Im Goblin-Kostüm antreten

..... FREAKOUT

Als kleiner Spider-Man antreten

..... SPIDERBYTE

(Auf der Rückseite gehts weiter!)



⓪ Sogar als Mary Jane dürft ihr euch durch New Yorks Wolkenkratzer-Schluchten schwingen.



⓪ Die Ego-Perspektive ist nur für die schwindelfreien Häuserschwinger unter euch geeignet.



CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

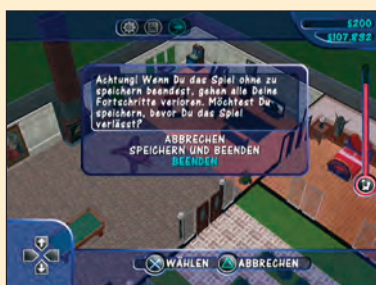
Die Sims

play

Cheat Card
Seite 2



☉ Mit dem richtigen Passwort könnt ihr den ganzen Bonus-Bereich im Spiel freischalten.



☉ Trotz Geldsegen-Cheat muss erst der erforderliche Betrag auf dem Konto sein.

Effekt wird normalerweise auch schon durch den Einsatz des Passwortes MIDAS erzielt.

Geldsegen

Passwort: FREEFALL

Mit diesem Code aktiviert ihr eine recht praktische Funktion im Spiel. Alles, was ihr von nun an im Spiel einkauft, wird euch nicht mehr vom Geldkonto abgebogen. Leider muss euer Konto immer erst den kompletten Betrag auf der Habenseite aufweisen, bevor

ihr überhaupt in der Lage seid, einen gewünschten Gegenstand zu kaufen. Weiterer Nachteil: Verkäufe schlagen sich ebenfalls nicht mehr auf dem Konto nieder.

Bonusspiel

Passwort: PARTY M

Benutzt den Code und schaut danach unter dem Menüpunkt „Bonus“ nach. Hier ist nun die Option „Das Party-Motel“ hinzugekommen.

Die Sternzeichen der SIMS

Sternzeichen	Verträgt sich mit	Verträgt sich nicht mit
Jungfrau	Wassermann, Schütze	Löwe, Stier
Waage	Jungfrau, Krebs	Fische, Skorpion
Skorpion	Löwe, Fische	Waage, Wassermann
Schütze	Steinbock, Fische	Waage, Skorpion
Löwe	Schütze, Krebs	Steinbock, Zwilling
Steinbock	Stier, Wassermann	Löwe, Zwilling
Wassermann	Schütze, Steinbock	Skorpion, Jungfrau
Fische	Skorpion, Zwilling	Löwe, Widder
Widder	Zwilling, Stier	Krebs, Waage
Stier	Widder, Waage	Jungfrau, Krebs
Zwillinge	Fische, Jungfrau	Steinbock, Widder
Krebs	Stier, Skorpion	Zwilling, Widder

Spider-Man

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 2

Als Spider-Man mit Wasserkopf und dicken Füßen antreten

.....GOESTOYOURHEAD

Alle Gegner haben Wasserköpfe

.....JOELSPANUTS

In der Ego-Perspektive spielen

.....UNDERTHEMASK

Super Coolant

.....CHILLOUT

WAS KANN MAN REGULÄR FREISPIELEN?

Bowling-Mini-Spiel

Erreicht mindestens 10.000 Punkte im Spielverlauf.

FMV-Sequenz – Vulture

Erreicht mindestens 20.000 Punkte im Spielverlauf.

FMV-Sequenz – Shocker

Erreicht mindestens 30.000 Punkte.

FMV-Sequenz – Grüner Goblin

Absolviert das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe „Hero“ oder höher.

Als Alex Ross spielen

Das Outfit erhaltet ihr erst im Extra-Menü,



☉ Praktisch! Für alle Cheater hat das Spiel ein Extra Cheat-Menü.

nachdem einmal auf Schwierigkeitsstufe „Normal“ durchgespielt wurde.

Als Peter Parker spielen

Einmal auf Schwierigkeitsstufe „Easy“ durchspielen.

Als Wrestler spielen

Einmal auf Schwierigkeitsstufe „Easy“ durchspielen.

Als Grüner Goblin spielen

Einmal auf der Schwierigkeitsstufe „Hero“ oder „Super Hero“ durchspielen. Wählt später Harry Osborn im Green-Goblin-Kostüm



☉ Hämmert die aufgelisteten Codes ein und spült sie mit der Funktion „Fertig“ runter.

aus. Nun spielt ihr eine alternative Storyline.

Schneller erreicht ihr das Outfit, indem ihr erst ein Spiel auf der entsprechenden Schwierigkeitsstufe startet. Brecht ab und kehrt ins Hauptmenü zurück. Benutzt den Cheat-Code „ARACHNID“. Per Levelwahl springt ihr zur letzten Sequenz. Brecht ab und aktiviert das Kostüm mit Harry.

Alternatives klassisches Goblin-Kostüm

Spielt mindestens einen Level, in dem der Grüne Goblin vorkommt in der Figur des Alex Ross. Hier funktioniert der Trick mit der Levelwahl wie zuvor beschrieben leider nicht.



Thomas Szedlak

DIE SIMS

Die ersten Stunden als virtueller Mensch sind nicht einfach. Wir geben Tipps für ein stressfreies Erwachsenwerden.

Die ersten Schritte

Lernen fürs Leben

Nach der Traumsequenz entfernt ihr zunächst die Wände (O-Taste), um mehr Übersicht zu haben. Dann nehmt ihr sofort das Werk "Kochen lernen" aus dem Bücherregal und lest es. Verliert keine Zeit, denn wenn der Spaß-Balken noch etwas tiefer sinkt, ist euer Sim zu deprimiert um zu lernen. Und da eure Mami gar nicht daran denkt, euch Essen zuzubereiten, müsst ihr unbedingt selbst an den Herd. Habt ihr euch doch zu viel Zeit gelassen, müsst ihr mit dem Telefon (an der Wand neben der Stereoanlage) beim Pizzadienst einen italienischen Teigfladen bestellen. Da Lesen bildet, macht ihr gleich mit dem Buch "Mechanische Fähigkeiten" weiter. Mami will ihre Seifenoper sehen (wie sie euch ungefähr einmal pro Minute mitteilt) und da ihr euch von ihr irgendwann 800 Dollar leihen wollt, um in eine eigene Wohnung ziehen zu können, solltet ihr den TV schnell reparieren.

Sims wanna have fun

Will euer Sim nicht mehr lernen (weil er zu deprimiert ist), dann müsst ihr ihm Spaß bereiten. Je nachdem, wie seine Charakterwerte ausfallen, liest er gerne einen Roman zur Entspannung, gießt die Blumen oder tanzt bei lauter Musik.

Vielleicht hat euer Sim auch Hunger? Dann geht ihr zum Kühlschrank und nehmt einen Imbiss zu euch. Das ist natürlich genauso logisch, wie den Harndrang auf der Toilette, oder den Mangel an Hygiene in der Badewanne zu bekämpfen. Sinkt die Energie (meist analog zur Sonne vor dem Fenster), trinkt ihr einen Espresso oder macht euch bettfertig.

Mutti glücklich machen

Mit eurem neuen Wissen könnt ihr den Fernseher reparieren, vor dem ihr euch künftig den Spaß holen könnt, den ihr zum Glück-

sein braucht. Das gefällt Mom, denn jetzt kann auch sie endlich wieder ihre Serie sehen. Überhaupt solltet ihr euch ab jetzt besonders sorgsam um eure Mutter kümmern. Ihr wisst schon: Die Sache mit dem Geld... Drückt ihr das Steuerkreuz nach rechts, seht ihr, wie es derzeit um die Mutterliebe bestellt ist. Bevor das Zuneigungsbarometer nicht auf 80 steht, braucht ihr gar nicht nach dem Geld zu fragen.

Wie ihr Mattern glücklich macht? Nun, das ist gar nicht schwer. Mutti mag es ordentlich, also immer schön aufräumen, aufwischen und aufpassen, dass ihr sie nicht ärgert. Außerdem steht eure Mami auf Konversation. Unterhaltet euch oft mit ihr und macht ihr ab und zu ein Kompliment.

Sims at work

Habt ihr 800 Dollar beisammen, wird nicht nur der Zweispiel-Modus "Das Museum" freigeschaltet. Nein, jetzt steht auch eurem Auszug nichts mehr im Wege. Fast nichts, denn ihr braucht noch einen Job. Also lauft schnell zum Postkasten, schnappt euch die aktuelle Zeitung und sucht nach einer Arbeitsstelle. Empfehlenswert ist es (falls das nicht gegen eure Moralvorstellung verstößt), als Rekrut zum Militär zu gehen.

Allgemeine Tipps

Beschleunigung

Dauern euch die einzelnen Aktionen zu lange (wer will schon seinem Sim zum einhundertsten Mal beim Pinkeln zuschauen?) dann haltet die R1-Taste gedrückt und aktiviert den Zeitraffer.

Freier Wille

Einsteiger aktivieren die Option "Freier Wille". Die Sims erledigen simple Aufgaben dann selbständig, gehen z.B. auf die Toilette, wenn die Blase drückt. So habt ihr mehr Zeit und könnt euren virtuellen Wesen einfach mal zuschauen.



Bevor Mom ihre geliebte Soap sehen kann, müsst ihr erst den defekten Fernseher reparieren.

