

100% UNABHÄNGIG!

SPECIAL PS2-GEHT IN DEUTSCHLAND ONLINE!
WIR ZEIGEN WIE ES FUNKTIONIERT!

04-2003
€ 4,99

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

NEU! HEFT & DVD
100 MINUTEN
SPIELZEIT!

DVD
VIDEO

55 VIDEOS!
ENTER THE MATRIX
EXKLUSIV-VIDEO!



RESIDENT EVIL **DEAD AIM**
FINAL FANTASY X-2
TENCHU: WRATH OF HEAVEN
CHAOS LEGION
SHINOBI
X-FILES: RESIST OR SERVE
ALLE INFOS AUF SEITE 3!

EXKLUSIVE INFOS! DIE FORTSETZUNG DES SUPERHITS!

MEDAL OF HONOR RISING SUN



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

IM TEST: SO SPIELT SICH DER PACKENDE AGENTEN-THRILLER AUF DER PS2!

PRIMAL

MEGA-ACTION AUF DVD!

IM TEST: SONY'S BRILLANTES ACTION-ADVENTURE SETZT NEUE MASSSTÄBE!



KOMPLETTLÖSUNG ZU SPLINTER CELL (TEIL 1) UND TENCHU 3! CHEATS UND TIPPS ZU AKTUELLEN PS2-GAMES - PLUS MASSIG ACTION-REPLAY2-CODES



200 Tipps
& Tricks
AUSSCHNEIDEN + SAMMELN



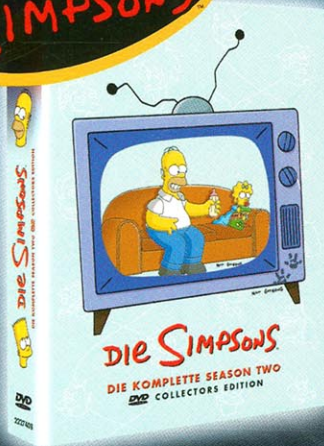
Wo ich will. So oft ich will.

TV-SERIEN
Wann ICH will!

Wo ich will. So oft ich will.



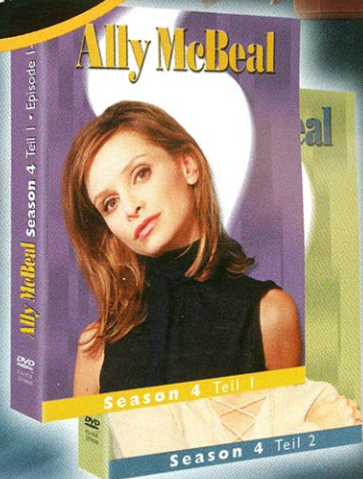
SIMPSONS



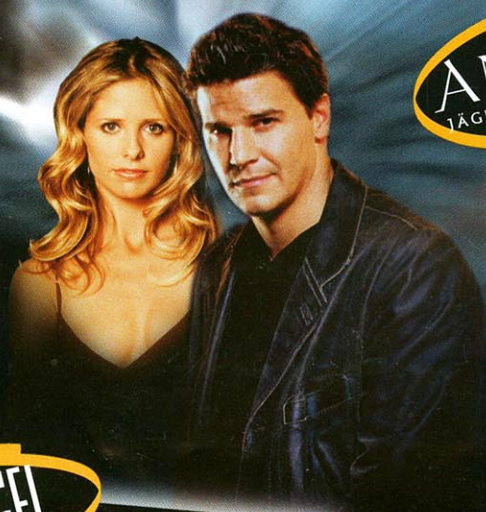
FUTURAMA



Ally McBeal



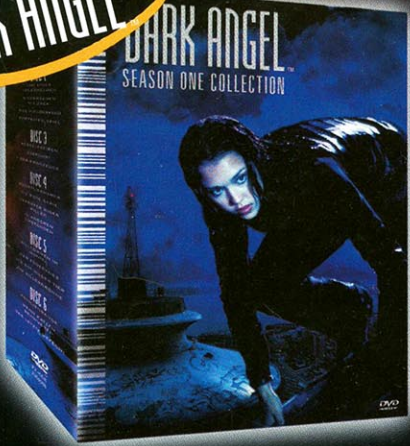
Buffy
In den Dämonen



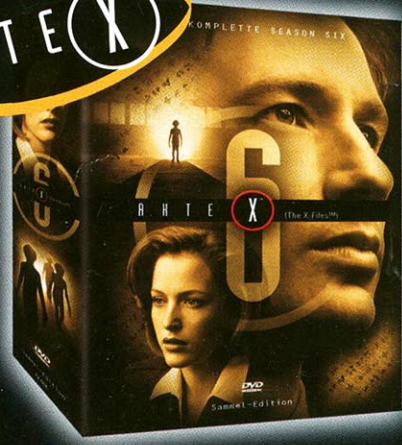
ANGEL
JÄGER DER FINSTERNIS



DARK ANGEL



ARTE X



Die TV-Highlights
jetzt auf VHS & DVD!

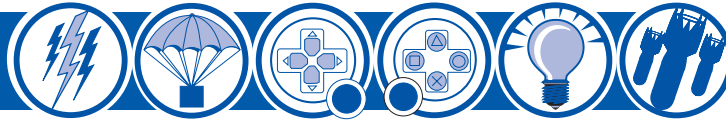


© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



DAS PROGRAMM **play**

04/03
AUSGABE APRIL



DVD-Tasche einfach auf die Seite ohne Fenster kippen und dann den vorhandenen Klebestreifen entfernen - DVD-Tasche öffnen!



DVD-BUTTON

Ist ein Artikel im Heft mit diesem Button versehen, gibt es darüber Zusatzinfos auf der DVD.

MEHR INHALT MEHR QUALITÄT

DVD-PROGRAMM • 100 MIN. SPIELZEIT • 55 VIDEOS

NEWS-MIX SPECIAL SCREEN

- Lenkradtest
- Making of The War of the Monsters
- PS2 online

TIPPS & TRICKS

- Devil May Cry 2: Endboss-Taktiken
- Xport-Erklärung

BONUS

- Moralisch korrekter Defekt!
- Outtakes: play News
- PES 2 Tor des Monats: Der Gewinner
- PES 2 Tor des Monats: Teilnahmebedingungen

PRESCREEN-TRAILER

- Mace Griffin: Bounty Hunter
- Midnight Club II
- Pro Beach Soccer
- X-Files: Resist or Serve
- Hunter the Reckoning: Wayward
- All Star Baseball 2004
- Baphomets Fluch 3
- Dungeons & Dragons Heroes
- Enter the Matrix
- Final Fantasy X-2
- Fire Warrior
- Fugitive Hunter

PRESCREEN-CLIPS

- Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht
- Yu Gi Oh: Duellists of the Roses
- Vexx
- X-Men 2: Wolverine's Revenge
- .hack Part1: Infection
- Breath of Fire V: Dragon Quarter
- Chaos Legion
- EverQuest Online Adventures
- P.T.O. IV
- Resident Evil: Dead Aim
- RTX Redrock
- Shinobi

TESTSCREEN

- Dakar 2
- Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends
- Everblue 2
- Final Fantasy Origins
- G1 Jockey 3
- Galerians: Ash
- ISS 3
- Jurassic Park: Operation Genesis
- MotoGP 3
- Mystic Heroes
- Pride FC
- Primal
- Tenchu: Wrath of Heaven
- The Mark of Kri
- Tom Clancy's Splinter Cell
- War of the Monsters

CHAOS LEGION

PREMIERE!



PRIMAL



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



FUGITIVE HUNTER

EXKLUSIV!



ENTER THE MATRIX

EXKLUSIV!



X-FILES: RESIST OR SERVE

PREMIERE!



SMS

BILDMITTEILUNGEN
für Nokia, Siemens & Samsung*



LOGOS

für Nokia, Siemens, Ericsson & Alcatel*



*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S450), ME45, M1750, CL50, C55, S55, SAMSUNG, ALCATEL
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG (C45, S450), ME45, M1750, CL50, C55, S55)
*Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG (S30-S50, 30XX, MY-X5, Ericsson, Samsung (R2XX, N5XX, N6XX, S100, T100, T400) & SIEMENS (C45, S450), ME45, M1750, CL50, C55, S55). Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel mit Toneditor. & Nokia kompatibel TRUIM & SENDO Handys
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON

MAILBOXSPRÜCHE, LOGOS KLINGELTÖNE

NEU!!! BESTELLEN PER SMS

Sende BESTELLNUMMER HANDYHERSTELLER an **81081** **

z.B. 25477 SIEMENS

Für polyphone Klingeltöne:

Sende POLY BESTELLNUMMER HANDYHERSTELLER an **81081** **

z.B. POLY 25477 SIEMENS

** max 2 SMS pro Bestellung (max 4 €)

ALLE KLINGELTÖNE VERFÜGBAR

FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP

- | | | | | | |
|-------|--|-------|--|-------|--|
| 26605 | 8 mile (EMINEM) | 26528 | Bonnie & Clyde (Jay-Z) | 26567 | Damn! Remember the time (Baracuda) |
| 25735 | Air Forces Ones (Nelly) | 22613 | Feel (Robbie Williams) | 25662 | Hey Ma (Camron) |
| 22865 | Witchcraft (Wonderwall) | 26607 | Cry me a river (Justin Timberlake) | 22883 | Here it comes again (Melanie C.) |
| 25803 | All I have (J.Lo feat. LL Cool J) | 22832 | Shine on (Daniel Lopes) | 22483 | Hey sexy Lady (Shaggy) |
| 22862 | Something that you said (Bangles) | 25751 | Mundian To Bach Ke (Panjabi MC) | 25687 | Jenny from the block (J.Lo feat. Jadakiss) |
| 22860 | Come undone (Robbie Williams) | 25827 | Love, sex and sunshine (Mr. President) | 22853 | Guten Tag (Wir sind Helden) |
| 26750 | He's unbelievable (Sarah Connor) | 25859 | Gefühle (Yvonne Catterfeld) | 22862 | Something that you said (Bangles) |
| 22774 | Kusha las payas (Las Ketchup) | 26616 | Travel time (take my hand) (Starsplash) | 25911 | DJ Wimpy does Britney (DJ SPUD) |
| 22888 | TV makes a Superstar (Modern Talking) | 24822 | No flu (Big Brovaz) | 26648 | Hidden agenda (Craig David) |
| 25860 | Tonight (United Superstars) | 22402 | Lifestyles of the rich & famous (Good Charlotte) | 25874 | Impossible (Edyta) |
| 24938 | All the things she said (T.A.T.U.) | 26538 | Pray (Lasgo) | 25818 | Live your life (Bomfunk MC's) |
| 25878 | Weekend (Scooter) | 26578 | Be with you (Atomic Kitten) | 26736 | A neverending dream (Mythos 'n Watergate) |
| 24668 | Désenchanteé (Kate Ryan) | 26709 | This feeling (Kid Q) | 25822 | I believe (DJ Bobo) |
| 26568 | Sorry seems to be... (Blue feat. Elton John) | 22822 | Abschied nehmen (Xavier Naidoo) | 25781 | Deine Welt (E Nomine) |
| 24572 | Anyone of us (stupid mistake) (Garth Gates) | 26525 | Der Steuersong (Die Gerd Show) | 26735 | Reiss die Hütte ab (Mickie Krause) |
| 22875 | Kein zurück (Wolfsheim) | 25477 | Aserejé (Ketchup Song) | 25855 | Did I say that (Meatloaf) |
| 29012 | We have a dream (United Superstars) | 25758 | The Dawn of Battle (Manowar) | 25693 | Guardian Angel (Novaspace) |
| 22488 | Lose yourself (EMINEM) | 22816 | Miss you (Aaliyah) | 26738 | We want fun (Andrew W.K.) |
| 25873 | Wunder geschehen (Nena) | 26651 | Pray (Paddy Kelly) | 26524 | Stronger (Sugababes) |
| 20023 | Rhythm is a dancer 2003 (Snap) | 25617 | Give me the light (Gimme the light) (Sean Paul) | 25812 | Sometimes my heart (DJ R.O.C.K.) |
| 22145 | Tu es foutu (In-Grid) | 25728 | Loneliness (DJ Tomcraft) | 25818 | The Frequency (DJ Digress) |
| 22468 | Family portrait (Pink) | 22876 | Demo (letzter Tag) (Herbert Grönemeyer) | 25512 | Rosso relativo (Tiziano Ferro) |
| 22744 | Leuchtturm (Nena) | 22859 | Traumreise (Massive Töne) | 26513 | Naughty Girl (Holly Valance) |
| 22665 | Beautiful (Christina Aguilera) | 21460 | Witchcraft (Wonderwall) | 25912 | Attenzione (Flashriders) |
| 22662 | Hypnotic Tango (Master Blaster) | 22817 | You can't stop me (Guano Apes) | 22877 | und Sie war nicht viel älter (Die Räuber) |
| 22867 | Ka-Ching! (Shania Twain) | 26692 | Clocks (Coldplay) | 22701 | Floorfiller (A-Teens) |
| 25882 | Alles wird gut (Die Gerd Show) | 25756 | Your body is a wonderland (John Mayer) | | |
| 25840 | Can you feel the silence (Talla 2 XLC) | 26583 | Year 3000 (Busted) | | |
| 22821 | Möhrensongs (Helge Schneider) | 22318 | Dilemma (Nelly feat. Kelly Rowland) | | |
| 25880 | Flash (Queen & Vanguard) | 25856 | Mama I'm coming home (Ozzy Osbourne) | | |
| 22652 | Stole (Kelly Rowland) | 26639 | Stand by me (DJ Dave) | | |
| 22818 | Viva Colonia (Höhner) | 22800 | Solsbury Hill (Erasure) | | |

KIND-TV - DAUERBRENNER

- | | | | | | |
|-------|------------------------------------|-------|---|-------|---|
| 20331 | Das Lied vom Tod (Ennio Morricone) | 20102 | Biene Maja | 23067 | Country Roads (Hermes House Band) |
| 20261 | Mission Impossible | 20299 | Pipipi Langstrumpf | 20020 | 99 Luftballons (Nena) |
| 20598 | Rocky, Eye of the tiger | 23526 | Pinky and the brain | 22288 | We will rock you (Queen) |
| 20078 | Axel F., Beverly Hills Cop | 23144 | Dschungelbuch: Probiers mal mit Gemütlichkeit | 22008 | Everybody (Rocco) |
| 20203 | Halloween | 20929 | Sesamstrasse | 24505 | Moonlight Shadow (Groove Coverage) |
| 20340 | Das Boot | 21762 | Super Jelle Zick (Brings) | 20863 | Simarik (Tarkan) |
| 20318 | Simpsons | 20322 | Hey Baby (DJ Ötzi) | 23290 | In the end (Intro) (Linkin Park) |
| 20162 | Titanic - My heart will go on | 20002 | Anton aus Tirol (DJ Ötzi) | 25305 | Never stop that feeling 2001 (Mark oh) |
| 20157 | Der rosarote Panther | 21885 | Die längste Single der Welt (Wolfgang Petry) | 26108 | Nessaja (Scooter) |
| 25149 | Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La | 21868 | Zieh Dich aus kleine Maus (Die 4 Apostel) | 21889 | Ramp! The Logical Song (Scooter) |
| 21209 | Starwars | 20237 | Die Hände zum Himmel (Kolibris) | 21831 | Wir kiffen (Stefan Raab) |
| 20218 | James Bond | 22067 | Ohne Holland fahren wir zur WM (Jojo) | 23677 | Because I got high (Afroman) |
| 20008 | Captain Future | 26208 | 20 Zentimeter (Möhre) | 25711 | Furz |
| 25064 | Miss Marple | 24481 | Ein Rudi Völler (La Rocca) | 25784 | Rülpfen |
| 20227 | Indiana Jones | 21724 | Nationalhymne DDR | 25422 | FC Bayern: Stern des Südens (Willy Astor) |
| 21718 | Der Schuh des Manitu | 20643 | Nationalhymne Deutschland (Deutschlandlied) | 23625 | Mortal Kombat |

...ODER BESTELL EINFACH DIE NEUESTEN KLINGELTÖNE (AUCH POLYPHON), COOLSTEN LOGOS UND BESTEN BILDMITTEILUNGEN PER ZUFALL:

- Sende TON HANDYHERSTELLER an **81081** **
- Sende BILD HANDYHERSTELLER an **81081** **
- Sende LOGO HANDYHERSTELLER an **81081** **

** max 2 SMS pro Bestellung (max 4 €), 1,99 €/SMS bei T-Mobile, Vodafone (inkl. 0,12 €/SMS VD2-Leist.), 02. 2,00 €/SMS bei E-Plus

NEU!!! ALLE KLINGELTÖNE SIND POLYPHON BESTELLBAR FÜR NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SONY-ERICSSON

WWW.KLINGELTON.COM

So einfach funktioniert's: (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton oder Mailboxspruch auswählen (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 826 506

DE: Euro 1,36/min

0900 510 035
AT: Euro 2,16/min

0901 579 975
CH: CHF 4,23/min

900 77 900
LU: Euro 1,14/min

0903 39030
BE: Euro 1,14/min

166 140 478
IT: Euro 1,31 + IVA/min

0909 0400 404
NL: Euro 0,70/min



Politik Vs. Vernunft

Das neue Jugendschutzgesetz tritt ab 1. April 2003 in Kraft. Alle Spiele erhalten in Zukunft verbindliche Altersfreigaben, nicht geprüfte Titel fallen automatisch in die „ab 18“-Schublade. Importspiele dürfen somit ebenfalls nicht mehr zum freien Verkauf angeboten werden, da diese ja logischerweise keine USK-Empfehlung erhalten.

Jugendschutz ist ja im Prinzip eine gute und wünschenswerte Sache, doch in diesem Fall ist die von unserer Regierung erdachte Regelung fern jeglicher Praxis. „Jugendbeeinträchtigend“ heißt das neue Zauberwort, das ab April die moralischen Grenzen in Computerspielen klar abstecken soll. Anlass für das neue Gesetz war das Schul-Massaker von Erfurt, für das natürlich der Sündenbock schnell gefunden war. Die Medien haben sich damals überschlagen und zeigten alle mit dem Finger auf das PC-Game „Counter-Strike“, das der jugendliche Amokläufer mit Vorliebe zu spielen schien und damit angeblich das Töten trainierte. Dass der Sohn eines Jägers allerdings jederzeit Zugang hatte zu wirklich tödlichen Waffen, blieb unerwähnt – ebenso wie sein auffälliges Sozialverhalten.

Weiterhin fragwürdig ist auch die schwammige Definition des Begriffes „jugendbeeinträchtigend“. Weder Hersteller, noch Presse oder andere Betroffene wissen bis jetzt, welche Art von Spielen in diese Sparte fallen werden. Eine frisch gegründete Kommission für Jugendmedienschutz soll sich zwar um die Umsetzung des neuen Gesetzes kümmern, doch existiert dieses Gremium bisher noch nicht.

Auch wir sind von dem neuen Jugendschutzgesetz betroffen, da playTV jeden Video-Clip auf jugendbeeinträchtigenden Inhalt prüfen lassen muss. Das bedeutet im Klartext, dass wir uns zweimal überlegen müssen, welche Szenen wir aus den neuesten Action-Krachern zeigen dürfen und welche nicht.

Jugendschutz ja – aber nicht um jeden Preis und vor allem nicht mit einem solch unüberlegten Schnellschuss, der wohl einzig dazu dient, das Gewissen der Politiker zu beruhigen.

rock on!
the play-team

JETZT MIT X-PORT-SPEICHERSTÄNDEN!

NEU!

**MEHR
INHALT!
BESSERE
QUALITÄT!**



SPECIALSCREEN

EyeToy	38
PlayStation2-Online: Es geht los!	34

PLAY-GEWINNSPIEL

Final Fantasy Origins	99
Black Hawk Down	104
Resident Evil	104
Wir waren Helden	104
X-port-Aktion	28

PLAY-NEWS

Japan News	12
Meldung des Monats: Onimusha 3 – Erste Details ..	8/10
USA News	14
Wertungsvergleich	14

PLAY-DVD

DVD des Monats: Black Hawk Down	105
DVD News	104
DVD Releaselisten	107

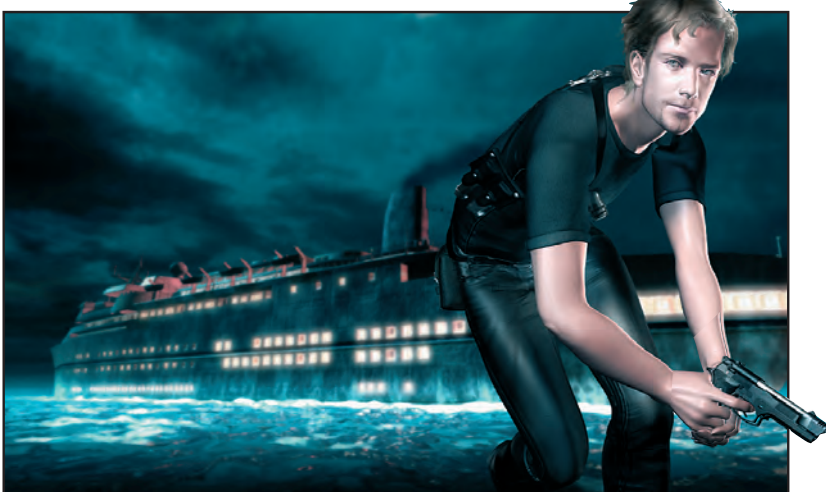
PLAY-HARDWARE

Joytech 16-MB-Memory-Stand	16
Lenkradtest	18
Micro-Uzi-Lightgun	16
Speedlink Tarn-Joypad	16

PREScreen

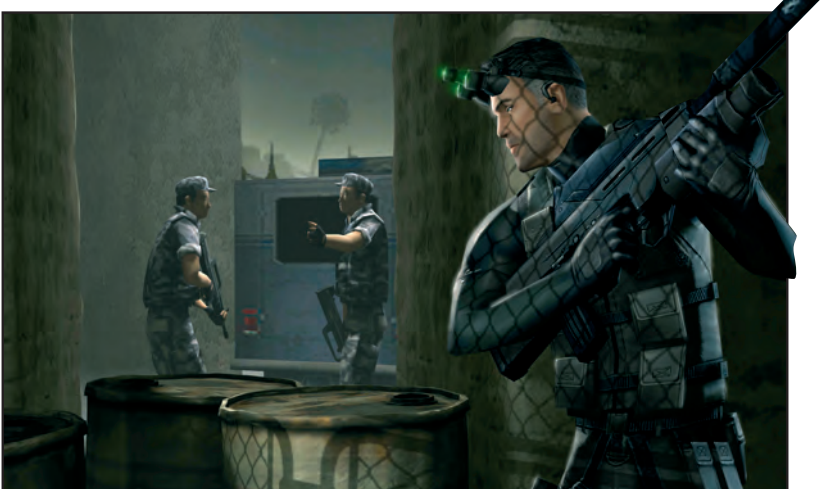
PlayStation2	
.hack Part1: Infection	48
Backyard Wrestling	74
Black and Bruised	72
Breath of Fire: Dragon Quarter	64
Chaos Legion	46
Destruction Derby Arenas	51
Die Hard: Vendetta	73
F1 Career Challenge	60
Ice Nine	50
Jak II	62
Mace Griffin: Bounty Hunter	54
Medal of Honor: Rising Sun	42

RESIDENT EVIL: DEAD AIMS. 67



Früher oder später kriegen wir euch! Die Rückkehr des Kult-Horror-Schockers zur PlayStation2!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELLS. 76



XXL-Test! Schattenkrieger Sam Fisher zeigt in dieser Ausgabe Solid Snake, wo der Spezialagenten-Hammer hängt!

SPIELE INDEX

.hack Part1: Infection	48	Eve of Extinction	113	Mace Griffin: Bounty Hunter	54	Sponge Bob Squarepants:	
Backyard Wrestling	74	Everblue 2	96	Medal of Honor: Rising Sun	42	Revenge of the flying Dutchman	95
Big Mutha Truckers	110	F1 Career Challenge	60	MotoGP 3	89	Star Wars: The Clone Wars	113
Black and Bruised	72	Final Fantasy Origins	98, 109	Mystic Heroes	92	SWAT: Global Strike Team	71
Breath of Fire: Dragon Quarter	64	G1 Jockey 3	96	NBA Street 2	57	Tenchu: Wrath of Heaven	86, 110
Chaos Legion	46	Galerians: Ash	93	P.T.O. IV	66	The Hobbit	70
Dakar 2	96, 109	Gun Fighter II: Revenge of Jesse James	95	Pride FC	92	The Hulk	56
Destruction Derby Arenas	51	Ice Nine	50	Primal	82	The Simpsons Skateboarding	113
Devil May Cry 2	111	ISS 3	95	Raging Blades	74	Tom Clancy's Splinter Cell	76
Die Hard: Vendetta	73	Jak II	62	Rayman 3: Hoodlum Havoc	113	War of the Monsters	90, 110
Die Sims	113	James Cameron's Dark Angel	113	Resident Evil: Dead Aim	67	Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	52
Dr. Muto	111	Jimmy Neutron der mutige Erfinder	97	RTL Skispringen	109	XGRA	65
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	92	Jurassic Park: Operation Genesis	94, 110			Yu-Gi-Oh: Duellist of the Roses	74

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: (00 49) 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

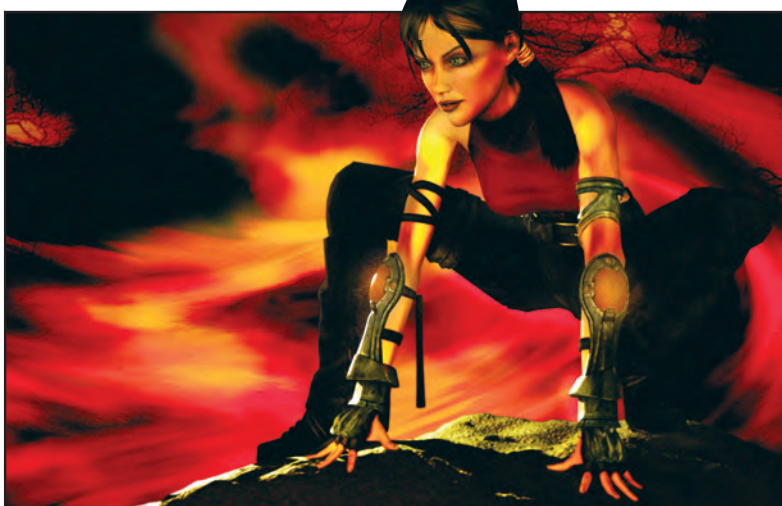
Abo-Fax:
(00 49) 0 18 05/90 90 89

PLAY-COVER

MEDAL OF HONOR: RISING SUNS. 42



PRIMALS. 82



Bombast-Spiel. Bombast-Grafik. Bombast-Sound. Das phänomenale Action-Adventure von Sony im Test!

KOMPLETTLÖSUNGEN

TENCHU: WRATH OF HEAVENS. 122



Stealth-Attacke im Dreierpack: Schleichen, Spähen, Schießen... Wir sagen euch, wie ihr unbemerkt ans Ziel kommt!

PRESCREEN

PlayStation2

NBA Street 2	57
P.T.O. IV	66
Raging Blades	74
Resident Evil: Dead Aim	67
SWAT: Global Strike Team	71
The Hobbit	70
The Hulk	56
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	52
XGRA	65
Yu-Gi-Oh: Duellist of the Roses	74

RUBRIKEN

Editorial	5
Hefte nachbestellen	97
Impressum	130
Next play	128
play Charts	130
play Hits	102
play Mail	22
play Platinum	100
play Team	29
play TV	28
Was kommt wann?	26
Wertungssystem	75

TESTSCREEN

PlayStation2

Dakar 2	96
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	92
Everblue 2	96
G1 Jockey 3	96
Galerians: Ash	93
Gun Fighter II: Revenge of Jesse James	95
ISS 3	95
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	97
Jurassic Park: Operation Genesis	94
MotoGP 3	89
Mystic Heroes	92
Pride FC	92
Primal	82
Sponge Bob Squarepants: Revenge of the flying Dutchman	95
Tenchu: Wrath of Heaven	86
Tom Clancy's Splinter Cell	76
War of the Monsters	90

PSone

Final Fantasy Origins	98
-----------------------	----

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTipps	109
Action-Replay-Codes PS2	113
Cheat Cards	111

Player's Guide

Metal Gear Solid 2: Substance 2	114
Splinter Cell	118
Tenchu: Wrath of Heaven	122

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER

PLAYNEWS 04

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

ONIMUSHA 3 ERSCHEINT 2004: ERSTE DETAILS!



Ein Teil des Onimusha-3-Geschehens spielt 2004 in Frankreich.

Am 10. März hat Capcom den dritten Teil der Samurai-Serie enthüllt. Samanosuke Akechi kehrt wie erwartet zurück. Die Geschichte von Onimusha 3 startet 1582 n. Chr und knüpft an das Ende von Onimusha Warlords (PS2, 2001) an. Das ist kein April-Scherz! Die Story setzt zu einem späteren Zeitpunkt einen Cut. Sie wird dann in einer französischen Großstadt im Jahr 2004 fortgesetzt. Die Metropole wird von Genma-Dämonen attackiert. Hier trifft Samanosuke Akechi auf Jacques, gespielt vom Schauspieler Jean Reno. Mehr Infos auf Seite 10.

GTA 4 FÜR PS3?

Angeblieh soll ein Mini-Team, bestehend aus fünf Personen, mit den Vorbereitungen zu Grand Theft Auto 4 begonnen haben. Momentan werden die ersten Konzepte entworfen. Ersten vagen Informationen nach wird der Titel nicht mehr für PS2, sondern angeblich für PS3 erscheinen. Parallel arbeitet Rockstar North an einem weiteren GTA-3-Ableger für PlayStation2. Dieser soll innerhalb der nächsten eineinhalb Jahre veröffentlicht werden. Der Exklusivvertrag zwischen Rockstar und Sony läuft nämlich im Oktober 2004 aus.



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

SILENT HILL 3 ERSCHEINT ZUERST IN EUROPA!

Ab 23. Mai können sich alle europäischen PS2-Besitzer von Silent Hill 3 eiskalte Schauer über den Rücken jagen lassen. Erst ein paar Wochen später erscheint der PlayStation2-Horror-Schocker in Japan und in den USA. Allerdings ist noch offen, ob auch der PAL-Version die Bonus-CD mit dem Soundtrack beiliegt. In den Vereinigten Staaten darf man sich über die Gratis-Musik von Akira Yamaoka freuen.



PRINCE OF PERSIA AB WEIHNACHTEN 2003 FÜR PS2!

Das derzeit wohl gefragteste Entwickler-Team von Ubi Soft arbeitet an dem neuen Prince-of-Persia-Spiel. Dabei handelt es sich um die im kanadischen Montreal ansässigen Programmierer, die den PS2-Hit Splinter Cell produziert haben. Unterstützt werden sie von Jordan Mechner, dem Schöpfer von Prince of Persia (ab 1989, PC, SNES, Megadrive usw...). Die Story von Prince of Persia: The Sands of Time gleicht dabei in den Grundzügen jener des Originals: Ein gefangener arabischer Prinz muss aus einem Schloss entkommen.

2003



SABOTAGE 1943: MADE IN GERMANY

Ende 2003 wird der Ego-Shooter Sabotage 1943 erscheinen, den das Hamburger Team Toro derzeit entwickelt. Das Spiel wird ein Mix sein aus Medal of Honor: Frontline und Commandos 2. Schließlich kann man vor Beginn der 22 Levels aus sieben verschiedenen Figuren wählen, die jeweils andere Eigenschaften besitzen. Zu den Aufgaben gehört das Beseitigen von Überläufern, der Diebstahl von Dokumenten und die Befreiung von inhaftierten Gleichgesinnten. Eine Klasse für sich soll die Künstliche Intelligenz darstellen.



JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH

Für Vivendi Universal produziert das englische Software-Haus Rebellion (u.a. Delta Force: Urban Warfare, PSone, 2002) den Ego-Shooter. Der Titel bzw. das Charakter-Design basieren nicht auf dem Kinofilm „Judge Dredd“ (mit Sylvester Stallone, 1995), sondern auf der Comic-Serie von John Wagner. Dieser hat beispielsweise auch das letzte Wort bezüglich der Storyline. Natürlich muss der Gesetzeshüter/-vollstrecker auf seine Law-Giver-Pistole nicht verzichten. Diese kann mit verschiedener Munition bestückt werden.



Handy-Power!

ruf an :
01908 - 662680

0900 515168 (28,16A/min)
0901 599998 (4,23S/min)

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

31038	31026	31008	40020	38014
39520	38502	42023	32030	41512
31503	34019	31027	42008	31043
31004	38522	31028	31036	41544
37503	31019	40009	31031	33000
31014	37530	42522	39599	31046
31015	31048	41501	42521	42022
40000	41505	37514	42000	31025
42550	42002	39604	38013	31049

Extra große XXXL - Pix für Siemens & Alcatel!

44000	44003	44007	44006	44013
44002	44009	44004	44001	44017

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 spät!
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 Vögeln?
90003 Dieses Handy wird abgehört!
90009 Wat wer bist du denn?
90010 Du nervst GEH STERNEN!
90011 Achtung Virus im Handy!
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte!

Bildmittellungen für Nokia, Siemens, Alcatel, Ericsson, Sendo & Samsung!

70104	70530	70501	70532	70531
61005	61009	70523	70550	70123
70551	61010	61014	70122	61024
61004	61012	61020	71400	70000
70500	70552	69032	70121	70124

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

Chartbreaker:	Chartbreaker:	Chartbreaker:
15201 Avril Lavigne/Complicated	15244 No Doubt/Underneath	15570 Amerikanische Nationalhymne
15207 Truth Hurts/Addictive	15245 Ben/Herz aus Glas	15565 Dance Nation/Sunshine
15211 Drunkenmunky/E	15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby	15082 Jennifer Lopez/Play
15212 Eminem/Without me	15247 Will Smith/Black suits comin	15240 Pat Daddyl! need a girl
15213 Massive Töne/Cruise	15248 Toktok/Day of mine	15242 Nickelback/too bad
15214 Sugar Babes/Round Round	15249 Kelly Osbourne Papa dont pread	Soundtrax:
15215 Groove Coverage/MonlightShadow	15502 Atomic Kitten - Eternal Flame	15091 Adams Familie
15216 Band ohne Namen/Girl 4 day	15505 Daddy DJ-Daddy DJ	15092 Akte X
15217 Right said Fred/Stand up	15211 Crazytown/Butterfly	15094 Axel F
15218 Elvis/A little conversation	15509 Hermes House B/Country Roads	15096 Das A-Team
15219 Eve/Gangsta Lovin	15512 King Africa/La Bomba	15097 Dont cry for me Argentina
15221 Shakira/Underneath your clothes	15020 Eminem/Stan	15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15222 Puddle of Mudd/She hates me	15028 R.Kelly/Fiesta	15100 Indianer Jones
15223 Natural/Will it ever	15026 Limb Biskit/Rollin	15101 Ghostbusters
15224 Bon Jovi/Everyday	15035 Public Domain/Operation Blade	15102 Mana Mana
15225 Sophie Ellis-Bextor/Get over you	15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen	15103 Mission Impossible
15226 Jan Wayne/Only you	15042 Shaggy/Angel	15104 Muppets
15227 Christina Milian/When you look at me	15561 Linking Park/In the End	15105 Knight Rider
15228 Eminem/Cleaning out my closet	15562 Jeanette/How it's got to be	15107 Pippi Langstrumpf
15229 Deichkind/Limit	15563 Die Prinzen/Deutschland	15108 Raumschiff Enterprise
15230 Liberty X/Just a little	15057 Fatboy Slim/Star69	15109 Raumschiff Voyager
15231 DJ DEAN/Play it hard	15049 Bartezz/On the move	15111 Simpsons
15232 Wonderwall/In April	15513 Kool Savat/Haus&Boot	15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15233 Bryan Adams/Here I am	15234 Xzibit/Multiply	15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15236 Leann Rimes/Life goes on	15235 B3/O.I.O.	15115 Star Wars
15237 Secret Tunes/House of the rising sun	15270 Modern Talking/Win the race	15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15238 Ashanti/Happy	15039 Safti Duo/Played a Live	15117 Pink Panther
15239 Nelly/Hot int Herre	15081 Linkin Park/Crawling	15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15243 Xavier Naidowenn ich schon Kinder hätte	15241 Loona/Rhythm of the night	15119 Schnellste Maus von Mexico

Der Oberhammer! Witzige Fun-Calls!

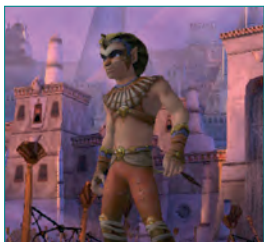
Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf denn Arm nehmen?

Verschiebe 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?)