Baut den perfekten Sim

Schon bei der anfänglichen Charaktererstellung stellt ihr die Weichen für den Verlauf des Spiels. Wählt ihr beispielsweise einen ordentlichen Sim, räumt dieser selbständig auf oder wischt den Boden. Extrovertierte Sims neigen zu erhöhter Kontaktfreudigkeit, ernste Charaktere lesen gerne ein gutes Buch und gut gelaunten Sims liegt es im Blut, deprimierte Zeitgenossen aufzumuntern.

Nicht am Nötigsten sparen

Hat euer Haus einen Kamin oder einen Herd, braucht ihr einen Feuermelder, der bei einem Brand umgehend die Feuerwehr alarmiert. Das spart Geld, denn wenn ein Feuerwehrmann den Brand löscht, sind die betroffenen Gegenstände sofort wieder nutzbar.

Eine Alarmanlage ist teuer, aber sie macht sich bezahlt. Aus einem ungesicherten Haus nehmen Diebe alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Habt ihr eine Anlage, wird sofort Alarm ausgelöst. Schnappt die Polizei den Täter, bekommt ihr nicht nur Geld für entwendete Gegenstände zurück, sondern erhält auch einen Bonus.

Putzfrau und Mechaniker

In einem großen Haus kann Putzen und Aufräumen sehr lästig sein. Engagiert zu diesem Zweck eine Putzfrau. Das sorgt nicht nur für einen ruhigeren Feierabend, die Sims fühlen sich in einem sauberen und aufgeräumten Haus einfach wohler. Gleiches gilt für defekte Elektrogeräte – auch hier ist die eigenhändige Reparatur zeitaufwändig – nehmt professionelle Hilfe in Anspruch.

Pünktlich zu Bett gehen

Im elterlichen Haus gestaltet ihr euren Tagesablauf frei. Das ändert sich, habt ihr erst mal einen Job. Geht ihr zu spät in die Heia, könnt ihr keinen ausreichenden Energievorrat anlegen. Das beeinträchtigt eure Leistung auf der Arbeit und schadet eurer Karriere.



Das mag Mutti gar nicht: Die Badewanne verschmutzt! Lappen greifen und sauber machen!



Zu Beginn des Spiels seht ihr das eigentliche Ziel: Partner finden, heiraten, glücklich sein.

GTA VICE CITY

Gunther Hruby

Witzige Gags, Geheimnisse & Profi-Infos

play zeigt sie euch: die ultimativen Geheimnisse, die am besten versteckten Gags, die spannendsten Aktionen. Diese Insider-Infos bringen euch „Vice“-Power!

Heli auf Rädern

Besorgt euch einen Helikopter und fliegt zu einem Pay'n'Spray. Schiebt ihn in die Werkstatt. Neben einer neuen Farbe gibts gleich einen Satz Reifen dazu.

Schießstand Ammu Nation

Für 45 Punkte am Schießstand von Ammu Nation Downtown wird die Nachlade-geschwindigkeit eurer Waffen im Spiel beschleunigt. Der Schießstand befindet sich in einem Raum hinter dem Verkaufsbereich.

„Guter Bürger“-Bonus

Nach wie vor witzig: Stellt euch an den Straßenrand und beobachtet die Passanten. Irgendwann geht immer ein kleiner Handtaschenraub über die Bühne. Verhindert den Diebstahl mit euren Fäusten, dafür gibts Geld. Das funktioniert auch, wenn ihr flüchtige Personen aufhaltet, die offensichtlich von der Polizei verfolgt werden.

Mond verändern

Ballert mit dem Sniper-Gewehr auf den Mond (das geht selbstverständlich nur nachts). Hierdurch verändert ihr dessen Größe. Acht unterschiedliche Mondgesicht-Größen gibt es.

Möwen

Ganz bössartige Zeitgenossen vertreiben sich die Zeit, indem sie die Möwen vom Himmel holen.

Sternzeichen der Entwickler

Wartet bis es Nacht ist und positioniert euch am Strand in der Nähe des Malibu Clubs. Observiert den Sternenhimmel. Dort findet ihr nun ein Sternzeichen, das die Form des Logos der Entwicklerfirma „Rockstar“ zeigt.

Busfahrt

Sucht an den Bushaltestellen nach dem Bustyp „Coach“. Steigt ein (Info: Fahrzeugtypen werden eingeblendet). Fahrt nun nacheinander die Bushaltestellen ab. Für jeden einsteigenden Fahrgast gibt es fünf Scheinchen.

Trophäen und Belohnungen

Fleißige Spieler werden mit Trophäen und kleinen Goodies belohnt. Habt ihr alle Unter-missionen einer der Nebenmissionen erfüllt, verändern sich Kleinigkeiten im Spiel.

Sinnlos! Reine Zeitverschwendung! In „Vice City“ hat der geeignete Spieler eine ganze Menge zu tun. Egal ob er eine der zahlreichen Missionen abarbeitet, oder einfach die vielen Nebenaufgaben erledigt... immer im Stress! Aber ihr könnt auch einfach mal so drauflos spielen und die Stadt erkunden – ganz ohne ein festes Ziel vor Augen...

Wir haben für euch verrückte Ideen und Vorschläge zusammengestellt. Aber auch der eine oder andere brauchbare Tipp hat es noch auf diese beiden Seiten geschafft. Also: Nicht ernst nehmen, aber auf alle Fälle mal ausprobieren.

- Für jeweils zehn eingesammelte Päckchen gibt es bekanntlich Bewaffnungs-Nachschub. Habt ihr jedoch alle Päckchen eingesammelt, werden im Ocean View Hotel Statuen in Form der Päckchen platziert.
- Gewinnt ihr am Schießstand der Ammu Nations mehr als 45 Punkte, steht auf dem Fernseher im Ocean View Hotel ein Pokal rum. Sein Titel: „Shooter of the Month“.
- Gewinner der Arena-Challenges finden weitere Pokale im Raucherzimmer des Vercetti Estate.
- Für einen erfolgreichen Abschluss der Filmstudio-Missionen gibt es reichlich Schmutz-bilder und Poster.
- Als Dank für die Erledigung der Bank-Missionen im Malibu Club liegen eine Sturm-maske sowie ein Geldbehälter auf dem Bett im Ocean View Hotel rum.
- Die erfolgreiche Teilnahme an der Mission „TNT-Whiskey“ zaubert zwei Fässer Boomshine ins Ocean View Hotel.
- Eine Helikopter-Verpackung sowie eine Fernsteuerung werden im Raucherzimmer des Vercetti Estate deponiert. Voraussetzung: Abschluss der RC-Helikopter-Mission am Flughafen.

tung hinunter und schaut euch dort die Schau-fenster an. Würdet ihr solch einen Metzger zur Person eures Vertrauens machen?

Schleichwerbung für den Vorgänger

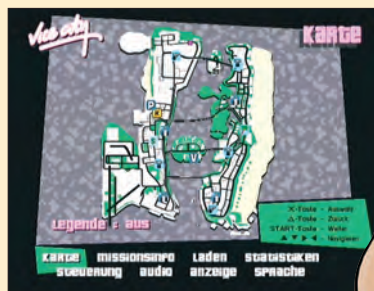
Ein paar Querverweise zu „GTA 3“ findet ihr im Ocean View Hotel. Ein Poster zeigt beispielsweise einen Screenshot aus „GTA 3“. Sucht ihr den Videospieleladen etwas nördlich des Pole Position Clubs auf, findet ihr Bilder von Charakteren aus „GTA 3“ (8-Ball, Kenji, Maria, ElBurro). Im Filmstudio von Vice City befindet sich eine Nachbildung einer Kreuzung aus Staunton Island.

Lowrider

Sicherlich sind die Trendkisten aus den Verei-nigten Staaten dem einen oder anderen von euch ein Begriff. Auch in Vice City findet ihr

Metzger? Nein danke!

Sucht das „Well-stacked-Pizza-Restaurant“ in Little Haiti. Lauft die Straße in südlicher Rich-



○ Klappert unbedingt auch Stellen ab, die auf dem Plan ohne Straßen markiert sind.





○ Mit erschummelten Autos eine „Treppe“ zu bauen, erfordert etwas Übung...

einen Lowrider. Schaut euch in Little Haiti um und sucht das Auto des Haitianers Voodoo. Mit der R3-Taste setzt ihr die Druckluft fürs Hoch- und Runterheben in Gang.

Am Motorrad festgeklebt

Sucht euch ein Motorrad und fahrt zu einem Goodie, an dem man die Klamotten wechseln kann. Fahrt ganz langsam rückwärts in das Item hinein. Sobald ihr mit eurem Rücken die Außenkante des Goodies berührt, müsst ihr bremsen. Drückt mehrfach hintereinander die Δ-Taste. Tommy steigt nun vom Motorrad ab und wieder auf. Mit ein wenig Übung werden die frischen Klamotten geladen und Tommy "hängt" jetzt am Bike fest. Ihr könnt jetzt jedes irre Kunststück absolvieren, ohne dass euer Charakter herunterfällt. Wollt ihr wieder absteigen, müsst ihr Δ und O, betätigen.

Schweinkram in the Sky

Wartet die Nacht ab und schnappt euch einen Helikopter. Fliegt über den Golfplatz hinweg und schaut in östliche Richtung. Sucht das Chariot Hotel beim Malibu Club. Tja, was man dort sieht, verraten wir an dieser Stelle mal lieber nicht.

Waffenlager

Wollt ihr eure Waffensammlung zwischenmal deponieren? Lauft durch die Waffenkontrolle beim Golfclub oder durch einen der Metalldetektoren beim Flughafenterminal. Hier werden euch eure Utensilien abgenommen und aufgehoben. Die Ausrüstung wird auch dort deponiert, wenn ihr zwischenzeitlich verhaftet werdet, oder vorm Krankenhaus zu euch kommt.

Parkuhren

Die Sache mit den Parkuhren ist sehr einfach erklärt: Parkuhr suchen. Parkuhr umfahren. Geld einsammeln.

Beifahrer auf dem Motorrad

Sucht nach einem Motorrad, auf dem zwei Personen fahren. Rammt das Bike so von der Straße, dass beide runterfliegen. Steigt auf das Bike und wartet, bis der Beifahrer auf euch zukommt und sich hinten draufsetzt. Den eigentlichen Fahrer und Besitzer der Maschine könnt ihr zwischenzeitlich erledigen. Das Resultat: Rundfahrt mit freiwilligem Beifahrer.

Schwalbenplage

Schnappt euch einen zweitürigen Wagen und fahrt abends in Stadtbezirke, in denen ihr den Bordsteinschwalben zuhauf begeg-



○ ...Dafür erreicht ihr auf diesem Weg viele Häuserdächer.

net. Haltet neben einer solchen Dame an und wartet, bis sie euch ein Angebot macht. Bevor sie einsteigt, fahrt ihr ihr ganz langsam vor der Nase weg. Versichert euch, dass sie euch folgt. Fahrt zur nächsten Dame des horizontalen Gewerbes und wartet, bis diese anfängt, ein Angebot zu machen. Steigt jetzt aus dem Auto aus. Das richtige Timing vorausgesetzt, hängt sich die Dame, die euch noch immer nachläuft, an eure Fersen und folgt euch auf Schritt und Tritt. Ihr könnt den Trick beliebig oft wiederholen und euch ein wahres Heer an Mädels zulegen.

Drive-by-Shooting in der Luft

Schnappt euch einen Helikopter und wechselt in die Innenperspektive. Jetzt könnt ihr mit einer Maschinenpistole aus dem Helikopter heraus schießen.

Ja, ist denn schon Weihnachten? Oder sogar Ostern?

Fahrt, von Prawn Island aus kommend, über die Brücke nach Downtown. Rechts am Ende der Brücke ist das VCN-Gebäude. Geht ins Haus hinein und ihr werdet auf das Dach verfrachtet. Geht dort zum Helikopterlandeplatz. Stellt euch hinten rechts ans Helipad und springt an die Wand. Hier ist eine durchlässige Stelle. So gelangt ihr in einen geheimen Raum und findet dort eine Überraschung („Easteregg“) vor.

Blödsinn treiben mit den Cheats

Alle Cheats zum Spiel habt ihr bereits in unseren bisherigen Ausgaben ausführlich präsentiert bekommen. Wir wollen euch noch mal darauf hinweisen, dass der Effekt, den ihr mit den Cheats auslöst, ebenfalls gespeichert wird, sobald ihr den Spielstand sichert. Benutzt sie deswegen mit Vorsicht.

Was kann man Sinnloses mit den Cheats anstellen?

- Autos erschummeln und so platzieren, dass man auf den entstandenen Blechtürmen nach oben klettern kann. Somit werden Häuserdächer erreichbar. Das erfordert etwas Übung.
- Mit dem Cheat „Autos schwimmen“ könnt ihr aus lauter Langeweile und Übermut die Boote auf dem Meer rammen.
- Jagt den Waffenchait ins Spiel und beschießt die Flugzeuge.
- Benutzt den Cheat Frauen-Wahnsinn und blockiert mit der ganzen Meute den Straßenverkehr.

Hier sind eurer eigenen Kreativität keine Grenzen gesetzt. Viel Vergnügen bei „Vice City“!

Stationen einer Gangster-Karriere

Folgende Ränge könnt ihr euch verdienen:

1. Unbescholtener Bürger (Upstanding Citizen)
2. Durchschnittstyp (Nobody Special)
3. Falschparker (Litterer)
4. Ladendieb (Shoplifter)
5. Rowdy (Vandal)
6. Laufbursche (Do boy)
7. Taschendieb (Pickpocket)
8. Kleptomane (Clepto)
9. Informant (Snitch)
10. Spitzel (Rat)
11. Verräter (Leece)
12. Hochstapler (Scam Artist)
13. Betrüger (Trickster)
14. Schieber (Numbers Runner)
15. Falschspieler (Hustler)
16. Schläger (Bully)
17. Straßengaunder (Riff-Raff)
18. Gaunder (Scalawag)
19. Halunke (Ruffian)
20. Outlaw (Outlaw)
21. Schurke (Thug)
22. Kurier (Drop Man)
23. Gangster (SA Goon)
24. Obergangster (Goon)
25. Galgenvogel (Jailbird)
26. Ex-Knacki (Ex-Con)
27. Schwerer Junge (Felon)
28. Profi (Bag Man)
29. Drahtzieher (Wiseguy)
30. Fahrer (Wheelman)
31. Soldat (Hired Muscle)
32. Gorilla (Hatchetman)
33. Kopfgeldjäger (Headhunter)
34. Mann fürs Grobe (Enforcer)
35. Ronin (Ronin)
36. Abräumer (Fixer)
37. Hit-Man (Hitman)
38. Partner (Associate)
39. Butcher (Butcher)
40. Troubleshooter (Cleaner)
41. Attentäter (Assassin)
42. Adjutant (Consigliere)
43. Gemachter Mann (Made Man)
44. Rechte Hand (Righthand Man)
45. Vollstrecker (Executioner)
46. Leutnant (Lieutenant)
47. Vize-Boss (Underboss)
48. Capo (Capo)
49. Boss (Boss)
50. Oberboss (Kingpin)
51. Don (Don)
52. King of the City (Godfather)

Wer cheatet, wird bestraft und mit diesen Titeln abgemahnt:

- Windei (Untrustworthy)
- Niete (Embarrassment)
- Hacker (Hacker)
- Mogelpaket (Cheater)
- Totaler Lügner (Total Liar)

WWE SMA

Unsere Tipps zum neuesten Teil der „SmackDown!“-Reihe verraten euch, wie ihr die wichtigen Extras freispielen könnt. Aber auch praktische Tipps zum Create-A-Wrestler-Mode haben wir für euch parat.

So werdet ihr schnell zum Undisputed:

Wählt zunächst in der Draft-Sequenz „SmackDown!“.

Nach den Drafts wird Vince McMahon mit der frohen Nachricht auf euch zukommen, dass er euch zum nächsten Undisputed Champion machen könnte. Auf seine Frage antwortet ihr einfach mit „That sounds pretty good“ und gewinnt alle Matches im April, um beim Backlash-PPV ein Titelmatch gegen den Undertaker zu erhalten.

Matrix-Effekte

Während ihr euren „SmackDown!“-Move ausführt, könnt ihr durch das Betätigen der L1-Taste den Kamerawinkel verändern. Der Effekt erzeugt ein sehr dynamisches Live-Fee-ling.

Drückt ihr hingegen während des „SmackDown!“-Moves die L2-Taste, wird die Aktion mehrmals in einer Art „Matrix-Stil“ wiederholt. Sieht voll abgefahren aus!

Versteckte Waffen

Startet ein Match und verlasst den Ring. Positioniert euch ziemlich in der Mitte einer Ringseite. Schaut in Richtung Matte und betätigt die R1-Taste. Euer Charakter holt nun eine Waffe unter dem Ring hervor. Folgende „praktische“ Gegenstände könnt ihr holen.

Stuhl: Befindet sich unter der Matte auf der linken und rechten Seite des Rings.

Tisch: Befindet sich unter der Matte am oberen Ende des Rings.

Vorschlaghammer: Befindet sich unter der Matte am unteren Ende des Rings.

Die Wrestler Rob Van Dam und Jeff Hardy holen statt eines Stuhls eine Leiter unter dem Ringboden hervor.

Moves mit Waffen

Haltet ihr eine Waffe in Händen, könnt ihr durch Drücken der O-Taste einen speziellen Move ausführen.



○ Mit diesen Einstellungen können viele Gesichter nachgestellt werden!



○ Fertig ist das Skatergirl Avril Lavigne! Der Aufwand lohnt sich doch, oder?

Versteckte Star-Gesichter

Im Create-A-Wrestler-Mode könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen. Hier dürfen nach Lust und Laune neue Fighter erstellt werden.

Wir haben für euch eine Liste mit interessanten Wrestlern der Vergangenheit zusammengestellt. Aber auch einige Stars aus dem wahren Leben, die mit dem Wrestling-Sport recht wenig zu tun haben, findet ihr in der folgenden Aufstellung.

Hierfür gebt ihr den Wert, der vor dem Namen des Prominenten steht, bei einigen Kopf- und Gesichtsdetails ein. Zum Beispiel erhaltet ihr das Gesicht des legendären Andre The Giant, indem ihr die 27 für folgende Teile wählt: Hair, Eyebrows, Eyes, Face Edit (bei Cheek) und Face Model. Fertig ist die „sympathische“ Visage des Giganten. Genauso bekommt ihr folgende Gesichter:

Wert	Name
2	DLo Brown
3	Bull Buchanon
4	Big Boss Man
5	Chavo Guerrero
6	Sho Funaki
7	Scott Hall

8	Justin Credible
9	David Beckham
10	Earl Hebner
11	Mick Foley
12	Taka Michenoku
13	Dean Malenko
14	Road Dogg
15	Ken Shamrock
16	Tommy Dreamer
17	Essa Rios
18	Perry Saturn
19	Ron Killings
20	Steve Richards
21	Mr. Perfect Curt Hennig
22	Brian Christopher
23	Rey Mysterio
24	Harry Potter
25	Goldberg
26	Brat Hitman Hart
27	Andre The Giant
28	Steve Blackman

Neben dem Gesicht könnt ihr auch einen kompletten Körper inklusive Größe, Kleidung, Accessoires usw. modellieren. Hier haben wir

für euch die Daten, mit denen ihr die Teenie-Rock-Göre Avril Lavigne basteln könnt:

- Female
- Body Type: Toned
- Skin Color: 2
- Height: 5'8"/5'7"
- Cheek - Face Edit 20
- - Face Model 5
- +Nose - 0,0,-45,0
- +Jaw -3,-14,0
- Eye - 35
- Eyebrow - 77 (100,-77,19,100)
- Hair - 4 (-61,-1,0)
- Accessoires (face): 1 (100,-100,-3,0)
- Accessoires (face): 76 (100,100,57,8)
- Cap: 29 (20,-70,100)
- Wristband (both): 22 (100,100,27,-100,-100)
- One Point Socks: 7 (-100,100,-100,-3,0)
- Blank Shoes: 13 (-100,-3,-100)
- One Point S.Pants: 3 (-41,-72,-100)
- Blank T-Shirt: 4 (-26,100,-38,-69,100)
- Blank Accessoires (body): 16 (100,100,-100,100)
- Accessoires (body): 4 (100,100,-33,100)

CKDOWN!