SPHINX

Im Auftrag von THQ arbeitet das englische Software-Haus Eurocom (u.a. James Bond 007: Nightfire) an dem Action-Adventure Sphinx, das Ende 2003 erscheinen wird. Hierbei taucht der Spieler in die Sagenwelt des alten Ägyptens ab. Man muss die arglistigen Pläne der altägyptischen Gottheit Set durchqueren. Aus der friedlichen Gegend ist ein Ort des Schreckens geworden. Seitdem herrscht im ganzen Land Krieg. Der Hauptcharakter muss verschollene Kronen auffinden, um das Land wieder zu vereinigen...



VOLLGAS II/FULL THROTTLE II

Nach dem E3-Trailer aus dem vergangenen Jahr hat LucasArts einen ersten Screenshot von Vollgas II/Full Throttle II veröffentlicht. Zu sehen ist Biker Ben, der Akteur des ersten Teils (1995). Damals ist das Spiel nur für den PC veröffentlicht worden. Genaue Details über die Hintergrundgeschichte des zweiten Teils sind derzeit noch nicht bekannt. Das Adventure soll noch in diesem Jahr unter anderem für die PlayStation2 erscheinen.



ONIMUSHA 3: WEITERE DETAILS! ERSTE INFOS ZU ONIMUSHA BURAIKEN!



Im Prügelspiel Onimusha Buraiden treffen die Helden aller Onimusha-Teile aufeinander.

Die recht fadenscheinige Story von Onimusha 3 wurde abermals von Flagship (Tochterunternehmen von Capcom) entworfen. Samanosuke Akechi trifft auf den französischen Arme-Angehörigen Jacques. Für dessen Polygon-Antlitz stand der berühmte Schauspieler Jean Reno („Leon: Der Profi“, „Mission: Impossible“, „Godzilla“) Pate. Mehr Spannung und Action soll durch das neu-

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

artige, aber kaum erklärte Dual-Hero-System aufkommen. Während der Samurai mit allerlei Hieb- und Stichwaffen gegen die Genma-Monster antritt, verwendet der Franzose Motorrad und Schusswaffen. Ein Teil der Story wird im feudalen Japan, der andere Teil in Frankreich im Jahr 2004 spielen. Erstmals findet das Spiel vor Echtzeit-3D-Hintergründen, und nicht vor den vorberechneten Render-Kulissen statt. Producer Keiji Inafune kündigte außerdem an, dass



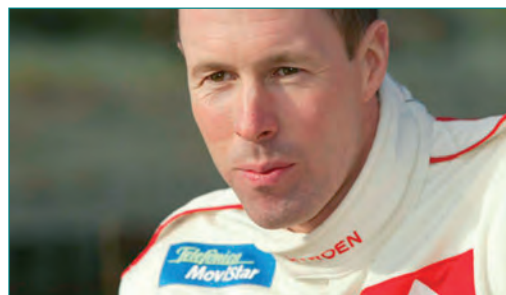
Samanosuke Akechi kehrt in Onimusha 3 zurück. Die Handlung findet in Japan und in Frankreich statt.

2004 eine Onimusha-Attraktion in Las Vegas errichtet werde. Ein Kino-film soll 2005 folgen.

Capcom arbeitet auch an dem Prügelspiel Onimusha Buraiden (bis zu vier Personen, erscheint November 2003 in Japan). Dessen Aufbau erinnert an das 3D-Beat'em-Up, den Automaten/Dreamcast-Titel Power Stone. Diesmal lassen Figuren aus der Onimusha-Trilogie die Fäuste und Waffen sprechen.

COLIN MCRAE 4 KOMMT!

Der Wechsel von Colin McRae zu Citroen und die Trennung vom langjährigen Co-Piloten Nicky Grist hat auch Codemasters eine unwillkommene Überraschung beschert. Schließlich fährt man in Colin McRae 3 noch mit Ford Focus RS WRC 02, in dem als Beifahrer Nicky Grist sitzt. Unlängst haben die Spatzen von den Dächern geffiffen, dass sich Teil 4 des derzeit besten Rallye-Spiels bereits in der Planung befindet. Achja: Fünf links lang macht auf – über Kuppe – Achtung Sprung...!



KINGDOM HEARTS 2: SQUARE ARBEITET BEREITS DARAN!

Wie anonym aus dem Hause Square zu vernehmen war, haben die Arbeiten am zweiten Final-Fantasy-Disney-Rollenspiel-Mix begonnen. Nach dem bahnbrechenden Erfolg des ersten Teils war es nur eine Frage der Zeit, bis Square mit der Entwicklung von Kingdom Hearts 2 beginnen würde. Leider gibt es noch keine Auskünfte darüber, welche Charaktere ein Gastspiel haben werden, geschweige denn, wann der Titel erscheinen wird. Hierzu müssen wir eine offizielle Pressemitteilung/Erklärung von Square Enix in den nächsten Wochen abwarten.

R-TYPE: FINAL IN ENTWICKLUNG!

Mit R-Type: Final zieht Entwickler Irem einen Schlusstrich unter die Erfolgsgeschichte der Shoot'em-Up-Legende. 16 Jahre nach dem Spielhallen-Debüt und vier Jahre nach dem letzten Lebenszeichen, R-Type Delta (PSone, 1999), wird der Titel in einem 3D-Gewand auf die Bühne treten. Fans dürfen dennoch aufatmen, denn R-Type: Final wird erneut ein Sidescroller sein. Dabei sollen diesmal ca. 50 verschiedene Raumschiffe zur Auswahl stehen.



ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

...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 35 Cent zzgl. 42 Cent je Minute)

Nr. 1152

DVD Region Free
Software zum abspielen
von Import-DVDs auf PS2
entfernt den Grünstich!
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



UPDATE: FINAL FANTASY X-2



Final Fantasy X-2 bietet etliche Mini-Spiele. Darüber hinaus ist das Kampfsystem benutzerfreundlicher geworden.



Ren und Yuna ähneln sich sehr. Beide sind in Final Fantasy X-2 Sängerinnen.

Weitere Infos zur Fortsetzung des zehnten FF-Teils: Zumindest in Japan wird das Rollenspiel die Festplatte nicht unterstützen. Bei FFX war das noch der Fall gewesen – Ladezeiten sollten verkürzt werden. Es wird Mini-Games geben. Das erste davon trägt den Namen „Sphere Break“ (Übers. aus dem Japanischen). Das Münzspiel wurde von

dem Al Bhed Rin erfunden. Das zweite heißt „Save the Item Shop“. Hier muss man einem gewissen O’aka helfen, der von den Al Bhed verfolgt wird. Hinter „Desert Mining“ versteckt sich eine Schatzsuche, bei der ihr mit Mini-Radar eine Wüstenlandschaft durchkämmt.

Neu ist auch das Result-Plate-System (Ergebnistafel). Dieses Schema ermöglicht euch den Zugang zu anderen Job-

Klassen. Zuerst muss man einzelne Job-Fähigkeiten erlernen und sie im Anschluss auf der Ergebnistafel platzieren. Während der rundenbasierten Kämpfe kann man darauf zurückgreifen. Es gibt interessante Jobs wie Schwarzmagier, Samurai, Glücksspieler usw...

Des Weiteren wurde die mysteriöse Sängerin Ren vorgestellt. Sie wird mit Yuna mancherorts kooperieren.

NEUER
EGO-SHOOTER
VON VOLITION!

Was kommt nach Summoner 2 und Red Faction II...? Diese Frage dürfte jetzt beantwortet sein, da Entwickler Volition neue Level-Designer für ein zukünftiges Projekt sucht. Hierbei handelt es sich um einen weiteren Ego-Shooter, der sich bereits in der Mache befindet. Ob es um Red Faction III geht, bleibt abzuwarten. Weitere Details sollen erst auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles im Mai 2003 bekannt gegeben werden.



RESERVOIR DOGS – DAS SPIEL ZUM KULTFILM

Mr. White, Mr. Pink, Mr. Orange, Mr. Blonde usw... sind zurück. Die Darsteller aus Quentin Tarantinos Film-Meisterwerk „Reservoir Dogs“ aus dem Jahre 1992 werden demnächst als PS2-Charaktere über den Bildschirm flimmern. Denn der englische Publisher SCI hat von der Filmfirma Artisan Entertainment die Lizenz erworben. Allerdings wollte man sich auf keinen verbindlichen Erscheinungstermin festlegen.



BAPHOMET'S FLUCH 3: NEUE INFOS

Im Oktober 2003 erscheint der lang ersehnte dritte Teil der Adventure-Reihe. Nach und nach gewähren die britischen Revolution-Studios Einblicke in ihr Schaffen. So wird Baphomet's Fluch 3 durch interaktive Cut-scenes, sprich Zeitlimits, in denen eine Entscheidung getroffen werden muss, unter Druck setzen.

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

Nr. 1155

Scorpion3 Gun für PS2

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

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

WWW.ACTIVATED.DE

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

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

nur 29,95 EUR



MIT SWITCHMOD
NUR 21.99 EUR



JAPAN News
FEHLERHAFTES STAR OCEAN 3

Enix hat ca. 600.000 (!) Exemplare der heiß ersehnten japanischen Version des Rollenspiels mit gravierenden Fehlern ausgeliefert. Beispielsweise stürzt Star Ocean 3 während der Kämpfe wie aus heiterem Himmel ab. Auch Spielstände sollen beim Speichern gelöscht werden. Ähnliche Pannen sind in der Nippon-Fassung von Valkyrie Profile (RPG, PSone, 1999) aufgetreten. Diesmal hat sich Sony Computer Entertainment Japan sogar bei den Betroffenen für den Vorfall entschuldigt.

Release - April

PLAYSTATION2

Aoitenryuu: The Arcade (DigiCube)
DDRMAX2: Dance Dance Revolution 7th Mix (Konami)
DoDonPachi Dai-Oujou (Arika)
Final Fantasy XI: Girade no Genei (Square Enix)
Galaxy Angel (Broccoli)
Generation of Chaos 3 (Idea Factory)
hack Part 4: Zettou Houi (Bandai)
Kurogane no Houkou 2: Warship Gunner (Koei)
Metal Slug 3 (Playmore)
Tenchu San (From Software)

PREISSTURZ: SONY LÄDT ZUR „SCHNÄPPCHENJAGD“ EIN!



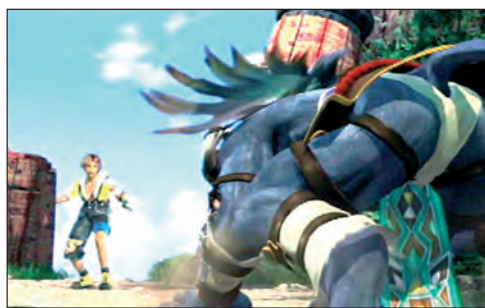
Bislang hat das Memory-Card-Doppelpack 59,95 Euro gekostet. Jetzt legt ihr nur noch 44,95 Euro hin.

Seit dem 7. März kostet die Original-8-MB-Memory Card von Sony 29,95 Euro. Die Speicherkarte ist damit um 15 Euro (!) billiger als bisher. Gleichermaßen ist auch das Memory-Card-Doppelpack günstiger geworden. Neuerdings kostet es nicht mehr 59,95 Euro, sondern nur noch 44,95 Euro.

Des Weiteren erscheinen am 16.

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

April die Platinum-Versionen von Final Fantasy X und GT Concept 2002: Tokyo – Geneva für je 29,95 Euro. Zudem werden PSone-Software-Packs für 24,95 Euro (zwei Spiele im Bundle) erhältlich sein: C12: Final Resistance und MediEvil; Tekken 2 und Soulblade, Wipeout 3 Special Edition/Destruction Derby 2 sowie Gran Turismo/Moto Toon 2. Für 29,95 Euro gibt's im Dreierpack: G-Police (Platinum)/ Rollcage:



Final Fantasy X gibt's ab 16. April für 29,95 inklusive PAL-Balken.

Stage 2/Colony Wars Vengeance und Tarzan/Aladdin/Ein Königreich für ein Lama.

Für 19,95 Euro bekommt man Peter Pan: Rückkehr nach Nimmerland und Lilo & Stitch: Zoff auf Hawaii (beides PSone).

Ein Top-Angebot ist die PlayStation2-Value-Box für 279,95 Euro: Darin enthalten sind eine PS2-Konsole, eine 8-MB-Memory-Card und zwei Controller.

CASTLEVANIA FÜR PLAYSTATION2 ZUR E3-MESSE!

Nach den anfänglichen Mutmaßungen jetzt die offizielle Bestätigung: Konami Computer Entertainment Tokyo arbeitet an einem neuen Castlevania-Teil. Das Team unter der Leitung von Koji Igarashi hat unter anderem den PSone-Hit Castlevania: Symphony of the Night hergestellt. Die PS2-Auflage soll bereits im Herbst 2003 erscheinen. Eine spielbare Version soll erstmals zur E3-Messe in Los Angeles, die vom 14. bis zum 16. Mai stattfindet, vorgestellt werden.



SOUL REAVER 3 & CO.

Laut einem Finanzbericht, den Eidos Anfang März abgeliefert hat, sollen folgende Titel in der Entwicklung sein: Das Strategiespiel Commandos III der spanischen Pyro Studios und der Ego-Shooter mit RPG-Anleihen Deus Ex II von Ion Storm. Außerdem wird ein Spiel hergestellt, das auf dem kommenden Movie „The Italian Job“ (mit Mark Wahlberg und Edward Norton) basiert. Schließlich wurde die Entwicklung von Soul Reaver 3 (von Chrystal Dynamics) bestätigt. Das Softwarehaus arbeitet zudem noch an Spanx (Genre: unbekannt).

ELISION

NEW ALBUM NEPHILIM
OUT NOW



rocking noise core at it's best

www.truesidemusic.de – 10 von 10 Sternen

"Wahnsinn, einfach nur Wahnsinn... Die Scheibe ist so geil, dass es fast weh tut..."

available under : www.coretexrecords.com or: www.elision.de

A DIVISION OF
CORE★TEX



MAD MOB RECORDS
P.O. BOX 610641
10937 BERLIN / GERMANY



ALIEN VS. PREDATOR: EXTINCTION

Das kalifornische Software-Haus Zono (u.a. Metal Fatigue oder Pearl Harbor, beides PC) entwickelt ein Echtzeitstrategie-Spiel, in dem man sich auf die Seite der Colonial Marines, der Aliens oder der Predators schlagen kann. Jede Spezies verfügt über zehn verschiedene Einheiten-Typen, die wiederum durch Upgrades ausgebaut werden können. In den 21 Missionen (sieben pro Gattung) kommen die Eigenheiten der drei Rassen voll zum Tragen. Aliens greifen im Rudel an, ein Predator macht sich dagegen unsichtbar...



Design-Legende Peter Molyneux

PROJECT TITAN VON PETER MOLYNEUX!

Wer hätte das gedacht? Die Lionhead Studios unter Führung des Branchen-Veterans Peter Molyneux arbeiten an dem PS2-exklusiven Spiel Project Titan. Möglicherweise handelt es sich hier noch um den Arbeitstitel. Das Genre ist ebenfalls noch unbekannt. Auf das Konto von Peter Molyneux gehen Spiele-Hits wie Populous, Theme Park, Theme Hospital, Dungeon Keeper, Black & White u.v.m... Erst kürzlich hat sich Activision die Veröffentlichungsrechte an der Filmstudio-Simulation „The Movie“, das für PC und Next-Generation-Konsolen erscheinen wird, gesichert.

TIMESPLITTERS 3 UND MEHR...

Während die Engländer Free Radical Design emsig an TimeSplitters 3 für PS2, Xbox und GameCube werkeln, arbeitet man zudem an einem exklusiven Projekt für Sony Computer Entertainment. Es ist kein Ego-Shooter – so viel ist bereits bekannt. Dennoch wird in dem „Geheimprojekt“ höchstwahrscheinlich auf Teufel-komm-raus in der Third-Person-Perspektive geballert. Das Spiel soll der Öffentlichkeit erstmals Mitte Mai im Rahmen der E3-Messe in Los Angeles vorgestellt werden.



POWER!!

FÜR DEIN HANDY

SO GEHTS PER SMS:
TIPPE DEN TEXT

„PTA“
UND DIE

BESTELLNUMMER EIN
UND SENDE DAS AN :

84242*

Beispiel: PTA42044 (Du bestellst PIXX Nr. 42044)

D1-Kunden nutzen bitte die Direktbestellung

ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:

0190 849120

BESTELLER AUS A WÄHLEN: 0900545424 €3,63/Min

BESTELLER AUS CH WÄHLEN: 0900902309 SFR 4,23/Min

POLYPHONE RINGTONES

POLYPHONE: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650
SIEMENS C55, S55, Sony-ERICSSON T300

- 82295 ANYONE OF US
82294 RHYTHM IS A DANCER
82293 PRAY, PRAY, PRAY
82291 DESENCHAUNTEE
82289 WEEKEND
82277 WE HAVE A DREAM
82287 ALLES WIRD GUT (KANZLER)
82286 CRY ME A RIVER
82285 BEAUTIFUL
82284 SHUT UP
82283 YOU CAN'T STOP ME
82282 MÖHRCHEN SONG
82281 ALL THE THINGS SHE SAID
82280 GUTEN TAG
82279 YEAR 3000
82278 GUARDIAN ANGEL
82241 STEUER SONG
82269 DILEMMA
82263 DREAMER
82261 CLEANING OUT...
82253 E
82272 JENNY F. T. BLOCK
81764 DAS A-TEAM
82168 SOUTH PARK
81814 MISS MARPLE
81759 PINK PANTER
81149 ADAMS FAMILY
81132 KNIGHT RIDER
81041 DEUTSCHE HYMNE
82155 COBRA 11
81164 MISS IMPOSSIBLE

RINGTONES

FÜR NOKIA-HANDYS: DIE 4-STELLIGE BEST.NR.
FÜR SIEMENS-HANDYS: DIE 5-STELLIGE BEST. NR.

NOKIA SIEMENS TOP-CHARTS

- 2295 96773 ANYONE OF US
2294 96772 RHYTHM IS A DANCER
2293 96771 PRAY, PRAY, PRAY
2291 96769 DESENCHAUNTEE
2289 96767 WEEKEND
2277 96755 WE HAVE A DREAM
2287 96765 ALLES WIRD GUT (KANZLER)
2286 96764 CRY ME A RIVER
2285 96763 BEAUTIFUL
2278 96756 GUARDIAN ANGEL
2281 96759 ALL THE THINGS SHE SAID
2280 96758 GUTEN TAG
2279 96757 YEAR 3000
2284 96742 SHUT UP
2283 96761 YOU CAN'T STOP ME
2282 96760 MÖHRCHEN SONG
2241 96719 STEUER/KETCHUP-SONG
2276 96754 ONE LOVE
2275 96753 NOTHING'S G. CHANGE
2274 96752 WHEN THE CHILDREN CRY
2273 96751 MUNDIAN TO BACH KE
2272 96750 JENNY FROM THE BLOCK
2271 96749 LET'S GO TO BED
2270 96748 SKIN ON SKIN
2269 96747 DILEMMA
2268 96746 ROCK MY LIFE
2267 96745 HOT TEMPTATION
2266 96744 UNBREAKABLE
2265 96743 NIEMAND SONST
2261 96739 CLEANING OUT MY...

FÜR ALLE NOKIA AUSSER 3110, 5130 FÜR SIEMENS M50, M750, C45, S45

- 2253 96731 SIEMENS DAS IST KULT !!!
2151 96660 LINDENSTRASSE
2155 96663 ALARM COBRA 11
1678 96402 FRIENDS
2168 96672 SOUTH PARK
2173 96677 TATORT
2174 96678 DER KOMMISSAR
1169 96197 G2S2
1041 96133 DEUTSCHE HYMNE
2140 96650 TOM & JERRY
2142 96651 INSPEKTOR GADGET
2144 96653 LÖWENZAHN
2146 96655 PIP LANGSTRUMPF
2147 96656 SESAMSTRASSE
1182 96210 DIE MAUS
2148 96657 CAPTAIN FUTURE
2149 96658 WICKI
2150 96659 INSEL MIT 2 BERGEN
1132 96163 KNIGHT RIDER
1140 96171 FLINTSTONES
1149 96179 ADAMS FAMILY
1164 96193 MISSION IMPOSSIBLE
1168 96196 JAMES BOND THEMA

FÜR ALLE NOKIA AUSSER 3110, 5130 FÜR SIEMENS M50, M750, C45, S45

- 2151 96660 LINDENSTRASSE
2155 96663 ALARM COBRA 11
1678 96402 FRIENDS
2168 96672 SOUTH PARK
2173 96677 TATORT
2174 96678 DER KOMMISSAR
1169 96197 G2S2
1041 96133 DEUTSCHE HYMNE
2140 96650 TOM & JERRY
2142 96651 INSPEKTOR GADGET
2144 96653 LÖWENZAHN
2146 96655 PIP LANGSTRUMPF
2147 96656 SESAMSTRASSE
1182 96210 DIE MAUS
2148 96657 CAPTAIN FUTURE
2149 96658 WICKI
2150 96659 INSEL MIT 2 BERGEN
1132 96163 KNIGHT RIDER
1140 96171 FLINTSTONES
1149 96179 ADAMS FAMILY
1164 96193 MISSION IMPOSSIBLE
1168 96196 JAMES BOND THEMA

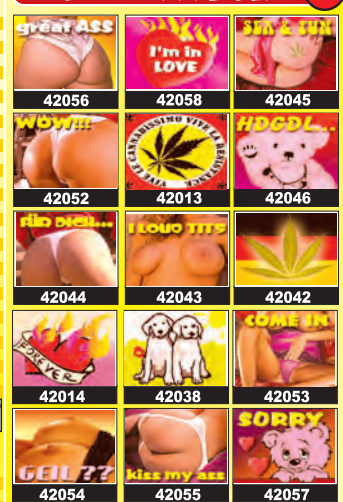
DER MEGA-HIT: FUN-CALLS

RUF AN: 0190 856744

- 50500 Glückwunsch vom Bundeskanzler
50501 Der kürzeste Dödel der Welt
50502 Anruf Drogenfahndung Amsterdam
50503 Kandidatensuche für Fernsehshow
50507 Hier Zahnarzt Dr. Wurzelzschmerz!
50508 Eih Typ, ey... Scheissendreckem!
50511 Modelagentur Anruf aus Paris
50513 Alldiute mit Haschisch
50515 Anruf vom Bombenräumkommando
50520 Einladung von Pizzeria Salvatore
50529 Bundesamt für sexuelle Aufklärung
50530 Schultamt: Popelverbot

Funkcalls nur in D

FARBIGE XXXL-PIX



DISPLAY-ANIMATIONS



VOLL STARK: SMS-PIXIES



Logo-Hits



* Logos 1.99 Euro / SMS

max. 3.98 Euro für 2 SMS

(12ct Anbieteranteil Vodafone / SMS)

USA
NewsEINE MIO. VERKAUFTE
SOCOM U.S. NAVY
SEALS

Seit der Veröffentlichung von SOCOM U.S. Navy SEALs hat Sony Computer Entertainment of Amerika rund eine Million Einheiten (inklusive USB-Headset) verkaufen können. Dabei ist interessant, dass vom zeitgleich veröffentlichten Netzwerk-Adapter „nur“ rund 500.000 Exemplare an den Mann gebracht worden sind. Rein rechnerisch nutzen demnach rund 50 Prozent der Käufer die Online-Funktion von SOCOM U.S. Navy SEALs überhaupt nicht.

FINAL FANTASY XI
BETA-TEST BEGINNT

Square beginnt in Kürze in den USA mit den Beta-Tests für Final Fantasy XI. Es handelt sich hierbei um Probeläufe unter Ausschluss der Öffentlichkeit. Die Probanden sollen herausfinden, mit welcher Art von Internetanbindung bzw. mit welchem Provider das Online-Rollenspiel funktioniert. Weiterhin hat Square noch keinen US-Erscheinungstermin bekannt gegeben. Gleiches gilt für die Ankündigung der Festplatte, die für das Spielen des Online-RPGs benötigt wird.

Release - April

PLAYSTATION2

Chopflifter: Search and Rescue (Xicat Interactive)
Colin McRae Rally 3 (Codemasters)
Def Jam Vendetta (EA)
Evil Dead: A Fistful of Boomstick (THQ)
Gunfighter II: Revenge of Jesse James (Ubi Soft)
Midnight Club II (Rockstar)
NBA Street Vol. 2 (EA)
SX Superstar (Acclaim)
Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft)
X-Men 2: Wolverine's Revenge (Activision)

NEWS-MIX

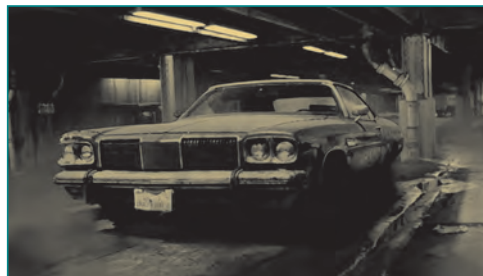
GRAN TURISMO BRAUST IN DIE SPIELHALLE!

Im Rahmen des Genfer Automobil-Salons (vom 6. bis zum 16. März 2003) wurde ein Fahrsimulator präsentiert, der im Kern auf Gran Turismo 3: A-spec für PlayStation2 basiert. Das Gerät wurde von Polyphony Digital (Entwickler der Gran-Turismo-Serie) zusammen mit Fuji entwickelt. Wann der Automat in Serie geht, wurde leider auf der renommierten Automesse in der Schweiz noch nicht bekannt gegeben.



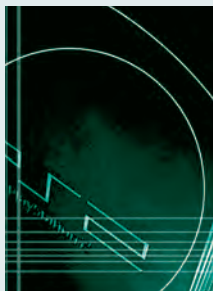
DRIVER WIRD VERFILMT!

Impact Pictures möchte Driver von Infogrames als TV-Serie bzw. Kinofilm umsetzen. Mit der Vorproduktion wurde bereits begonnen. Die Story soll auf Driver (1999) und Driver 2: Back on the Streets (2000) von Reflections/Infogrames basieren. Die Hauptrolle wird der 32-Bit-Held Tanner haben. Hinter den Kulissen übernimmt der Deutsche Robert Kulzer die Position des Executive Producers. Auch Resident Evil-Regisseur Paul Anderson wird mit von der Partie sein.

WEINPROBE-SIMULATION VON
VIRTUA-FIGHTER-ERFINDER...?!

Die SEGA-Ikone Yu Suzuki und Chef von SEGA-AM2 (OutRun, Afterburner, F355 Challenge, Space Harrier usw...) hat bei einem Interview beim DICE Summit (Entwicklertreffen in Las Vegas) den Vogel abgeschossen. „Ich denke, es ist höchste Zeit, dass jemand ein Weinprobe-Spiel entwickelt. (...) Das ist ein Titel, den ich gerne machen würde“, sagte Suzuki.

Übrigens: Yu Suzuki wurde von Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) in die Hall of Fame aufgenommen.



IN & OUT

IN

- Freelancer (PC)
- Steel Battalion (Xbox) - falls man es bekommt
- 411 - „Say it“ (CD)
- Kümmelbrötchen
- „V-Die Außerirdischen Besucher kommen (DVD)

OUT

- Eigenmächtig stornierte Steel-Battalion-Bestellungen von amazon
- kaputte PS2-DVD-Laufwerke
- defekte Testmuster
- Eitelkeit
- reagieren statt agieren



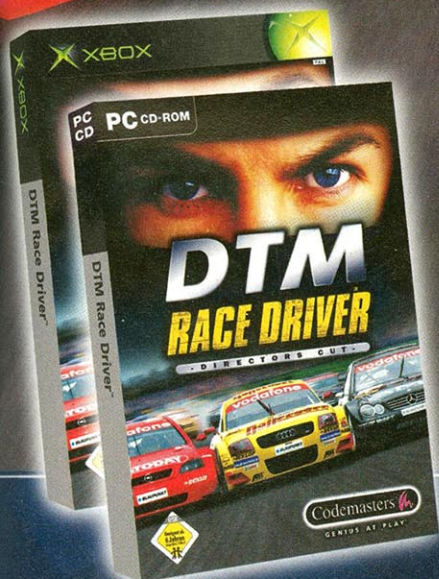
PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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

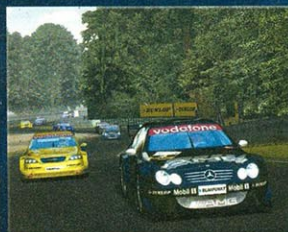
	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
Dakar 2	66%	—	65%	76%	—
Devil May Cry	69%	78%	77%	80%	72%
Dr. Muto	83%	76%	69%	69%	60%
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	63%	65%	76%	70%	72%
Metal Gear Solid 2: Substance	90%	90%	92%	87%	90%
NBA 2K3	83%	82%	83%	86%	85%
NHL 2K3	82%	88%	86%	83%	83%
Primal	89%	—	—	—	—
Rayman 3: Hoodlum Havoc	89%	87%	88%	86%	82%
Silent Hill 2: Director's Cut	85%	88%	86%	—	—
Sword of Samurai	64%	71%	76%	80%	—
The Simpsons Skateboarding	39%	36%	—	—	—
Tom Clancy's Splinter Cell	90%	—	—	—	—

DTM RACE DRIVER™

- DIRECTORS CUT -



Racing.
Made in Germany.



Auch erhältlich für PlayStation2

Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit realistischer Fahrphysik, spektakulärem Schadensmodell und 20 drängelnden Autos auf der Strecke. Ausgefeilt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 Original-Rennserien mit sämtlichen Wagen und mehr als 35 Strecken können gefahren werden, darunter die TOCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt...

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of ITR e.V. All copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or liveries featured in relation to the game are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. All rights reserved. "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

HARDWARE-NEWS 04/03

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.

Rückstoß-Knarre!

Im Gegensatz zu anderen Lightguns kommt die Micro-Uzi mit einigen Metallteilen daher, die dem Bildschirm-Ballermann ein besonders authentisches Aussehen verleihen. Da wären zunächst die ausklappbare Schulterstütze aus Vollmetall, der Abzug, der Rückschlagsbolzen, der Wahlschalter für die Feuerrate und die C-Taste. So viel Eisen schlägt sich allerdings merklich auf das Gewicht der Lightgun nieder. Die Micro-Uzi wiegt satte 695 Gramm! Leider gibt es noch mehr zu bemängeln: Der beim Original abgeschaut

Sicherungsschalter am Griff drückt unangenehm stark auf den Handballen und macht den Gebrauch der sehr solide verarbeiteten Lightgun bereits nach einigen Minuten zur Qual für jeden Benutzer. Auch die Zieloptik hätte filigraner ausfallen können. Es fällt schwer, in der Hektik eines Spiels den optimalen Punkt zum Anvisieren zu finden, daher leidet die Treffergenauigkeit. Die Micro-Uzi ist GunCon- und GunCon2-kompatibel. Fazit: Thrustmasters Micro-Uzi sieht besser aus, als es sich damit spielen lässt!



Die martialische Micro-Uzi ist hervorragend verarbeitet und hat eine Schulterstütze aus Metall!

Produkt	Lightgun für PSone und PlayStation2
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 59
Wertung	★★★

Tarn-Controller

Fun 2 Play/Speedlink hat eine Serie PlayStation2-Controller in vier schicken Designs herausgebracht. Je zwei Modelle mit Survival-Horror- (rot und grün) und Army-Mission-Motiven (khaki und blau). Die Controller sind mit allen Standard-Buttons sowie mit einer

„Turbo“- und einer „Slow“-Taste ausgestattet. Die Pads liegen gut in der Hand und entsprechen in Größe und Form dem Original von Sony. Das Handling ist absolut in Ordnung, lediglich das runde D-Pad ist gewöhnungsbedürftig und nicht ganz so exakt, wie man es vom DualShock-Controller gewohnt ist. Ansonsten ein gutes Pad zu einem fairen Preis.



Produkt	Design-Gamepads
Hersteller	Fun 2 Play/Speedlink
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 14,99
Wertung	★★★

Speicher-Schachtel

Joytech dürfte wohl nur älteren Zockern als Lieferant für mäßig gutes Konsolenzubehör in Erinnerung sein. Joytech ist wieder da und hat sich jetzt vor allem Qualität auf die Fahnen geschrieben. Die 16MB-Memory-Station ist eine Speicher-Erweiterung, die auf denselben Flash-Memory zugreift wie die Original-Sony-Karten. Allerdings wird eine Original-Memory-Card benötigt, um auf die zusätzlichen 16 MB Speicher zugreifen zu können.

Diese wird in die Memory-Station gesteckt und mit einer kleinen Klappe vor dem Herausfallen gesichert. Ein kleiner Button an der Front schaltet zwischen der eingesteckten Standard-Karte und dem Zusatzspeicher hin und her. Dank des hochwertigen Speichers sollen Datenverluste der Vergangenheit angehören. Die Zuverlässigkeit liegt mit 98 Prozent genauso hoch wie bei den Sony-Karten.



Produkt	Speichererweiterung
Hersteller	Joytech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 29,99
Wertung	★★★★★

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 klagt 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



THE SMART PLACE THE HONOUR PLACE THE PASSION PLACE THE THIRD PLACE

VIEL LENKRAD FÜR'S GELD?

LOHNT SICH DIE ANSCHAFFUNG DER TEILS TEUREN LENKRÄDER FÜR PLAYSTATION, PSONE UND PLAYSTATION2?

Wer bei Rennspielen die Nase vorn behalten will und zudem eine möglichst authentische Rennatmosphäre genießen möchte, der kommt um die Anschaffung eines Lenkrads für seine Konsole nicht herum. Doch egal ob für PlayStation, PSone oder PlayStation2, das Zubehör ist oft nicht billig und wer kann schon einschätzen, ob das Objekt der Begierde auch sein Geld (die Preise liegen zwischen 49 und 130 Euro) wert ist? Faktoren wie Tischbefestigung oder Beinstütze spielen eine nicht unwesentliche Rolle bei der Kaufentscheidung.

Auch ist es wissenswert, ob ein Lenkrad über Force Feedback verfügt und wenn ja, wie stark diese Lenkkräfte auf den Spieler einwirken. Wir haben fünf Lenkhilfen verschiedener Hersteller einem gründlichen Test unterzogen und sagen euch, für welches Lenkrad es sich lohnt, das pralle Sparschwein zu schlachten!

AUßER KONKURRENZ?!

Wo anfangen mit dem Schwärmen? Beim Lenkradkranz, einem Traum aus griffigem Hartgummi? Oder bei der üppigen Pedaleinheit, die bombenfest am Boden hält? Nicht zu vergessen die Schaltung, wahlweise per knackigem Knüppel oder perfekt platzierter Lenkradwippen? Egal, denn für das Momo Racing von Logitech reicht sowieso ein Wort: „perfekt“. Dieses Prachtgerät wurde anscheinend aus echter Liebe zum Lenkrad entworfen. An allen Ecken und Enden trifft man auf pfiffige Details: ein umschraubbarer Schalthebel, eine ausfahrbare, spikbewehrte Teppichbodenbremse und ein Bremspedal, das deutlich schwergängiger ist als sein Gas-Pendant. Dass das Momo auch noch gut aussieht, eine exzellente Verarbeitung aufweist, schön kräftige Force-Feedback-Motoren hat, ein echter Bestzeitenjäger ist und mit rund 130 Euro dabei noch im preislichen Rahmen bleibt, sei nur am Rande erwähnt.

Nur einen einzigen Fehler hat es, doch der erweist sich für PS2-Besitzer fast schon als Drama: Es wurde für den PC gemacht. Zwar passt es per USB-Anschluss auch an die Konsole, doch nur bei ganz wenigen Spielen (etwa WRC 2) konnten wir es zur Mitarbeit überreden. Deshalb hier der dringende Appell: Liebe Logitechs, bringt diesen göttlichen Lenker auch für die PlayStation2!



DRIVING FORCE FOR PLAYSTATION2

HERSTELLER: LOGITECH



AUSSTATTUNG

Alle Buttons und das D-Pad sind übersichtlich am gummierten Lenkranz angeordnet. Die Klickschalter des Vorgängers hinter dem Lenkrad wurden durch Schaltwippen ersetzt, die allerdings den exakten Druckpunkt des Vorgängers vermissen lassen. Das Driving Force wird über einen USB-Stecker mit der PS2 verbunden. Wer keinen Tisch zum Befestigen hat, verwendet die zweiteilige Beinstütze. Ein Netzteil versorgt die ForceFeedback-Motoren mit Strom. Eine leicht verständliche Gebrauchsanweisung beschreibt den Aufbau des Driving Forces.



★★★★★

PEDALE

Die großen Pedale sind solide verarbeitet und in einem angenehmen Winkel an der Bodenplatte befestigt. Sie bieten auch großen Füßen ausreichend Standfläche. Die Pedaleinheit ist solide verarbeitet und auch auf Teppichboden rutschfest. Der Widerstand erlaubt feine Abstufungen beim Gas geben und Bremsen.