SHUT YOUR MOUTH

Extras freischalten

Bei allen Events des Season-Modus' schaltet ihr durch einen Match-Gewinn verschiedene Extras frei. Nach einem Sieg dürft ihr euch für eine Prämie entscheiden. Fleißige Spieler werden belohnt. Der folgenden Liste entnehmt ihr, was es alles zu gewinnen gibt.

Event: Armageddon PPV

Arena: Armageddon
Arena: Winter Plaza
Arena: Winter Times Square
Outfit: Ric Flair
Outfit: Chuck
Outfit: Billy

Event: Backlash PPV

Arena: Backlash
Outfit: Christian
Outfit: The Rock
Create Parts 1
Foam Hands A

Event: Insurrexion PPV

Arena: Insurrexion
Outfit: Jeff Hardy
Outfit: William Regal
Create Parts 4
Moves 9

Event: Judgment Day PPV

Arena: Judgment Day
Outfit: Eddie Guerrero
Outfit: Undertaker
Outfit: RVD
Outfit: Vince McMahon
Create Parts 2

Event: King Of The Ring PPV

Arena: King of the Ring
Arena: Plaza B backstage
Outfit: Edge
Outfit: Kurt Angle
Create Parts 8
Moves 2



○ Unter dem Ring finden sich einige praktische „Ausrüstungsgegenstände“ fürs Match.

Event: No Mercy PPV

Arena: No Mercy
Outfit: D-Von
Outfit: Rikishi
Outfit: Shawn Michaels
Outfit: Stephanie McMahon
Molly Holly

Event: No Way Out PPV

Spieler: Kevin Nash (Saison)
Spieler: X-Pac (Saison)
Outfit: Big Show
Outfit: The Big Valbowski
Moves 5
Arena: No Way Out

Event: Rebellion PPV

Arena: Rebellion
Outfit: Brock Lesnar
Outfit: Chris Jericho
Outfit: Stacy Keibler
Moves 10

Event: Royal Rumble PPV

Arena: Royal Rumble
Outfit: Bubba Ray
Outfit: Steve Austin
Outfit: Triple H
Movie: WWE Superstar Special
Create Parts 6

Event: SummerSlam PPV

Arena: SummerSlam
Outfit: Booker T
Outfit: Torrie Wilson
Create Parts 9
Moves 4
Moves 6

Event: Survivor Series PPV

Arena: Survivor Series
Outfit: Hardcore Holly
Outfit: Matt Hardy
Moves 7
Moves 8
30 Ability Points

Event: Unforgiven PPV

Arena: Unforgiven
Outfit: Chris Benoit
Outfit: Trish Stratus



Patric Roos

○ Hier entsteht euer David Beckham. Wie er sich wohl außerhalb des Fußballfeldes bewährt?

Create Parts 5
Moves 3
Foam Hands B

Event: Vengeance PPV

Arena: Vengeance A
Arena: Vengeance B
Outfit: Billy Kidman
Outfit: Lance Storm
Outfit: Raven
Create Parts 3

Event: WrestleMania PPV

Spieler: Hulk Hogan (Season)
Arena: WrestleMania X8
Outfit: Bradshaw
Outfit: Faarooq
Create Parts 7
Moves 1

Event: Undisputed Championship

FMV: Special RVD
FMV: SmackDown SYM

Divas Videosequenz

Schafft 100 Knockouts im Slobber-Knocker-Special-Modus und ihr kommt in den Genuss von Divas Videosequenz.

SILENT HILL 2

DIRECTOR'S CUT

EINLEITUNG

Die folgenden sechs Seiten findet ihr nicht im offiziellen Lösungsbuch. piggyback hat kurzerhand ein PDF-Dokument zum Zusatzmodus angefertigt und bietet das Dokument allen Fans kostenlos auf ihrer Homepage www.authorisedcollection.com an. Alle, die nicht die Möglichkeit haben, sich das File herunterzuladen, kommen wir in Zusammenarbeit mit piggyback zu Hilfe.

Nachfolgend werden alle neuen Inhalte und zusätzlichen Features von Silent Hill 2 - Director's Cut beschrieben.

Nachdem ihr im Hauptmenü „New Game“ angewählt habt, könnt ihr zwischen zwei Szenarios wählen. Das Hauptszenario „Letter from Silent Heaven“ entspricht dem Spielverlauf des Originals Silent Hill 2, in dem James Sunderland in der Stadt Silent Hill nach seiner vor drei Jahren verstorbenen Frau Mary sucht (siehe Seite 4 im Offiziellen Lösungsbuch).

Im Unterszenario „Born from a Wish“ sind folgende Elemente komplett neu: Eine kurze Episode, in der Marias Erlebnisse unmittelbar vor ihrem Zusammentreffen mit James erzählt werden.

Wenn ihr diese Episode zuerst anwählt, erhaltet ihr den Rat, erst das Hauptszenario zu spielen. Diese Empfehlung solltet ihr beherzigen, da im Abspann von „Born from a Wish“ Szenen gezeigt werden, die viel vom überraschenden Handlungsverlauf von „Letter from Silent Heaven“ vorwegnehmen.

Neben diesem zusätzlichen Szenario bietet Silent Hill 2 - Director's Cut noch ein weiteres Ende des Abenteuers von James. Was ihr tun müsst, um das so genannte „UFO-Ende“ zu Gesicht zu bekommen, erfahrt ihr im Abschnitt „Geheimnisse“. Alle anderen Informationen (Kampfschule, Spiel Tipps, Lösungsweg des Hauptszenarios, Monster, Geheimnisse und vieles mehr) verrät das Offizielle Lösungsbuch.

KLEINE HILFE ZUR LEGENDE:

Die **rot** gekennzeichneten Worte im Text symbolisieren den Fundort eines Gegenstandes.

Die **blau** gekennzeichneten Worte symbolisieren den Einsatzort eines Gegenstandes, bzw. eines Items.

Silent Hill 2 - Director's Cut ist eine erweiterte Umsetzung des PS2-Klassikers Silent Hill 2. Diese sechs Seiten bilden eine Ergänzung zum Offiziellen Lösungsbuch von Silent Hill 2, die uns von den Lösungsbuch-Profis von piggyback zur Verfügung gestellt wurden. Im Buch werden auf 164 Seiten alle düsteren Mysterien erläutert – durchgehend mit Screenshots von höchster Qualität. Die einzelnen Elemente des Buchs sind:

- Kompletter Lösungsweg in Einzelschritten mit allen Tricks
- Hilfe zu allen Rätseln auf allen vier (!) Schwierigkeitsstufen
- Alle fünf verschiedenen Enden – und wie man sie erreicht
- Versteckte Szenen, Optionen, Extra-Modus und und und
- Alles über die Charaktere und die Monster
- Ausführliche Kampfschule
- Alle sieben Karten und 76 Gegenstände, die ihr fürs Überleben braucht



ISBN: 1-903511-24-0 Preis: 14,99 Euro im Fachhandel

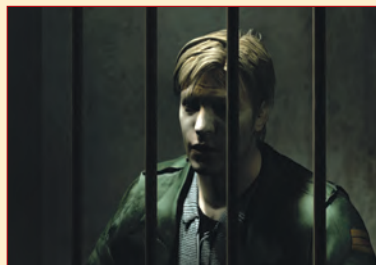
SO SPIELT IHR

Die Grundlagen der Steuerung: Wenn ihr Steuerungstyp und Tastenbelegung im Optionsmenü nicht verändert habt, reagieren Maria und James auf dieselben Kommandos. Die ausführliche Tastenbelegung findet sich im Offiziellen Lösungsbuch auf Seite 12.

Speichermenü

Im Speichermenü könnt ihr euch zusätzliche Infos über die Spielstände anzeigen lassen, indem ihr einen der Analog-Sticks nach links oder nach rechts drückt. So könnt ihr sehen, welche Gesamtspielzeit alle bisherigen Durchgänge in Anspruch genommen haben und welche Endsequenzen ihr bislang bereits gesehen habt:

- L = Verlassen (Leave)
- M = Maria (Maria)
- W = Im Wasser (In Water)
- R = Wiedergeburt (Rebirth)
- D = DOG
- U = UFO
- X = Born from a Wish



LÖSWEG – BORN FROM A WISH

Intro

Zu Beginn wählt ihr einen der vier Schwierigkeitsgrade (Action-Levels) aus. Einen separaten Rätsel-Level (Riddle-Level) wie beim Hauptszenario gibt es nicht. Ihr beginnt das Spiel mit Maria in einem Zimmer im Nachtclub Heaven's Night im Westen von Silent Hill. In eurem Inventar habt ihr einen Revolver mit einer einzigen Patrone.

Auf den Seiten 24 bis 26 im Offiziellen Lösungsbuch stehen alle Infos über das Verhalten der drei Monsterarten, die das Szenario

bevölkern: die humanoide Lying Figure, die Riesenkakerlake Creeper und das sonderbare Mannequin.

Die Angriffsstrategien von James gelten auch für Maria. Statt einer Pistole benutzt sie zwar einen Revolver, aber die Wirkung ist praktisch gleich. Einziger Unterschied: Das Hackmesser verhält sich im Prinzip zwar wie die Holzplanke, ist aber wirkungsvoller.

Heaven's Night

Im Regal liegen zwei Schachteln mit **Revolverpatronen**. Auf der anderen Seite des Zimmers liegen zwei **Gesundheitsdrinks** vor dem Waschbecken. Verlasst den Raum durch die Tür. Rechts von Maria (aus ihrer Blickrichtung) könnt ihr die Treppen hinunter gehen – jedoch ist das eine Sackgasse, der Hinterausgang ist verschlossen. Dreht also Maria nach links und geht den Gang entlang. Die nächste Tür auf der linken

Seite kann man nicht öffnen, aber auf der anderen Seite, am Ende des Flurs, führt eine Tür in den eigentlichen Nachtclub. Dessen Ausgang liegt gegenüber auf der anderen Seite des Raumes. Auf dem Weg dahin nehmt ihr euch ein **Chinesisches Hackmesser** vom Tresen – die Nahkampfwaffe für Maria. Daneben liegt ein **Erste-Hilfe-Kasten** auf einem Barhocker.

Silent Hill West

Ab jetzt könnt ihr euch im Spiel auf der Karte orientieren. Geht auf der Carroll Street nach Süden in Richtung Rendell Street. Bei der Fahrertür des Trucks, der auf der anderen Straßenseite geparkt ist, liegt ein Gesundheitsdrink. Das Brookhaven Krankenhaus weiter südlich könnt ihr in diesem Szenario nicht betreten. Geht in der Rendell Street ein paar Meter nach Westen, dann stoßt ihr an der Straßensperre auf ein abgestelltes Auto. Auf dessen hinterer Stoßstange liegt eine Schachtel mit **Revolverpatronen** (Bild 01).

Lauft dann auf der Rendell Street entlang nach Osten. Vor einem Van, der auf einem Parkplatz an der Nordseite der Straße steht, liegen zwei Gesundheitsdrinks auf dem Boden (Bild 02).

Erreicht ihr die Munson Street, biegt links nach Norden ab. Das Ziel liegt am Nordende der Straße, die direkt vor Jacks Inn versperrt ist.



1



2



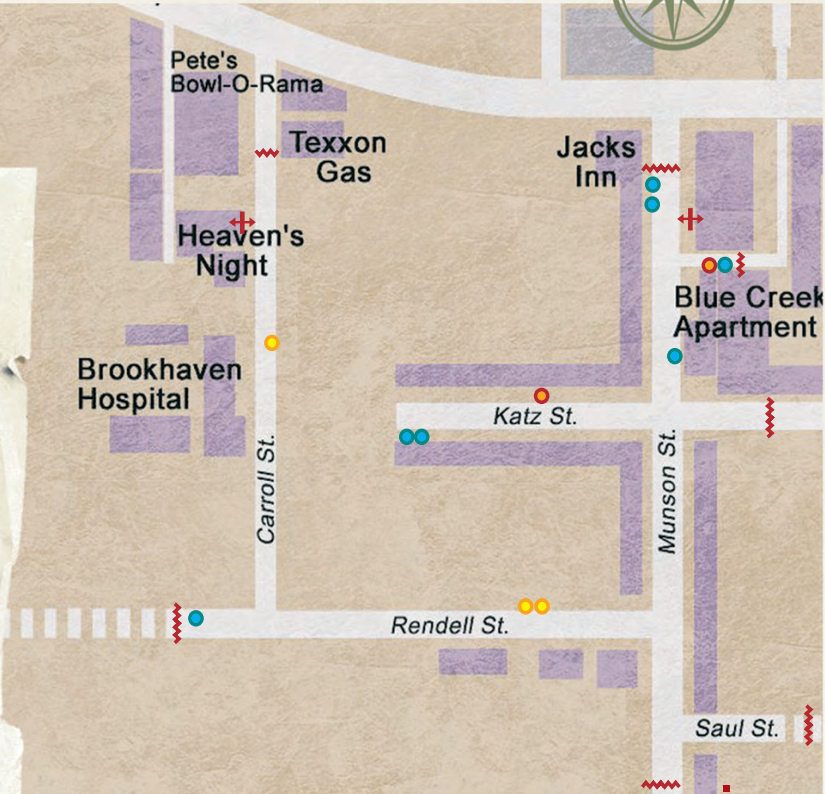
SILENT HILL WEST

SYMBOLE

- ⚡ Diese Stelle kann man nicht passieren
- ➔ Unverschlossene Tür

AUSRÜSTUNG

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten
- Revolverpatronen





SYMBOLE

- ⚡ Diese Tür läßt sich nicht öffnen
- ⚡+ Unverschlossene Tür
- ⚡ Diese Tür läßt sich nur mit dem passenden Objekt öffnen
- ⚡ Diese Tür muß zuerst auf einer Seite entriegelt werden

AUSRÜSTUNG

- Gesundheitsdrink
- Erste-Hilfe-Kasten
- Revolverpatronen

GEGENSTÄNDE

- 1 Weiße Tafel
- 2 Rote Tafel
- 3 Schwarze Tafel
- 4 Akazien-Schlüssel
- 5 Streichhölzer

DOKUMENTE

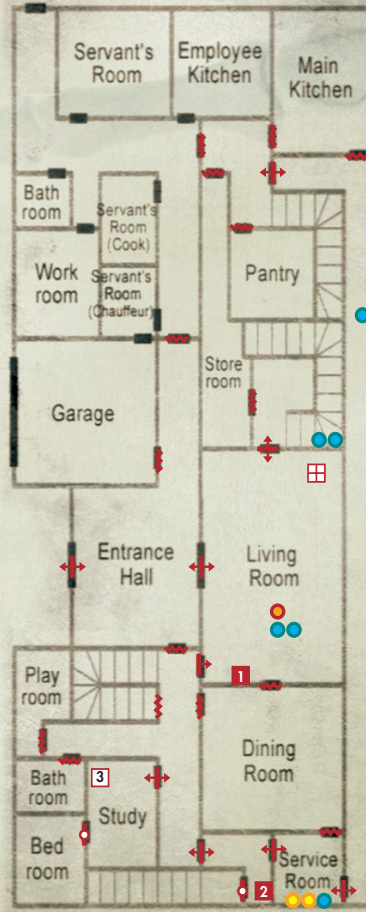
- 1 Grabstein, innerer Garten
- 2 Pflanzenenzyklopädie: Akazie
- 3 „Verlorene Erinnerungen“

KARTE

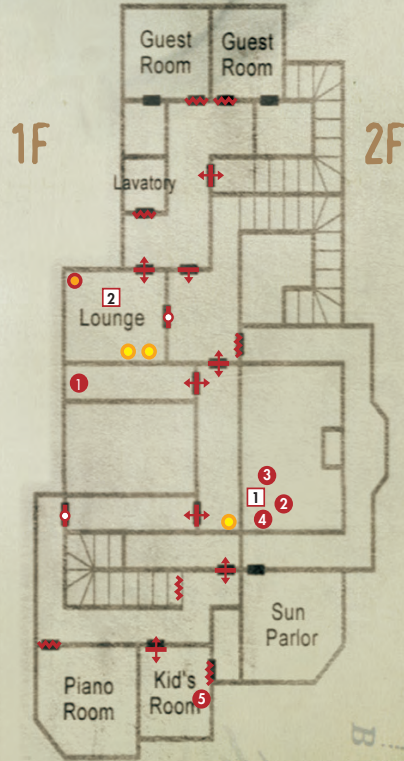
- ⊞ Karte vom Baldwin-Haus

SPEICHERPUNKTE

- 1 Villa, Wohnzimmer
- 2 Villa, Flur



BALDWIN-HAUS

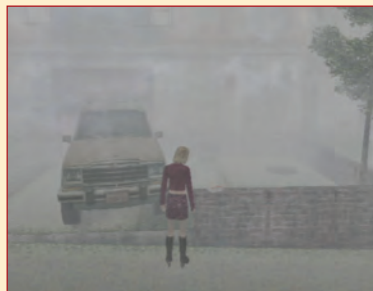


Katz & Munson Street

In der Katz Street findet sich auf der Nordseite ein **Erste-Hilfe-Kasten** auf einer kleinen Mauer rechts neben einem Fahrzeug (Bild 03). Zwei Schachteln mit **Revolverpatronen** liegen in dem eingezäunten Bereich ganz im Südwesten der Katz Street.

In der Munson Street steht nördlich der Katz Street ein Auto. Neben dem linken Vorderrad liegt eine Schachtel **Revolverpatronen**. Fünftig werdet ihr auch auf der Ladefläche eines Pickups, der in der kleinen Gasse oberhalb des Blue Creek Apartments parkt (Bild 04). Dort liegen ein **Erste-Hilfe-Kasten** und eine Schachtel **Revolverpatronen**. Schließlich liegen noch zwei weitere Packungen mit **Revolverpatronen** neben dem Schild vor Jacks Inn. Schräg gegenüber

führt eine Tür in der Mauer zum Baldwin-Haus. Im Vorgarten gibt es – abgesehen von ein paar Monstern – nichts zu finden. Betretet das Haus durch die Eingangstür auf der Veranda.