★★★★★

STANDFESTIGKEIT

Zwei Schraubzwingen fixieren das Driving Force entweder an einer geeigneten Tischplatte (bis maximal 6 cm Stärke) oder an der Beinstütze. Am Tisch befestigt, hält das Lenkrad auch die heftigsten Lenkbewegungen aus. Die Beinstütze kann allerdings mit der Tischbefestigung in Sachen Stabilität nicht mithalten.

★★★★★

FORCE FEEDBACK

Die Motoren im Inneren leisten gute Arbeit und simulieren souverän die Lenkkräfte. Feine Abstufungen, z.B. beim Überfahren von Curbs, oder bei Zusammenstößen mit Konkurrenten, setzen die Motoren differenziert um.

★★★★★

HANDLING

Das Driving Force überzeugt durch guten Grip und ein ergonomisches Design, das an moderne Sportlenkräder erinnert. Lediglich Spieler mit breiten Füßen (oder breitem Schuhwerk) werden die enge Anordnung der Pedale bemängeln.

★★★★★

FAZIT

Ausstattung, Handling und Verarbeitung bewegen sich auf Top-Niveau. Auch die Kompatibilität mit Rennspielen ist unübertroffen. Das Driving Force leistet sich keine Schwächen und markiert auch weiterhin unsere Referenz bei den PlayStation2-Lenkrädern.



Bezugsquelle
erhältlich ab
Preis ca.

gut sortierter Fachhandel
sofort
ca. 99 €

Wertung: ★★★★★

360 MODENA FORCE GT RACING WHEEL

HERSTELLER: THRUSTMASTER

**AUSSTATTUNG**

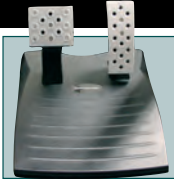
Am 360 Modena Force GT im Ferrari-Look sind alle Funktionstasten und das D-Pad übersichtlich in der Mitte des Lenkrades platziert. Die Schaltwippen haben einen deutlich spürbaren Druckpunkt. Zusätzlich hat es zwei analoge Wippschalter, die alternativ zum Gas geben und Bremsen dienen. Eine Tischbefestigung gibt es nicht, dafür kommt das Gerät mit einer dreiteiligen Beinstütze daher. Bei unserem Testmuster fehlte leider die Schraube zum Verbinden der Stütze mit dem Lenkrad. Ein mitgeliefertes Netzteil versorgt die Motoren mit Strom. Eine Beschreibung haben wir beim Testmuster leider ebenfalls vermisst!



★★★★☆

PEDALE

Die Pedale sind groß und stabil gefertigt. Der Winkel der Pedale ist etwas steil, was mit der Zeit die Gelenke des Fahrers belastet. Die Pedaleinheit hat Gummifüße und steht auch auf Teppichboden relativ fest. Die Verarbeitung der ganzen Pedaleinheit ist sehr solide und gibt keinen Grund zur Beanstandung.



★★★★★

STANDFESTIGKEIT

Die Beinstütze hält das relativ kompakte Lenkrad fest auf dem Schoß. Allerdings ist das Fehlen einer Tischbefestigung zu beklagen. Außerdem fehlte bei unserem Testmuster die Schraube zum Verbinden von Beinstütze und Lenkrad.

★★★★☆

FORCE FEEDBACK

Die Motoren des Thrustmaster-Lenkrads waren die stärksten im Testfeld und überzeugten durch fein abgestufte Lenkkräfte, die auf den Fahrer wirken. Angesichts des günstigen Verkaufspreises eine echte Bestleistung!

★★★★★

HANDLING

Leider konnten wir das das 360 Modena Force GT nicht dazu bewegen, sich in die drei Spielmodi „Analog“, „Digital“ und „NecGon“ umschalten zu lassen. Auch die Pedale wollten beim besten Willen nicht ihren Dienst antreten. Von einer Wertung sehen wir deshalb ab!

nicht möglich

FAZIT

Das 360 Modena Force GT überzeugt durch eine solide Verarbeitung. Das Fehlen einer Tischbefestigung kann man angesichts des Preises verschmerzen. Weil jedoch eine Schraube gefehlt hat und das Testmuster defekt war, können wir keine Wertung abgeben.



Bezugsquelle
erhältlich ab
Preis ca.

gut sortierter Fachhandel
sofort
ca. 49 €

Wertung: nicht möglich!

WILLIAMS F1 TEAM RACING WHEEL

HERSTELLER: JOYTECH

**AUSSTATTUNG**

Das Williams F1 Team Racing Wheel kommt stilecht mit einem abnehmbaren Lenkrad mit Schaltknüppel daher und ist das einzige Modell ohne Force Feedback. Das Design ist eins zu eins vom Original-Lenkrad des Williamspiloten Juan Pablo Montoya übernommen. Leuchtdioden zeigen den Druck an, der beim Fahren auf die analogen Pedale ausgeübt wird. Zusätzlich gibt es eine Anzeige für den Einschlagwinkel und eine LED-Stoppuhr. Zwei Beinstützen sind ebenfalls enthalten. Wer mag, kann das Lenkrad mit einem Ständer versehen und als Digital-Uhr ins Regal stellen.



★★★★★

PEDALE

Die Pedale sind in einem ergonomisch angenehmen Winkel auf der kompakten Bodenplatte angeordnet. Der Federweg ist etwas kurz, was das fein abgestufte Gas geben etwas erschwert. Die Verarbeitung ist dennoch makellos und hinterlässt einen positiven Eindruck.



★★★★★

STANDFESTIGKEIT

Das größte Manko am Williams F1 Team Racing Wheel sind die Saugnäpfe, die dem Lenkrad keinen Halt geben. Es löste sich bei heftigen Lenkbewegungen. Die Beinstützen machen hingegen einen sehr guten Job.

★★★★☆

FORCE FEEDBACK

Kein Force Feedback!

HANDLING

Vier vorprogrammierte Einschlagwinkel können im Spiel umgestellt werden. Der in Gummi gefasste Lenkranz sorgt für hervorragenden Grip. Der Schaltknüppel hat einen gut spürbaren Druckpunkt. Die Schaltwippen sind tadellos.

★★★★★

FAZIT

Das Williams F1 Team Racing Wheel ist ein echter Hingucker. Das Design ist Geschmackssache und dürfte nur F1-Enthusiasten gefallen. Verarbeitung und Genauigkeit sind tadellos. Wer keinen Tisch vor dem Fernseher stehen hat, ist mit den Beinstützen bestens bedient.



Bezugsquelle
erhältlich ab
Preis ca.

gut sortierter Fachhandel
sofort
ca. 49,99 €

Wertung: ★★★★★

4 IN 1 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

HERSTELLER: SPEED LINK

**AUSSTATTUNG**

Das 4 in 1 Lenkrad von Speedlink ist das Ausstattungswunder im Testfeld. Die mitgelieferten Adapter ermöglichen neben dem Anschluss an PlayStation, PSone und PlayStation2, auch einen Einsatz an PC, Xbox und Gamecube. Das ist auch der Grund für das eher unorthodoxe Button-Layout. Es ist das einzige Lenkrad, das eine separate Handbremsen-Einheit mit Schaltknüppel bietet. Außerdem lässt sich der Neigungswinkel an die Größe des Fahrers anpassen. Ein mitgeliefertes Netzteil stellt die Stromversorgung sicher. Eine übersichtliche Beschreibung und eine Treiberdiskette für die PC-Installation runden das Paket ab.



★★★★★

PEDALE

Die Pedale sind etwas klein geraten. Die ganze Pedaleinheit wirkt billig und im Hinblick auf die Verarbeitung nicht besonders Vertrauen erweckend. Auch der Neigungswinkel der Pedale ist nicht ergonomisch. Eine Differenzierung zwischen Widerstand von Bremse und Gas gibt es nicht.



★★★★☆

STANDFESTIGKEIT

Das 4 in 1 ist nur für den Gebrauch auf einem Tisch bestimmt, eine Beinstütze gibt es nicht. Auf einer glatten Fläche halten die vier Saugnäpfe relativ fest. Trotzdem ist es im Test vorgekommen, dass es sich gelöst hat. Die Handbremsen-Steuerknüppel-Kombi ist ebenfalls mit Saugnäpfen ausgestattet.

★★★★★

FORCE FEEDBACK

Die Lenkwidestände fallen nicht so stark aus wie bei den anderen Kandidaten, sind aber ausreichend. Genau genommen treten die Widerstände auch bei echten Sportwagen nicht so dominant auf.

★★★★☆

HANDLING

Das Lenkrad bietet dank der Gummiflächen auch schwitzenden Piloten guten Grip. Die Handbremse ist eindeutig ein Plus und arbeitet zuverlässig. Der Schaltknüppel ist zu leichtgängig. Die Buttons, die die Schaltwippen ersetzen, sind ein Kompromiss.

★★★★★

FAZIT

Das 4 in 1 Racing Wheel ist eindeutig DAS Lenkrad für Multi-Format-Zocker. Die Ausstattung ist üppig. Die Verarbeitung könnte besser sein, insgesamt wirkt das ganze Set etwas fragil. Trotzdem bekommt man für den Preis ein überzeugendes Komplett-Paket.



Bezugsquelle
erhältlich ab
Preis ca.

gut sortierter Fachhandel
sofort
ca. 79,99 €

Wertung: ★★★★★

ENTER THE ARENA

SEGA SPORTS



**"SEGA DROHT EA DIE REFERENZKRONEN
IN SACHEN BASKETBALL-SIMULATION
ABZULUCHSEN!"**
PLAYZONE 02/2003 ZU NBA 2K3

**"WER DAS SPIEL VERSTEHT, BEKOMMT MIT
NFL 2K3 EINE DER BESTEN ERHÄLTlichen
FOOTBALL SIMULATIONEN. EINSCHÄTZUNG:
SEHR GUT"** PLAYZONE 02/2003 ZU NFL 2K3

**"DIES IST DAS BESTE HOCKEY-
SPIEL DIESEN JAHRES."**
GAME INFORMER 2002 ZU NHL 2K3

POWERED BY
ESPN



NBA2K3

© SEGA CORPORATION, 2002. THE NBA AND INDIVIDUAL NBA MEMBER TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE NBA MEMBER TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 2002 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ESPN IS A TRADEMARK OF ESPN, INC. ESPN BRANDED ELEMENTS © 2002 DISNEY. PUBLISHED AND DEVELOPED BY SEGA. PUBLISHED BY SEGA CORPORATION. DISTRIBUTED BY INFOGRADES.

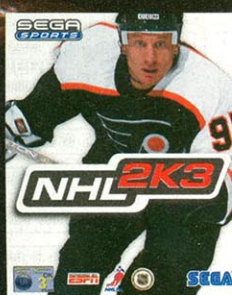
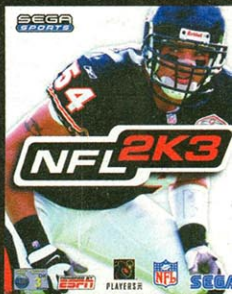
NFL2K3

© SEGA CORPORATION, 2002. © 2002 NFL PROPERTIES LLC. TEAM NAMES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE TEAMS INDICATED. ALL OTHER (NFL-RELATED MARKS) ARE TRADEMARKS OF THE NATIONAL FOOTBALL LEAGUE. OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF PLAYERS, INC. THE PLAYERS, INC. LOGO IS A



WWW.SEGA-EUROPE.COM

“SIE GEHÖREN UNTER INSIDERN ZU DEN
BESTEN SPORTTITELN, DIE ES GIBT:
**SEGA SPIELE AUS
DER 2K-REIHE.**”
GAMEPRO 02/03



REGISTERED TRADEMARK OF THE NFL PLAYERS.
WWW.NFLPLAYERS.COM © 2002 PLAYERS INC. ESPN IS A TRADE-
MARK OF ESPN, INC. ESPN-BRANDED ELEMENTS © 2002 DISNEY
PUBLISHED BY SEGA CORPORATION. DISTRIBUTED BY INFOGRAMES.

NHL 2K3

© SEGA CORPORATION, 2002. NHL AND THE NHL SHIELD ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. ALL NHL LOGOS AND MARKS AND TEAM
LOGOS AND MARKS DEPICTED HEREIN ARE THE PROPERTY OF THE NHL AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE REPRODUCED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN
CONSENT OF NHL ENTERPRISES, L.P. © 2002 ALL RIGHTS RESERVED. © NHLPA. NHL 2K3 IS AN OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF THE NHLPA. NHLPA, NATIONAL
HOCKEY LEAGUE PLAYERS' ASSOCIATION AND THE NHLPA LOGO ARE TRADE- MARKS OF THE NHLPA AND ARE USED UNDER LICENSE BY SEGA OF AMERICA, INC. ESPN
IS A TRADEMARK OF ESPN, INC. ESPN-BRANDED ELEMENTS DISNEY © 2002. PUBLISHED BY SEGA CORPORATION. DISTRIBUTED BY INFOGRAMES.





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

PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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



- ANREGUNGEN, FRAGEN UND KRITIK

Die Trailer zu den Games sind unendlich lang (Silent Hill 3, Z.O.E.2, usw.) und teilweise sind sie seit geraumer Zeit im Internet zu finden.

Das ist wohl war, aber wenigstens hat man die Möglichkeit, endlich einmal bewegte Bilder von diesen Spielen zu sehen. Außerdem hat nicht jeder einen Internet-Anschluss und schon gar keinen TV-großen Monitor.

Wäre es möglich, bei der DVD-„Papierüte“ eine Perforierung anzubringen, damit sie sich leichter aus dem Heft lösen lässt ?? **Das könnten wir machen, wollen es aber nicht. Denn sonst könnte man die DVD-Tüte schon am Kiosk heraustrennen... und das Heft liegen lassen.**

Der Lautstärkeunterschied zwischen Menü und Videodokumentation ist mir negativ aufgefallen – vielleicht könntet ihr das noch ändern.

Ja, das wissen wir. Beim Mastering ist da ein Fehler passiert. Der Sound ist jetzt in allen Belangen viel besser. Aber überzeugt euch selbst!

Besorgt euch bitte professionelle Sprecher für die DVD!

Nein, das werden wir nicht. Wir werden auch weiterhin die Clips selbst vertonen. Denn professionelle Sprecher haben keinerlei Bezug zu dem, was sie da eigentlich erzählen. Wenn wir ein Spiel testen, dann erzählen wir euch, was daran gut und schlecht ist!

Warum wird bei den Tests auf der DVD die Wertung nicht mit angegeben? Da muss man ja wieder im Heft blättern.

Das ist auch im Sinne des Erfinders. Die DVD ist eine Ergänzung. Mit play-TV könnt ihr euch einen Eindruck vom Spiel machen. Alle Fakten findet ihr im Heft.

Wieso ist eigentlich das Ding als Video- und nicht als „spielbare Demos und Videos“-DVD konzipiert?

Weil ausschließlich das Offizielle PlayStation-2-Magazin eine DVD mit spielbaren Demos haben darf.

Übung macht den Meister



Hallo Leute, ich muss unbedingt mal etwas loswerden, bevor ich platze!

Ich bin mit meinen 41 Jahren bestimmt nicht der Durchschnitts-PS-Zocker und mein Einstieg war mit Tomb Raider 3 schwierig genug. Ich spiele gerne Action-Adventures und Survival-Horror und genau da bin ich bei meinem Problem: Ich frage mich, für wen wird da eigentlich programmiert und wem soll das dann verkauft werden? Nur einem elitären Kreis von Hardcore-Zockern?

Ich denke, dass fast jeder Spieler unabhängig von seiner Spielstärke und der Zeit, die ihm für das Spielen zur Verfügung steht, optimal bedient werden kann, wenn man sich endlich herablassen würde, regelmäßig 1. die Schwierigkeitsgrade „Easy/Normal/-Hard“ vorzugeben, 2. beliebig viele „Save Games“ anzubieten und 3. das Ranking nicht von den Größen „Save Game“, „Continue“ und „Play-Time“ abhängig zu machen. Sollte nicht jeder für sich entscheiden dürfen, wie schwierig er es haben möchte? Hat jeder die Zeit, zehn Stunden am Stück zu zocken?

Und schlussendlich sollte jeder Spieler, der sich mühsam ohne Lösungsbuch und Mogelpackung seinen Weg durch ein Spiel gewurstelt hat, sofort mit einem nutzbringenden Schmankerl (z.B. Endlos-Munition für wenigstens die kleinste Schusswaffe) belohnt und nicht nur mit ein paar neuen, schnar-chigen Klamotten abgespeist werden à la RE 3! [...]

Grüße

Roland Hüsgen, Mülheim an der Ruhr



Eines müssen wir vorweg loswerden: Wir finden es klasse, dass du mit 38 Jahren (haben wir richtig gerechnet?) noch zum Joypad gegriffen hast, Respekt! Es ist wie mit allem, je später man sich mit einem Thema beschäftigt, desto schwerer fällt es einem oft, richtig Fuß zu fassen.

Verschiedene Schwierigkeits-Einstellungen und Save-Points sind immer vom Game-Design abhängig. Würde man z.B. in Resident Evil seinen Spielstand so oft sichern können, wie man wollte, würde doch der ganze Reiz verloren gehen, oder? So ein bisschen Herausforderung muss doch auch sein. Das von dir erwähnte Game-Ranking-System und die schmucken Bonus-Outfits finden sich zumeist in japanischen Spielen, und die sind bekanntlich meist etwas schwerer.

Der Trend geht ganz klar hin zu einfacheren und kürzeren Spielen. Hardcore-Gamer machen nur noch einen kleinen Bruchteil der Spieler aus. Zocken ist gesellschaftsfähig geworden und der Markt muss auf kurz oder lang reagieren, schließlich will man die Mehrheit der Gelegenheitsspieler nicht vor den Kopf stoßen. Also nicht verzagen...

Es geht in die dritte Runde...



Hallo ihr, ihr glaubt doch nicht wirklich, dass ihr mich mit einem Auszug der Definition des Wortes „Wahrheit“ aus eurem Internet-Lexikon loswerdet. Nein, mich nicht...

Mein Lexikon schreibt nach dem Wort Held: „Durch Tapferkeit hervorragender Krieger; außergewöhnlicher Mensch, der durch seine kühnen Taten und sein Schicksal aus der Menge hervorragt.“ Und Snake hat nie von sich behauptet, ein Held zu sein.

Zuerst wollte ich ja nur, dass ihr treulosen Tomaten mit den ständigen Vergleichen aufhört. Nur weil Mr. Fisher vielleicht ein oder zwei Fähigkeiten mehr hat, und? Davon geht die Welt nicht unter. Außerdem habe ich nie behauptet, dass Snake der einzig wahre PS2-Agent überhaupt ist, aber wenn ihr so wollt, meinerwegen, an mir soll's nicht liegen. Mag ja sein, dass Splinter Cell Metal Gear Solid 1 überlegen ist (was ich aber nicht glaube), aber wartet ab, Metal Gear Solid 3 wird kommen.....

euer Binchen, E-Mail



Jetzt reden wir doch mal Klartext: Dir geht es gar nicht um Heldentum. Und inzwischen ist uns klar, warum du seinen überaus praktischen Kampfanzug nicht so gut findest – er ist nicht so eng und figurbetont, oder? Ja, wir haben dich durchschaut Binchen! Dir geht es doch darum, wer von den beiden mit seinem Hintern Nüsse knacken kann, wer die größeren, kräftigeren Hände (was findet ihr Frauen eigentlich daran?) und die ausgeprägteren Wangenknochen hat. Dir geht es hier nur um Sexappeal, für dich zählen nicht die inneren Werte... dabei ist doch Sam so ein fürsorglicher Vater (mit sexy grauen Schläfen wie George Clooney).

Liebe Bina, es ist schrecklich, wie Snake und Sam von dir zum Objekt degradiert werden. Wir sind entsetzt!



Ersteinschätzung, wofür?



Hi von mir sehr geehrtes play-Team, wie konntet ihr all die Monate, bevor ihr den Test zu DMC2 gemacht habt, in euren PreScreen-Seiten dem Spiel ein „Hervorragend“ geben? Habt ihr das Spiel nie vorher

gesehen, habt ihr euch denn nie vorher mit den Entwicklern getroffen, habt ihr es vorher nie mal antesten können?

Ihr macht mich und vielleicht noch viele andere erst hungrig auf das Spiel, und dann kommt so ein übler Schlag genau in die Zockerfresse. Also wieso kam nach den ständig ziemlich positiven Storys zu DMC2 plötzlich so ein vernichtender Test? Es kann doch nicht sein, dass ihr es ne lange Zeit als gut bewertet, und es dann plötzlich übelst schlecht macht. Habt ihr vielleicht eine gute Version gezoct, die die Entwickler danach einfach so völlig verunstaltet haben??

Angenommen ihr zoct ein Spiel bei einem Entwickler, bei dem ihr zu Besuch seid und ihr entdeckt dort einige Fehler, könntet ihr die nicht darauf aufmerksam machen, oder lassen die sich da nicht reinreden und werden stinksauer? Z.B. ihr wärt bei Team Soho vor dem Release von The Getaway, hättet ihr nach kurzem Testspielen sagen können: „Hör mal, das sieht kacke aus und wieso bekommt der denn Leben, wenn der sich an die Wand lehnt und wo sind denn die ganzen Anzeigen, ohne ist es schlecht?“ Damit könnte man doch solche Fehlgriffe verhindern.

Alexandur Matai, E-Mail



Zu diesem Thema nehmen wir ganz offen Stellung: Es ist richtig, dass wir Devil May Cry 2 in den zurückliegenden Monaten als einen „hervorragenden“ Titel (der Begriff entspricht dem play-Ersteinschätzungs-Schema) beurteilt haben. Das hat auch seinen Grund. Capcom hat bis zum Versand der Testmuster Ende Januar/Anfang Februar nur die 2-Level-Demo-Version, die man auf der Tokyo Game Show ausgiebig spielen konnte, weltweit für die Videospiel-Fachpresse freigegeben.

Die zwei Levels der Demo-Version zeigten gute Ansätze, wirkten auf den Betrachter/Spieler aber unfertig. Wir waren total von den Socken, als wir die Levels in eben diesem trostlosen Zustand wie Monate zuvor in der finalen Fassung wiederfanden.

Spielbare bzw. aussagekräftigere DMC2-Demos, wie damals beim ersten Teil, gab es diesmal nicht. Jetzt wissen wir auch, warum das so gehandhabt worden ist. Man wollte die mindere Qualität vertuschen und so lange wie möglich den guten Namen des Devil-May-Cry-Franchises wahren.

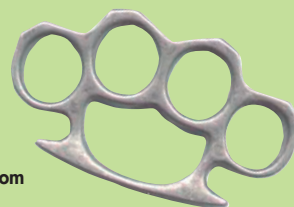
Da die Einschätzung von Devil May Cry 2 aus diesem Grund genauso zuverlässig war, wie eine 7-Tage-Wettervorhersage, haben wir im Test-Screen und in der Testsektion der playTV-DVD kein Blatt vor den Mund

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:

Kante, ich hab ein Problem: Gott ist gegen mich.

Alles begann vor ungefähr einem Monat. Wie jeden Tag bin ich auf dem Weg zur Straßenbahn, doch aufgrund des zu starken Gegenwindes verpasse ich diese. Der Verspätung zur Folge „darf ich“ eine Woche später zwei Stunden nachmittags bei meinem Lieblingslehrer nachsitzen. Ich denk mir: Der Tag fängt ja schon gut an.

Auf dem Heimweg, wieder vom Wind gezwungen, langsam zu laufen, verpasse ich knapp meine Mutter, die einkaufen fährt. Weiter nicht tragisch, bis ich bemerkte, dass ich meinen Schlüssel vergessen habe. Also setzte ich mich auf die Treppe, bemerkte dann jedoch, dass der Wind mein Moped umgeschmissen hatte und dadurch der Bremshebel geschrottet wurde, es fing an zu regnen.

Nach drei Stunden des Wartens konnte ich dann endlich mein Zimmer betreten und lernte für die morgige Mathearbeit. Bei Aufgabe fünf auf S. 147 hörte ich dann auf, weil ich mir dachte: So was Schweres kommt bestimmt nicht dran. Am darauf folgenden Tag sollte ich genau diese Aufgabe lösen (sollte!). Gestresst daheim angekommen, wollte ich gleich mal zocken. Beim Versuch, den Fernseher in Gang zu setzen, hat es mir diesen prompt zerrissen.

Geile Woche
Sid 2.3, Nibelheim

Sid, alten Wemmser,

du weiz doch, Kante wird dich nie in Stich lassn. Als ich dein Brief gelesen hab, war ich schockiert. Zuerst will ich wissen, ob et dem Zweitakter wieder gut geht. Ich hab dat ma meine Kollegen von de Mofa-Hawks erzählt. Soll dir schöne Grüße bestellen.

Für Wind und Regen benutz ich die Regenmäntel im Beutel, du weiz schon, die, die de so umschnalln kannz. Geile Erfindung.

Am Tresn bringt dich dein 1x1 bei den Mädln nicht weit, da zählt nur der Body! 147 Kilos stemmen is besser, als de Aufgabn aus de Matheschwadde. Deshalb: ab inne Muckiebude! Kack auf den Fernseh, sieh zu, dat du dat Moped wieder anlaufn kriegst!

Gruß
Kante, Zahlmeista von de Mofa-Hawks

play FORUM

www.playplaystation.com

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Ihr müsst einfach direkt im Forum unter „Registrierung“ eure 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: SPLINTERCELLADAPTION ERFOLGREICH?

Autor: Sonysonic

Nun in Vergangenheit wurde äußerst heftig und intensiv darüber konversiert und diskutiert, ob die Umsetzung des äußerst erfolgreichen sowie technisch beeindruckenden Splinter Cell von X-Box auf PS2 positiv verlaufen bzw. überhaupt möglich wäre. Jedoch relativierte sich dieses Gerüchtebad durch Aussagen, dass die Effektkulisse in der PS2-Version unter Umständen organischer oder gar realistischer ausfallen würde, die PS2-Variante mindestens ein zusätzliches (Schnee)Level hätte und die Nachtsichtkamera mit der technisch äußerst anspruchsvollen Zusatzoption ausgestattet wurde, Wärmequellen des Körpers eines feindlichen Protagonisten ausfindig zu machen und ihn diesbezüglich günstiger eliminieren zu können. Nun erschien vor einigen Tagen im Pressehandel ein PS2-Magazin mit der spielbaren Demo (welche selbstverständlich nicht die Qualität des Endproduktes repräsentiert). Nun würde ich die Frage tätigen, ob sich in dieser Vorabversion bereits vorschusslorbeerensprechende Tendenzen ersehen lassen?

Re: Splintercelladaption erfolgreich? – Farman

Es spielt sich schon mal sehr gut würde ich sagen, und da ich den PS2-Controller lieber mag, gefällt es mir in dieser Hinsicht schon besser als auf der Xbox. Grafisch war es ebenfalls gut, allerdings nicht ganz so gut wie auf der Box, aber das kann sich ja noch ändern...

Re: Splintercelladaption erfolgreich? – XiaoX

Habs noch nicht gespielt, doch ich will hoffen, dass sie besser ist, als die Xbox-Version. Also ich hab nur Gutes gehört.

Re: Splintercelladaption erfolgreich? – Soldius

Jungs, bei allem Respekt, die PS2-Version wird bestimmt nicht besser werden als die Xbox-Version. Schon gar nicht in Sachen Grafik – never

Re: Splintercelladaption erfolgreich? – half_baked222

Auf die Grafik kommt es aber gar nicht an. Wenn die nen paar Gameplay-Feinheiten verbessern, könnte die Adaption besser werden :p

Re: Splintercelladaption erfolgreich – Sonysonic

Übrigens möchte ich dem hinzufügen, dass dies mein erster Beitrag ins Forum ist, da sonstige einige in der playPlayStation im Mailbereich zu lesen waren. Autor: (Robert Wagner) und gern erinnere ich mich an diesen einen über DOA2, wobei ich zwar höchst unseriös auf leichte Art und Weise verspottet wurde, aber doch ist es ein etwas historischer Moment – egal.....zudem wollte ich fragen, wo ich zum Thema des Monats (welches u.a. im Mailbereich zu lesen ist) komme.

genommen und unsere Aussagen aus der Vorberichterstattung revidiert.

Ab und an ergibt sich eine Gelegenheit und wir bekommen eine Chance, mit Entwicklern Rücksprache zu halten. Du wirst lachen, im Fall von The Get-away war das sogar so. Und wir haben gut acht Monate vor dem Erscheinen des Spiels fast genau dieselben Punkte kritisiert wie du. Man versicherte uns und den vielen anderen Kollegen zwar, dass man sich der Sache annehmen würde, aber was dabei rausgekommen ist, siehst du ja. Nichts!

PAL-Zocker United



Hi Play-Team!

Ich spar mir mal das übliche Geschleime, denn ich bin ziemlich gefrustet! Der Grund für meinen Frust: KONAMI!

Ich weiß, ich bin nicht der Erste, der sich darüber aufregt, dass Konami Suikoden III nicht in Europa veröffentlicht. Nur frag ich mich, für wie blöd Konami uns Europäer eigentlich hält? Viele Leser haben schon geschrieben, dass sie mit einer englischsprachigen Version zufrieden wären (wie viele Spiele bekamen wir schon vorgesetzt, die nur englisch waren?! Es kann ja wohl nicht sooo teuer sein, die US-Version des Spiels an die PAL-Norm anzupassen und mit einer 60Hz-Option zu versehen! Doch noch mehr ärgert mich das Gesülze von Herrn Wolfgang Ebert. Konami, die große heilige Kuh der anspruchsvollen, qualitativ hochwertigen Spieleanpassungen? Ich hab in Silent Hill (ich bin großer Fan der Serie) kein deutsches Wort gehört, nur gelesen! Natürlich ist SH nicht so textlastig wie ein RPG, aber gerade deswegen hätte SH wegen der „Produktphilosophie des hohen Qualitätsanspruchs von Konami“ eine Sprachausgabe verdient gehabt! Kommen wir zu MGS! MGS2 ist viel textlastiger als SH (2), fast schon wie ein RPG! Gab's ne Sprachausgabe? Nee, wir durften bei den 17 Stunden Zwischensequenzen schön den Text mitlesen! Naja 17 Stunden ist etwas übertrieben, aber es war nicht wenig! Und das geht bei Suikoden III nicht? Obwohl viele mit einer englischen Version zufrieden wären?

Lieber Herr Ebert, sehr geehrte Damen und Herren von Konami of Europe! Bitte geben Sie weiterhin viel Geld für unnötige, dreiseitige Werbung für MGS2 Substance aus (auch wenn sich die Werbung auf die Xbox-Version

bezieht)! Viele Multi-Systembesitzer (wie ich), die den Vorgänger kennen, werden sich das Spiel nicht kaufen. 300 VR-Missions, die Snake Tales oder „Solid Hawk“ werden daran nichts ändern! Ebenso werde ich nicht 30 Euro für SH2 DC ausgeben! Die zusätzliche halbe Stunde Spielzeit mit Maria ist einfach zu wenig!

Darum meine Bitte: Überlegen Sie es sich bitte noch einmal und veröffentlichen Sie Suikoden III in Europa (eine englische PAL-Version ist ja auch für Australien interessant)!!!

Mit freundlichen Grüßen
-Dodger-, E-Mail



Schön gesprochen –Dodger-.

Wir freuen uns, dass so viele Leser unserem Aufruf der Ausgabe 03/2003 gefolgt sind. Wenn du diese Ausgabe in den Händen hältst, sind die vielen, vielen Briefe, Postkarten und E-Mails schon auf dem Weg zu Konami. Und mit etwas Glück reagiert man dort auf die Wünsche der Kunden.



Zukunftsängste



An das play Team, erst einmal ein großes Lob an euch für die hervorragende Zeitschrift! [...] Nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Ich wollte gerne mal die Zukunft der PS2 ansprechen. Das Jahr 2002 war ja ein sehr gutes Jahr für die PS2, aber ich glaube, dass 2003 das knappe Ende sein wird. Denn wie ich gehört habe und gelesen habe, hat sich die Xbox die meisten Exklusivrechte geholt (Dino Crisis, Deus Ex 2, Rare, ...). Auch Spiele, die technisch gesehen auf der PS2 nicht realisierbar sind (Doom3), kommen nur für Xbox.

Dann wollte ich fragen, ob es sich noch lohnt, eine PS2 zu besitzen? Versteht mich nicht falsch, vor ein paar Wochen habe ich noch nicht daran gedacht, mir eine Xbox oder einen Nintendo GameCube zu holen. Jetzt überlege ich, ob ich meine PS2 verkaufen und mir eine Xbox holen soll, denn alle Spiele, die für die PS2 kommen, kom-

men auch für die Xbox. Außerdem soll das Online-Gaming für die PS2 nicht so gut sein wie für die Xbox. [...]

Ihr habt wahrscheinlich alle in der Redaktion eine Xbox oder einen GameCube und die PS2 vielleicht schon abgehakt. Wie sieht die Zukunft der PS2 aus? Schreibt mir eure Meinung dazu, aber bitte seid ehrlich!

Peter Letkemann, Leopoldshöhe



Da hast du aber eine ganze Menge gehört... Sicherlich gibt es auf der Xbox Spiele, die es auf der PS2 nicht gibt, aber das ist umgekehrt genauso (GTA). Außerdem sind diese exklusiven Deals oft zeitlich begrenzt. Von den Spielen, die Microsoft selbst entwickelt einmal abgesehen, kann man davon ausgehen, dass viele Spiele früher auf der PS2 landen, bestes Beispiel: Splinter Cell. Und das hat auch einen ganz einfachen Grund: Die PS2 hat sich inzwischen weltweit über 40 Millionen Mal verkauft und welcher Hersteller wäre so dumm, ein hervorragendes Spiel nicht für die am weitesten verbreitete Konsole zu bringen? Dass einige Spiele technisch auf der PS2 nicht umsetzbar sind, ist leider wahr (Doom 3 ist übrigens in der Form, wie es auf der E3 präsentiert wurde, auf der Xbox nicht realisierbar). Aber du musst dir keine Sorgen machen. Die PS2 ist noch lange nicht am Ende. Es werden noch einige interessante Titel auf dich zukommen.

Die Rückkehr Sonysonic wieder...



Paradebeispiel für die Zukunft der Nintendojünger: Mario 128, Pimkin(2) 2003, Zelda 2004. Da steht dem GameCube-Veteran eine heroisch positive und erfolgsgarantierte Zukunft entgegen. Erblickt man diese drei Titel, erfriert gar das Blut in den Adern wie in flüssigem Stickstoff und die Nackenhaare ersträuben schon allein bei dem Ansatz des Gedankens, diese vor Kompetenz und Unterhaltungsgrad sträubenden Softwareriesen in den „Händen zu halten“...(nein das glaubt ihr nicht oder?!)...sie in den Papierkorb zu schmeißen oder sie in einer Polymerverschweißung zu erhitzen, bis sie sich in ihre Polymere auflösen. Oh bitte! Nicht einmal ein bit und byte würde ich für einen Thread über diese „Neuigkeiten“ verschwenden. Was für eine traurige Welt von Unterhaltung auf eine mindere Art und Weise mit diesen drei Titeln, aber hey.....It's Gamecube.

Ist dies die Zukunft seriöser Softwarevermarktung?

Hier wird auf exzessive Art und Weise dargestellt, wie leichtfertig und unseriös doch auch Softwarehersteller mit der Leichtfertigkeit gegenüber den Konsumenten variieren. Nun realistisch gesehen, ist diese erweiterte Version doch von Vorteil für den Käufer, jedoch, bezieht man sich auf das eigentliche Endprodukt MGS2, ist es doch wiederum traurig zu sehen, dass jede Medaille ihre Kehrseite hat. MGS2 beinhaltet ebenfalls eine Zusatz-DVD sowie ein hervorragendes Game. Jedoch kaum treten aus dem Pöbel Kritiken an der Komplexität des Verbrauchsgutes, zeigt sich der Hersteller doch gefügig und reproduziert das Produkt in manipulierter Weise für den doch eher (fast) stupiden Unterhaltenden und passt den Komplexgrad der Autonormalschicht des Zockers an, wie traurig! Nun was solls....zumal dieses Beispiel gleichzeitig eine kleine Hommage an Silent Hill D.C. ist! Aus Gerechtigkeitsgründen und dem finanziellen Ausgleich des Käufers würde ich einen Höchstbetrag von 35 Euro ersehen. Was denkt ihr?

Sonysonic, E-Mail



Was wir denken? Das ist eine gute Frage – und die hören wir auch gerne... In diesem erhebenden Moment jedoch, lieber Sonysonic, fühlen wir in erster Linie – und zwar uns glücklich, dass du dich wieder bei uns gemeldet hast. Vielleicht hast du es nicht mitbekommen, aber nur mit Mühe und Not konnten wir zahlreiche andere Leser davon abhalten, groß angelegte Suchaktionen nach dir zu starten. Viele haben dich vermisst. Nicht alle wohl gemerkt, unsere Lektorin zeigt sich immer noch skeptisch, aber die Mehrheit steht auf dich.