3



4

Baldwin-Haus

Geht geradewegs durch die Eingangshalle ins Wohnzimmer (Living Room). Dort könnt ihr speichern und die **Karte vom Baldwin-Haus** von einer Anrichte nehmen. Auf dem Tisch mitten im Zimmer liegen zweimal **Revolverpatronen** und ein **Erste-Hilfe-Kasten**. Geht durch die Tür im Norden ins Treppenhaus und dort die Treppe hinauf. Auf einem kleinen Tischchen auf dem ersten Treppenabsatz liegen zwei weitere Schachteln mit **Revolverpatronen**. In der oberen Etage untersucht ihr die Tür zur Lounge. Nach dem Gespräch mit Ernest Baldwin jenseits

der Tür öffnet ihr die Tür im Süden. Im Gang dahinter lauert ein Mannequin, hinter dem ein **Gesundheitsdrink** in der Ecke steht. Geht rechts durch die Tür auf die Empore der Eingangshalle. Am Ende liegt eine **weiße Tafel** auf dem Boden. Mit dieser im Gepäck geht zurück nach unten ins Wohnzimmer, wo nun jemand die Abdeckplatte vor dem Kamin entfernt hat. Klettert hinein. Dadurch erreicht ihr den so genannten „Inneren Garten“. In der Nähe des Grabsteins in der südwestlichen Ecke liegen eine **rote** und eine **schwarze Tafel**.

Das Rätsel der Tafeln

Bei der Untersuchung des Grabsteins bemerkt ihr eine quadratische Vertiefung in der Frontfläche. Dort müsst ihr die drei Metallplatten (weiße Tafel, rote Tafel und schwarze Tafel) so einsetzen, dass der Hintergrund trotz der Löcher in den Tafeln bedeckt ist.

Setzt die weiße und die schwarze Tafel „unverändert“ ein, und dreht die rote Tafel um 90 Grad nach links (Bild 05). Dadurch löst sich der Akazien-Schlüssel aus dem Grabstein. Die Inschrift wird als Notiz „Grabstein, innerer Garten“ gespeichert.



5

Amy's Geschenk

Mit dem Akazien-Schlüssel entriegelt ihr die Tür im zweiten Stock, die von der südlichen Empore der Eingangshalle zum Flur vor dem Piano Room führt (Bild 06). Betretet das Kinderzimmer (Kids' Room) und nehmt dort die Streichhölzer vom Nachttisch. Geht wieder hinaus auf den Gang und dann durch die Tür am Nordostende. Dort führt eine Treppe hinauf zum Dachboden. Zündet mit den Streichhölzern die Kerze oben neben der Treppe an und schaut dann unter den Sessel hinten in der Ecke des Raumes (Bild 07). Dort liegt eine Geburtstagskarte. Diese bringt ihr zu Ernest Baldwin. Auf dem Rückweg lauert im Gang vor dem Piano Room ein Mannequin.

Falls ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad gewählt habt, ist das Mannequin im Flur östlich der Eingangshalle auch wieder lebendig, und vor der Lounge überrascht euch eine Lying Figure.



6

7

Auf der Suche nach Ernest

Betretet ihr mit der Geburtstagskarte die Lounge, stellt ihr fest, dass der Vogel Ernest ausgeflogen ist. Im Schrank neben der Tür liegen zwei Gesundheitsdrinks, vor dem Fenster ein Erste-Hilfe-Kasten. Auf dem Tisch könnt ihr außerdem noch ein Buch durchblättern (Bild 08). Der Inhalt wird als Notiz mit dem Titel „Pflanzenzyklopädie: Akazie“ vermerkt. Geht durch die Tür im Norden in den s-förmigen Flur und betretet das nördliche Treppenhaus durch die Tür im Osten. Am Fuß der Treppe vor der Pantry lungert (bei höheren Schwierigkeitsgraden) ein Monster herum. Durch die Tür rechts neben der Treppe betretet ihr den langen Gang im Osten des Anwesens. Dort liegt nach wenigen Metern eine Schachtel mit Revolverpatronen auf dem Boden (Bild 09). Im Service Room finden sich erneut Revolverpatronen und zwei Gesundheits-

drinks. Im Flur dahinter lädt ein rotes Quadrat an der Wand zum Speichern ein. Die Tür vor der Treppe daneben lässt sich vorerst nicht öffnen. Geht erst weiter in Richtung Study und nehmt euch vor den Unwesen im Flur davor in Acht.



8

9

Der Auftrag

In der Study findet sich ein grünes Buch mit „Verlorenen Erinnerungen“, die als Notiz gespeichert werden. Untersucht die Tür zum Bedroom. Ernest bittet Maria um einen Gefallen. Anschließend könnt ihr die Tür neben dem letzten Speicherpunkt öffnen. (Ihr könnt auch die Tür zum Bedroom noch einmal untersuchen, um einen anderen Dialog zu hören.) Geht die Treppe neben dem Speicherpunkt hinunter (Bild 10). Unten geht ihr mit Maria nach rechts und dann durch die Tür auf der linken Seite. (Die beiden anderen Türen lassen sich nicht öffnen.)

In dem Gang dahinter findet sich auf dem Boden eine kleine Gedenktafel. Achtet auf die Creepers, während ihr weiterlauft und die Treppe am Ende des Gangs hinaufsteigt. Oben angekommen geht ihr bis zum Ende des Flurs – vorbei an zwei verschlossenen Türen. Dann betretet ihr einen Hinterhof (Bild 11). Achtet auf Monster und betretet am anderen Ende des Hofes das Blue Creek Apartment durch die Tür neben den grünen Müllcontainern (Bild 12).



10

11

12

BLUE CREEK APARTMENT



SYMBOLE

- ⚡ Diese Tür lässt sich nicht öffnen
- ⚡+ Unverschlossene Tür

AUSRÜSTUNG

- 🟡 Gesundheitsdrink
- 🟠 Erste-Hilfe-Kasten

GEGENSTÄNDE

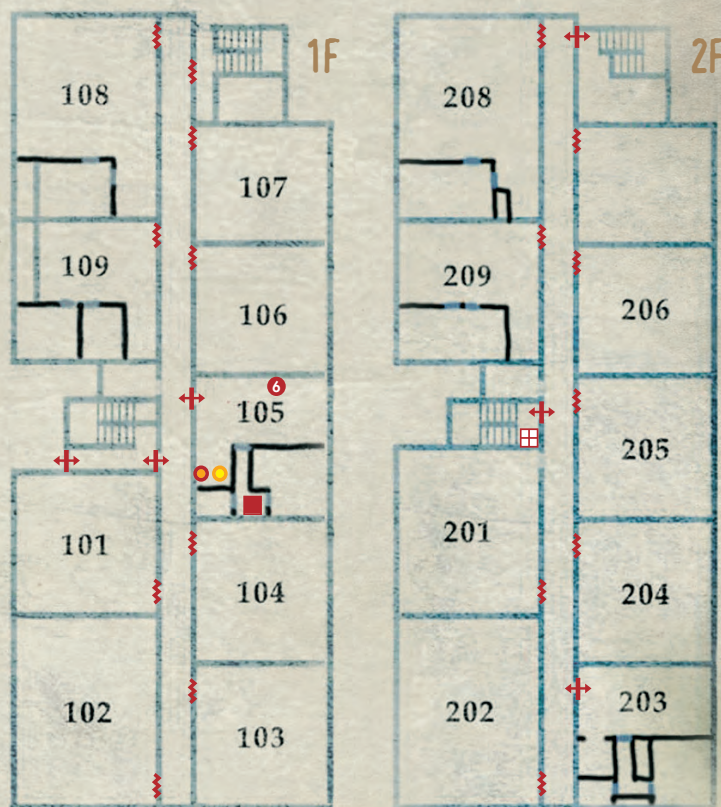
- 6 Weiße Flüssigkeit

KARTE

- 🗺 Karte des Apartmenthauses

SPEICHERPUNKTE

- 📍 1E Apartment



Blue Creek Apartment

Im Treppenhaus im zweiten Stock liegt die **Karte des Apartmenthauses** – dort hat auch James sie gefunden (bzw. wird sie finden...). Aber die braucht ihr eigentlich gar nicht. Ihr könntet Zimmer 203 oder das nördliche Treppenhaus betreten, aber dort werdet ihr nichts von Bedeutung finden. Das einzige Ziel im Gebäude ist Raum 105. Dort gibt es einen Speicherpunkt und in der Kochnische einen **Gesundheitsdrink** und einen **Erste-Hilfe-Kasten**. Entscheidend ist jedoch die kleine Flasche mit der **weißen Flüssigkeit**.

keit, die auf dem Tischchen im Wohnzimmer steht (Bild 13).

Diese solltet ihr zu Ernest bringen. Kehrt zurück ins Baldwin-Haus. Untersucht mit der **weißen Flüssigkeit** im Inventar die Tür zum Bedroom in der Study, und euer Abenteuer mit Maria ist beendet (Bild 14).



13



14

Game Over

Nach dem Abspann wird eine Statistik eingeblendet, in der Informationen wie „Action-Level“, „Speichervorgänge“, „Gesamtzeit“, „Entfernung im Gehen“, „Entfernung im Rennen“, „Objekte“, „Feind durch Schießen/Kampf geschlagen“ und „Gesamtschaden“ angezeigt werden. Anders als bei James erhaltet ihr keinen Rang. Es gibt auch keine

außergewöhnlichen Leistungen, die gelb hervorgehoben werden. Ganz im Gegenteil: Gelb markiert sind hier die unveränderlichen Rubriken, die für Marias Abenteuer nicht relevant sind (wie zum Beispiel Rätsel-Levels, Schiffshöchstgeschwindigkeit oder eben euer Rang).

GEHEIMNISSE

Das UFO-Ende

Diese Endsequenz ist ein exklusives Feature von Silent Hill 2 - Director's Cut. Ähnlich wie beim DOG-Ende handelt es sich um einen nicht ganz ernst gemeinten Abschluss der Geschichte von James Sunderland.

Die Sequenz ist vor allem eine Anspielung auf ein ganz ähnliches Ende von Silent Hill (1), wo Harry Mason auf der Suche nach seiner kleinen Tochter ist. Der Hauptcharakter aus dem PlayStation-Spiel taucht sogar als wenig detailierte Figur im UFO-Abspann auf...



15

Um diesen Abspann sehen zu können, müsst ihr sowohl das Hauptszenario „Letter from Silent Heaven“, als auch das Unterszenario „Born from a Wish“ einmal durchgespielt haben.

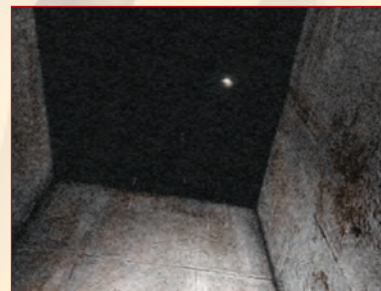
Startet mit einem entsprechenden Spielstand ein neues Spiel mit James. Gleich im allerersten Raum, bei den Toiletten am Parkplatz, findet er nun einen **blauen Edelstein** (Bild 15). Diesen geheimnisvollen Stein könnt ihr an drei Orten aus dem Inventar heraus „verwenden“.

1) „Anderes“ Brookhaven Krankenhaus - Garten (Garden)

Nach dem Treffen mit Laura kämpft ihr im Krankenhaus gegen drei Käfigmonster (vgl. Lösungsbuch S. 73). Danach geht es im Garten weiter. In diesem kleinen Innenhof (Bild 16) könnt ihr erstmals den **blauen Edelstein** benutzen, um Kontakt mit den Außerirdischen aufzunehmen (Bild 17).



16



17

2.) Silent Hill West - Pier (Boat Launch)

Nach dem Kampf gegen Eddie erreicht ihr das Südufer des Toluca Lake. Benutzt den **blauen Edelstein**, bevor ihr ins Ruderboot steigt (Bild 18). (Auf der steinernen Fläche funktioniert es noch nicht, sondern erst auf dem hölzernen Bootssteg.)



18

3.) Lakeview Hotel - Zimmer 312

Benutzt den **blauen Edelstein** im Hotelzimmer 312. Nicht direkt hinter der Tür, sondern in der Nähe der Fenster (Bild 19). James nimmt zum dritten und letzten Mal Kontakt auf mit den Außerirdischen – und das Spiel endet an dieser Stelle mit einer ganz besonderen Sequenz.



19

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.

Disney Golf

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8E28EA BCB9697A

Kinder-Mode

.....DE8A9222 E0AB9B84

Alle Charaktere freischalten

.....FEAA9C8A BCA99B82

Sly Raccoon

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE9EA2EA BCA99C80

Alle versteckten Moves aktivierbar

.....CE96830E BCA99A82

Alle Karten freigeschaltet

.....CE968FA6 BCA99BA4

Alle Filme freigeschaltet

.....CE96830A BCA99A82

.....CE968316 BCA99A82

Unbegrenzt Leben

.....CE96837E BCA99BE6

100 Goldmünzen

(Drückt im Spiel die L2-Taste, um die Auswirkung des Codes zu aktivieren.)

.....OE599878 BCA99982
.....CE968306 BCA99BE6

NBA Live 2003

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE92680A BCD5291A

Heimmannschaft bekommt 200 Punkte gutgeschrieben

(Drückt bei aktivem Code während des Spiels die Tasten Select + O)

.....OE4764B8 BCA99A71
.....CEB4090A BCA99B4B

Gastmannschaft bekommt 200 Punkte gutgeschrieben

(Drückt bei aktivem Code während des Spiels die Tasten Select + O)

.....OE4764B8 BCA99A01
.....CEB4082A BCA99B4B

Heimmannschaft bekommt 0 Punkte gutgeschrieben

(Drückt bei aktivem Code während des Spiels die Tasten Select + O)

.....OE4764B8 BCA99A41
.....CEB4090A BCA99B83

Gastmannschaft bekommt 0 Punkte gutgeschrieben

(Drückt bei aktivem Code während des Spiels die Tasten Select + O)

.....OE4764B8 BCA99A61
.....CEB4082A BCA99B83

Direkt zum Ende des aktuellen Spielviertels springen

(Dieser Code eignet sich, bei einer für euch günstigen Spielentwicklung, die Zeit zu verkürzen. Drückt bei aktivem Code während des Spiels die Tasten R1 + R2 + L1 + L2.)

.....OE4764B8 BCA98B82
.....DEB562FE BCA99B83

Mehr Spielzeit erschummeln

(Drückt bei aktivem Code während des Spiels die Tasten R1 + R2 + L1 + L2 + O + Select.)

.....OE4764B8 BCA98B81
.....DEB562FE BCA9E1D3

Kingdom Hearts

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8D0A96 BCA99C80

Sora besitzt unbegrenzt Hit-Points im Kampf

.....FE4C9EEA BCA99BE6

Sora besitzt im Kampf unbegrenzt Magic-Points

.....FE4C9EF2 BCA99BE6

Charakter auf dem zweiten Platz besitzt im Kampf unbegrenzt Hit-Points

(Dieser Code darf nur aktiv sein, wenn Sora auch wirklich in Begleitung ist.)

.....FE4C9DD6 BCA99BE6

Charakter auf dem zweiten Platz besitzt im Kampf unbegrenzt Magic-Points

(Dieser Code darf nur aktiv sein, wenn Sora auch wirklich in Begleitung ist.)

.....FE4C9DDE BCA99BE6

Charakter auf dem dritten Platz besitzt im Kampf unbegrenzt Hit-Points

(Dieser Code darf nur aktiv sein, wenn Sora auch wirklich in Begleitung ist.)

.....FE4C9C32 BCA99BE6

Charakter auf dem zweiten Platz besitzt im Kampf unbegrenzt Magic-Points

(Dieser Code darf nur aktiv sein, wenn Sora auch wirklich in Begleitung ist.)

.....FE4C9C3A BCA99BE6

Mit den folgenden Codes schaltet ihr die entsprechenden Welten im Spiel frei

Die Stadt Traverse

.....FEBF9BDE BCA99B87

Wunderland

.....FEBF9BD9 BCA99B87

Tiefer Dschungel

.....CEBF9AF8 BCA98B81
.....FEBF9BDB BCA99B87

Arena des Olymps

.....FEBF9BD8 BCA99B87

Halloween Town

.....FEBF9BE5 BCA99B87

Monstro

.....CEBF9AFA BCA99B7F
.....FEBF9BE0 BCA99B87

Agrabah

.....FEBF9BDA BCA99B87

Nimmerland

.....FEBF9BE7 BCA99B86

Atlantica

.....FEBF9BE4 BCA99B87

Hollow Bastian

.....CEBF9A85 BCA99B7F
.....FEBF9BE6 BCA99B87

End Of The World

.....CEBF9A84 BCA99B63
.....FEBF9BE1 BCA99B87

Unbegrenzt Geld auf dem Habenkonto

.....DEBE5D82 BCAA2122

Alle Trinities

.....DEBFA586 BBA89A82

Alle Dalmatiner

.....FEBFA3EB BCA99B82
.....DEBFA3EA BBA89A82

.....DEBFA3F6 BBA89A82

.....DEBFA3F0 3BA89A82

CODES FÜR EINZELNE CHARAKTERE

Sora

Unbegrenzt HP-Punkte

.....FEBFBAF5 BCA99B19

Maximale HP-Punkte

.....FEBFBAF4 BCA99B19

Unbegrenzt MP-Punkte

.....FEBFBAF7 BCA99BE6

Maximale MP-Punkte

.....FEBFBAF6 BCA99BE6

Maximale AP-Punkte

.....FEBFBAF1 BCA99BE6

Maximale STR-Punkte

.....FEBFBAF0 BCA99BE6

Maximale DEF-Punkte

.....FEBFBAF3 BCA99BE6

Maximale EXP-Punkte

.....DEBFB9AE BC413102

Maximale Zubehör-Slots

.....FEBFA7B2 BCA99B8B

Maximale Item-Slots

.....FEBFB995 BCA99B8F

Alle Zaubersprüche

.....DEBFB95A BBA89A82

Donald

Unbegrenzt HP-Punkte
FEBFB961 BCA99B19
 Maximale HP-Punkte
FEBFB960 BCA99B19
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFB963 BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFB962 BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFB96D BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFB96C BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte
FEBFB96F BCA99BE6
 Maximale EXP-Punkte
DEBFB91A BC413102
 Maximale Zubehör-Slots
FEBFB97E BCA99B8B
 Maximale Item-Slots
FEBFB931 BCA99B8F
 Alle Zaubersprüche
DEBFB9D6 BBA89A82

Goofy

Unbegrenzt HP-Punkte
FEBFB9DD BCA99B19
 Maximale HP-Punkte
FEBFB9DC BCA99B19
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFB9DF BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFB9DE BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFB9D9 BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFB9D8 BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte
FEBFB9DB BCA99BE6
 Maximale EXP-Punkte
DEBFB896 BC413102
 Maximale Zubehör-Slots
FEBFB9EA BCA99B8B
 Maximale Item-Slots
FEBFB9FD BCA99B8F
 Alle Zaubersprüche
DEBFB842 BBA89A82