Allerdings stimmt uns ein wenig besorgt, dass du GameCube-Freunde einer „Zukunft entgegen stehen“ siehst, doch wir sind sicher, dass wir hier überhaupt nicht deiner Meinung sind – doch, daran glauben wir ganz fest und sehen (!) einer weiterhin erquicklichen Zukunft mit dir und deinen überaus ergötzlichen Wortbeiträgen entgegen. Doch nun weiter, das könnte wichtig sein für uns alle....was ist eine „Autonormalschicht“? Fährst du Golf? Du siehst, es wird spannend bleiben, wie sieht wohl ein Golf fahrender Leserbriefschreiber aus, der solch fulminante Wortgewalt schwappen lassen kann? Hilfst du uns aus dem dunklen Tal der Ungewissheit heraus? Du bist doch der einzige, der das kann...bitte, bitte!

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 Industriegeößen 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

THE HULK

VIVENDI



Die Handlung des Spiels wird nicht viel mit der Film-Story zu tun haben, sondern lediglich einige Schlüsselszenen wiedergeben. Trotz der überwiegend klassischen Beat'em-Up-Komponenten konnte das Game vor allem durch die Missionen von Bruce Banner und die liebevoll in Szene gesetzten Zwischensequenzen begeistern.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

VIVENDI



Ähnlich wie bei dem Genre-Kollegen Red Faction 2 dürft ihr die Steuerverknüpfel diverser Raumschiffe ergreifen und euch eigenhändig als Pilot betätigen. Der Clou an Mace Griffin: Bounty Hunter ist jedoch, dass ihr stets selbst die Kontrolle über das gewählte Vehikel habt und an anderen Raumschiffen andocken könnt.

BLACK AND BRUISED

VIVENDI



Auf spielerischer Seite überzeugt ein schnell erlernbares aber schwer zu beherrschendes Kampfsystem, das mit Power-ups und Super-Moves aufwartet. Die sind mit Partikel- und Licht-Effekten spektakulär in Szene gesetzt worden. Die bunten Cel-Shading-Charaktere sehen super aus und sind fabelhaft animiert.

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.



APRIL 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALL-STAR BASEBALL 2004	Acclaim	Sportspiel	April
CHOP LIFTER : SEARCH AND RESCUE	THQ	Action	17. April
DEF JAM VENDETTA	EA	Beat'em Up	11. April
EVOLUTION SNOWBOARDING	Konami	Funsport	11. April
GALERIANS: ASH	Bigben Int.	Survival-Horror	14. April
MOTO GP3	SCEE	Rennspiel	April
PRIMAL	SCEE	Action-Adventure	09. April
TIGER & DRAGON	Ubi Soft	Action-Adventure	24. April
VEXX	Acclaim	Action-Adventure	April
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	Beat'em Up	16. April
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	Codemasters	Sportspiel	16. Mai
WWE CRUSH HOUR	THQ	Sportspiel	Mitte April
X-MEN: WOLVERINES REVENGE	Activision	Action-Adventure	17. April
MAI 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BATTLE BOTS	THQ	Strategiespiel	Mitte Mai
DANCING STAGE MEGAMIX	Konami	Tanzspiel	30. Mai
DIE HARD VENDETTA	Vivendi	Action-Adventure	23. Mai
F1 CAREER CHALLENGE	EA	Rennspiel	23. Mai
FROGGER BEYOND	Konami	Plattformer	16. Mai
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	EA	Action-Adventure	Mai
NBA STREET Vol. 2	EA	Sportspiel	02. Mai
NEXT GENERATION TENNIS: US OPEN – ROLAND GARROS 2003	Wanadoo	Sportspiel	14. Mai
RTX RED ROCK	EA	Action-Adventure	Mai
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE	Wanadoo	Action	14. Mai
SHINOBI	SCEE	Action	14. Mai
SILENT HILL 3	Konami	Survival-Horror	23. Mai
SPEED KINGS	Acclaim	Rennspiel	Mai
SX SUPERSTAR	Acclaim	Rennspiel	Mai
2. QUARTAL 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BLACK & BRUISED	Vivendi	Action	2. Quartal
BOUNTY HUNTER MACE GRIFFIN	Vivendi	Action	Juni
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	2. Quartal
DRAGONS LAIR 3D	THQ	Action	Mitte Juni
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Action	Mitte Juni
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	2. Quartal
FREESTYLE MX	Konami	Rennspiel	Juni
GREMLINS	Bigben Int.	Action	2. Quartal
ICE NINE (Arbeitstitel)	Konami	Action	Juni
INSPECTOR GADGET: MAD ROBOTS INVASION	Bigben Int.	Jump'n Run	2. Quartal
IRU: WHITE FEAR	Vivendi	Jump'n Run	2. Quartal
LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
PRO BEACH SOCCER	Wanadoo	Sportspiel	2. Quartal
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	22. Mai
REEL FISHING III	Ubi Soft	Angelspiel	26. Juni

2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	2. Quartal
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer/ Shooter	Juni
THE HULK	Vivendi	Action-Adventure	Juni
TINY TOONS: DEFENDER OF THE UNIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	2. Quartal
WAKEBOARDING UNLEASHED	Activision	Sportspiel	2. Quartal

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALIAS	Acclaim	Action-Adventure	4. Quartal
ALTER ECHO	THQ	Action	September
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	Adventure	10. Oktober
BEACH VOLLEYBALL (Arbeitstitel)	Acclaim	Sportspiel	August
BEHIND ENEMY LINES (Arbeitstitel)	Wanadoo	Survival-Game	4. Quartal
BLOOD RAYNE	Vivendi	Action	2003
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	Rollenspiel	Sommer
CLOCK TOWER 3	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: FC BAYERN MÜNCHEN	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: BORUSSIA DORTMUND	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: HAMBURGER SV	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: MANCHESTER UNITED	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: REAL MADRID	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: AC MAILAND	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: INTER MAILAND	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: JUVENTUS TURIN	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: FC LIVERPOOL	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CLUB FOOTBALL: ARSENAL LONDON	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
CURSE: THE EYE OF ISIS	Wanadoo	Survival-Horror	Oktober
DREI ENGEL FÜR CHARLIE: VOLLE POWER	Ubi Soft	Action-Adventure	03. Juli
FINDING NEMO	THQ	Adventure	Oktober
FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND	EA	Action	4. Quartal
I GLADIATOR	Acclaim	Action-Adventure	4. Quartal
INQUISITION	Wanadoo	Action-Adventure	tba.
IRON STORM	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
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal
PROJECT BG&E (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
RAGING BLADES	Wanadoo	Action	27. August
RED DEAD REVOLVER	Capcom	Action	2003
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	Capcom	Lightgun-Shooter	Sommer
SCARY TALES	Wanadoo	Action	4. Quartal
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubi Soft	Denkspiel	3. Quartal
SNIPER ELITE	Wanadoo	Action	4. Quartal
SPHINX	THQ	Action-Adventure	Oktober
SPLASHDOWN 2	THQ	Rennspiel	Mitte September

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

PLAYSTATION 2

XIII

UBI SOFT



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

NBA STREET VOL. 2

EA



Mit NBA Street Vol. 2 haben sich die findigen Köpfe von EA Sports BIG mal wieder selbst übertrumpfen. Von allem gibt es nun etwas mehr. Seien es die unterschiedlichen Tricks, Spielmodi, Charakter-Editor, NBA-Profis, Streetball-Legenden und und und. Wer keine Basketball-Simulation braucht, ist hier an der richtigen Adresse.

RESIDENT EVIL:
DEAD AIM

CAPCOM



Der Aufbau des Titels erinnert an die Resident-Evil-Tetralogie. Da man die Akteure entweder mit dem Joypad, mit einer USB-Maus oder mit der GunCon2-Lichtpistole steuert, wurde die Rätselvielfalt reduziert. In erster Linie bestehen die Ereignisse im Betätigen von Schaltern oder dem Transportieren von Gegenständen.

playTV

NEU! MIT NEU!
X-PORT SPEICHERSTÄNDEN

Wir haben unserer playTV-DVD ein neues Feature spendiert. In Zukunft findet ihr im ISO-Bereich auf der DVD aktuelle und nützliche Spielstände im X-Port-Format. Zusätzlich gibt es noch einige Komplettlösungen im PDF-Format, die ihr mit dem kostenlosen Acrobat Reader betrachten oder ausdrucken könnt.

Und so funktioniert:

Legt die playTV-Scheibe in einen PC mit DVD-Rom-Laufwerk. Wenn ihr den Windows-Explorer öffnet seht ihr zwei Verzeichnisse. Im „X-Port Directory“ lagern die Speicherstände, während man unter „piggyback“ die PDF-Dokumente findet. Übrigens handelt es sich dabei um die Original-Seiten aus den Lösungsbüchern des bekannten Herstellers.

PLAY-ABO!

X-PORT-GEWINNSPIEL!

**PRÄMIEN
ABO**

**Holt euch das play-Abo
inklusive X-Port V2!
Alle Infos auf der Abo-
Karte im Heft!**



X-Port V2

Das Speicherwunder: Benutzt die PC-Festplatte als Memory Card. Damit ihr die von uns gelieferten Speicherstände auch nutzen könnt, benötigt ihr einen Windows-kompatiblen PC sowie den X-Port der Firma Datel.

Ihr wollt nahezu unbegrenzt viele PlayStation2-Spielstände auf eurem PC speichern?

Mit dem X-Port V2 von Datel kein Problem!

Der X-Port V2 besteht aus zwei CDs (Treiber und Software), zwei USB-Kabeln und dem passenden Kabelverbinder. Die Kabel vernetzen die PS2 über den Verbinder mit dem PC. Ist der Rechner eingeschaltet, wird die Verbindung unter Windows 98 oder Windows 2000 automatisch erkannt und die Treiberinstallation wird initialisiert. Laut Hersteller ist X-Port ab der Version Windows 95 einsatzfähig.

Nach der Installation der Treiber und der Software schaltet man die PS2 ein und startet die Software auf dem PC. Alle Vorgänge lassen sich nun ganz bequem vom Monitor des Rechners aus steuern. Ein zusätzliches TV-Gerät wird nicht benötigt! Die X-Port-V2-Oberfläche wirkt aufgeräumt und alle Symbole sind übersichtlich angeordnet. Per Button schaltet man bequem zwischen der Memory Card, den auf dem PC gespeicherten Spielständen und der Datenbank bei Codejunksies hin und her. Letzteres benötigt jedoch eine Verbindung ins Internet.

Das Speichern der eigenen Spielstände funktioniert auf Anhieb tadellos in beide Richtungen. Auch der Download von Spielständen aus dem Internet klappt sofort. Leider sind Spielstände für deutsche PAL-Titel noch recht spärlich zu finden, was sich bei einer größeren Verbreitung des praktischen Helfers hoffentlich bald ändern wird.

Darüber hinaus lassen sich die archivierten Savegames auch per E-Mail an Freunde verschicken. Alles in allem ist der X-Port V2 die lang ersehnte Lösung, um die PS2 ohne großen Aufwand mit dem PC zu vernetzen und Spielstände dauerhaft zu sichern. Im Übrigen eine ideale Ergänzung zum Action-Replay-V2.

DIE X-PORT & PLAY AKTION - WIR WOLLEN EURE SPEICHERSTÄNDE!

X-Port-Benutzer aufgepasst! Big Ben Interactive lobt Preise für die coolsten Speicherstände aus! Deswegen starten wir ab sofort die X-Port-Speicherstandaktion. O.K.! Ein X-Port ist vorhanden! Ja, worauf wartet ihr dann noch? Schickt uns eure Speicherstände!

Welche Speicherstände sollen es sein?

Hier ist eure Kreativität gefragt. Schaut euch als Beispiel einfach den ISO-Bereich unserer Video-DVD genauer an. Wir sind gespannt und wollen uns von euch überraschen lassen – ganz im Vertrauen auf eure Kreativität.

Was springt bei der ganzen Sache für euch raus?
Der Einsender des coolsten Speicherstandes erhält von Big Ben Interactive ein Originalspiel.



Der Rechtsweg ist bei der ganzen Aktion natürlich wie immer ausgeschlossen. Alle Einsender erklären sich damit einverstanden, dass wir uns das Recht vorbehalten, ihre Speicherstände für unsere Datenträger zu verwenden.

Schickt eure Speicherstände
Entweder per E-Mail an
tips@cypress.de

oder mit der Post. Kopiert eure Speicherstände einfach auf eine Diskette oder auf eine CD-Rom. Wichtig: Beschreibt bitte genau, zu welchem Spiel der Speicherstand gehört und was er beinhaltet. Notiert unbedingt auch eure Anschrift in jeder E-Mail und auf jedem Datenträger. Die Anschrift lautet:

Cypress GmbH
Redaktion: play the playstation
Stichwort: X-Port
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



○ Auch Action-Replay-V2-Codes können problemlos auf die Memory Card übertragen werden.



Denkbar einfach. Ihr braucht nur die Programm-CD zu starten und nehmt am PC Kontakt zur PS2 auf. Dabei ist kein Anschluss an den Fernseher nötig.

Produkt	PS2/PC-Link
Hersteller	Datel
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 50

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:	V - Die Außerirdischen Besucher, The Ozbones
Aus den Boxen dröhnt:	Cradle of Filth, The Haunted, Boy Sets Fire
Die Konsole glüht bei:	Zelda Windwalker, Primal, Freelancer
Würde gerne morgen:	in einem Tourbus aufwachen ...irgendwo zwischen Osaka und Los Angeles.

Gunther Hruby • Tipps & Tricks



Im DVD-Player rotiert:	Die Titel darf ich hier nicht beim Namen nennen
Aus den Boxen dröhnt:	Rammstein, Guano Apes, Glashaus
Die Konsole glüht bei:	Dead or Alive 2, Splinter Cell, FF I, FF II, FF VI, FF VII, FF IX
Würde gerne morgen:	In einer anderen Dimension aufwachen

Dirk Gemeinhardt • Stellvertretender Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert:	Wir waren Helden, Evolution des Driftwinkels
Aus den Boxen dröhnt:	Snapshot, 411, Misfits
Die Konsole glüht bei:	Metroid Prime (GC), Steel Battalion (Xbox), Soul Calibur II (PS2)
Würde gerne morgen:	für den „Glubb“ Tore schießen.

Frank Michaelis • Japan-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Alpha Centauri - DVD Teil 3: Erde/Astrophysik
Aus den Boxen dröhnt:	Welcome to the Pleasure Dome (Frankie goes to Hollywood)
Die Konsole glüht bei:	Final Fantasy X-2
Würde gerne morgen:	Capcom für Machwerke wie Chaos Legion und Devil May Cry 2 verklagen

Mark Liebold • Leitender Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Black Hawk Down Lilo & Stitch
Aus den Boxen dröhnt:	Open Hand, Boy Sets Fire, Beloved
Die Konsole glüht bei:	Splinter Cell, Zelda Windwalker
Würde gerne morgen:	Moped putzen und damit auf jedes Poison-The-Well-Konzert fahren

Seth Kleinberg • USA-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	The Ring, The Godfather, .hack
Aus den Boxen dröhnt:	Audioslave, Beck, Beck (again)
Die Konsole glüht bei:	MGS 2: Substance, Amplitude, Panzer Dragoon Orta
Würde gerne morgen:	meine play-Kollegen in Good-Old-Germany besuchen

Heiko Strobel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Resident Evil, Wir waren Helden, Black Hawk Down
Aus den Boxen dröhnt:	Audioslave, Dredg, Thursday, Taproot
Die Konsole glüht bei:	Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht (PS2)
Würde gerne morgen:	bissi fummeln und so...

Fränk Bogen • Art-Director



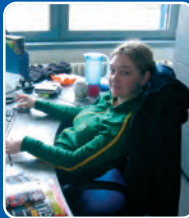
Im DVD-Player rotiert:	Räuber Hotzenplotz, Windtalkers, Heidi
Aus den Boxen dröhnt:	...nicht mehr das, was der Zwerg will...
Die Konsole glüht bei:	Burnout 2, Moto GP 2
Würde gerne morgen:	...am Ballermann einen mobilen Jägermeister-Verkaufsstand eröffnen...

Marc Kirzeder • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	The Ring, Vidocq, From Hell
Aus den Boxen dröhnt:	Audioslave, Soundgarden, GTA VC-Soundtrack
Die Konsole glüht bei:	Tekken 4, Metroid Prime (GC), Socom U.S. Navy Seals
Würde gerne morgen:	meinen Umzug hinter mir haben!

Fränzi Hamm • Layout-Queen



Im DVD-Player rotiert:	Lilo & Stitch
Aus den Boxen dröhnt:	Die Ärzte, Die toten Hosen, Weezer
Die Konsole glüht bei:	Ratchet & Clank
Würde gerne morgen:	nach Barcelona fliegen...

André Steinert • Volontär



Im DVD-Player rotiert:	Futurama
Aus den Boxen dröhnt:	Gloria Record, Cursive, Kid Kilowatt, Earth Crisis
Die Konsole glüht bei:	TMetroid Prime GC, Tenchu: Wrath of Heaven
Würde gerne morgen:	mit meinem Schätzken in den Urlaub fliegen

Karel Stumpf • DVD-Produktion



Im DVD-Player rotiert:	Road to Perdition
Aus den Boxen dröhnt:	das sanfte Surren meines Rechners
Die Konsole glüht bei:	Ghost Recon
Würde gerne morgen:	im lotto gewonnen haben (vielleicht sollte ich mal spielen...)

DVD-Cover play 04/03



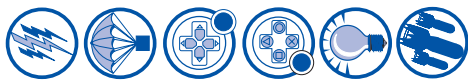
play the PLAYSTATION • April 2003



MEDAL OF HONOR RISING SUN

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.



April 2003



DVD • 100 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM

NEWS-MIX

- Meldungen aus aller Welt direkt aus der play-Redaktion

SPECIAL SCREEN

- Lenkradtest
- Making of the War of the Monsters

PRESCREEN

PRESCREEN-TRAILER

- All Star Baseball 2004
- Baphoments Fluch 3
- Dungeons & Dragons Heroes
- Enter the Matrix
- Final Fantasy X-2
- Fire Warrior
- Fugitive Hunter
- Hunter the Reckoning: Wayward
- Mace Griffin: Bounty Hunter
- Midnight Club II
- Pro Beach Soccer
- X-Files: Resist or Serve
- hack Part1: Infektion
- Breath of Fire V: Dragon Quarter
- Chaos Legion
- EverQuest Online Adventures
- P.T.O. IV
- Resident Evil: Dead Aim
- RTX Redrock
- Shinobi
- Vexx
- X-Men2: Wolverine's Revenge
- Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht
- Yu Gi Oh: Duelists of the Roses

TESTSCREEN

- Dakar 2
- Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends
- Everblue 2
- Final Fantasy Origins
- G1 Jockey
- Galerians: Ash
- ISS 3
- Jurassic Park: Operation Genesis
- MotoGP 3
- Mystic Heroes
- Pride FC
- Primal
- Tenchu: Wrath of Heaven
- The Mark of Kri
- Tom Clancy's Splinter Cell
- War of the Monsters

TIPPS & TRICKS

- Devil May Cry 2: Endboss-Taktiken
- Xport-Erklärung

BONUS

- Moralisch korrekter Defekt!
- Outtakes: play News
- PES 2 Tor des Monats: Der Gewinner
- PES 2 Tor des Monats: Teilnahmebedingungen

CyPress

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



ATV 2

QUAD POWER RACING™

play KING

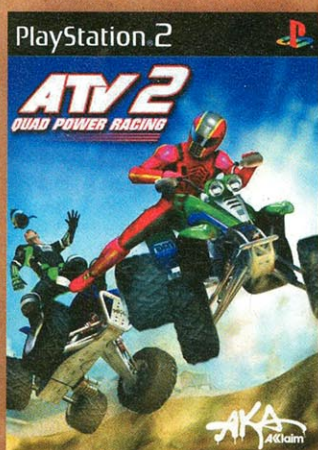
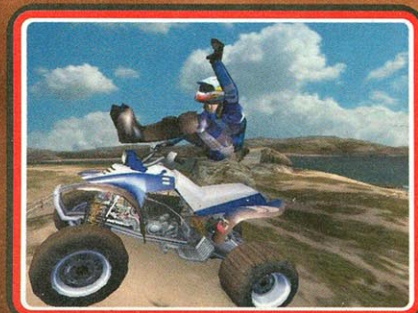
2/03 - 85%

HIT PLAYZONE

3/03 - 85%

DIE NEUE QUAD-REFERENZ!

- 6 Spielmodi: Karriere, Freestyle (nur Tricks zählen), Herausforderungen u.v.m.
- Multiplayer-Spaß für bis zu 4 Spieler* in 3 verschiedenen Spielmodi
- Schlag zu! Ramme deine Gegner mit abgefahrenen Kampf-Moves ungespitzt in den Sand!
- Überall erhältlich für PlayStation®2, Xbox™ und GameCube™



„... ist ATV2 Quad Power Racing von Acclaim momentan die Referenz unter den PlayStation®2-Quad-Racern.“ *Play the PlayStation 2/2003, Wertung: 85%*

„Mit toller Grafik, 1A-Spielbarkeit und geschickt agierenden Gegnern sichert sich Acclaim die Spitzenposition.“ *PlayZone 3/2003, Wertung: 85%*

"Flotte Offroadraserei mit schicker Grafik, fordernden Rennen und gewitzten Extra-Modi" *Maniac 3/03, Wertung: 82% (Xbox)*

* Xbox™-Version, 2 Spieler auf PlayStation®2 und GameCube™

PlayStation®2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE™

Entwickelt von:
CLIMAX

AKA Acclaim
www.ACCLAIM.de

ATV Quad Power Racing 2™ and Acclaim © & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. AKA™ Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. Developed by Climax Brighton. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. Nintendo and Nintendo GameCube™ are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggring 20, D-81677 München.

Mark Liebold

PLAYSTATION2 ONLINE ...ES GEHT LOS!

DU, DEINE PLAYSTATION2 UND 40 MILLIONEN ANDERE VIDEOSPIELER



Schon längst online



Famicom (NES)



Super Famicom (SNES)



SEGA MegaDrive



SEGA Dreamcast



Nintendo GameCube



Microsoft Xbox



Die Konfiguration ist ganz einfach und erfolgt entweder über die mitgelieferte Start-Up-Disc, oder über ein Online-Spiel.

Stellt euch vor, ihr zockt zusammen mit euren Freunden auf der PlayStation2, aber sie sind gar nicht da – ihr seid ganz alleine in eurem Zimmer. Geht



Wie in den USA wird auch in Europa dem Breitbandadapter eine Demo-Disc beiliegen.

nicht?! Doch! Das Zauberwort heißt „online“. Ab Juni können deutsche Konsoleros über das Internet mit bzw. gegen Millionen von anderen PS2-Besitzern spielen. Japanische und amerikanische Zocker lassen bereits seit dem 16. Mai bzw. dem 28. August die Drähte glühen.

Probleme über Probleme

Eigentlich hätte die PS2 in Europa bereits im Herbst 2002 online gehen sollen, doch Sony hatte mit einigen Problemen zu kämpfen. Im Gegensatz zu Amerika oder Japan gibt es in Europa eine Vielzahl verschiedener Internet-Provider (in Deutschland ist die Telekom Marktführer, in England British Telecom usw.) und jeder hat seine eigenen Geschäftsmodelle. Zudem hat jedes Land eine andere Telekommunikations-Infrastruktur. Eine Bandbreite von 10 Mbit ist in Schweden inzwischen Standard. Deutsche DSL-Leitungen haben hingegen eine Datenrate von 0,7 Mbit. 1 Mbit entspricht einer



Für jedes Spiel stehen verschiedene Server zur Verfügung. Der SOCOM-Server für Deutschland ist schon seit 2002 einsatzbereit.



Die Fans warten: Final Fantasy XI wird ungefähr im Herbst in Europa erscheinen.

Datenrate von 120 KB pro Sekunde. Alle diese Faktoren mussten erst auf einen gemeinsamen Nenner gebracht werden.

Kinderspiel

Online-Gaming kannte man bisher hauptsächlich aus dem PC-Bereich, und da ist es meist unheimlich kompliziert: Port-Konfiguration, IP-Konflikte, Package Loss, Treiber-Updates, usw.. blickt ihr noch durch? Wenn nicht, ist das nicht schlimm, denn Online-



Im Online-Mode von Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield wird man gegen PC, Xbox und GameCube-Spieler antreten können. (Screen: PC-Version)

Gaming mit der PS2 ist relativ einfach. Ihr braucht einen Breitbandadapter sowie einen DSL-Anschluss, analoge Telefonanbindungen werden nicht unterstützt.

Ihr steckt den Breitbandadapter in die Expansion-Bay der PS2 und stöpselt das DSL-Kabel ein. Die System-Konfiguration erfolgt über die mitgelieferte Start-Up-Disc. Ihr müsst jetzt lediglich eure Provider-Daten (Benutzername, Kennwort) sowie ein persönliches Profil (Vor- und Zuname, E-Mail-Adresse, Nick-Name, usw.) eingeben, der Rest funktioniert automatisch. Der Breitbandadapter wird rund 40 Euro kosten. Beim Online-Start in Japan wurde speziell für Final Fantasy XI auch eine PS2-Festplatte ausgeliefert. In Europa wird es noch dauern, bis sowohl das

Online-Rollenspiel, als auch die Festplatte auf den Markt kommen.

Preiskampf

Was das Online-Gaming kosten wird, steht immer noch nicht fest. Es gibt zwar drei Preismodelle, allerdings möchte sich Sony zu keinem der Konzepte verbindlich äußern. Man befürchtet, durch Fehlmeldungen und Meinungsmaße ein bestimmtes Modell aufgezungen zu bekommen.

Bestenfalls bezahlt der Spieler nur die anfallenden Telefonkosten und Internetgebühren. Die zweite Möglichkeit ist, dass Online-Zocker für das globale Videospielportal jeden Monat eine bestimmte Grundgebühr entrichten. Es kann aber auch sein, und das wäre der ungünstigste Fall, dass man für



In der Expansion-Bay der PS2 ist nicht nur Platz für den Breitbandadapter, sondern auch für die Festplatte.

PlayStation2-Online Beta-Test

Am 21. April beginnen in Deutschland die Online-Beta-Tests. Im Klartext: 2500 ausgewählte Spieler dürfen bereits vor dem offiziellen Start im Juni mit ihrer PS2 online gehen. Wenn ihr dabei sein wollt, könnt ihr euch unter www.playstation.de anmelden.

Allerdings müssen ein paar Bedingungen erfüllt werden:

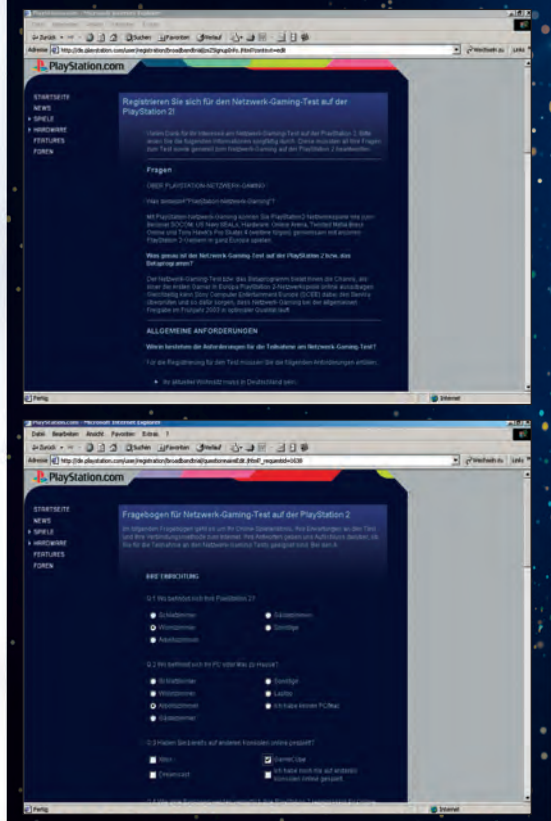
- der Wohnsitz muss in Deutschland sein
- man benötigt mindestens einen DSL-Anschluss
- man muss über 18 Jahre alt sein
- man braucht eine gültige Kredit-/Bankkarte (MasterCard, Visa oder Switch)

Um Missverständnisse zu vermeiden: Die Kreditkarte braucht man, da das Beta-Test-Set über den Sony-Onlinestore verschickt wird. Dort kann man leider ausschließlich mit Kreditkarte bezahlen. Das Set wird ca. 60 Euro kosten.

Im Lieferumfang enthalten sind:

- Netzwerkadapter (PS2)
- Installations-CD
- SOCOM: U.S. Navy SEALs (nur Online-Gefechte möglich)
- USB-Headset

Neben der Möglichkeit, SOCOM: U.S. Navy SEALs online zu spielen, werden Beta-Tester auch alle anderen von Sony geplanten Online-Angebote (Online-Magazin, Community, etc.) nutzen können. Gelegentlich muss man Online-Fragebögen ausfüllen und ab und an Feedback zum allgemeinen Service geben.



Telekommunikationstechnik für Einsteiger

Bandbreite: Bezeichnet bei digitaler Übertragung die Datenmenge, die innerhalb eines bestimmten Zeitraums einen Übertragungskanal passieren kann.

Breitbandadapter: Ist eine Netzwerkkarte, über die der Anschluss an ein Netzwerk (Internet) hergestellt werden kann, um Daten auszutauschen.

DSL: Digital Subscriber Line (Digitale Anschlussleitung). Übertragungstechnik für einen superschnellen Internet-Zugang.

Modem: Der Begriff steht für Modulator-Demodulator. Ein Modem wandelt analoge Signale in digitale Daten und umgekehrt.

Provider: Ein Unternehmen, das den Endkunden den Zugang zum Internet anbietet.

Splitter: Frequenzweiche, die zur Trennung von DSL- und Telefonsignalen, die beim DSL-Anschluss über eine Leitung übertragen werden, dient.

jedes Online-Spiel einen festen monatlichen Betrag zahlen muss. Bei Rollenspielen ist das üblich, da die Verwaltungskosten der Massiv-Multiplayer-Server relativ hoch sind. Um Everquest-Online-Adventures spielen zu können, müssen amerikanische Konsoleros monatlich \$10 bezahlen.

Tarifdschungel

Eines steht fest: Für Neueinsteiger wird der Spaß so oder so nicht billig. Ist man im Besitz eines Analog-Telefonanschlusses, braucht man ja erst einmal DSL. Bei der deutschen Telekom fielen damit Kosten in Höhe von 158 Euro an (99 Euro für die Bereitstellung und Splitter + 59 Euro Anschaffungskosten für das DSL-Modem). Hinzu kommt die Anschaffung des PS2-Breitbandadapters sowie mindestens eines Online-



Das USB-Headset ist im Lieferumfang von SOCOM: U.S. Navy SEALs enthalten. Lobenswert: Die Bugs der US-Version wurden entfernt.

Spiele (rund 60 Euro, wie gehabt). DSL-Anschluss, Spiel und Adapter kosten damit rund 260 Euro. Dann wären da aber noch die monatlichen DSL-Grundgebühren von 33,61 Euro plus die anfallenden Telefon- und Onlinekosten. Interessant für Dauerozoker: Für eine DSL-Flatrate zahlt man eine monatliche Pauschale (29,90 Euro) für die Nutzung des Internets und kommt dann inklusive der Grundgebühren auf eine monatliche Summe von 63,51 Euro. Andere Anbieter wie Arcor-DSL, Q-DSL oder NGI-DSL sind zwar etwas billiger, aber unterm Strich muss man, um die Anforderungen für PS2-Online-Gaming zu erfüllen, trotzdem noch eine ganze Menge Geld auf den Tisch legen. Sony sollte sich ganz genau überlegen, ob bzw. wie sie ihren Kunden nochmals in die Tasche greifen wollen.

Für jeden Geschmack etwas

In den kommenden zwölf Monaten sollen mehr als 30 Online-Spiele erschei-

nen (siehe Kasten). Zunächst wird vor allem Sony für reichlich Support sorgen. Beim Online-Start werden Spiele wie SOCOM: U.S. Navy SEALs, Destruction Derby Arenas, World Rally Championship Online, Twisted Metal: Black Online, This Is Football Online und Hardware: Online Arena die Regale füllen. Bis auf den Taktik-Shooter SOCOM: U.S. Navy SEALs, der sich schon jetzt bei amerikanischen Konsoleros größter Beliebtheit erfreut, handelt es sich beim Breitband-Lineup ausschließlich um Online-Versionen bereits bekannter Spiele. (Zur Info: Das Actionspiel Hardware: Online Arena basiert auf dem Titel Dropship.) Für die Online-Expansion lässt Sony noch weitere PSone-Klassiker wiederaufleben. So werden Colony Wars und Syphon Filter ebenfalls das World-Wide-Gaming-Web erobern, das bestätigte Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment im Februar auf einem Event in Süd-Korea.



Tony Hawk's Pro Skater 3 und 4 waren schon in der PAL-Version mit einer Online-Option ausgestattet.



❶ Lange mussten wir warten. Mit Destruction Derby Arenas kehrt der Crash-Racer zurück, diesmal sogar mit Online-Funktion.



❷ Das Spielprinzip des Online-Games Amplitude wird das gleiche sein wie das von Frequency (hier im Bild).

Österreich und die Schweiz

...sind natürlich mit dabei beim Online-Start. Einzig beim Beta-Testprogramm dürfen sie nicht mitmachen. Ansonsten gelten für sie die gleichen Vorgaben wie für deutsche Zocker. DSL-Verfügbarkeit und -Kosten sind allerdings von Land zu Land verschieden.

Aber auch andere Hersteller steigen mit ein. Egal ob Action- oder Rennspiel-Freak, für jeden wird etwas dabei sein. EA-Sports-Titel (FIFA, NHL, NFL, NBA Live) werden künftig auch eine Online-Option haben. In der neuen Spieledimension werden in allererster Linie Rollenspieler auf ihre Kosten kommen, sei es mit Final Fantasy XI, Everquest Online Adventures, Ghoul's 'N Ghosts Online, Star Wars Galaxies: An Empire Divided oder X-Men: Legends.

Mehr als nur ein Spiel

Sony hat große Pläne: Online-Gaming soll ein einzigartiges Erlebnis werden. Dem Spiel SOCOM: U.S. Navy SEALs wird ein USB-Headset beiliegen, über das man während heißer Gefechte mit seinem Team-Kameraden sprechen kann. Diese Hardware soll auch bei

anderen Spielen zum Einsatz kommen. Man plant, mit dem EyeToy (siehe auch S. 36) bei der Bedienung des Online-Interfaces später das Joypad zu ersetzen. Des Weiteren wird es möglich sein, Video-Konferenzen abzuhalten und ein Foto vom eigenen Gesicht als Textur auf eine Spielfigur zu legen. So kann das eigene virtuelle Abbild in einem Videospiel in Aktion treten, wenn würde das nicht gefallen?

Bereits von Anbeginn an sind die zahlreichen zusätzlichen Online-Features verfügbar. So wird es eine Community geben, in der man sich mit anderen Spielern austauschen kann, außerdem ein spezielles Online-Magazin. Sobald die Festplatte erhältlich ist, soll es auch möglich sein, spielbare Demos und Videos herunterzuladen. Ideen gibt es viele, bleibt nur

abzuwarten, ob sie sich in die Realität umsetzen lassen. ■



❸ Internet: In Planung! Vorerst wird es nicht möglich sein, mit der PS2 im Internet zu surfen.

Alle angekündigten Online-Titel im Überblick

TITEL	HERSTELLER/ENTWICKLER	GENRE	TITEL	HERSTELLER/ENTWICKLER	GENRE
Amplitude	Sony	Musikspiel	My Street!	Sony	Partygame
Arc the Lad Online	Sony	Rollenspiel	Namco Sports Online	Namco	Sportspiel
Armada 2: Star Command	Metro 3D	Action	NBA Live 2004	Electronic Arts	Sportspiel
ATV Offroad Fury 2	Sony	Rennspiel	NFL 2004	Electronic Arts	Sportspiel
Bombberman Online	Hudson	Action	Nobunaga's Ambition Online	KOEI	RPG
Breaker	Tecmo	Action	Resident Evil: Online	Capcom	Survival-Horror
Clockwork Online	Namco	Action	Siedler von Catan	Capcom	Wirtschaftssimulation
Colony Wars Online	Sony	Action	SOCOM: U.S. Navy SEALs	Sony	Shooter
Destruction Derby Arenas	Sony	Rennspiel	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Electronic Arts	Rollenspiel
EverQuest Online Adventures	Sony	Rollenspiel	Syphon Filter Online	Sony	Action
Everybody's Golf Online	Sony	Sportspiel	This Is Football Online	Sony	Sportspiel
FIFA 2004	Electronic Arts	Sportspiel	Tokyo Highway Challenge Online	Genki	Rennspiel
Final Fantasy XI	Square	Rollenspiel	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield	Ubi Soft	Ego Shooter
Ghoul's 'N Ghosts Online	Capcom	Action-Rollenspiel	Tribes: Aerial Assault	Vivendi Universal	Shooter
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	Twisted Metal: Black Online	Sony	Shooter
Hardware: Online Arena	Sony	Action	Venus & Braves	Namco	Strategie
Madden NFL 2004	Electronic Arts	Sportspiel	World Rally Championship Online	Sony	Rennspiel
Midnight Club II	Rockstar Games	Racer	X-Men: Legends	Activision	Rollenspiel
MTV's Celebrity Deathmatch	Rockstar Games	Beat'em up			



Marc Kirzeder

eye TOY

Sony's EyeToy saugt gesellige Zocker
direkt in den Bildschirm und macht sie zu
einem Teil des Spiels



⊕ Gegen diesen Blechkameraden
tretet ihr in Box Champ an.