Aladdin

Unbegrenze HP-Punkte
FEBFBFB1 BCA99BE6
 Maximale HP-Punkte
FEBFBFB0 BCA99BE6
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFBFB3 BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFBFB2 BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFBFBD BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFBFBC BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte
FEBFBFBF BCA99BE6
 Maximale EXP
DEBFBF6A BC413102
 Gesamte Magie
 FEBFBF26 BCA99B02

Ariel

Unbegrenzt HP-Punkte
FEBFBF2D BCA99BE6

Maximale HP-Punkte
FEBFBF2C BCA99BE6
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFBF2F BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFBF2E BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFBF29 BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFBF28 BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte
FEBFBF2B BCA99BE6
 Maximale EXP-Punkte
DEBFBFE6 BC413102
 Gesamte Magie
FEBFBE92 BCA99B02

Jack

Unbegrenzt HP-Punkte
FEBFBE99 BCA99BE6
 Maximale HP-Punkte
FEBFBE98 BCA99BE6
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFBE9B BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFBE9A BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFBEA5 BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFBEA4 BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte
FEBFBEA7 BCA99BE6
 Maximale EXP-Punkte
DEBFBF52 BC413102
 Gesamte Magie
FEBFBE0E BCA99B02

Peter Pan

Unbegrenzt HP-Punkte
FEBFBE15 BCA99BE6
 Maximale HP-Punkte
FEBFBE14 BCA99BE6
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFBE17 BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFBE16 BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFBE11 BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFBE10 BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte
FEBFBE13 BCA99BE6
 Maximale EXP-Punkte
DEBFBFCE BC413102
 Gesamte Magie
FEBFBFDF BCA99B02

Tarzan

Unbegrenzt HP-Punkte
FEBFB849 BCA99BE6
 Maximale HP-Punkte
FEBFB848 BCA99BE6
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFB84B BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFB84A BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFB855 BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFB854 BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte

.....FEBFB857 BCA99BE6
 Maximale EXP-Punkte
DEBFB802 BC413102
 Gesamte Magie
FEBFB83E BCA99B02

Beast

Unbegrenzt HP-Punkte
FEBFBD81 BCA99BE6
 Maximale HP-Punkte
FEBFBD80 BCA99BE6
 Unbegrenzt MP-Punkte
FEBFBD83 BCA99BE6
 Maximale MP-Punkte
FEBFBD82 BCA99BE6
 Maximale AP-Punkte
FEBFBD8D BCA99BE6
 Maximale STR-Punkte
FEBFBD8C BCA99BE6
 Maximale DEF-Punkte
FEBFBD8F BCA99BE6
 Maximale EXP-Punkte
DEBFBDBA BC413102
 Gesamte Magie
FEBFBD76 BCA99B02

Spyro: Enter the Dragonfly**Master Code**

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
EE8D95EA BCBA047A
 Unbegrenzt Leben (nicht Lebensenergie)
FEAA30A2 BCA99BE6

Spyro nimmt keinen Schaden

.....DE9B2D7A BCA99B83

Alle Atem und Flammen verfügbar

.....DE82B3AA BCA99B83
DE82B3BE BCA99B83

Alle Levels freigeschaltet

.....DEAA3592 BDAA9C84
DEAA359E BDAA9C84
FEAA359A BCA99B84

Zoom

.....DEACA722 FBC99B83

NHL Hitz 2003**Master Code**

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
EE99FC12 BCA99C80

Viele Extras freischalten

.....DE9149B6 E0AB9B84

Das spezielle „All-Star-World-Team“ freischalten

.....DE91D152 E0AB9B84

Unbegrenzt Turbo

.....DE6CD026 FFF19B83

Spieler mit dicken Köpfen

.....DE6CCDA2 FC899B83

Kleine Spieler

.....DE6CCD92 FA299B83

Blur-Effekt beim Puck abschalten

.....DE6CCC7A BCA99B83

Physikalische Eigenschaft des Pucks verändert

.....DE6CDF6 F6299B83

++ VORSCHAU 04/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

TEST! TEST! TEST! PS2

Tenchu: Wrath of Heaven



Die PlayStation2-Messer sind gewetzt! Die Rückkehr des PSone-Ninja-Klassikers!

RPG-JUWEL! PS2

Final Fantasy X-2



Im Blickpunkt: Die Japan-Version des neuen Rollenspiel-Krachers!

TEST! DER MARS MACHT MOBIL! PS2

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Das Mech-Spektakel der Metal-Gear-Solid-Macher Hideo Kojima und Yoji Shinkawa befindet sich auf hitverdächtigem Kurs

DIE MACHT IST MIT DER PS2! PS2

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DEVIDED



Das phänomenale Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel von LucasArts!

HOCHGESCHWINDIGKEITS-TEST! PS2

MIDNIGHT CLUB II

Der Reiz des Verbotenen: Lebensgefährliche Straßenrennen im Großstadt-Dschungel!

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 04/03 ++ VORSCHAU 04/03 ++

Komplettlösungen zu Primal und Metal Gear Solid 2: Substance

PLAY! DAS MAGAZIN JETZT MIT DVD! 

PLAY TV



play THE PLAYSTATION: Das 100% unabhängige PlayStation-Magazin mit DVD! Die volle Ladung an exklusiven Reportagen, brandheißen Neuheiten, kompetenten Video-Tests uvm..

DER METAL-GEAR-SOLID-KILLER! 

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



Der Test: Sam Fisher zeigt Solid Snake, wo der Spezialagenten-Hammer hängt!

ENDLICH DA! 

PRIMAL



Nach der Verschiebungs-Odyssee das Action-Adventure der MediEvil-Entwickler im Test!

PS2-Spiele 

...und außerdem

Breath of Fire: Dragon Quarter, Xenosaga, EverQuest: Online Adventures, MotoGP 3, ISS 3, Splashdown 2, .hack, Resident Evil: Dead Aim, NBA Street Vol. 2, Choplifter: Search & Rescue, Evil Dead: A Fistful of Boomstick, Chaos Legion, Dark Cloud 2, Def Jam Vendetta, Die Hard Vendetta uvm...

kompetent und informativ wie immer

play

04/03

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
+ immer pünktlich und frei Haus geliefert
+ nur €3,20 statt €3,50 im Einzelverkauf

ist ab **24. März** überall erhältlich

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Christian Freund,
aus Unterpleichfeld

1. GTA: Vice City	PlayStation2
2. TimeSplitters 2	PlayStation2
3. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PlayStation2
4. Medal of Honor: Frontline	PlayStation2
5. FIFA Football 2003	PlayStation2

...und was wird
in der Industrie gespielt?

Florian Knappe

Game Design, VCC Entertainment



1. Age of Mythology	PC
2. Conker's Bad Fur Day, Deathmatch	N64
3. Soul Calibur	Dreamcast
4. Castlevania: Symphony of the Night	PSone
5. Metroid Prime	GameCube

Händlercharts

www.amazon.de

1. GTA: Vice City	PlayStation2
2. Die Sims	PlayStation2
3. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PlayStation2
4. Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
5. RTL Skispringen 2003	PlayStation2
6. Kingdom Hearts	PlayStation2
7. Dragon Ball Z: Budokai	PlayStation2
8. FIFA Football 2003	PlayStation2
9. Spyro the Dragon 3: Year of the Dragon	PSone
10. The Getaway	PlayStation2

Amerika

1. Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	PlayStation2
2. The Sims	Electronic Arts	PlayStation2
3. The Getaway	SCEA	PlayStation2
4. Devil May Cry 2	Capcom	PlayStation2
5. Socom: U.S. Navy Seals	SCEA	PlayStation2

Japan

1. Armored Core 3 Silent Line	From Software	PlayStation2
2. Bakusou Dekotora Legend 3	Spike	PlayStation2
3. Ratchet & Clank	Sony	PlayStation2
4. World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution	Konami	PlayStation2
5. Actual Combat Pachislot Moujyuous	Sammy	PlayStation2

www.playstation.com ■ März 2003

CyPress The **POWER** of Entertainment **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, Fräzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach

TITEL: LucasArts, Electronic Arts (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.: 0931 / 40 69 119 Fax.: 0931 / 40 69 118

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 8 vom 01.11.2002

BELL-TERRORIST: ELVIS

SPECIAL THANKS: Domestos, madleine, Pina Ina, Dark Angel, Vegane Ravioli,
MA 2, Vanessa, Honey Bunny, Fabioli, Katrin, Sue, Claudia

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 - ab Ausgabe 04/03

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

Informationgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e.V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/02) 53.393 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

play 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@playstation.com

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress
erscheinen außerdem:

PlayStation.2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**Planet
DVD
VISION**

© 2002 Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. Nintendo Game Boy Advance and the Nintendo Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

Regel Nr.1: Keine Spuren hinterlassen.
Regel Nr.2: Wenn Sie dies für ein Spiel halten, haben Sie schon verloren.

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

Jetzt für PlayStation 2®
Neue Level, verbesserte Ausrüstung.
Exklusive Intro- und Zwischensequenzen.



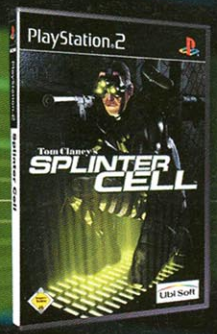
Sichtgerät jetzt mit
Zoomfunktion



Modulares
Sturmwaffensystem



Flexible Kabelkamera



www.splintercell.com

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



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.



PlayStation®2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



published 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.

developed by