Handarbeit



Ein Pad wird für EyeToy-Spiele nicht benötigt, alle Einstellungen werden durch winkende Bewegungen mit den Händen vorgenommen. Außerdem greift euer Video-Abbild direkt in das Geschehen ein. Das sorgt für Stimmung. Wer hier ein Rhythmusgefühl wie eine Oma an den Tag legt, gerät schnell zur Lachnummer für alle Anwesenden. Und das ist auch gut so, denn bei EyeToy stehen der Spaß der Spieler und der Zuschauer gleichermaßen im Vordergrund.



⊕ Die EyeToy-Kamera ist voll und ganz auf PS2-Design getrimmt und hat zwei Dioden an der Front.



⊕ EyeToy-Beat-Freak.

PS2 Wer jemals mit seinen Freunden ein Tanz- oder ein Musikspiel, wie zum Beispiel Dance Dance Revolution von Konami, oder den Sega-Klassiker Samba de Amigo für Dreamcast gespielt hat, der weiß, wie viel Partyspaß in diesen Spielen steckt. Gerade die Posen und die damit verbundenen Verrenkungen in der Samba-Rassel-Simulation Samba de Amigo sorgen in geselliger Runde für schweißtreibende Lachkrämpfe bei allen Anwesenden. Einen solchen Party-Kracher haben PlayStation-2-Spieler bisher schmerzlich vermisst.

Jetzt läutet Sony eine neue Ära der interaktiven Partyspiele ein und macht euch zum Superstar auf dem heimischen TV-Gerät. Am 6. März haben wir den Entwicklern in den Londoner

EyeToy-Studios einen Besuch abgestattet, um uns live vor Ort von der Technik und dem Spaßpotenzial der ersten EyeToy-Spiele ein Bild zu machen.

Das Auge zum Spielen

Das EyeToy (Eye=Auge, Toy=Spielzeug) ist im Prinzip nichts anderes als eine kleine USB-Kamera, die ähnlich arbeitet wie eine herkömmliche PC-Webcam. Ein Netzgerät wird nicht benötigt, das virtuelle Auge bezieht seinen Strom über den USB-Port der PlayStation2. Eine kleine blaue Diode zeigt an, dass die Verbindung zur Konsole aktiv ist. Der Clou an EyeToy ist, dass die Kamera die Bewegungen des Spielers erfasst und in Echtzeit in das Spiel überträgt. Ron Festejo, seines Zeichens Produzent bei EyeToy, ließ es sich nicht nehmen, play die ersten Spiele höchstpersönlich vorzuführen.

Bei ihrer Veröffentlichung wird der Kamera eine CD mit 12 Spielen beiliegen (Preis ca. 60 Euro), die einen sofortigen Einstieg in die Welt der interaktiven Partyspiele ermöglichen. Die EyeToy-Kamera wird an die PS2 angeschlossen und auf dem TV-Gerät platziert. Sie filmt das Geschehen vor dem Fernseher und sendet das Bild live auf den Bildschirm. Zunächst demonstrierte uns Ron, wie man ein individuelles Profil für die eigenen Spielstände anlegt. Zunächst werdet ihr aufgefordert, so nahe an den Bildschirm zu treten, bis euer Gesicht in eine Maske auf dem Bildschirm passt, die die Form eines riesigen Smilys hat. Nun sollt ihr ein breites Siegerlächeln auf-



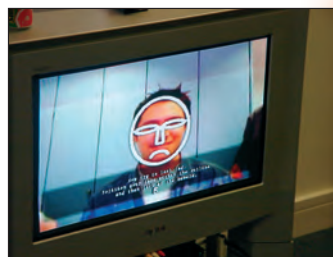
○ In den Entwicklungsstudios hängen überall die Konzeptskizzen für neue Spiel-Charaktere.

setzen und „klick“ – euer lachendes Konterfei wird gespeichert. Danach folgt die Aufforderung, noch ein Loser-Gesicht und eine möglichst alberne Fratze zu schneiden. Fertig ist das EyeToy-Profil.

Pantoffel-Sportstudio

Dann endlich dürfen wir uns selbst zum Affen machen: Bei Box Chump fordert uns ein Polygon-Roboter zum Tanz im Boxing auf. Wie bei einem waschechten Beat'em Up stehen wir (auf der linken Seite des Bildschirms) unserem Gegner (auf der rechten Seite) gegenüber, da läutet auch schon der Gong zur ersten Runde. Viel Technik ist bei Box-Chump nicht erforderlich. Die eigenen Fäuste zur Deckung hoch vors Gesicht halten, abwarten und dem CPU-Gegner entweder einen Punch in den Magen verpassen oder eine Gerade an den Kopf ballern. In den Ring-Pausen füllt ihr eure Energieleiste durch Gehopse wieder ein wenig auf. Nach drei Runden war der Kampf vorbei. Am Ende war auch der menschliche Boxer, denn bei EyeToy-Spielen seid ihr ständig in Bewegung und das ist der gemeine Hardcore-Zocker eben einfach nicht gewohnt.

Bei Wishi-Washi müssen



○ Ein EyeToy-Profil wird aus drei Bildern kreiert. Hier macht Produzent Ron Festejo eine traurige Mine zum lustigen Spiel.

verdreckte Fenster durch Wisch-Bewegungen eurer Hände geputzt werden. Das kann man auch mit mehreren erledigen, was den Spaßfaktor nochmals in die Höhe treibt.

Es ist schwer, den Spaß der EyeToy-Spiele in Worte zu fassen. Aber spätestens, wenn ihr euch das erste Mal selbst auf dem eigenen Bildschirm seht und aktiv in das Geschehen eingreift, packt EyeToy auch den letzten Griesgram bei den Eiern! Wir hatten jedenfalls eine Menge Spaß und Sony hat noch große Pläne mit dieser Innovation, denn endlich, so glaubt man ganz fest, führt man die ganze Familie und auch bisherige Nicht-Zocker vor der PlayStation2 zusammen. Auf der nächsten play-TV-DVD haben wir unseren Erfahrungsbericht in bewegten Bildern zusammengefasst und das sollte ebenfalls für Lacher sorgen. ■



○ Unser Gastgeber Ron Festejo (rechts) ist auch privat eine Frohnatur und hat selbst viel Spaß mit seinem „Baby“.

Zukunfts-Musik

Wir hatten die Gelegenheit, mit dem Chef-Programmierer Peter Marshall ein Wörtchen zu wechseln und haben ihm ein paar Fragen zu EyeToy gestellt.

play: Worum geht es bei EyeToy eigentlich?

Peter: EyeToy wird das Genre der Party-Games revolutionieren indem wir die Spieler aus der Passivität herausholen und sie vor dem Bildschirm agieren lassen und als Hauptdarsteller auf den Bildschirm „zaubern“. Wir versprechen uns sehr viel von EyeToy. Endlich können auch Leute an Videospielen teilnehmen, die bisher nichts mit diesem Medium anfangen konnten.

play: Welche Spiele können wir zum Start von EyeToy erwarten?

Peter: Der EyeToy-Kamera wird eine Disk mit 12 Spielen beiliegen, mit der Spieler sofort in die Welt von EyeToy eintauchen können. Darunter sind Prügel-, Party- und Gesellschaftsspiele und natürlich auch ein paar total alberne Programme.

play: Welche EyeToy-Spiele wird es in der Zukunft geben? Werden wir bald die Gesichter unserer Team-Kameraden in Online-Spielen auf dem Bildschirm sehen können?

Peter: Das ist etwas, das wir auf jeden Fall machen wollen. Im Augenblick konzentrieren wir uns darauf die EyeToy-Technologie in aktuelle Spiele zu integrieren. Sportsiele bieten sich hierfür geradezu an. Es wird möglich, das eigene Gesicht auf das Polygonmodell eines Spielcharakters zu übertragen.

play: Bekommen auch Third-Party-Entwickler Zugriff auf die EyeToy-Technologie?

Peter: Natürlich! Wir wünschen uns, dass so viele Spiele wie möglich von dem Konzept profitieren. Wir haben Software-Entwicklungs-Kits, die von den Third-Party-Entwicklern benutzt werden können, um ihre eigenen Ideen zu entwickeln.

play: Ist es möglich EyeToy-Spiele mit einer gewöhnlichen USB-Kamera eines anderen Herstellers zu spielen?

Peter: Nein! Das wird definitiv nicht funktionieren. Die Kamera nutzt eine spezielle Technik, um die Bilddaten wie Position des Spielers und die Geschwindigkeit seiner Aktionen in Echtzeit auf den Bildschirm zu transportieren. Das wäre mit einer gewöhnlichen Webcam nicht möglich.

play: Danke für das nette Interview und viel Erfolg mit EyeToy!



Gran Turismo 3 A-Spec Platinum
Bestell-Nr. 300 022
SMS-Code: SHOP GT3P
29,50 €



**Silent Hill 2 - Director's Cut
Platinum**
Bestell-Nr. 300 092
SMS-Code: SHOP SILENT2P
29,50 €

**Tony Hawk's Pro Skater 3
Platinum**
Bestell-Nr. 300 059
SMS-Code: SHOP TONY3P
29.50 €

www.ultimategaming.de



The Getaway
Bestell-Nr. 300 073
SMS-Code: SHOP GETAWAY
57,95 €



Bestell-Nr. 300 030
SMS-Code: SHOP MOH
55,95 €



Red Faction 2
Bestell-Nr. 300 069
SMS-Code: SHOP FACTION2
55,95 €



WRC 2 Extreme
Bestell-Nr. 300 076
SMS-Code: SHOP WRC2
57.95 €



**12er Pack
DVD-Leerhüllen**
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €



Endgame + Lightgun
Gunstation white dot
Bestell-Nr. 300 077
SMS-Code: SHOP ENDGAME
59,95 €



Lightgun Gunstation white dot
Bestell-Nr. 300 057
SMS-Code: SHOP LGUN
34,95 €



**DVD Region X RGB-Pack
inkl. RGB-Scartkabel
Bestell-Nr. 300 046
SMS-Code: SHOP REGION
26,95 €**

Jetzt auch im Internet:
www.ultimategaming.de

Datum

Artikel aussuchen - z.B. Sony Fernbedienung und den unter der Abbildung befindlichen SMS Code - in diesem Falle SHOP FERNB - eingeben Wichtig: Zwischen SHOP und FERNB bitte ein Leerzeichen lassen. Mehrfachbestellungen mit Komma trennen. Schicken Sie die SMS an die Service-Nr. 72866. SMS-Preis: Ihr Basistarif OHNE Premiumaufschlag. Bei Ihrer ersten Bestellung wird alles Weitere per Rück-SMS abgefragt. Bitte beachten Sie: Bestellungen per SMS werden ausschließlich per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühren verschickt! SMS-Bestellung ist derzeit in Deutschland verfügbar.

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

- Bestellungen per E-Mail, Fax, SMS oder Post – Kein Mindestbestellwert ■ Versandkostenpauschale Inland 4,25 €, Ausland 7,65 €
- Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert ■ Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten! ■ Lieferung bei Bestellungen über 300 € nur gegen Vorkasse (Bankinzug, Kreditkarte, Angebotsrechnung) ■ Lieferung solange Vorrat reicht ■ Druck- und Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
- Rücksendungen nur nach vorheriger telefonischer Absprache
- Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum

stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden

www.ultimategaming.de

www.ultimategaming.de

shopping@ultimatgaming.de
www.ultimatgaming.de

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
Entwicklungsstatus
informieren.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

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

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

1 70% FERTIGGESTELLT

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

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

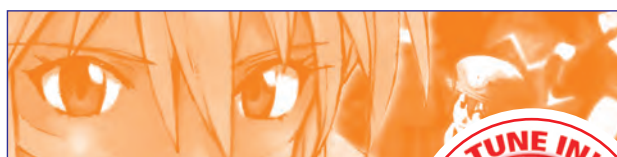
2 Hier erfahrt ihr noch vor dem Erscheinen
eine erste Qualitätseinschätzung des Titels

★★★★★ Potenzieller Hitkandidat
★★★★☆ Hervorragend
★★★☆☆ Vielversprechend
★★☆☆☆ Durchschnittlich
★☆☆☆☆ Katastrophal

INHALT 04/2003

PLAYSTATION2

.hack Part: Infection	48
Backyard Wrestling	74
Black and Bruised	72
Breath of Fire: Dragon Quarter	64
Chaos Legion	44
Die Hard: Stirb langsam Vendetta	73
F1 Career Challenge	60
Ice Nine	50
Jak II	62
Mace Griffin: Bounty Hunter	54
Medal of Honor: Rising Sun	40
NBA Street 2	57
P.T.O. IV	66
Raging Blades	74
Resident Evil: Dead Aim	67
SWAT: Global Strike Team	71
The Hobbit	70
The Hulk	56
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	52
XGRA	65
Yu-Gi-Oh: Duellist of the Roses	74



+ NEU +++ NEU +++ NEU +

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



○ Chaos Legion



○ F1 Career Challenge



○ Mace Griffin: Bounty Hunter



○ Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht

Dirk Gemeinhardt • Seth Kleinberg

Exklusive infos! play war „live“ bei der Welturaufführung des neues Medal-of-Honor-Teils in San Francisco dabei.

Adieu
Michael Giacchino!
Welcome
Christopher Lennertz!



Michael Giacchino



Christopher Lennertz

Der US-Musiker für die beiden PSone-Teile von Medal of Honor: Frontline, Medal of Honor: Allied Assault und Medal of Honor: Spearhead, hat seine Zusammenarbeit mit Electronic Arts beendet. Giacchino wäre bei einem weiteren Einsatz drei Jahre lang ausschließlich an EA gebunden gewesen und hätte keine anderen Aufträge annehmen dürfen. In der Vergangenheit steuerte er auch Melodien zu Jurassic Park: The Lost World, Jurassic Park: Warpath, Small Soldiers, T'ai Fu (alles PSone) usw. bei. Ab jetzt wird der 31-jährige Christopher Lennertz, bisher vor allem für die Filmindustrie tätig, für den Soundtrack verantwortlich sein. Es ist noch ungewiss, ob er die Melodien wie sein Vorgänger mit dem Seattle Symphony Orchestra einspielen wird.

MEDAL OF HONOR RISING SUN



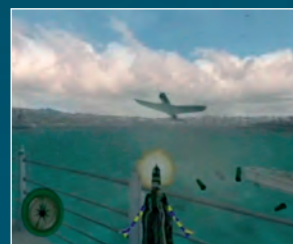
○ Vietnam-Veteran und Hollywood-Schauspieler Capt. Dale Dye berät das Entwickler-Team erneut in militärisch-strategischen Fragen.

PS2 „Flugzeuge und Boote werden bei den nächsten Medal-of-Honor-Produkten eine wichtige Rolle spielen.“ So äußerte sich Rick Giolito, Executive Producer von Electronic Arts, bereits im Januar 2002 bei der Deutschland-Premiere des PC-Titels Medal of Honor: Allied Assault in Düsseldorf gegenüber der play. Zum damaligen Zeitpunkt hatte man sich auf diese Aussage noch keinen Reim machen können. Schließlich waren Medal of Honor: Fighter Command – eine Flugsimulation, die über dem Pazifik stattfinden sollte, aber im April 2002 auf Eis gelegt wurde – und Medal of Honor: Frontline die Themen.



○ Joe Griffin greift zusammen mit den Army Rangers die von den Japanern besetzte Salomonen-Insel Guadalcanal an.

Von der Konzeptzeichnung zum Videospiel



Die einzelnen Handskizzen werden zu einem späteren Zeitpunkt zu einem Zeichentrickfilm zusammengefügt. Anhand der Movies werden dann die Spielszenen angefertigt.



Ist diese Figur das gerenderte 3D-Modell von Joseph oder von Donald Griffin...?



Medal of Honor: Rising Sun bietet wieder einen Vierspieler-Deathmatch-Mode.

WWII-Geschwisterliebe

Jetzt, eineinviertel Jahre später, am 3. März 2003, hat Electronic Arts das zukünftige Medal-of-Honor-Lineup präsentiert. Welch ein Zufall: Das Geschehen von Medal of Honor: Rising Sun für PlayStation2 konzentriert sich auf den Krieg im Pazifik (1941-1944). Sind das etwa die Überreste von Medal of Honor: Fighter Command...?

Eine große Überraschung ist der Aufbau des anstehenden Medal-of-Honor-Sequels. Logischerweise ist nicht mehr Jimmy Patterson der Hauptdarsteller – diesmal stehen zwei Brüder im Mittelpunkt, Joseph und Donny Griffin. Die beiden werden nach dem Kriegseintritt der USA im Jahr 1941 bei einem späte-

ren Feuergefecht voneinander getrennt. Der Clou: Medal of Honor: Rising Sun verfolgt den Weg des Marine-Corporals Joseph Griffin, während 2004 der nächste Medal-of-Honor-Ego-Shooter erscheinen wird, der die Erlebnisse von Donny Griffin wiedergeben wird.

Obwohl die Arbeiten an Medal of Honor: Rising Sun erst zwölf Wochen andauern, sprechen die Produzenten schon jetzt ganz offen über den Ausgang der Story. Der Showdown von J. Griffin wird die Rettung von Kriegsgefangenen aus einem Lager auf der philippinischen Halbinsel Bataan sein. Unter den Inhaftierten befindet sich auch sein Bruder. Trauriges WWII-Schicksal: Der PS2-Plot nimmt Bezug auf den sechs

Tage andauernden, 150 km langen Todesmarsch im Frühjahr 1942, den nur ein Bruchteil der insgesamt 70.000 beteiligten US- und Philippino-Soldaten überlebt haben.

„Das ist nicht einfach ein normales Produkt. Das ist ein Abenteuer in mehreren Episoden. Es wird uns auf eine zweijährige Reise mitnehmen und zwei Spiele lang dauern. Es beginnt Weihnachten in diesem Jahr und wird in der zweiten Jahreshälfte 2004 fortgeführt werden“, erklärt Rick Giolito. „Wir haben festgestellt, dass diesem Kriegsschauplatz mehr als ein Spiel gebührt. Demnach haben wir eine Story und Figuren entwickelt, die zwei Spiele ausfüllen.“

Tora! Tora! Tora!

Auf der Pressekonferenz in San Francisco hat EA eine von zehn Einspieler-Missionen von Medal of Honor: Rising Sun „live“ demonstriert. Der Abschnitt „Midnight Raid on Guadalcanal“ deutet an verschiedenen Stellen auf die wichtigste Neuerung hin, also auf die nonlineare Level-Struktur. Es gibt also mehrere Wege, eine Aufgabe erfolgreich abzuschließen. Hier ein Beispiel: Joseph Grif-



Joseph Griffin kämpft oft an der Seite von Briten, US-Soldaten und Einheimischen.

Es war einmal...



Konzeptzeichnung 1 von MOH: Fighter Command.

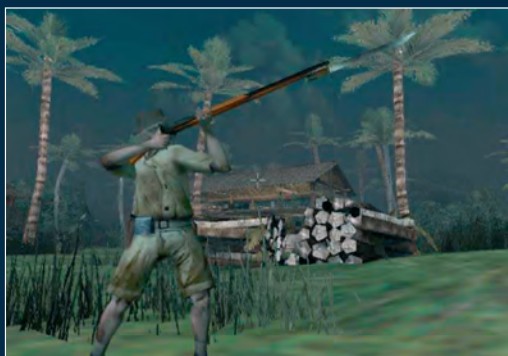


Konzeptzeichnung 2 von MOH: Fighter Command.

Im Oktober 2000 hat EA LA mit der Entwicklung von Medal of Honor: Fighter Command begonnen. Hier sollte der Spieler ins Cockpit von US-Flugzeugen, wie etwa P38-Lighting, F-4U Corsair oder F6F Hellcat steigen. Bei den Missionen standen Torpedo-Angriffe, Dogfights, Aufklärungsflüge, Search-and-Rescue-Einsätze etc... auf dem Plan. Dabei hätte der Spieler sich nicht nur als Pilot, sondern auch als Heckenschütze oder Radar-Offizier betätigen können, während die KI den Flieger übernommen hätte.



Ein Sandkasten hat den Level- und Gamedesigner als Diorama gedient.



○ Neu: Nun kann man zusammen mit einem weiteren Spieler das MoH-Abenteuer bestreiten.



○ Andere Länder, andere Panzer: Die neue Gefahr heißt Chi-Ha Type 97.

Medal-of-Honor-Spielzeug

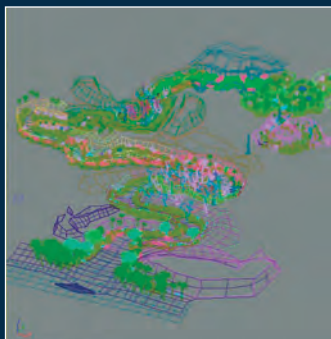


Focke-Wulf Fw 190



Thunderbolt P47

Der US-Spielwaren-Hersteller hat sich auf die Produktion von Artikeln konzentriert, die auf berühmten Videospielen basieren. Dazu gehören auch zwei Metall-Flugzeuge, die aus dem PC-Spiel Medal of Honor: Allied Assault stammen. Dabei handelt es sich um eine deutsche Focke-Wulf Fw 190 und um eine amerikanische Thunderbolt-P47-Maschine. Jedes Modell kostet etwa 14 Dollar (ca. 13,50 Euro) plus Versandkosten. Mehr Infos dazu: www.joyridestudios.com



○ Drahtgitter-Modell eines Levels, erstellt mit dem Programm 3D Studio Max.

fin pirscht sich durch hohes Gras und hört plötzlich Hilfeschreie eines Inselbewohners. Japanische Soldaten bedrängen den Mann. Griffin kann nun entscheiden, ob er zu Hilfe eilt, oder ob er das Geschehen aus sicherer Distanz verfolgt. Greift er ein, revanchiert sich der Einheimische und schlägt für Griffin mit seiner Machete einen schmalen Pfad durch den Urwald. Greift er nicht ein, muss der US-Marine-Unteroffizier eine schwer bewachte Straße passieren.

Um solche Szenarios – insbesondere die Fauna und Flora der subtropischen

Pazifik-Region – gelungen umzusetzen, haben die Macher eine neue Grafik-Engine programmiert. Schließlich führt Medal of Honor: Rising Sun nach Honolulu (Pearl Harbor), Singapur, Burma, Guadalcanal und auf die Philippinen. Das Medal-of-Honor-Team hat all diese Länder/Schauplätze besucht und dokumentiert. „Dabei haben wir festgestellt, dass der Urwald auf Guadalcanal anders ist, als der in Thailand. (...) Das hat keiner von uns gewusst. Wir wollen aber solche Dinge korrekt wiedergeben“, verrät Tarnie Williams jr., Senior Producer von Electronic Arts.

Ein weiteres Novum: Durch die überarbeitete Künstliche Intelligenz reagieren die CPU-gesteuerten Mitstreiter situationsbedingt des Öfteren auf eigene Faust. Sie stürzen sich auf einen Feind und kehren im Anschluss zurück ins Glied. Zusätzlich spiegelt die Gegner-KI die kaltblütige Mentalität der japanischen Truppen wieder. Manche Charaktere greifen mit Schwert oder aufgepflanztem Bajonett an. „Wie allseits bekannt, war die Armee auf den japanischen Kaiser eingeschworen. (...) Die Soldaten haben die Niederlage verschmäht und daher sehr brutal agiert. Es lässt sich kein Vergleich mit einer anderen Armee auf der

Welt zur Zeit des Zweiten Weltkrieges ziehen“, fügt T. Williams hinzu.

Sandkasten-Strategen

Im Vergleich zu allen Medal-of-Honor-Vorgängern für PSone und PlayStation2 wendet Electronic Arts Los Angeles bei der Erstellung der einzelnen Levels auf den ersten Blick paradoxe Arbeitsweisen an: Zuerst werden alle Abschnitte in einem Sandkasten mit Plastik-Soldaten, -Lkws und -Panzern als Diorama nachgestellt. Legosteine und Holzstücke symbolisieren spätere Polygon-Bauwerke. Im Anschluss daran wird ein Storyboard entwickelt. Die einzelnen Skizzen werden dann wiederum zu einem Zeichentrickfilm zusammengefügt. So erkennen die Level- und Game-Designer frühzeitig, ob z.B. die Positionierung der CPU-Gegner passt.

Themenwechsel: Genau wie Lieutenant Jimmy Patterson, die französische Widerstandskämpferin Manon (beide PSone/PS2), Lt. Mike Powell, Sgt. Jack



○ Wie seine Medal-of-Honor-Kollegen muss auch J. Griffin lautlos agieren bzw. sich verkleiden.





Die Vielfalt der Gegner zeigt sich in Gesichtszügen, Körperstatur und Uniformen.



Konzeptzeichnung von einem US-Soldaten.



Die Levels sind sehr detailgetreu gestaltet.

Barnes (beide PC), wird auch Joseph Griffin vom Office of Strategic Services (OSS) als Agent angeworben. Seine Aufgabe? Über die Aufträge, die man zwischen der geschichtsträchtigen Ouvertüre in Pearl Harbor und dem Epilog auf der philippinischen Halbinsel Bataan ausführen muss, schweigt EA wie ein Grab. Interessant dürfte auch die Erklärung dazu ausfallen, was J. Griffin zwischen dem 7. Dezember 1941 und dem 11. Juli 1942 gemacht hat. An eben jenem Julitag erst hat William J. Donovan zusammen mit dem damaligen US-Präsidenten Franklin D. Roosevelt das OSS – den Vorläufer der CIA – ins Leben gerufen.

7. Dezember 1941

War das Grand Opening von Medal of Honor: Frontline der D-Day am 6. Juni 1944, beginnt Medal of Honor: Rising Sun mit dem Überfall des japanischen Kaiserreichs auf den Flotten- und Flugstützpunkt der USA an der

Südseite der Hawaii-Insel Oahu am 7. Dezember 1941 um 7.53 Uhr. EA hat die entsprechende Szene nur als Video vorgeführt: Joseph Griffin schläft in einer Kajüte der USS California, als diese von den japanischen Zero-Jagdbombern getroffen wird. Da von allen Seiten Wasser eindringt, muss er aufs Oberdeck gelangen, bevor das Schlachtschiff sinkt. Oben angekommen, sieht er den Krieg toben. Übrigens: Diesen noch unfertigen Part wollen die Medal-of-Honor-Macher mit zahlreichen Flugzeugen ausschmücken, bevor das Schlachtschiff sinkt. Oben angekommen, sieht er den Krieg toben. Übrigens: Diesen noch unfertigen Part wollen die Medal-of-Honor-Macher mit zahlreichen Flugzeugen ausschmücken. Zusätzlich werden dichte Rauchschwaden brennender Wracks die Polygon-Umgebung einhüllen. Im Anschluss beschießt Joseph Griffin die Flieger mit Flugabwehrkanonen und MGs. Eine gewaltige Explosion wirft ihn über Bord. Kurz darauf wird er von einem PT-Boot aus dem Wasser gefischt. Hier betätigt er sofort das Geschütz. Der Ausgang des ersten Levels hängt ebenfalls davon ab, auf welche Objekte J. Griffin zielt...

Letzten Endes wird klar, warum Rick Giolito vor 15 Monaten über ein zukünftiges Medal-of-Honor-Spiel gesprochen hat, in dem Flugzeuge und Boote „eine wichtige Rolle spielen“. ■



Die Japaner greifen oft aus dem Hinterhalt an.

Der Pazifikkrieg im Überblick 1941 bis 1945



1941:
Dezember: Angriff der Japaner auf Pearl Harbor.
Die ersten japanischen Soldaten besetzen die Philippinen-Insel Luzon. Großteil der jap. Streitkräfte besetzen Luzon und Wake Island.



1942:
Januar: Japan überfällt Indonesien.
Februar: Seeschlacht in der Java-See. Invasion von Japan auf Java.
Juni: Schlacht um Midway.
August: Die USA landen auf Guadalcanal.
November: Zwei Seeschlachten vor Guadalcanal.



1943:
Januar: Guadalcanal in der Hand der Alliierten.
November: USA startet Angriff auf das Tarawa-Atoll.



1944:
Juni: Seeschlacht in der philippinischen See.
November: USA bombardiert mit B-29-Fliegern Tokio. Erste Kamikaze-Angriffe der Japaner,



1945:
Februar: Invasion der USA von Iwo Jima.
April: Invasion der USA von Okinawa. US-Präsident Franklin D. Roosevelt stirbt.
August: Atombomben der USA auf Hiroshima und Nagasaki
September: Japan kapituliert



PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	EA LA
Spieler	1	Erhältlich ab	Herbst 2003
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

20% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Grandioser Ego-Shooter, der in die PSone-/PS2-Fußstapfen seiner Vorgänger tritt.

CHAOS LEGION



**Was kommt nach dem Devil-May-Cry-2-Dilemma?!
Verbreitet Chaos Legion einen Hoffnungsschimmer?**



○ Sieg Wahrheit kann auch ohne Chaos-Legionen kämpfen.



○ Zumeist tummeln sich dutzende Monster auf dem Bildschirm.

Chaos-Legion-Song:

Nach dem Durchspielen schallt die Pop-Ballade „Fly“ des japanischen Interpreten Liv aus den Fernsehlautsprechern.

Das Lied ist auf der neuesten CD-Single (seit 6. März in Japan im Handel) des Interpreten.

Mehr Infos und Hörproben unter:
<http://www.universal-music.co.jp/universal/artist/liv/>



CD-Cover der Limited Edition.



CD-Cover der normalen Verkaufsversion.

PS2 Am Tag 1 nach der Veröffentlichung von Chaos Legion im Land der aufgehenden Sonne: Lediglich 21.472 Exemplare der „Fantasy Opera“ – so hat Producer Yoshinori Ono das Spiel genannt – sind verkauft. Der Neueinsteiger landet nicht auf Anhieb in den Top 30 der japanischen Videospiel-Charts. Im Oktober 2002 hat Capcom-Legende Yoshiki Okamoto (z.B. Resident-Evil-Serie für PSone, PS2 und GameCube) angekündigt, mit dem Produkt alleine in Nippon einen Millionen-Hit landen zu wollen.

Zum Vergleich hat Shin Sangoku Musou 3 alias Dynasty Warriors 4 von Koei mit 669.416 verkauften Spielen

innerhalb einer Woche richtig abgeräumt. Nach Adam Riese hat man somit im Schnitt rund 95.630 Einheiten täglich (!) abgesetzt.

Handgezeichnetes Vorbild

Chaos Legion soll in derselben Liga rangieren wie das Resident-Evil- oder Onimusha-Franchise. Deshalb verwenden man als Story-Grundlage die in Japan gleichnamigen und dazu überaus bekannten Kurzgeschichten, die im „Dragon Magazine“ der Firma Kadokawa Shoten in unregelmäßigen Abständen publiziert werden.

Im Mittelpunkt des Videospiels steht Sieg Wahrheit, der dem Orden St. Overia angehört. Er ist der Ritter der

dunklen Glyphen im Heiligen Reich von Rotari. Als eines Nachts Sir Clovis, ein Mitglied der Glaubensgemeinschaft, ermordet wird, und obendrein die Bibel von Yzarc verschwindet, soll er den mutmaßlichen Täter stellen. Der erste Verdacht fällt auf einen anderen Ordensbruder, Victor Delacroix... Drei Jahre später: Eine unbekannte Person verbreitet Angst und Schrecken im ganzen Land. Städte werden zerstört, alle Einwohner werden getötet, ohne dass auch nur ein Tropfen Blut vergossen wird. Dabei rätselt die St.-Overia-Bruderschaft über den leblosen Körper. Einzig mysteriöse Botschaften, die sich an den Außenmauern von Gebäuden finden, geben einen Hinweis



○ Jammerschade! Die eingeschränkte Weitsicht stellt sich als sehr störend heraus.



○ Hallo, Onimusha! Jeder erledigte Gegner hinterlässt mehrere Seelen, die Sieg Wahrheit absorbiert.



○ Chaos Legion kann mehrmals durchgespielt werden. Denn für Sieg und Alicia existieren eine A- und eine B-Seite der Story bzw. der einzelnen Levels.

auf den Schuldigen – Victor Delacroix ist zurück!

Mehr Action als RPG

Nach der einigermaßen plausiblen Intro-Sequenz der japanischen Vollversion scheiden sich beim Spielprinzip schlagartig die PS2-Geister. Der Aufbau der 14 extrem geradlinigen Levels unterscheidet sich nur in feinen Nuancen. Von der ersten bis zur letzten Sekunde der rund zehnstündigen Spielzeit müssen ausschließlich unzählige Kreaturen in allen Farben und Formen vernichtet werden. Kleine Rätsel oder Jump'n-Run-Intermezzi gehören demzufolge nicht zum Programm.

Geschmackssache ist nach wie vor die Einteilung der Abschnitte in kleine Szenen, deren Spielzeit oftmals nicht länger als 30 Sekunden ist. Ein Beispiel: Betritt Sieg Wahrheit ein Areal, wird es automatisch von Türen und Gittern hermetisch abgeriegelt. Hat er in diesem Bereich wenig später alle Gegner dem Erdboden gleichgemacht, geht's weiter zum nächsten...

Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf dem Heraufbeschwören und Upgraden der sieben unterschiedlichen Chaos-Legionen. In Anlehnung an einschlägige Rollenspiel-Genrekollegen können hier die Schlagkraft, die Größe, die Magie-Attribute sowie das Angriffs- und Verteidigungsverhalten der Streitmächte Stück für Stück ausgebaut werden. Die notwendigen Erfahrungspunkte sammelt man, indem man u.a. Victor Delacroix' monströse Handlanger über die Klinge springen lässt.

Wo liegen die Unterschiede zwischen den Chaos-Legionen? In den Fähigkeiten beim Nah- und Fernkampf. So kann man beispielsweise mit Bogenschützen aus der Ferne attackieren, während sich der Einsatz von Schwertkämpfern über kurze Distanzen anbietet.

Nebel des Gravens

Auch die technische Präsentation von Chaos Legion zeigt gravierende Schwachpunkte. Allen voran die langen Ladezeiten, gefolgt von der feh-



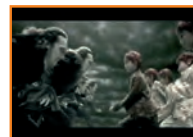
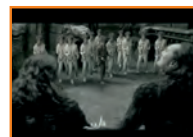
○ Alicia Rinslet ist der zweite spielbare Charakter.

lenden Weitsicht in den häppchenweise servierten Umgebungen – immer tauchen dicke Nebelwände am virtuellen Horizont auf. Besser hat man 30 Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm offensichtlich nicht darstellen können. Darüber hinaus sind ausschmückende Details in allen Innen- und Außenbereichen Mangelware. Ergo: Wohin man schaut, macht sich Tristesse breit. Man kann gar nicht glauben, dass die technisch exzellente Devil-May-Cry-Engine die Grundlage für dieses Spiel gewesen ist. Eine Ausnahme bilden die beiden letzten Levels, also Nr. 13 und 14.

Einzig das Charakter-Design der Chaos-Legionen und der feindlich gesinnten Kreaturen übertüncht den faden Beigeschmack. Jede Spezies wurde mit individuellen Animationen und Verhaltensmustern versehen, die aber wiederum leicht zu durchschauen sind. Am beeindruckendsten ist der pompöse Endgegner, der seinem Namen alle Ehre macht. Wollt ihr Capcoms Chaos Legion in Bewegung sehen? Auf der playTV-DVD im PreScreen-Bereich findet ihr einen Clip. ■ DG

TV-Werbung in Japan:

Bilder vom japanischen Chaos-Legion-Werbespot und den Dreharbeiten:



○ In Chaos Legion treten selten Kameraprobleme auf, da man den Blickwinkel mit dem rechten Analog-Stick und R1 justieren kann.



○ Die Anzahl der Erfahrungspunkte für Level-Upgrades steigt exponential.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	Herbst 2003
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Durchschnittlich

Schade, die großen Schwächen bei Gamedesign und Präsentation stoßen bitter auf.



...and want to
...of becoming evil...
...at the top of
...world
...some
...True
...than the

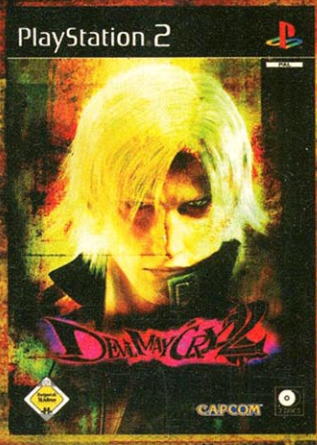
light
earth
and become
time
can't

DEVIL MAY CRY 2

**"WER IST COOLER ALS CLINT EASTWOOD UND SOLID SNAKE
ZUSAMMEN? GANZ GENAU, DANTE."
GAMEPRO 3/03**

**"COOL, IRRE, WUNDERSCHÖN"
COMPUTER BILD SPIELE 4/03**

**DAS BÖSE IN BIBLISCHEM
AUSMASS**





.hack PART 1

Infection

Offline: reales Leben, aber trotzdem online.
Online: in-game aber trotzdem offline. Klingt verwirrend, oder?



⊙ Eurer Party könnt ihr spezielle Verhaltensmuster zuweisen.



⊙ Den Data-Drain könnt ihr nur bei bestimmten Feinden einsetzen.

Nette Dreingabe



In Japan und in den USA erscheint das Spiel mit einer separaten DVD mit einem 45-minütigen Anime-Film. Ob wir diesen Service auch im PAL-Land geboten bekommen, ist derzeit noch fraglich, da der Publisher noch nicht feststeht.

PS2 Sony verschiebt den Onlinestart der PlayStation2 in Deutschland immer weiter nach hinten. .hack Part 1: Infection jedoch erlaubt euch schon einmal einen kleinen Ausblick darauf, wie die Spielwelt nach dem Eintritt in die neue Ära aussehen könnte. Der Titel simuliert nämlich ein Massive-Multiplayer-Online-RPG (MMORPG). Derzeit gibt es bereits zwei solcher Spiele. Everquest Online Adventures in den Staaten und Final Fantasy XI in Japan (der US-Beta-Test startet demnächst). So ganz kann

man den Titel natürlich nicht mit einem wahren MMORPG vergleichen, zumal diese kein Ende haben werden. Entwickler Cyber Connect wird die .hack-Reihe deshalb in vier Teilen auf den Markt bringen (.hack Part 1: Infection, .hack Part 2: Mutation, .hack Part 3: Outbreak und .hack Part 4: Quarantine).

Log in

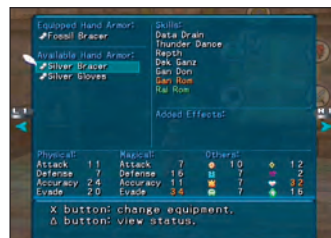
Aus diesem Grund werdet ihr auf den „wahren“ Endgegner also noch eine Weile warten müssen. Es soll aber

möglich sein, die Spielstände von einem Spiel zu seinem Nachfolger mitzunehmen.

Aber zunächst einmal zum ersten der vier Teile: Der 14-jährige Kite ist von seinem Schulfreund Yasuhiko (Online-Name Orca) eingeladen worden, mit ihm das Online-Rollenspiel „The World“ zu spielen. Der neugierige Junge lässt sich dieses Angebot nicht entgehen und trifft sich im Spiel mit seinem Kumpel. Als die beiden gerade dabei sind, Monster zu plündern, werden sie von unbekannten Wesen angegriffen. Keiner hat eine Chance – beide „sterben“. Am nächsten Tag im realen Leben erfährt Kite, dass zwei Server der CC-Corporation (Entwickler von „The World“) abgestürzt sind. Doch es kommt noch schlimmer. Sein Kumpel liegt seitdem im Koma. Kite loggt sich erneut in das Game ein, in der Hoffnung, Yasuhiko helfen zu können. Während er spielt, erhält er von einem mysteriösen Mädchen das



⊙ Auf fast jedem Areal befindet sich auch ein Dungeon, der auf der Karte mit einem Pfeil gekennzeichnet ist.



⊙ Die Veränderungen, die das neue Equipment bewirkt, werden farbig gekennzeichnet.



○ Auch eure Mitsreiter interessieren sich für die gefundenen Items.

„Book of Twilight“, mit dem er fortan – durch die Fähigkeit Data-Drain – speziellen Feinden einen Virus einpflanzen kann. Doch genau dieses Können macht ihn zu einem geachteten Spieler. Denn die Macht des Buches, ist, so erfährt er, verantwortlich für den Zustand seines Freundes.

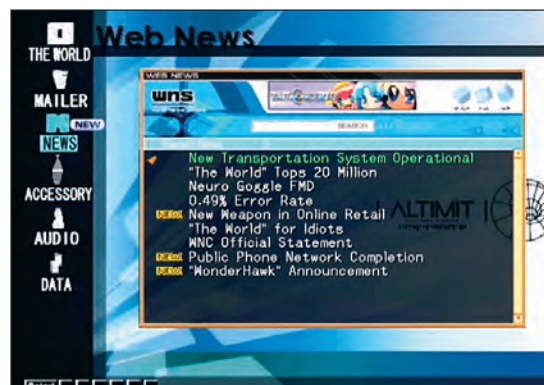
Offline oder online?

Wie eingangs erwähnt, handelt es sich hier um einen reinen Offline-Titel. Lediglich im Spiel müsst ihr euch, ähnlich wie in der wirklichen Welt, in das Online-Spiel „The World“ einwählen. Dabei wechselt ihr des Öfteren zwischen der realen und der virtuellen Spielwelt hin und her. Die reale Welt besteht im Spiel jedoch nur aus einem Desktop, von dem aus man sich ins Spiel einwählt, das Mailkonto öffnet, News-Seiten aufruft und Spieldaten sichert. Genau genommen könnt ihr also auch in der realen Spielwelt nur online agieren.

Sämtliche Aktionen, außer die in „The World“, werden von Textlawinen begleitet. Deshalb wartet ein trockener Einstieg auf euch. Im Forum von „The World“ werden allerhand Themen behandelt. Hier könnt ihr Infos über den neuesten Patch erfahren, die aktuellen Verkaufszahlen einsehen uvm.. Einige Threads dienen zugleich als Tutorial. Man kann sich das so vorstellen: Newbies fragen beispielsweise, warum die Monster im Spiel so stark sind. Die erfahrenen Zocker antworten dann, dass er wohl als Neuling an der falschen Stelle gelevelt habe und es doch hier oder da noch einmal probieren solle, denn da seien die Monster nicht allzu schwer zu besiegen. Es lohnt sich also immer, im Forum nach Neuigkeiten Ausschau zu halten.

Verwirrend

Um in „The World“ auf ein Spielfeldraster zugreifen zu können, müsst ihr diverse Namen aneinander ordnen. Je



○ Egal ob News, Mails oder Threads im Forum. Neue Nachrichten werden immer angezeigt.



○ In der Stadt könnt ihr allerhand Leute treffen und mit ihnen beispielsweise Items tauschen.

nach Zuordnung ergeben sich unterschiedliche Terrains mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Diese Wortspielchen erscheinen anfangs ziemlich komplex, aber durch das Stöbern im Forum blickt man auch hier nach ein paar Stunden durch. Auf jedem Areal befinden sich natürlich allerhand Monster-scharen, die ihr in gewohnter Hack-'n-Slay-Manier in Echtzeit platt wälzt. Wechselt ihr im Kampf ins Menü, pausiert das Gekloppe. Jetzt könnt ihr diverse Zaubersprüche anwählen, euren Begleitern in der Gruppe bestimmte Verhaltensmuster zuordnen, bestimmte Fähigkeiten einsetzen, Heil-tränke einnehmen usw. Bei Massenschlachten verliert man im Kampf oft den notwendigen Überblick, weil das Gerangel sich über den ganzen Bildschirm ausbreitet. Eine recht gute Strategie ist dann: wild mit dem X-Button drauflosschlagen und nur die Lebens-energieanzeige der ganzen Party im Auge behalten. Bei Bedarf rechtzeitig heilen. ■ HS

Auszug aus den Spiele-News

„The World“ wurde von der CC-Corporation im Dezember 2007 entwickelt. Insgesamt hat man bereits über 20 Millionen Kopien an den „Mann“ gebracht. Zehn Millionen Einheiten wurden bereits nach sechs Monaten verkauft. Allein in Japan spielen zehn Millionen Begeisterte dieses Online-Game. Man möchte das Spiel ins Guinness Buch der Rekorde bringen – als das meistverkaufte Spiel der Geschichte.



○ Besiegt ihr Monster, deren Buchstaben im Namen fehlen, könnt ihr die Lettern zum einhacken in verschlossene Gates benutzen.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Cyber Connect
Spieler	1	Erhältlich ab	2003
Hersteller	tba	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.dothack.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Gelungener Fake eines MMORPGs, der „Offlinern“ einen kleinen Einblick in die Online-Spielwelt gewährt.

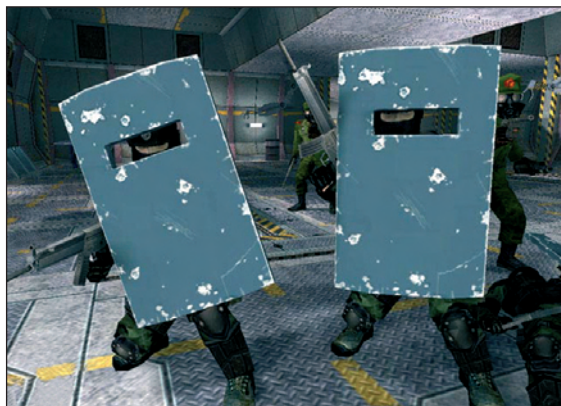
ICE NINE

Wie aus dem Nichts schleicht sich ein viel versprechender Titel aus Australien langsam an die Öffentlichkeit.

Verblüffende Ähnlichkeit



Der Hauptcharakter James Clayton ist entweder ein entfernter Verwandter von Solid Snake, oder die Entwickler sind große Fans von Metal Gear Solid. Stirnband, Waffe und der Anzug zumindest erwecken diesen Eindruck. Vielleicht muss man sich Snake so in seinen jungen Jahren vorstellen.



○ Schilder der Gegner erschweren Attacken.



○ Sehr chinesisch sieht dieser Terrorist nicht aus.

PS2 Stellt euch vor ein Computer-Virus wäre in der Lage, ganze Städte lahm zu legen. Eine mächtige Waffe, die eigentlich nicht in falsche Hände geraten sollte. Es kommt jedoch, wie es kommen musste – eine radikale Chinesen-Gruppe namens Xu will den Virus nutzen, um ihre terroristischen Ziele zu erreichen. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen CIA-Agenten James Clayton, der den Virus isolieren und das Treiben der Xu beenden soll.

Der feine Unterschied

Ice Nine soll zwar ein Ego-Shooter werden, die Macher wollen jedoch die bekannten Stealth-Elemente aus Splin-

ter Cell oder MGS2 einbinden. Ihr beginnt eure Missionen mit recht spärlicher Ausrüstung. Eine Pistole mit Schalldämpfer und dem PDA (Personal Digital Assistant) sind das Kernstück des Equipments. Über den PDA erhaltet ihr Updates zu euren Missionen und wichtige Informationen zu Gegenständen oder Personen. Im Notfall könnt ihr euren digitalen Helfer sogar einem Gegner über den Schädel ziehen.

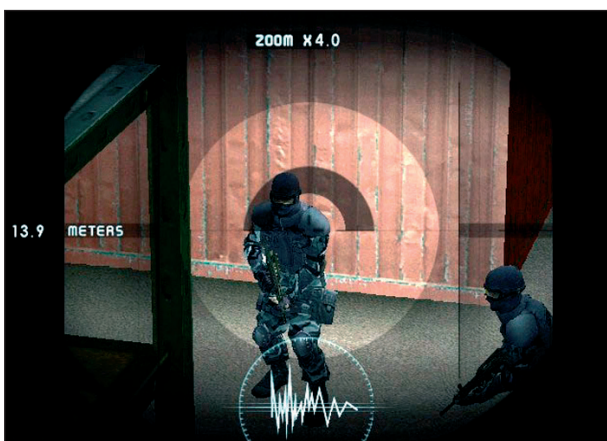
Neue Waffen und sonstige Gegenstände müsst ihr euch meist bei euren Widersachern besorgen. Nachdem ihr diese mit vielfältigen Methoden aus dem Weg geräumt habt, hinterlassen sie ihre Waffen. Auch könnt ihr euch ihre Kleidung schnappen – Agent 47 lässt grüßen! Das Verkleiden dient nicht nur der Tarnung, sondern ist in manchen Fällen unabdingbar, um bestimmte Rätsel zu knacken.

Ähnlich wie in Hitman 2 müsst ihr auch hier sehr vorsichtig und leise an

eure Aufträge herangehen – wenn ihr nämlich bei den Aktionen Aufmerksamkeit erregt, werdet ihr sofort von einer Überzahl an Gegnern überrannt.

Im Laufe des Spiels werdet ihr mehr als 20 verschiedene Waffen finden und einsetzen können. Vom Sniper-Rifle über Shotguns, Raketenwerfer, Minen mit Fernzünder hin zu anderem Kriegsgesetz – James wird also jede Menge Feuerkraft unter dem Hintern haben. Eine ausgeklügelte Spiel-Physik soll sogar die Treffer auf jedem einzelnen Gegenstand in der Umgebung korrekt darstellen. Wir können uns also auf viel Action am Bildschirm freuen.

In der nächsten Ausgabe wird play Ice Nine besonders ausführlich vorstellen. Wir machen uns auf den Weg zu den Entwicklern von Torus Games, die uns ihr Werk bis ins kleinste Detail vorstellen werden. Ice Nine macht jedenfalls schon jetzt einen sehr viel versprechenden Eindruck. ■ SL



○ Mit dem Sniper-Gewehr könnt ihr auch einen Lauschangriff starten.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Shooter	Entwickler	Torus Games
Spieler	1	Erhältlich ab	Juli
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.torus.com.au

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Ice Nine scheint die besten Elemente der entsprechenden Genre-Größen in sich zu vereinen.



○ Stealth-Action: Schleichen, an die Wand pressen und die Dunkelheit ausnutzen.

DESTRUCTION DERBY ARENAS

Die spektakulären Stockcar-Rennen sollen mit Online-Spielmodi an alte Erfolge anknüpfen.



Die Crashes sind wieder spektakulärer in Szene gesetzt.



Im Online-Modus fahrt ihr gegen andere menschliche Mitspieler.

PS2 Eines der ersten PlayStation-Spiele überhaupt debütierte nun auf der PlayStation2. Destruction Derby (PSone, Reflections, 1995) erfreute sich damals einer großen Fangemeinde. Die Schrott-Orgien mit den Stockcars haben ein Facelifting durchlaufen und sollen den Online-Start der PlayStation2 vorantreiben. Bei Destruction Derby Arenas können insgesamt acht Fahrer in den Arenen um den Sieg kämpfen.

Bewährtes und Neues!

Das Gameplay ist nahezu unverändert geblieben, ihr rempelt und drängelt euch entweder in Rennen an der Konkurrenz vorbei oder versucht, in den Arenen als Letzter euer Fahrzeug zu

bewegen. In den riesigen Arenen stehen jetzt auch zahlreiche Hindernisse herum, die das Geschehen spannender machen. Ihr könnt über große Sprungrampen rasen, zahlreiche Objekte zerstören und so an Bonuspunkte kommen. Es gibt auch Power-ups wie z.B. Nitros, die euren Wagen für eine kurze Zeit beschleunigen.

Anders als bei den früheren Teilen lassen sich die Fahrzeuge, zumindest im Multiplayer-Mode, jetzt nicht mehr komplett zerstören. Früher führten die Crashes dazu, dass sich das Fahrverhalten eures Fahrzeugs mit zunehmendem Schaden drastisch verschlechterte. Das ist vorbei und scheint ein Zugeständnis zu sein an die Online-Fähigkeit von Destruction Derby Arenas. Stellt euch

vor, ihr müsstet mit eurem nahezu vollständig zerstörten Wagen darauf warten, dass die anderen Mitspieler das Rennen fertig fahren, bevor ihr wieder mitspielen dürft. Das würde nicht besonders viel Spaß machen. Auf der anderen Seite war das eben auch der Reiz, der Destruction-Derby-Prequels ausgemacht hat.

Schöne Crashes

Optisch macht Destruction Derby Arenas eine gute Figur. Besonders die Fahrzeuge hat man mit aufwändigen und knallbunten Lackierungen aufgewertet. Von Rallye-Streifen über Logos bis zu Flaggen und Flammen haben die Designer an alle Accessoires gedacht, die den Fuhrpark der Stockcars optisch spektakulärer machen könnten. Neben der knalligen Farbgebung warten die Fahrzeuge mit vielen Details auf. Auch die Arenen sind spektakulär inszeniert worden. An einigen Stellen könnt ihr an Steilkurven mehr Schwung holen, bevor ihr erneut in einen eurer Gegner rauscht. Die Steuerung ist erneut sehr arcadebetont und lädt zu unkompliziertem Rasen ein. Wir sind gespannt, ob Destruction Derby Arenas an die Erfolge der Prequels anknüpfen kann. **■ MK**



Das Nitro-Power-up (rechts) beschleunigt euer Stockcar für eine kurze Zeit.

Studio 33



Das Entwicklungsstudio ist kein Neuling im Rennspiel-Genre. Studio 33 hat bereits mit Titeln wie Newman Haas Racing, Formula One 99, Destruction Derby Raw und Formula One 2000 (alle für PSone) unter Beweis gestellt, dass sie sich auf gute Rennspiele verstehen.

PLAY-DATEN

Genre	Rennspiel	Entwickler	Studio 33
Spieler	1-8	Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de www.studio33.co.uk/

65% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Die Rückkehr des erfolgreichsten Stockcar-Racers scheint zu gelingen – ob er auch alleine Spaß machen wird, bleibt abzuwarten.

XENOSAGA

EPISODE 1

Der Wille zur Macht



**Wolltet ihr schon immer einmal einen Film spielen?
Dann braucht ihr Xenosaga!**



○ Dynamische Kameraschwenks begleiten sämtliche Kämpfe.

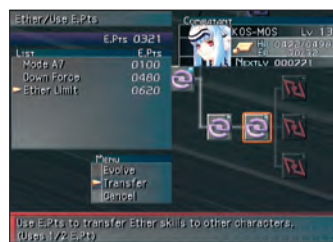


○ Schießt ihr auf Kanister, könnt ihr die Kämpfe beeinflussen.

Bekannte Gesichter

Xenogears wurde damals noch von Square entwickelt. Der Produzent Tetsuya Takahashi verließ danach Square und gründete die Firma Monolith Soft. Allerdings hat er einen Teil der Entwickler mitgenommen. So hat er mit Junya Ishigaki (Production Design), Kunihiro Tanaka (Charakter Design) und Yasunori Mitsuda (Music Composer) erfahrene Profis auf den entsprechenden Posten sitzen.

Fast fünf Jahre sind vergangen, seit Xenogears (US-Import, PSone, 1998) zahlreiche Rollenspielfans verzaubert hat. Die gute Mixtur aus Science-Fiction und Fantasy-Elementen konnte überzeugen und verlangte regelrecht nach einem Nachfolger. Nicht allein deswegen,



○ Ether-Skills werden über ein Grid aufgelegt. Sozusagen die Light-Fassung von FFX.

weil auf dem Schlussbildschirm von Xenogears „End Episode V“ zu lesen stand. Xenosaga trägt nun den Titel Episode 1. Und es ist auch bekannt, dass man die Xenosaga-Serie über vier Teile hinweg ausdehnen möchte. Daraus könnte man schlussfolgern, dass wir nach Episode 4 vielleicht einen zweiten Teil von Xenogears erwarten könnten. Nur eben mit dem Zusatz „Episode 6“. Das sind jedoch nur Vermutungen, aber träumen ist ja noch immer erlaubt.

Episches Ausmaß

Wie bereits erwähnt wird sich die Xenosaga über vier Teile erstrecken. Insgesamt soll man pro Abenteuer im Schnitt 80 Stunden brauchen, bevor man den Abspann sieht. Was den Titel

nun von allen anderen abhebt, ist die Erzählweise. Während man sich bei Genre-Kollegen durch unzählige Dialog-Boxen klicken muss, um der Handlung folgen zu können, werden diese Text-Wüsten bei Xenosaga durch sehr viele Zwischensequenzen ersetzt. Entweder erscheinen die Cutscenes in Spielgrafik, oder in prächtig gerenderten FMVs. Wer allerdings schon bei Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty geflucht hat, der darf Xenosaga erst gar nicht in den Laufwerksschacht einlegen. Denn im Hinblick auf die Anzahl der Zwischensequenzen ist MGS2 gegen den vorliegenden Titel der reinster Pipifax. Wir meinen, dass die häufigen und stellenweise ellenlangen Filmchen sehr gut zum Ambiente des Spiels passen und dass sie den Plot



○ Ist ein EVS-Symbol über den Speicherpunkten, könnt ihr nochmals in bereits bewältigte Areale zurückkehren.



○ Rechts neben dem „Boost“-Schriftzug ist der Event-Slot, der auch in die Kämpfe einbezogen werden sollte.



Tech Attacks/Set

T.Pts 0035

RESERVE

KOS-MOS Lv 15
Hp 0556/0556
Ep 30/34
NEXTLV 001621

SetList/HI

□	Near	R • BLADE
△	Far	R • CANNON

SetList/LW

□	Near	R • BLADE
□	Near	R • DRILL
△	Far	R • CANNON
△	Near	R • BLADE

Times Used 00027
Number Defeated 00014

List

	Eqp
R • BLADE	3
R • CANNON	2
R • DRILL	1

SET Lv T.Pts
TECH 02 0180
SPEED HI ----
WAIT 40 ----

One enemy/LI/Beam
Attack with a beam arm

○ Erlernte Tech-Attacken müssen erst einer Tastenkombination zugewiesen werden, bevor man sie einsetzen kann.

Ein paar eurer A.G.W.S.s



perfekt vorantreiben. Und doch glaubt man hin und wieder, einen Anime-Film zu sehen und nicht vor einem RPG zu sitzen.

In ferner Zukunft...

...nämlich im Jahre T.C. 4767, leben die Menschen schon lange nicht mehr auf der Erde. Vor Tausenden von Jahren sind sie ins All übersiedelt und haben die Erde ihrem Schicksal überlassen. Durch ihre fortschrittliche Technologie haben sie fast alle Geheimnisse des Universums aufgeklärt. Jetzt hoffen sie darauf, dass sie auch Zohar gründlich erforschen können. Das ist ein mächtiges und ebenso mysteriöses Artefakt, das schon seit Beginn der Zeitrechnung existieren soll.

Natürlich lauern im Weltraum auch Gefahren – und Feinde. Beispielsweise die Gnosis nutzen jede einzelne Möglichkeit, den Menschen tierisch eins auf die Mütze zu geben. Keiner weiß, warum sie angreifen, doch eines ist sicher: Die Gnosis sind wahrlich keine leichten Gegner und die Menschen haben so gut wie keine Informationen über diese bösartige Rasse. Und sie sind es, die

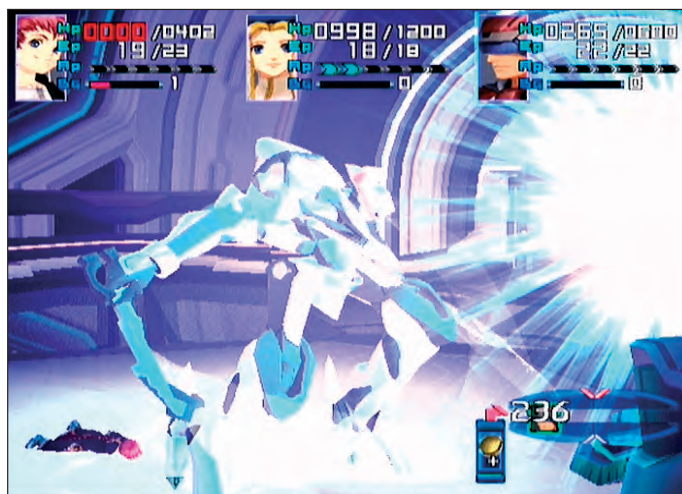
verhindern, dass das Geheimnis um Zohar gelüftet wird...

Am Anfang steuert ihr Shion Uzuki, der die Kontrolle und Obhut des Androiden KOS-MOS obliegt. KOS-MOS wurde speziell geschaffen, um den gefährlichen Gnosis Paroli bieten zu können. Während sich der Plot langsam entfaltet, müsst ihr auch noch den Cyborg Ziggy und den Realian MOMO steuern. Außerdem mischen noch chaos und Jr. mit, die wieder aus einer ganz anderen Ecke des Alls kommen.

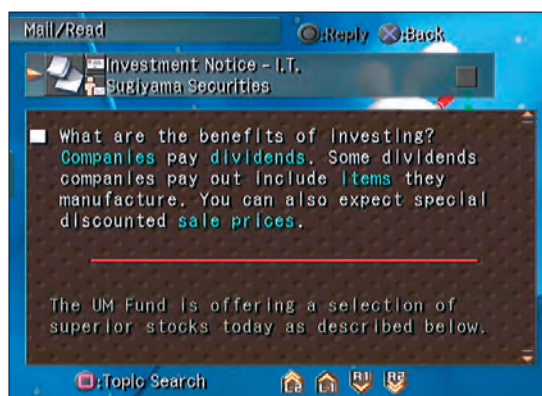
Charakter-Tuning

Bis sich eure Party vollständig gegenübersteht, kann es gut und gerne 15 Stunden dauern. Doch auch im Vorfeld werden schon allerhand Kämpfe ausgetragen. Die rundenbasierten Schlachten könnt ihr aber auch vermeiden, denn es gibt keine Random Encounters. Sämtliche Monster laufen offen in den Arealen umher. Allerdings kann man dann nicht erkennen, ob man es in der Rangelei mit einer, zwei oder gar fünf Kreaturen aufzunehmen hat. Seid ihr im Kampfgeschehen am Zug, erhaltet ihr vier Action-Points. Jede Aktion, egal

ob ihr ein Item benutzt, eine Ether-Attacke ausführt, oder auch bestimmte Fertigkeiten eurer Waffen, kosten unterschiedlich viel APs. Am teuersten sind mächtige Schläge, sie kosten bis zu sechs APs. Ihr müsst stets überlegen, was ihr einsetzt und ob ihr ein paar Punkte für den nächsten Turn aufheben wollt. Was hier ein wenig verwirrend klingt, ist im Spiel recht einfach zu verstehen. Schwieriger ist es, die Aufrüstungsmöglichkeiten der Charaktere zu durchblicken. Neben erlernbaren Ether- und Tech-Attacken könnt ihr der Truppe Fertigkeiten zuweisen. Zudem kann man noch die Statuswerte „Stärke“, „Vitalität“, etc. ausbauen. Und obendrein habt ihr noch einen A.G.W.S. (Anti-Gnosis-Weapon-System), einen fetten Mech, der ebenfalls mit neuen Waffen und diversen Teilen verstärkt werden kann. ■ HS



○ Man kann auch während des Kampfes im A.G.W.S. Platz nehmen und von zusätzlichen Manövern Gebrauch machen.



○ Ihr könnt euer „Geld“ sogar in Investment-Fonds stecken.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Monolith Soft
Spieler	1	Erhältlich ab	tba
Hersteller	Namco	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.xenosaga.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Episches Rollenspiel, dessen Handlung von unzähligen Zwischensequenzen vorangetrieben wird.

MACE GRIFFIN

Bounty Hunter



Das Sciencefiction-Spektakel vereint souverän Weltraum-Dogfights und Ego-Shooter-Action.



○ Ihr könnt auf Planeten landen und auf deren Oberfläche Aliens jagen.



○ Ob man dieses Schiff wohl kapern kann?

Entwickler Warthog



Die Entwickler mit der „Kampfsau“ im Logo haben bereits eine Menge Erfahrung bei der Umsetzung von abgefahrenen Sciencefiction-Konzepten. Mit „Star Lancer“ haben die „Wildschweine“ bereits im Jahr 2000 einen Weltraum-Shooter für PC und Dreamcast programmiert, der durchweg Bestnoten einheimste.

PS2 Welcher Sciencefiction-Fan würde nicht selbst gerne das Weltall bereisen auf der Suche nach Reichtümern, den eigenen Raumgleiter durch den luftleeren Raum manövrieren und dabei spannende Abenteuer erleben? Der Ego-Shooter Mace Griffin: Bounty Hunter bringt Tagträumer diesen Zielen ein wenig näher.

In einer nahen Zukunft, nur wenige hundert Jahre voraus, kämpfen Men-

schen wie Aliens gleichermaßen um Rohstoffe und um die Vorherrschaft bei der Kolonisation des Weltalls. Mace Griffin ist ein ehemaliger Soldat und Söldner. Er ist ein käuflicher Killer im Krieg gegen die außerirdische Bedrohung. Doch anstelle von Ruhm und Reichtum erntet Mace nur die Missgunst seiner Auftraggeber. Die fürchten Griffin und wollen nicht riskieren, ihn eines Tages gegen sich zu haben. Sie verraten ihn. Mace wird kurzerhand

beschuldigt, seine Kameraden im Einsatz geopfert zu haben und wird inhaftiert. In der Zukunft mahlen die Mühlen der Justiz schneller als noch im 21. Jahrhundert. Mace wandert für zehn lange Jahre in ein interstellares Zuchthaus.

Resozialisierungsprogramm

Nachdem er seine Strafe abgesessen hat, heuert er als Kopfgeldjäger an. Der gefährliche Beruf verschafft ihm



○ Auf dem Weg zur nächste Mission übernehmt ihr selbst den Steuerknüppel.



○ Manchmal habt ihr es auch mit Menschen zu tun, die euch an den Raumanzug wollen.



Die unterschiedlichen Alien-Spezies treten euch mehr oder minder clever gegenüber.



Diese Aliens sehen nicht gerade sympathisch aus. Mace zückt schon mal sicherheitshalber die Waffe.



Dieser Kamerad hat seine Mission bereits hinter sich und lässt sich etwas hängen.

Zugang zu geheimen Regierungsakten. Mace hat Rache geschworen und wird nicht eher ruhen, bis er die Verräter zur Strecke gebracht hat, die ihm zehn Jahre seines Lebens gestohlen haben. Auf seinem Rachefeldzug muss sich der kampferprobte Ex-Soldat als wahres Multitalent beweisen. Nicht nur muss er brutale Gewaltverbrecher in den Weiten des Weltalls suchen und sie ihrer gerechten Strafe zuführen, er wird auch auf den verschiedensten Raumschiffen und Raumstationen außerirdischen Spezies und Kreaturen gegenüberstehen, die ihm an den Dekompressionsanzug wollen.

Ähnlich wie bei dem Genre-Kollegen Red Faction 2 dürft ihr die Steuerknü-

pel diverser Raumschiffe ergreifen und euch eigenhändig als Pilot betätigen. Der Clou an Mace Griffin: Bounty Hunter ist jedoch, dass ihr stets selbst die Kontrolle über das gewählte Vehikel habt und an anderen Raumschiffen andocken könnt. Auf diese Weise reist ihr in Mace Griffin: Bounty Hunter von einer Mission zur nächsten. Habt ihr ein Ziel erreicht, erhebt ihr euch in Echtzeit aus dem Pilotsitz und setzt eure Reise zu Fuß fort.

Geschmeidige Übergänge

Der Übergang von Flug-Action- zu Ego-Shooter-Sequenzen erfolgt nahtlos und ohne Ladezeiten. Das ist eine Innovation, auf die wir schon lange sehnsüchtig gewartet haben, denn nur auf diese Weise entsteht das Gefühl, wirklich mit dabei zu sein in der Welt von Mace Griffin. In sechs verschiedenen Raumschiff-Typen dürft ihr durchs All fliegen. Deren Palette reicht von leichten Frachtern bis hin zu schweren Schlachtschiffen. Auch wenn die Weltraumflüge etwa ein Drittel des Gameplay ausmachen sollen, konzentrieren sich die Entwickler voll und ganz auf den Ego-Shooter-Part des Action-Spektakels.

Die Missionen fordern dem in Ungnade gefallenem Agenten seine ganze Erfahrung ab. Schnelligkeit, Beweglichkeit, Routine, Genauigkeit und brutales Vorgehen sind Griffins Lebensversicherung im Kampf gegen den Abschaum der Galaxis und gleichzeitig der Schlüssel zu seinem eigentlichen Ziel – der Rache.

KI-Monster

Die menschlichen Gegenspieler sind allerdings ebenso wenig wie die außerirdischen Kreaturen auf den Kopf gefallen und machen souverän von der ihnen verliehenen Künstlichen Intelligenz Gebrauch. Sie agieren und reagieren jedoch je nach Spezies mal mehr und mal weniger clever. Bei manchen Gegnern steht eher der Mut im Vordergrund des Handelns. Auch Gesundheitszustand und Bewaffnung spielen eine große Rolle bei den waffenlastigen Konfrontationen. Im Waffenarsenal des Kopfgeldjägers finden sich deshalb zehn verschiedene Schieß- und Strahlenprügel, die im Falle eines Angriffs die Gegner in ihre außerirdischen Einzelteile zerlegen. In den Raumschiffen stehen insgesamt elf Waffensysteme zur Verfügung.

Alles in allem hat Mace Griffin: Bounty Hunter alles, was ein spannendes Weltraumabenteuer braucht, um sowohl Ego-Shooter-Fans, als auch Freunde spannender Weltraum-Dog-Fights zu begeistern. Wenn die technische Umsetzung der nahtlosen Übergänge zwischen Raumschiff- und Ego-Shooter-Szenen tatsächlich gelingt, dann dürfen wir uns auf einen super Sci-Fi-Shooter freuen. **■ MK**

Ungeahnte Freiheiten



Das Besondere an Mace Griffin: Bounty Hunter ist zweifelsohne die von Warthog entwickelte Grafik-Engine TUSK. Das Tool ermöglicht nicht nur die fließenden Übergänge zwischen den Flug- und Shooter-Sequenzen, sondern erleichtert den Programmierern auch die Cross-Plattform-Entwicklung für verschiedene Systeme.



Habt ihr an ein anderes Raumschiff andockt, könnt ihr aussteigen und das Innere erforschen.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Warthog Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	2. Quartal 2003
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

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

65% FERTIGGESTELLT

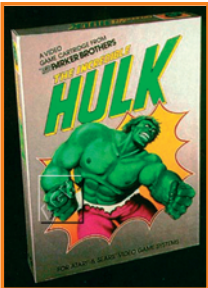
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Raumschiff-Action und Ego-Shooter in einem Spiel! Warthog hat das richtige Rezept für einen klasse Sciencefiction-Titel.

THE HULK

Vom Comic zur TV-Serie über fast alle Konsolen bis ins Kino. Der Hulk zerkleinert seit 40 Jahren einfach alles, was ihm in den Weg kommt.

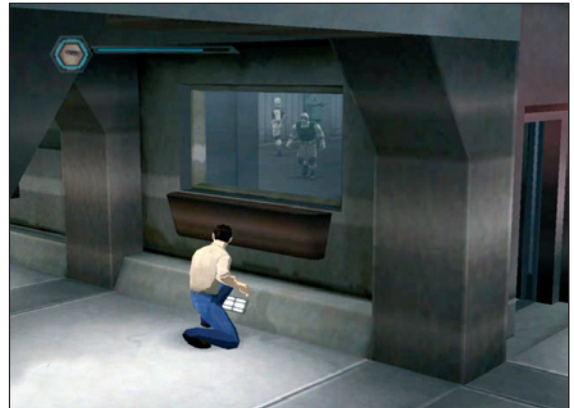
Alte Schule



Die erste Videospiel-Umsetzung kam von den Parker Brothers Anfang der 80er-Jahre für das Atari 2600. Aufgrund des zu dieser Zeit kollabierenden Marktes wurde es zwar fertig gestellt, aber nie in großen Stückzahlen veröffentlicht. Besitzer eines solchen Moduls haben ein echtes Sammlerstück ergattert.



Die Story wird nur teilweise mit der Film-Vorlage übereinstimmen.



Als Bruce Banner muss man im Agenten-Stil Aufgaben lösen.

PS2 Der grüne Anti-Held wurde 1962 von Comic-Godfather Stan Lee und Jack Kirby erschaffen und feierte sein Debüt in einer sechsteiligen Heft-Serie. Ähnlich wie Spider-Man kam The Incredible Hulk sofort an bei den Comic-Fans – der Rest ist Geschichte. Am 3. Juli wird der Marvel-Charakter mit Vollgas in die deutschen Kinos walzen. Wie bei jeder Filmizenz dieses Kalibers steht das entsprechende Videospiel natürlich schon in den Startlöchern. Wir konnten bei Vivendi-Universals Präsentation in Berlin das erste Mal das grüne Kraftpaket in Bewegung erleben.

You don't like me...

Was sofort ins Auge sticht, ist der Cel-Shading-Look sämtlicher Charaktere. Die Entwickler Radical Entertainment aus San Francisco arbeiten zwar mit dem Original-Computer-Hulk-Modell aus dem Kinofilm, haben jedoch den Look ihrem Spiel-Konzept angepasst. Ihr schlüpft in die Rolle von Bruce Banner. Ein Wissenschaftler, der durch einen Unfall eine starke Dosis

Gamma-Strahlung abbekommen hat. Wird Banner so richtig sauer, verwandelt er sich in den grünen Fleischberg Hulk. Seit diesem Vorfall ist er eigentlich nur darauf aus, eine Heilmethode zu finden, um die dunkle Seite seiner gespaltenen Persönlichkeit wieder loszuwerden.

Auf Heimkonsolen ist der Hulk kein Unbekannter. Bruce Banner hat sich so ziemlich auf jedem System seit dem Atari 2600 herumgetrieben. Jedoch immer nur in sehr bescheidener Qualität. Die neueste Version hebt sich glücklicherweise radikal ab von den ersten Pixel-Gehversuchen des Grünlings. 25 Levels warten darauf, von euch gemeistert zu werden. Dabei übernehmt ihr sogar einige Male die Kontrolle über Bruce Banner in seiner unveränderten Form. In diesen Missionen müsst ihr knifflige Rätsel knacken und im Stile von Splinter Cell durch bewachte Komplexe schleichen.

...when I'm angry

Hulk geht da schon weniger vorsichtig zur Sache. Er kann so ziemlich jedes

Objekt in den Arealen entweder zerstören oder als Waffe benutzen. Nach jedem Sprung hinterlässt ihr einen Krater im Boden, drescht ihr einen Angreifer gegen die Wand, hinterlässt auch dieser einen Abdruck im Mauerwerk. Über 40 Moves lassen sich mit dem grünen Hünen ausführen – Interaktionen mit der Umgebung eingeschlossen. Hulk hinterlässt eine Spur der Zerstörung und gibt dem Spieler wirklich zum ersten Mal das Gefühl, in der grünen Haut des Comic-Helden zu stecken.

Die Handlung des Spiels wird nicht allzu viel mit der Film-Story zu tun haben, sondern lediglich einige Schlüsselszenen wiedergeben, die auch im kommenden Blockbuster auftauchen werden. Trotzdem überwiegen klassische Beat'em-Up-Komponenten konnte das Game vor allem durch die Missionen von Bruce Banner und die liebevoll in Szene gesetzten Zwischensequenzen begeistern. Der Ruf mieser Kinoumsetzungen scheint nach und nach endlich revidiert zu werden. ■ **SL**



Die Verwandlung könnt ihr live miterleben.



Backpfeifen XXL: Hulk kann seine Angreifer am Kragen packen und ordentlich vermobeln.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Radical Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	Juli
Hersteller	Vivendi Universal Games	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.universalinteractive.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Mean Green Killingmachine – The Hulk überzeugt auch ohne den Kino-Bonus.

NBA STREET VOL. 2

Habt ihr Lust zum Protzen? Dann haut ihr ihn am besten von oben durch den Ring!



○ Spezielle Block-Varianten lassen euch viel höher springen als sonst.



○ Spektakuläre Dunks werden optisch eindrucksvoll in Szene gesetzt.

PS2 Schluss mit den sterilen Basketball-Simulationen NBA Live 2003 und NBA 2K3. Endlich gibt's wieder Abwechslung! Wer actiongeladene Korbwürfe sehen will, darf sich NBA Street 2 nicht entgehen lassen. EA Sports Big hat nämlich mal wieder ein gelungenes Sequel entwickelt, ohne am eigentlichen Gameplay allzu viel zu verändern.

Langsam rantasten...

In der Street School lernt ihr nach und nach alle Moves, die ihr später ausführen könnt. Kenner des Vorgängers werden sofort die Änderungen und Ergänzungen im Trick-Repertoire bemerken. Vor allem die neuen Dribbling-, Wurf- und Dunk-Varianten haben es in sich. Durch diverse Tastenkombinationen, die man nach ein paar Stunden inne hat, könnt ihr eure Balkkünste auf

den Courts demonstrieren. Zum einen wäre da der Gamebreaker2. Im Gegensatz zum normalen Gamebreaker werden die erzielten Punkte hier dem Gegner von seinem Konto abgezogen. Außerdem sind sie grafisch noch imposanter inszeniert worden. Zum anderen wurden jede Menge Dribblings eingebaut, mit denen man seinen Kontrahenten wirklich alt aussehen lassen kann. Beispielsweise kann man diesmal auch das Brett, an dem der Korb hängt, in die Passgebung einbeziehen oder sich selbst den Ball zurückspielen lassen. Obendrein klappt nun auch das beliebte Give-n-Go, das vor allem dann nützlich ist, wenn man Alley-Oops zaubern möchte.

...an die Prominenz

Will man sich ein eigenes Team zusammenstellen, fehlen anfangs lei-

der die „großen“ Namen, die man gern in seiner Mannschaft hätte. Erneut macht man sich die NBA-Lizenz zunutze und bringt einen Kader von 150 aktuellen Sportlern und 25 NBA-Legenden ins Spiel. Hinzu kommen natürlich noch allerhand Streetball-Meister. Es gilt also, zuvor die berühmten Herrschaften im NBA-Challenge- oder im Be-A-Legend-Modus freizuspielen. Bei zuletzt genanntem kriert ihr euch einen Spieler und schickt ihn mit zwei weiteren auf die Streetball-Flächen. In jeder Stadt warten ein anderes Turnier oder ein anderer Court, und ihr zeigt, was ihr auf dem Kasten habt. Die Spiele laufen meist so lange, bis eine Mannschaft 21 Punkte erreicht hat. Bis auf die Ausnahmen einiger Challenges wird nach diesem Prinzip gespielt. Das heißt: Die Partie geht nur bis zwölf und nur Dunks bringen Punkte. Nach jeder siegreichen Auseinandersetzung erhält man nicht nur Fertigungspunkte, um den krierten Basketballer aufzumotzen, sondern auch einen Spieler aus der gegnerischen Mannschaft, der in Zukunft für euch die Körbe werfen wird. Und noch eine große Veränderung gegenüber dem Vorgänger: Das eigene Team darf nun höchstens aus fünf Sportlern bestehen. ■ HS

Authentisches Feeling

Neben den sieben originalgetreu nachgebaute Streetball-Flächen aus den Staaten versetzt euch ein exzellenter HipHop- und Drums 'n' Bass-Soundtrack regelrecht auf die Hinterhöfe und Courts des Spiels. Um ein paar Interpreten aufzuzählen: Just Blaze, Nate Dogg, MC Lyte, Dilated Peoples, Benzino, Lords of the Underground, Erick Sermon feat. Redman uvm..



○ Je länger eure Combo ist, desto schneller ladet ihr den Gamebreaker auf.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Sportspiel	Entwickler	EA Sports Big
Spieler	1-4	Erhältlich ab	2. Mai
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Wahnsinn! Mehr Sportler, mehr Tricks, mehr Modi, mehr Fun und mehr Action als im Vorgänger.



Auch erhältlich:
Die 2er Disc
X-Treme Edition
mit über
4 Stunden
Bonus-Material
ab jetzt auf DVD!

2 AB 1. MAI
IM KINO

STELL DICH DEINER VERGANGENHEIT!



Trete deinen Schöpfern bei Waffe X gegenüber und setze deine Krallen, Kombos und Selbstheilungskräfte in wilden Attacken oder Stealth-Angriffen ein.



Wecke deine Mutantensinne, um deine Gegner anhand ihrer Geruchsfährten oder Wärmespuren aufzuspüren.



Bekämpfe Sabretooth™, Wendigo™, Juggernaut™ und Magneto™, während Professor X™ und Beast™ dir auf der Suche nach einem Gegengift helfen, das dein Leben retten soll.

X-MEN™ 2 WOLVERINE'S REVENGE™

DAS ABENTEUER
DEINES LEBENS

www.wolverinesrevenge.com



PlayStation 2



Screenshots aus der PlayStation 2-Version.

X2-Filmelemente: © 2003 20th Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. MARVEL, X-MEN, Wolverine und alle Marvel-Charaktere sowie die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden unter Genehmigung verwendet. © 2003. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Spielcode: © 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM und ® are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de



In EAs neuestem F1-Titel dauert eure Fahrerkarriere endlich einmal länger als nur eine Saison.



Der übertriebene Windschatten aus F1 2002 wurde abgeschafft.



Auch auf nasser Piste kommt das Fahrmodell gut zur Geltung.

Interaktive Boxenstopps



Bei F1 Career Challenge trifft ihr wieder auf die interaktiven Boxenstopps. Die laufen zwar größtenteils automatisch ab, an Schlüsselpunkten, etwa am Start des Speedlimits, oder beim Einlenken zum Boxenplatz, greift ihr aktiv ein. Je nachdem, wie gut eure Reaktion ist, verliert oder gewinnt ihr beim Tanken und Reifenwechsel Zeit.

PS2 2001 die 2000er-Saison spielen und dann ein Jahr warten, 2002 die 2001er-Saison spielen und wieder ein Jahr warten, 2003 die 2002er-Saison spielen... So ähnlich sah das für F1-Fans bisher auf der PlayStation2 aus. Stoff, um in den F1-Zirkus einzutauchen, gab es in letzter Zeit wirklich genug. Doch dauerte

der Ausflug höchstens ein virtuelles Jahr lang, da immer nur ein, meist das vergangene WM-Jahr simuliert wurde. Auch das im Mai erscheinende F1 Career Challenge kann nicht mit aktuellen 2003er-Daten aufwarten. Doch wie der Name schon sagt, dürft ihr endlich einmal eine komplette Karriere in Angriff nehmen. O.k., komplett ist vielleicht

übertrieben, doch dauert sie immerhin von 1999 bis 2002 – länger, als es im Durchschnitt echte Fahrer schaffen.

Pflichtprüfung

Bevor es jedoch ins Stahlgewitter eines richtigen Rennens geht, müsst ihr erst eure Superlizenz machen. Zehn Fahrprüfungen mit steigendem Schwierigkeitsgrad erwarten euch hier. Je nachdem, ob und wie gut ihr sie besteht, werden danach einige (bis zu drei) Teams auf euch aufmerksam und bieten euch Verträge an. Ausgeschlossen sind für den Anfang aber absolute Spitzenrennställe: Der 99er-Benetton ist das Höchste der Gefühle, für die höheren Weihen müsst ihr euch erst empfehlen. Das schafft ihr, indem ihr die ständig wechselnden Vorgaben für das nächste



Geschafft! Ihr habt die Superlizenz und Angebote der ersten Teams. Die noch etwas unbeholfene Grafik wird bis zum Release überarbeitet.



In der F1-Fahrschule: Noch ist euer Renner blütenweiß und frei von Sponsoren-Aufklebern.



⊙ Massenkollision voraus: Nicht verwickeln lassen, sonst ist euer Rennziel unerreichbar.

Rennen erfüllt und dadurch Reputationspunkte scheffelt. Die Vorgaben sind eng an die Realität angelehnt: Sitzt ihr nur in einem Mittelklasseboliden, erwartet man auch keine Siege oder Podestplätze von euch. Scheitert ihr an den Ansprüchen, droht das vorzeitige Ende der Karriere oder zumindest die Zwangsversetzung in ein Hinterbänklerteam. Soweit wir das bei der ersten Präsentation der Beta-Version beurteilen konnten, ist EA Sports der Karriere-Modus sehr gut geglückt. Er wirkt dynamisch, bleibt durch die wechselnden Vorgaben Rennen für Rennen spannend und lässt das Piloten-Dasein viel lebendiger erscheinen als bisher. Insgesamt erinnert er ein wenig an das System aus V-Rally 3.

Mehr Realismus!

Bei all dem Karrierebimborium wurden die restlichen Aspekte des Spiels aber beileibe nicht vergessen. Speziell in Richtung Realismus wurden die Rennen schwer getrimmt. Neben einer ver-

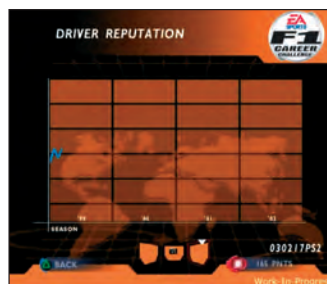
besserten KI, bei der angeblich mancher Star schon aufgrund seines Fahrstils identifiziert werden kann, betrifft das vor allem das Fahrverhalten. Eine knochenharte Simulation (wie etwa das PC-Pendant) wird auch F1 Career Challenge nicht sein. In der höchsten Komplexitätsstufe fällt es aber nun deutlich schwerer, den Untersatz auf der Straße zu halten. Passend dazu schicken die Entwickler den übertriebenen Windschatten in Rente. Nicht nur die farbigen Balken zur Anzeige desselben sind weg, auch die Sogwirkung bewegt sich wieder auf normaler Ebene. Umfangreicher sind eure Optionen im Setup, das ihr passend zum gestiegenen fahrerischen Anspruch feinfühler einstellen könnt. Bei der Grafik hat sich rein optisch zwar wenig verbessert, doch soll die Framerate deutlich stabiler sein als beim Ruckelkönig F1 2002.

4 Jahre oder 1 Rennen

Schon beim Vorgänger war das üppige Drumherum eine Stärke. Und auch



⊙ Als es Jaguar noch nicht gegeben hat: Im 99er-Stewart-Ford unterwegs in Spa-Francorchamps.



⊙ Eure Reputations-Kurve entscheidet über den Verlauf eurer Karriere.



⊙ Über PDA bekommt ihr das gewünschte Ergebnis fürs nächste Rennen mitgeteilt.

diesmal gibt es viele der Atmosphäre förderliche Details zu bestaunen: Etwa den umfangreichen Boxenfunk oder das bekannte Prinzip der „EA-Karten“. Die bekommt ihr für Erfolge und sie sind eine Art Währung für Gimmicks und Extras. Trotz aller beifälliger Innovationen beherbergt das neue Konzept auch einige Fallstricke. Wer etwa mit seinem Lieblingsteam – speziell wenn es Ferrari, McLaren-Mercedes oder Williams-BMW heißt – einfach mal eine Saison nachspielen will, guckt in die Röhre. Ihr müsst euch erst hocharbeiten oder seid auf ein Einzelrennen beschränkt: Eine Auswahl, die bestimmt nicht jedem gefällt. Auch für die Anhänger topaktueller Saisondaten hat F1 Career Challenge eine Enttäuschung parat. Wie bereits eingangs erwähnt, sind die 2003er-Teams und Piloten nicht berücksichtigt worden. Da wurden wir von EA Sports in der Vergangenheit bereits mit Aktuellerem verwöhnt. Doch das sind nur kleine Schlaglöcher: Der neue Ansatz sorgt unserer Meinung nach für ein deutlich intensiveres F1-Gefühl. Auf der nächsten playTV-DVD dürft ihr euch aller Voraussicht nach selbst ein Bild machen, begleitet von einem Video-Interview mit dem Producer. ■ MG

Die größten F1-Loser

<http://f1rejects.crosswinds.net/>

Eine der besten F1-Seiten im Internet: Hier geht es nicht um die glamourösen Siege, Jahrhunderttalente und Wunderautos, sondern um die größten Flops und Flaute in der Formel 1. Penibel recherchiert und amüsant geschrieben, gibt diese Seite einen interessanten Einblick in die Welt der F1-Hinterbänker und -Versager. Leider nur auf Englisch.

PLAY-DATEN

Genre	Rennspiel	Entwickler	EA Sports
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Mai
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Klappt es mit dem Karriere-Modus, dürfte uns (endlich mal wieder) ein völlig neues F1-Gefühl auf der PS2 bevorstehen.

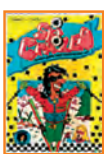


JAK II

Das dynamische Duo kehrt zurück! Exklusive Details über das Jump'n-Run-Highlight 2003.

**Naughty Dog
Garage Games**

1986:
Ski Crazy
(Apple II)



1988:
Dream Zone
(PC/Ami-
ga/Atari
ST/Apple
II/MS)



1989:
Keef the Thief
(PC/Ami-
ga/Atari
ST/Apple
II/MS)



1991:
Rings of
Power
(Sega
Genesis)



1994:
Way of
the Warri-
or (3DO)



Der Schein trügt. Die kleinen Biester haben es in sich.



Auch im zweiten Teil trifft ihr auf sonderbare Gestalten.



„Spyro steuert sich wie die Exxon Valdez“ schmiss Jason Rubin, Präsident von Naughty Dog, seinem Kollegen Ted Price auf der diesjährigen Game Developers Conference in San José an den Kopf. Der Präsident von Insomniac konterte damit, dass Crash Bandicoot: Warped (1998, PSone) jegliche Innovationen vermissen lasse und dass die Mini-Games eine billige Kopie jener aus Spyro: Year of the Dragon (2000, PSone) seien.

Der diesjährige Battle-Talk uferte noch weiter aus – auch die PS2-Hits Ratchet & Clank bzw. Jak and Daxter: The Precursor Legacy kamen nicht ungeschoren

davon.

Bei der Entwickler-Konferenz stand auch das Thema „Sequels“ auf der Tagesordnung. Hier kam erstmals Jak II, der PS2-Nachfolger zu Jak and Daxter, zur Sprache.

Altes, neues Duo

Na logo! Nach dem offenen Ende von Jak and Daxter: The Precursor Legacy war ein zweiter Teil nur eine Frage der Zeit. Ersten Informationen nach, die aus dem Hause Naughty Dog gesickert sind, wird der Handlungsstrang von Jak II durchdacht und komplexer gestaltet sein. Genaue Storydetails hält die 1986

von Jason Rubin und Andy Gavin gegründete Software-Firma noch geheim. Darüber wird die Pressekonzferenz von Sony Computer Entertainment America am Vortag der E3-Messe im Mai 2003 Aufschluss geben.

Einem alten Fuchs kann man bekanntlich keine neuen Tricks beibringen. So ist und bleibt Daxter der alte Klugscheißer – aus dem Vorgänger bekannt. Doch die Zeit ist nicht spurlos an ihm vorbeigegangen. Seine Sprüche gehen jetzt direkt unter die Gürtellinie. Auch Jak ist älter und reifer geworden. Aus dem einst netten Blondschoß ist nun ein erwachsener und frecher Jump'n-Run-Akteur geworden. Die Entwickler gehen davon aus, dass Jak II in den USA aufgrund verbaler Ausfälle ein Teen Rating – in Deutschland vergleichbar mit der USK-Einstufung „geeignet ab 16 Jahren“ – erhalten wird. Das wäre eine Premiere für Naughty Dog, denn alle Crash-Bandicoot-Titel sowie Jak and Daxter: The Precursor Legacy waren weltweit für alle Altersklassen freigegeben.



Da hat doch bestimmt wieder jemand eine dicke Lippe riskiert.



Mit schwerem Geschütz ist nicht zu spaßen.

Naughty Dog History



1996:
Crash Bandicoot (PSone)



1997:
Crash Bandicoot 2:
Cortex Strikes Back
(PSone)



1998:
Crash Bandicoot:
Warped (PSone)



1999:
CTR: Crash Team Racing
(PSone)



2001:
Jak & Daxter:
The Precursor Legacy
(PS2)



○ In vielen Fahrzeugen könnt ihr die riesige Stadt erkunden.



○ Die beiden müssen aufpassen, dass sie nicht unter die Räder kommen.



○ Die dunkle Seite. In Jak II kann sich Jak verwandeln.

„Das zweite Produkt ist anders und ist eine Reaktion auf den Markt. Jak und Daxter: The Precursor Legacy hat sich zwar weltweit über zwei Millionen Mal verkauft, doch hat sich das Spiel nicht so gut verkauft wie die Crash-Bandicoot-Titel.

Wir versuchen, Jak und Daxter nun ein wenig erwachsener werden zu lassen. Denn mit jedem Jahr werden auch wir alle älter!“, verriet Jason Rubin in einem Interview.

New Jak City

Das klingt zwar alles gut und schön, versucht man doch jetzt, mit Jak II ein älteres Publikum zu erreichen. Dabei orientiert man sich an Megasekern wie GTA – nicht nur bezüglich der Verkaufszahlen.

Das Hauptaugenmerk im neuen Spiel liegt auf einer riesigen Stadt. Sie ist vergleichbar mit der Insel aus dem Vorgänger. Die Dimensionen haben im Vergleich zum Erstlingswerk gewaltige Ausmaße angenommen. Allein diese Stadt ist mehr als 20 Mal so groß wie alle bekannten Jak-and-Daxter-Level. In der City könnt ihr mit jedem x-beliebigen Fahrzeug durch die Gegend düsen. Zum Teil findet ihr auch andere nützliche Gimmicks in den Levels. Sobald ihr einen Gegenstand gefunden habt, steht euch dieser jederzeit zur Verfügung. In einer Stage erhaltet ihr ein Hoverboard, mit dem ihr durch alle Areale skaten könnt. Im Vorgänger heizte man bereits mit einem Speedbike durch einige Abschnitte, doch war die Bewegungsfreiheit dort noch sehr eingeschränkt.

Toys for big Boys

Neben euren Fäusten kommen in Jak II erstmals Feuerwaffen zum Einsatz. Im Laufe des Abenteuers stößt man vier unterschiedliche Waffen, darunter auch ein Lasergewehr, auf. Sämtliche Wummen haben eine manuelle Zielfunktion. Mit diesem Feature könnt ihr die abwechslungsreich gestalteten Gegner punktgenau anvisieren und erledigen.

Das Eliminieren von Feinden bringt dem Duo wertvolle Punkte. Mit einem guten Auge landet ihr Volltreffer, was euch noch mehr Punkte beschert. Auf einem Trainingsgelände übt Jak an Pappkameraden, bis er die Schießbeisen vollends unter Kontrolle hat. Die gesammelten Punkte könnt ihr dann später gegen Goodies eintauschen. Allerdings macht Entwickler Naughty Dog bislang einen Hehl aus den Details zu diesen Gegenständen.

Blickt man hinter die Kulisse, wird Jak II wieder ein PS2-Grafikfeuerwerk par excellence werden. Allerdings wird der kunterbunte Look von Jak and Daxter: The Precursor Legacy einem futuristisch-düster anmutenden Ambiente zum Wohle des Jump'n-Run-Highlights in spe weichen müssen... ■ AS



○ Jak trainiert, denn wer besser trifft, macht mehr Punkte!

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Naughty Dog
Spieler	1	Erhältlich ab	tba
Hersteller	SCEA	Preis	ca. 60 Euro

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

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Jak II knüpft nahtlos am Vorgänger an. Spitzenoptik und kesse Sprüche verheißen ein Jump'n-Run-Feuerwerk.

BREATH OF FIRE

Dragon Quarter



Capcoms beliebte Rollenspielserie hat endlich den Sprung auf Sony's Next-Gen-Konsole geschafft.



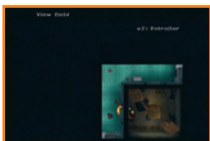
Pro Kampf könnt ihr drei normale und drei Magiefallen setzen.



Hindernisse könnt ihr auch taktisch in eure Kämpfe einbeziehen.

Auf einen Blick

Im Kampf-Modus könnt ihr die Gegend aus drei verschiedenen Blickwinkeln begutachten. Auf diese Weise könnt ihr beispielsweise Gegner entdecken, die sich hinter Mauern oder anderen Hindernissen verstecken wollen. Auch findet ihr so am besten Schlupfwinkel für euch selbst.



Spätestens im Sommer werden auch PAL-Rollenspieler die beliebte Breath-of-Fire-Saga auf ihren 128-Bit-Maschinen spielen können. Doch hat sich die Wartezeit auf den fünften Teil überhaupt gelohnt? Grafisch ist jetzt auch Capcom auf den Cel-Shading-Zug aufgesprungen, der immer schneller fährt. Daran gibt es auch nichts auszusetzen, den gut animierten Charakteren steht dieser Look einfach hervorragend.

Eingesperrt

Ebenso verhält es sich mit den Arealen. Zwar werdet ihr nie das Licht der Oberwelt erblicken, aber die riesige und detailreiche unterirdische Basis ist gekonnt in Szene gesetzt worden und fügt sich optimal ein in die Atmosphäre des Spiels.

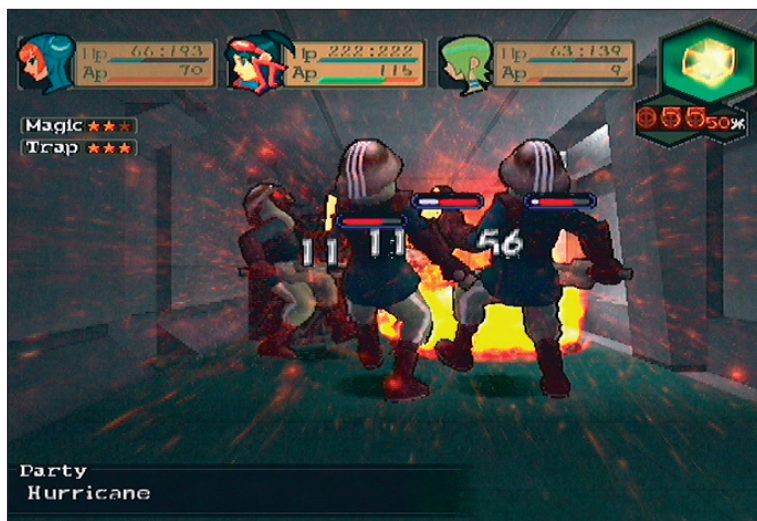
Der größte Unterschied zu den Vorgängern ist beim komplexen Kampfsystem zu finden: Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl von Action-Points (AP). Im Kampf kostet jeder Schritt, jeder Einsatz einer Fähigkeit und jede Zauberei eine gewisse Anzahl der APs. Es gibt für jedes einzelne der zahlreichen Monster eine besonders effektive Angriffsart, somit hat die Wahl der richtigen Strategie eine große Bedeutung. Macht ihr gra-

vierende Fehler, könnte selbst ein kleines Insekt euer Untergang sein. Durch das Combosystem (ihr könnt die diversen Schlagvarianten aneinanderreihen) könnt ihr mehr Trefferpunkte erzielen. Alles in allem ist das Kampfsystem perfekt ausgewogen, vorausgesetzt man verliert nicht bereits die Lust, bevor man alles so richtig verstanden hat. Das nämlich kann schon ein Weilchen dauern.

Umfangreich

Solltet ihr merken, dass euch die Kämpfe über den Kopf wachsen, habt ihr zwei Möglichkeiten: Aufgeben oder noch mal anfangen. Erneut loslegen könnt ihr entweder vom Anfang oder vom letzten Speicherpunkt aus. Bei der zweiten Möglichkeit büßt ihr ein paar Erfahrungspunkte, ein bisschen Geld und ein paar Items ein, seid aber im

Gegensatz zu eurem vorangegangenen Spiel etwas stärker und besitzt gleich zu Beginn bessere Items etc. Damit kommt ihr natürlich leichter voran. Auch solltet ihr eure Entscheidung von eurem D-Ratio abhängig machen. Dieses lädt sich durch den Einsatz von bestimmten Fähigkeiten auf. Ist die Anzeige bei 100 Prozent angekommen, habt ihr verloren und müsst wiederum entscheiden, von wo aus ihr neu starten wollt. Beginnt ihr das Spiel von vorne, wird der Counter auf null gesetzt, startet ihr hingegen beim Savegame, wird die Prozentzahl des entsprechenden Spielzustandes übernommen. All das eröffnet euch eine Fülle an taktischen Möglichkeiten. Sobald wir eine Test-Version vorliegen haben, werdet ihr mehr erfahren. Strategen sollten sich den Titel auf jeden Fall vornehmen. ■ HS



In der Biest-Form fegt man die Gegner weg wie nichts. Nebeneffekt: Das D-Ratio schießt regelrecht nach oben.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Capcom Japan
Spieler	1	Erhältlich ab	Sommer 2003
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Linearer Dungeon-Crawler, der vor allem durch sein ausgeklügeltes Kampfsystem begeistern wird.

XGRA

Echte Rennfahrer-Karrieren, langsamere Bikes, realistischere Grafik: Auch 2025 hat die Extreme-G-Serie einiges zu bieten.



Die Grafik ist etwas gesetzter und düsterer als beim Vorgänger.



Manche Waffen lösen wahre Explosions-Kettenreaktionen aus.

PS2 Richtige Fahrer-Karrieren sind derzeit ein absolutes In-Thema bei Rennspielen. Und so legt auch XGRA, der jüngste Spross aus Acclains superschneller Extreme-G-Racing-Reihe, sehr viel Wert auf dieses Feature. Genauer gesagt sogar größten Wert, denn die Cheltenham Studios (Dakar 2) meinen, dass sie darauf das Hauptaugenmerk bei der Entwicklung gelegt haben. Zwar gab es schon beim Vorgänger XG3 einen Karriere-Modus, doch war der auf ein relativ starres „kämpfe dich mit deinem Bike durch die verschiedenen Klassen“ beschränkt. Jetzt aber erinnert das System fast schon frapierend an das ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellte F1 Career Challenge. Ihr schließt euch einem Team an und bekommt für jedes Rennen neue Vorgaben. Versagt ihr, wird die Stimmung schlechter oder ein Rauswurf steht bevor. Erfüllt ihr sie, herrscht nicht nur eitel Sonnenschein,

sondern auch andere Rennställe werden auf euch aufmerksam und bieten euch einen möglicherweise deutlich lukrativeren Vertrag an. Auf diese Weise arbeitet ihr euch langsam zum Starpiloten hoch.

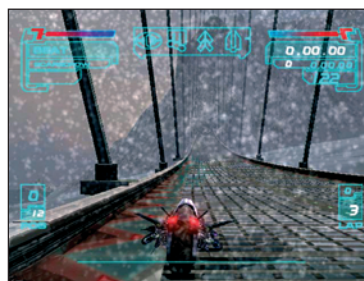
Straßenkampf

Damit die Arbeit mehr Spaß macht, haben die Entwickler das Renntempo ein wenig verlangsamt. Der extrem heftige Schwierigkeitsgrad von XG3 in den höheren Levels wird dadurch deutlich entschärft. Damit einher geht ein völlig neu konzipiertes Waffensystem mit mehr als 25 verschiedenen Arten. Wie gewohnt findet ihr sie quasi auf der Straße. Allerdings sind sie nicht mehr ausschließlich direkt gegen die Konkurrenz einsetzbar. Ihr dürft auch die Strecke „attackieren“, um so eventuell das Vorankommen des Gegners zu erschweren. Insgesamt erwarten euch sieben Szenarios mit diversen Kursvarianten. Die sind größtenteils

sehr verwinkelt und stellen somit hohe Ansprüche. Die verschiedenen Meisterschaften müsst ihr nicht linear abklappen, sondern ihr könnt eure Karriere bis zu einem gewissen Grad frei planen, also selbst entscheiden, bei welchen Serien ihr mitfahren wollt.

Wetterföhlig

Auch grafisch haben die Macher nicht auf der Stelle getreten. Der extrem bunte Stil des Vorgängers wich einer dezenteren, etwas düster und natürlich wirkenden Atmosphäre. Besonders gelungen sind dabei die Wettereffekte, die euch auch fahrerisch vor einige Herausforderungen stellen. Dazu gesellen sich Soundtrack- und -effekte in feinstem Dolby Pro Logic 2. Wenn alles klappt, sollt ihr im August erstmals in den futuristischen Sattel von XGRA klettern dürfen. ■ **MG**



Ski und Rodel gut: Die Wettereffekte machen einen viel versprechenden Eindruck.

Die Extreme-G-Serie



1997 ist der erste Teil der Extreme-G-Serie erschienen, damals exklusiv für das Nintendo 64. Damit wollte Acclaim die Wipeout-Serie auf der PlayStation attackieren. Qualitativ gelang das ganz gut, kommerziell war dem Titel, wie auch seinem schwächeren Nachfolger, kein großer Erfolg beschieden. 2001 griff man mit XG3 wiederum ein Wipeout an, diesmal jedoch auf der gleichen Plattform.



Futuristische Bikes und Gebäude wie eh und je – XGRA spielt im Jahr 2025.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Rennspiele	Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Spieler	1-2	Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.acclaim.de

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Aus XGRA könnte das werden, was Acclaim schon mit XG3 vorhatte: Eines der schnellsten und komplettesten Action-Rennspiele überhaupt.

P.T.O. IV



Spannende Duelle im Atlantik und im Pazifik! Das Marine-Strategiespiel mit viel Tiefgang aus dem Hause Koei!



Die Schiffe tragen historisch korrekte Namen.



Entscheidungen trifft man auf dem Schlachtplan.

Die Titanic der Militärgeschichte



Die Bismarck war zum Zeitpunkt ihres Untergangs im Mai 1941 das wohl modernste und schlagkräftigste Schlachtschiff ihrer Zeit. Ihre Geschichte könnte nicht spannender sein: gesucht, gejagt, selbst zum Jäger geworden, wieder gejagt, entkommen, wiederentdeckt, vernichtet.

Die Bismarck sinkt rund 300 Seemeilen nordwestlich der Westküste Frankreichs (48° 10' Nord, 16° 12' West). Während der acht Tage andauernden und zugleich einzigen Feindfahrt der Bismarck verloren fast 3.500 Seemänner auf Seiten der Deutschen und Briten ihr Leben in der größten Verfolgungsjagd der Seekriegsgeschichte.

PS2 Im Westen ein unbeschriebenes Blatt, in Fernost seit Jahren ein Hit: Koeis Pacific-Theatre-of-Operations-Serie, kurz P.T.O., ist seit 1992 in Japan eine feste Strategie-Größe. Unter dem Namen Teitoku no Ketsudan ist 1992 für Mega Drive und SNES der 1. Teil erschienen. In regelmäßigen Abständen folgten P.T.O. II (SNES, PSone, Saturn, ab 1995) und P.T.O. III (PSone, Saturn, 1997) ausschließlich in Nippon.

Späte Einsicht: Mehr als zehn Jahre später veröffentlichte Koei nun die PlayStation2-Variante P.T.O. IV erstmals auch in den USA.

Versenkt die Bismarck!

Obwohl 15 kurze Szenarios auf Seiten der Deutschen, Japaner, Engländer und Amerikaner zum Umfang gehören, steht der Campaign-Modus im Mittelpunkt. Je nach Nation und der damit verbundenen politischen Lage sticht man in den Jahren zwischen 1939 und 1941 in See. Rund um den Kriegsschauplatz Europa entbrennen erbitterte Kämpfe um die Vorherrschaft im Atlantik und im Mittelmeer. Ein zweites Schlachtfeld ist der asiatische Pazifikraum.

Alle Entscheidungen und Vorbereitungen werden im Hauptquartier auf Rundenbasis getroffen. Hierzu gehören die Koordination der Infrastruktur (Telekom-

munikation, Industrie, Stahl ...), die Entwicklung von neuem Kriegsgerät, die finanzielle Unterstützung der Achsmächte bzw. der Alliierten usw... Auf militärischer Ebene gestalten sich die Aufgaben mit dem Bau von diversen Anlagen, der Zusammenstellung und der Vergabe von Marschbefehlen an Kampfverbände sowie mit der Ernennung von Schiffskommandanten sehr abwechslungsreich.

Klar zum Gefecht!

Nachdem die einzelnen Verbände delegiert worden sind, läuft man mit maximal drei Konvois mit je 16 Schiffen ins feindliche Gewässer aus. Die Zusammensetzung der Flotte kann vor jeder Feindfahrt neu festgelegt werden. So fahren zumeist U-Boote im Kielwasser der Schlachtschiffe, Kreuzer und Zerstörer. Die Aufklärung übernehmen Flugzeuge, die in Küstennähe stationiert, auf einem Schiffskatapult befestigt, oder auf einem Flug-

zeugträger in Alarmbereitschaft sind. Bei Feindkontakt laufen alle Gefechte in Echtzeit ab – Zeitraffer ist allerdings möglich. Hierbei kann man Kommandos ausführen lassen, wie etwa den Einsatz von Torpedos, Frontalangriffe oder Flakabwehr – manuell oder auch von der CPU. Der Ausgang einer Schlacht hängt dabei nicht nur von der Größe der Schiffe ab, sondern auch davon, ob die Brücke mit einem hochrangigen Marine-Offizier besetzt ist oder nicht. **■ DG**



Jede Streitkraft hat eine anders gestaltete Kommandozentrale.



Befindet sich ein hochrangiger Offizier an Bord, ist das Schiff schlagkräftiger.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Strategie	Entwickler	Koei
Spieler	1	Erhältlich ab	bereits erhältlich (USA)
Hersteller	Koei	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.koei.co.jp

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

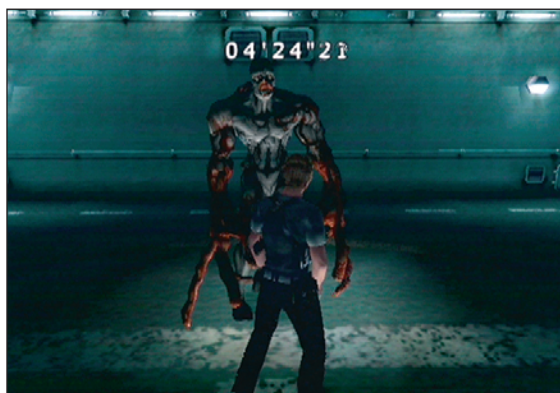
Strategie-Spiel mit enormem spielerischen Tiefgang und ausgefeilter Handhabung.

RESIDENT EVIL DEAD AIM

Ein Neuanfang auf Raten...? Die Survival-Horror-Serie kehrt durchs Hintertürchen zur PlayStation2 zurück!



⊖ Knapp bemessene Zeitlimits verbreiten Panik!



⊖ Der Tyrant steckt enorm viel Treffer weg.

PS2 Mitte Februar hat Capcom in Japan Gun Survivor 4: BioHazard – Heroes Never Die veröffentlicht. In den USA und hierzulande wird der Titel unter dem Namen Resident Evil: Dead Aim erscheinen. Erfreulicherweise wird abermals eine zeitgemäße 50/60Hz-Option geboten.

Die Trendwende

Resident Evil: Dead Aim macht der Kult-Survival-Horror-Serie alle Ehre. Unter anderem hat diesmal die Story Hand und Fuß. Das Drehbuch nimmt direkten Bezug auf die Ereignisse von Resident Evil Code: Veronica (X), spricht auf die Ereignisse im Pariser Umbrella-Labor, in welches Claire Redfield am 17. Dezember 1998 eingebrochen war, um eine Spur von ihrem Bruder Chris zu finden.

Aus diesem Komplex haben rund vier Jahre später Terroristen eine große

Menge des T-Virus' gestohlen. Ihr Anführer, der Ex-Umbrella-Angestellte Morpheus D. Duvall, hat im Anschluss ein Kreuzschiff von Umbrella unter seine Kontrolle gebracht. Sowohl die Besatzung als auch die Passagiere hat er mit den tödlichen Erregern infiziert.

Ebenfalls an Bord befinden sich der US-Offizier Bruce McGivern und die chinesische Agentin Fon Lin. Allerdings sind die beiden aus verschiedenen Motiven hinter dem Attentäter her...

Im Fadenkreuz...

Wie einst Jill Valentine und Carlos Oliveira (in Resident Evil 3: Nemesis) oder Claire und Chris Redfield (in Resident Evil Code: Veronica X) vereinen auch Bruce McGivern und Fon Lin ihre Kräfte. Laut Skript wechselt der Spieler gelegentlich zwischen beiden Figuren hin und her. Besonders auffällig: Der US-Amerikaner spielt die Haupt-, die Chinesin eher eine Nebenrolle.

Der gesamte Aufbau von Resident Evil: Dead Aim erinnert an die reguläre Resident-Evil-Tetralogie. Da man die Akteure entweder mit dem Joypad, mit einer USB-Maus oder mit der Gun-Con2-Lichtpistole steuert, wurde die Rätselvielfalt reduziert. In erster Linie bestehen die Ereignisse jetzt im Betätigen von Schaltern oder dem obligatorischen Transportieren von Gegenständen von Punkt A nach Punkt B.

Maßgeschneidert auf die Namco-Plastik-Wumme sind die Konfrontationen mit den Untoten, Hunter b, Tyrants etc... Der Clou: Bei den Schusswechseln zoomt das Geschehen beim Abdrücken von der Third-Person-Sicht in die Ego-Perspektive. Lange Rede, kurzer Sinn: Dem Anschein nach kehrt Resident Evil durchs Hintertürchen auf die PlayStation2 zurück! **■ DG**



⊖ Als Speicherstellen dienen die Schreibmaschinen. Farbbänder werden nicht benötigt.



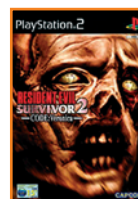
⊖ Wird man von den Zombies gebissen, kann man sie sich auf Button-Druck vom Leib stoßen.



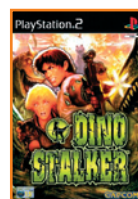
Gun-Survivor-Spielografie



Resident Evil: Survivor PSone, 2000



Resident Evil Survivor 2: Code Veronica PlayStation 2, 2001



Dino Stalker PlayStation 2, 2002



Resident Evil: Dead Aim PlayStation 2, 2003

PLAY-DATEN

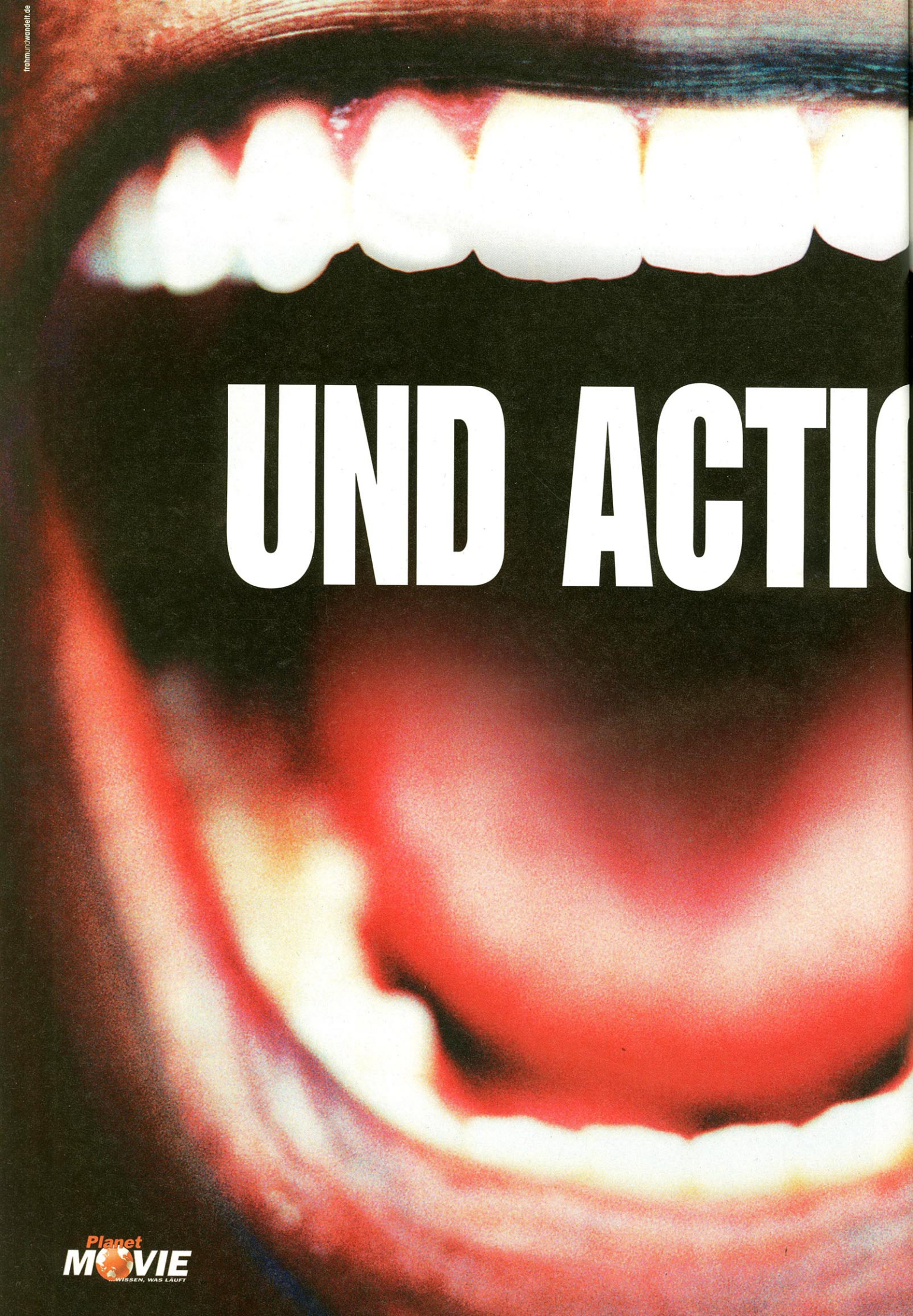
Genre	Lightgun-Shooter	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	Sommer 2003
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Resident Evil „light“: Das umschreibt den Lightgun-Shooter Resident Evil: Dead Aim am besten.



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!

THE HOBBIT

Nicht auf die Größe kommt es an! In diesem Abenteuer ist der kleine Hobbit der größte Held von allen!

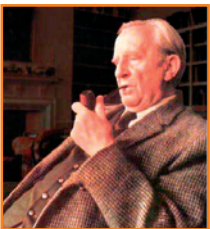


○ Mit seinem Schwert „Stich“ ist Bilbo in Kämpfen gut gerüstet.



○ Der Hobbit ist nicht nur zu Fuß unterwegs.

Der Erfolgsautor



John Ronald Reuel Tolkien wurde 1892 in Bloemfontein, Südafrika, geboren und lebte seit 1896 in England. Er war Professor für germanische Philologie in Oxford. Im Alter von 81 Jahren starb er 1973 in Bornemouth, England. Seine Werke „Der kleine Hobbit“ und „Der Herr der Ringe“ haben weltweit einen wahren Tolkien-Kult heraufbeschworen.



J.R.R. Tolkiens Roman „Der Herr der Ringe“ ist wohl fast jedem ein Begriff. Nicht umsonst hat sich das Buch weltweit über 100 Millionen Mal verkauft. Aber spätestens seit der Verfilmung des Fantasie-Epos' durch Peter Jackson ist die Saga wieder in aller Munde. Das Entwicklerstudio Inevitable Entertainment hat sich nun dem Erstlingswerk des Bestsellerautoren, „Der kleine Hobbit“, angenommen.

Beutelhaldenweg 4

In dem Action-Adventure übernimmt ihr die Rolle von Bilbo Beutlin. Er ist ein kleiner Hobbit, der mehr oder weniger aus Versehen in sein Abenteuer hineinstolpert. Die Geschichte des Spiels orientiert sich an dem gleichnamigen Roman-Klassiker Tolkiens.

Im friedlichen Hobbiting verbringt Bilbo sein wenig abenteuerliches Leben. Eines Tages kommt der legendäre Zauberer Gandalf zusammen mit 13

Zwergen nach Beutelsend. Der Schatz der Zwerge ist verschwunden. Der Drache Smaug hat den Schatz geraubt und ihn in seinen Unterschlupf gebracht. Ohne große Worte oder Fragen macht sich Bilbo auf den Weg zum Einsamen Berg, um den Schatz wiederzubeschaffen.

Auf eurer Mission durchquert ihr Areale wie Esgaroth oder Düsterwald. Die Entwickler haben zu den bekannten Stages auch neue Locations hinzugefügt, wie z.B. eine Goblin-Höhle. Der Aufbau der Levels ist linear, habt ihr eines abgeschlossen, geht es weiter ins nächste.

Kleiner Mann ganz groß

Im Laufe des Spiels kommt es zu vielen Auseinandersetzungen, gegen mehr als 30 verschiedene Gegner muss sich Bilbo wehren. Mit dem Schwert „Stich“, einem Wanderstock oder Steinen geht ihr gegen die Widersacher vor. Die Kämpfe selbst sind anfangs

noch recht unkompliziert, später lernt ihr neue Moves hinzu und könnt Combos anwenden.

Das knuddelige Charakterdesign sowie die fröhlich-bunte Farbgebung verleihen The Hobbit ein authentisches Comicflair. Nicht nur optisch lässt The Hobbit erahnen, von welchem Titel sich die Programmierer haben inspirieren lassen. Das Spiel erinnert stark an Nintendos Zelda. Neben Kampf- und Jump'n-Run-Einlagen stehen Rollenspielerlemente klar im Vordergrund. Ihr unterhaltet euch mit verschiedenen Charakteren und kommt so an wichtige Informationen. Außerdem muss Bilbo auf seiner Reise viele unterschiedliche Rätsel lösen. Sowohl einfaches Hebel-Umlegen als auch komplexere Puzzles müssen gemeistert werden, genau wie in der Roman-Vorlage. Bis das Spiel Ende des Jahres erscheint, bleibt noch genug Zeit, den Klassiker zu lesen und sich so auf das Abenteuer des Herrn Beutlin vorzubereiten. **AS**



○ Bilbo muss viele kleine und große Rätsel lösen, um an den Zwergenschatz zu kommen.



○ Frodos Onkel trifft nicht nur bekannte Gesichter. Über 30 verschiedene Gegner stellen sich ihm in den Weg.

PLAY-DATEN



Genre	Action-Adventure	Entwickler	Inevitable Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Sierra	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.sierra.de

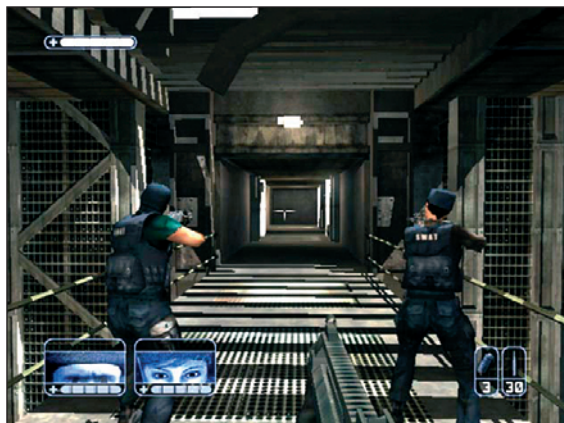
60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Nettes Adventure nach einer großartigen Roman-Vorlage. The Hobbit wird sicher nicht nur Tolkien-Freunde begeistern.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Wenn sie gerufen werden, ist es meistens fast schon zu spät. Übernimmt die Leitung eines SWAT-Teams und rettet, was zu retten ist.



○ Per USB-Headset gebt ihr eurem Team Anweisungen.



○ Wer sitzt denn da hinter Schwedischen Gardinen?

PSE Wir schreiben das Jahr 2018. Ihr seid einer von drei Soldaten der SWAT-Einheit: Global Strike Team. Jeder einzelne verfügt über eine spezielle Waffen- und Nahkampf-Ausbildung. Die Aufgabe des Teams besteht darin, Leben zu retten und international gesuchte Terroristen hinter Schloss und Riegel zu bringen. Mit neuester Waffentechnologie und High-Tech-Ausrüstung ausgestattet, werdet ihr von Mission zu Mission gerufen um gegen weltweit operierende Verbrechersyndikate vorzugehen.

Teamgeist

Ähnlich wie im Taktik-Shooter SOCOM: US Navy Seals erteilt ihr euren beiden Teamkameraden Befehle. Dies geschieht entweder über das Analog-

Pad eures Controllers oder per USB-Headset. Ihr nennt den Namen der Person und gebt ihr dann Befehle wie z.B.: „Öffnen“, „Laufen“, „Stop“, etc. So könnt ihr den Scharfschützen an einem strategisch vorteilhaften Ort positionieren, von wo aus er euch Deckung gibt.

SWAT: Global Strike Team ist zwar ein First-Person-Shooter, doch ist das Töten nicht zwingend. Die Wahl der Waffen kann über den Ausgang einer Mission entscheiden. Setzt Rauch- oder Tränengasgranaten ein, um eure Gegner für einen gewissen Zeitraum lahm zu legen. Mit Gasmasken stürmt ihr dann beispielsweise ein Gebäude und nehmt sie gefangen. Nachts bietet sich das Ausschließen der Lichter in Häusern an, um euren Widersachern die Sicht

zu nehmen. Ihr selbst behaltet dank Nachtsichtgerät immer den Durchblick. Zudem könnt ihr mit gezielten Schüssen in Beine oder Arme den Feind außer Gefecht setzen.

Ausgekochte Schlitzohren

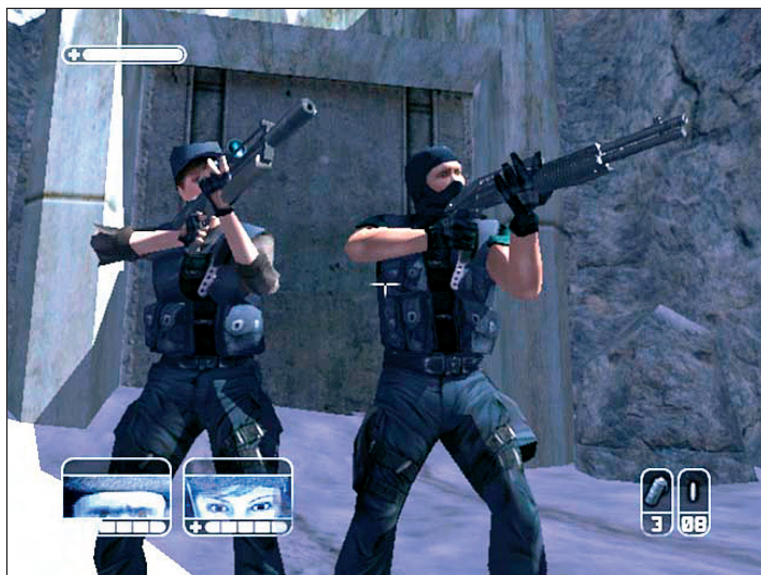
Die verschiedenen Gegner in SWAT: Global Strike Team räumen euch einen großen Handlungsfreiraum ein. Einige legen ein hohes Gewaltpotenzial an den Tag und ballern sofort drauflos. Andere hingegen heben die Hände und lassen sich Handschellen anlegen. Wartet ihr allerdings zu lange, überlegen es sich die Gegner noch einmal anders und greifen erneut zur Waffe. Ihr trefft aber nicht nur auf Terroristen. Es ist genauso wichtig, Zivilisten, die schnell zur Panik neigen, ruhig zu stellen.

Der Einzelspieler-Modus in SWAT: Global Strike Team wird in fünf Abschnitte mit insgesamt 21 Levels unterteilt sein. Auch wird es einen Multiplayer-Mode geben. In zehn Missionen könnt ihr im Kooperations-Modus gemeinsam für Recht und Ordnung sorgen oder euch mit einem Freund im Deathmatch eine heiße Hetzjagd liefern.

Die spezielle Grafik-Engine PFF (Photo-Realistic-Film-Filter) sorgt für einen sehr realistischen Look. ■ **AS**

SWAT, wat?

Die SWAT ist ein Sonder-einsatzkommando aus den USA. SWAT steht für „Special Weapons And Tactics“. Es wird bei besonderen Krisensituationen gerufen, in denen normale Polizeikraft nicht ausreicht. An erster Stelle steht bei den Einsätzen stets die Erhaltung menschlichen Lebens. Besteht eine unmittelbare Gefahr für Zivilpersonen oder Geiseln, greifen die Männer des SWAT-Teams sofort zur Waffe.



○ Das Team setzt sich aus Tomi Ono, Anthony „AJ“ Jackson und dem Kopf, Mathias Kincaid, zusammen.

PLAY-DATEN

Genre	Taktik-Shooter	Entwickler	Argonaut
Spieler	1-2	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

In SWAT: Global Strike Team ist Köpfchen gefragt. Bei Vivendis Taktik-Shooter führen viele Wege zum Erfolg.

BLACK & BRUISED



Vivendis bunte Cel-Shading-Keilerei verursacht bei Beat'em-Up-Fans nicht nur Schmerzen in den Fingern, sondern auch im Zwerchfell.

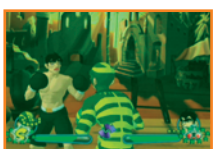


Die Power-ups tauchen den ganzen Bildschirm in grelle Farben.



Noch eine Rechte und El Luchadors Gegner ist K.O.!

A Boxer's Life



In diesem Spielmodus müsst ihr oft mit einem Handicap wie z.B. mit schlechter Sicht oder mit einem Zeitlimit kämpfen. In einem Fight der rot-haarigen Ally Gator trübt Rauch die Sicht, der Mexikaner El Luchador hat ein wenig grünen Schleim ins Auge bekommen.

PS2 Die Entwickler des Blutsauger-Actionspiels BloodRayne haben sich nach dem düsteren Abenteuer offensichtlich nach Frohsinn geseht. Kein Wunder, dass Black & Bruised das krasse Gegenteil von BloodRayne geworden ist. In dem knallbunten Arcade-Boxspiel steigt eine Riege witziger und farbenfroher Kämpfer in den Ring.

Get Ready...

Unter den 18 Charakteren tummeln sich tumbe Riesen, spielsüchtige Iren, kesse Cowgirls, agile Athletinnen, bizarre Mexikaner und noch ein paar andere, nicht minder merkwürdige Gestalten, die allesamt nur eines im Sinn haben – den Titel! Die Kämpfer treten in sechs Spielmodi gegeneinander an. Im Training macht ihr euch mit dem Schlagrepertoire der Boxer vertraut und lernt, vernichtende Kombos auszuteilen. Dazu gesellen sich die Varianten „Single Fight“, „Tournament“, „Survival“, „Multiplayer“ und der Story-Modus „Boxer's Life“. Dieser soll Spieler langfristig bei der Stange halten. Je nach Abschneiden eures Boxers gibt es unterschiedliche Videosequenzen und die Geschichte nimmt einen anderen Fortgang.

Beim Gameplay der Cel-Shading-Keilerei hat man offensichtlich bei Ready 2 Rumble Boxing und Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 abgeschaut. Ein besonderes Feature sind die Power-ups, die ihr während eines Kampfes durch gelungene Schlag-Kombos verdient. Beispielsweise fangen eure Boxhandschuhe plötzlich Feuer und ihr könnt eine besonders schnelle Abfolge von Punches und Jabs auf die Gegner abfeuern. Diese sind übrigens nicht dumm, sondern stellen sich, dank einer ausgereiften KI, auf euren Kampfstil ein. Wer also versucht, immer wieder den gleichen Schlag zu landen, der wird mit Sicherheit ein blaues Auge davontragen.

...to Rumble!

Zum Thema „blaues Auge“: Je mehr Treffer die Schläger einstecken, desto

verbeulter sehen sie aus. Man kann die blauen Flecken und Schwellungen deutlich an den Polygon-Kämpfern erkennen. In Sachen Grafik steht das bunte Boxer-Spektakel Konamis Fun-Boxern also in nichts nach. Auf der spielerischen Seite überzeugt ein schnell erlernbares aber schwer zu beherrschendes Kampfsystem, das mit Power-ups und Super-Moves aufwartet. Die sind mit Partikel- und Licht-Effekten spektakulär in Szene gesetzt worden. Die bunten Cel-Shading-Charaktere sehen super aus und sind fabelhaft animiert. Die Hintergründe einiger Levels allerdings können nicht mithalten. Während der verbissenen Kämpfe habt ihr jedoch ohnehin kaum Zeit, auf das Geschehen abseits des Rings zu achten! **■ MK**

PLAY-DATEN

Genre	Boxen	Entwickler	Digital Fiction
Spieler	1-2	Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Knallbunte Arcade-Schlägerei mit cooler Cel-Shading-Optik.



Der Boxer's-Life-Modus strickt eine Geschichte um die Kämpfe des gewählten Fighters.

DIE HARD: VENDETTA

Yippie-Ki-Ya, du Schweinebacke! Feinripp-Unterhemd-Träger und Action-Held John McLane lässt die Waffen sprechen!



○ P. Gruber rächt sich für den Tod seines Vaters an den McLanes.



○ John muss Geiseln befreien, aber auch welche nehmen.

PS2 In der Traumfabrik Hollywood ist die Gerüchteküche am Überkochen: Angeblich soll der vierte „Stirb langsam“-Teil bereits in Vorbereitung sein. „Die Hard 4: Die Hardest“, so der angebliche Titel, soll im Frühjahr/Sommer 2004 in den US-Kinos anlaufen. Es kommt aber noch besser: Schenkt man dem jüngsten Gossip Beachtung, soll Pop-Sängerin Britney Spears die Tochter des draufgängerischen New Yorker Cops mimen. Beide sollen während eines Karibik-Urlaubs in einen Konflikt mit japanischen Terroristen geraten...

Die zweite Chance

Der Ego-Shooter Die Hard: Vendetta ist keine PS2-Neuentwicklung. Der Titel basiert auf der GameCube-Version, die Ende 2002 beinahe gleichzeitig in den

USA und Europa auf den Markt gekommen ist. Der englische Entwickler Bits Studios (z.B. Terminator 2: Judgement Day, 1994, für SNES und Mega Drive) hat sich dabei die Kritik an der Nintendo-Fassung sehr zu Herzen genommen. Die Videospiel-Fachpresse hatte kaum ein gutes Haar an dem Spiel gelassen.

Das Geschehen ist etliche Jahre nach dem Showdown des Kino-Hits „Stirb langsam 3: Jetzt erst recht“ (1995) angesiedelt. Das PS2-Manuskript dreht sich nicht um McLanes Ehefrau Holly Gennaro McLane, sondern um Töchterchen Lucy. Sie ist in die Fußstapfen ihres in Würde ergrauten Vaters getreten und verdient ihren Lebensunterhalt als frischgebackener Police Officer in L.A.

Durch einen dummen Zufall bekommt es Lucy im Dienst mit einem gewissen Piet Gruber zu tun... na, klingt es lang-

sam... genau! Es handelt sich um den Spross des „Stirb langsam“-Bösewichts Hans Gruber. Als Daddy John von dem folgenreichen „Aufeinandertreffen“ Wind bekommt, eilt er zu Hilfe.

Harte Schale, weicher Kern

Die 11 Levels des recycelten First-Person-Shooters führen McLane senior teilweise an alte „Stirb langsam“-Filmdrehs, wie etwa das berühmt-berüchtigte Nakatomi Plaza. Vielerorts bringt er Grubers Handlanger nicht um die Ecke, sondern zwingt sie lediglich zur Aufgabe. Im Gegensatz zu anderen Genrekollegen kann man sich hier nämlich einen Verbrecher als Geisel schnappen, ihm die Waffe an den Kopf halten und dadurch seine Komplizen zur Aufgabe zwingen. Sämtliche Revolver, MPs und Gewehre, die dabei fallen gelassen werden, kann McLane fortan für seine Zwecke verwenden.

Ob der antiquierte Grafikstil – die GameCube-Fassung erinnert an ein angestaubtes PC-Game – für den PS2-Auftritt komplett überholt wird, ist fraglich. Grund dafür: Das Hauptaugenmerk der Bits Studios liegt auf dem Einbau eines umfangreichen Multiplayer-Modes und auf der Anpassung der schwammigen GameCube-Steuerung an das PS2-Pad. **■ DG**



○ Mehr Zielwasser: In der PS2-Umsetzung soll die Auto-Aim-Funktion auf ein Minimum reduziert werden.

Die ersten „Stirb langsam-Spiele“

1990 bzw. 1991 kamen zwei Die-Hard-Titel heraus.



1990: Den Auftritt machte Die Hard von Activision für den in die Jahre gekommenen C64-Heimcomputer.



1991: Ein Jahr später folgte Die Hard von Pack-In-Video für das Nintendo Entertainment System (NES) und das NEC TurboGrafx 16.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Bits Studios
Spieler	1-4	Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Hersteller	Vivendi	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vup-interactive.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Entwickler Bits Studios hat viel zu tun: Trotz starker Film-Lizenz hat der Ego-Shooter mit technischen Problemen zu kämpfen.

YU-GI-OH! THE DUELISTS OF THE ROSES

PS2



Im Tutorial-Mode erhaltet ihr nützliche Tipps. Unter anderem werden dort Karten und Spielzüge ausführlich erklärt.

Genre	Strategie
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	tba
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.Konami.com	

In den USA und in Japan ist der Yu-Gi-Oh!-Boom nicht mehr aufzuhalten. Nun kommt die Erfolgsserie auch nach Europa. Neben der Anime-TV-Serie, Game-Boy-Color- und PSone-Spielen erscheint auch eine PS2-Version des Mega-Sellers.

Eigens für die PS2-Version wurde eine komplett neue Storyline geschrieben. Die Story von Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses entführt euch ins England des Jahres 1485. Es herrscht der Rosenkrieg. Ihr kämpft entweder auf der Seite der Yorks oder auf der des Lancaster-Clans und versucht, die Karten der Gegner in euren Besitz zu bringen.

Auf einem Spielbrett tretet ihr in rundenba-

sierten Kämpfen gegen andere Kartenspieler an. In den Duellen müsst ihr strategisch vorgehen, denn eure Gegner gewinnen mit jedem Zug an Erfahrung hinzu. Nicht nur die Karten entscheiden über Sieg oder Niederlage, auch andere Faktoren wie z.B. die Location spielen eine große Rolle. Ziel der Gefechte ist es, euren Gegnern Lebenspunkte abzuziehen und ihre Rosenkarten an euch zu bringen.

In Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses stehen euch über 600 verschiedene Monster, mystische Fallen und Zauberkarten zur Verfügung. Auf Memory Card gespeicherte Karten könnt ihr später mit Freunden tauschen. ■AS

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Durchschnittlich

Das Kartenspiel zur Erfolgsserie. Das Strategiespiel erweist sich dank des hohen Schwierigkeitsgrads als harte Nuss.

BACKYARD WRESTLING

PS2



Mal abwarten, ob Backyard Wrestling dem Zwerg auf Stelzen in Sachen Spaß das Wasser reichen kann.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Paradox Entertainment
Erhältlich ab	tba
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.bywgame.com	

Vor etwa fünf Jahren machte das Entwicklerteam Paradox Entertainment mit Thrill Kill, das allerdings nie erschienen ist, zum ersten Mal auf sich aufmerksam. Nun melden sie sich mit ihrem neuesten Werk, Backyard Wrestling, zurück.

Wer hier ein klassisches Wrestling-Game erwartet, wird sich wundern. Backyard Wrestling ist ein knallhartes Beat'em Up und basiert auf der gleichnamigen Amateurvideo-Serie. Die Fights spielen sich in Hinterhöfen ab. Dort könnt ihr dann auch alles benutzen, was euch in die Finger kommt. Egal ob Mülltonnen, Eisenrohre oder Straßenschilder – bei Backyard Wrestling ist

fast alles möglich.

Aber nicht nur leblose Gegenstände können ins Spielgeschehen einbezogen werden. Auch die Zuschauer machen bei dem regen Treiben kräftig mit. Sind sie mit dem Kampfverlauf nicht zufrieden, fangen sie an, die Fighter zu beschimpfen und sie mit Flaschen zu bewerfen.

In den Kämpfen seid ihr nicht an eine Ebene gebunden, ihr könnt z.B. Dächer besteigen und euren Gegner von oben ins Visier nehmen. Die Entwickler legen großen Wert auf Realismus. Die Kämpfer können an 17 verschiedenen Körperstellen verletzt werden. ■AS

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Hervorragend

Wilde Prügelorgie mit innovativen Ideen. Wenn Paradox hält, was dieser Titel verspricht, dann wirds ein ganz heißer Sommer.

RAGING BLADE

PS2



Im Story-Mode kann jederzeit ein Freund ins Geschehen eingreifen.

Genre	Fighting
Hersteller	Wanadoo
Entwickler	PCCW Japan
Erhältlich ab	23. April
Preis	ca. 40 Euro
WEB-INFO: www.Wanadoo.com	

Das in Japan als Raging Bless bekannte Fighting Game kommt durch Wanadoo nun auch nach Europa. In Raging Blade stehen euch vier verschiedene Charaktere zur Auswahl, sie verfügen jeweils über unterschiedliche Waffen und Kampftechniken. Da wären der Schwertkämpfer Gray Bradford, ein Zauberer namens Raybrandt Lugnal, die Kung-Fu-Meisterin Tina Iblies und der Axt schwingende Hüne Bud Chamberlain.

Die Story: Der einst ruhige und freundliche Kontinent Atranart wurde nach dem Verschwinden der Götter von Monstern heimgesucht. Ihr müsst euch den Dämonen in den Weg stellen und die Zerstörung des König-

reichs verhindern.

Allein oder zu zweit kämpft ihr euch durch neun Levels. Die Stages sind in verschiedene Zonen unterteilt. Habt ihr alle Gegner in einer Zone erledigt, geht es dann weiter voran bis ihr schließlich vor dem Levelboss steht. Neben dem Story-Modus bietet Raging Blade auch einen Duel-Mode, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Dort könnt ihr einzeln oder in Teams gegeneinander antreten. Neben den Mehrspieler-Modi sollen Bonus-Charaktere und andere freischaltbare Secrets für Langzeitmotivation sorgen. Wir warten es ab. ■AS

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Durchschnittlich

Solides Arcade-Fighting-Game mit Mehrspieler-Modus. Technisch kann Raging Blade aber nicht überzeugen.

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				

- 1 Nur für Erwachsene:**
Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.
- 2 Extreme Hardcore:**
Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.
- 3 playKing:**
Spiele mit einem Rating ab 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Hits dürfen in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.
- 4 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.
- 5 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 sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB		



INHALT 04/2003

PLAYSTATION2

Dakar 2	96
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	92
Everblue 2	96
Galerians: Ash	93
G1 Jockey 3	96
Guilty Gear X2	95
Gun Fighter II: Revenge of Jesse James	95
ISS 3	95
Jimmy Neutron	97
Jurassic Park: Operation Genesis	94
MotoGP 3	89
Mystic Heroes	92
Pride FC	92
Primal	82
Tenchu: Wrath of Heaven	86
Tom Clancy's Splinter Cell	76
War of the Monsters	90

PSONE

Final Fantasy Origins	98
-----------------------	----



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





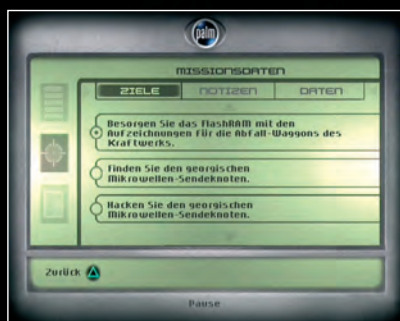
Mark Liebold

Du hast Angst im Dunkeln? Tut mir leid, aber dann bist du nicht der richtige Mann für diesen Job!

PS2 Globaler Terror, Internet-Spionage, Hightech-Krieger: Noch vor zehn Jahren hat man diese Begriffe nur in den Romanen des Bestsellerautors Tom Clancy gefunden. Inzwischen sind seine Visionen Realität geworden. Der Kalte Krieg war gestern, heute bedroht internationaler Terrorismus den Frieden. Ein undefinierbarer Feind, hinterlistig, feige und unberechenbar.

Brisanter Stoff

Tom Clancy ist ein gefragter Mann. Vier seiner Romane wurden bereits verfilmt und einige seiner Ideen sogar als Computer- bzw. Videospiel umgesetzt. Er schreibt die Geschichten der Spiele nicht selbst, er überwacht vielmehr deren Entstehungsprozesse, gibt Auskünfte und liefert Ideen und sorgt dafür, dass sie im inhaltlichen Zusammenhang



○ Informationsquelle: Mit dem Palm OPSAT kann Sam Fisher alle wichtigen Missionsziele, Notizen und Info-Files einsehen, S-Sticks auslesen und das Equipment überprüfen.



⦿ Bewegt man sich beim Schießen, ist die Trefferwahrscheinlichkeit geringer.



⦿ Ablenkungssystem in Aktion: erst anlocken, dann einschläfern.

mit seinen Büchern stehen.

Der Plot von Tom Clancy's Splinter Cell ist fiktiv. Angesichts der weltpolitischen Lage könnte aber auch er bald Realität werden: Zwei CIA-Agenten verschwinden bei einem Einsatz in Georgien. Die Führung möchte der Sache auf den Grund gehen, die NSA (National Security Agency) wird auf den Plan gerufen. Der Geheimdienst ist darauf spezialisiert, Informationen zu beschaffen. Rund 60.000 Mitarbeiter sind nur damit beschäftigt, tagtäglich E-Mails, Telefonate und Schriftstücke auszuwerten. Für die sprichwörtliche Suche nach der Nadel im georgischen Heuhaufen bedarf es aber etwas mehr

als einer Horde von Büroangestellten. Solche brisanten Jobs erfordern Recherchearbeit vor Ort. Dafür hat die NSA die Third Echelon ins Leben gerufen. Fast niemand weiß von dieser Spezialeinheit. Gerade deshalb ist es wichtig, dass die Feldagenten mit ihrer oft unorthodoxen Arbeitsweise keinerlei Aufmerksamkeit erregen. Mit dem Einsatz in Georgien wurde der beste Mann der Third Echelon betraut: Sam Fisher.

Wissen ist Macht

Die Suche nach den beiden CIA-Agenten Madison und Blaustein bringt die NSA auf die Spur eines internationalen Komplotts. Es ist nun an Sam Fisher, dieses aufzudecken. Der Auftrag in Georgien fördert nur das erste Puzzle-Stück zu Tage. Weitere Missionen folgen prompt. Die Einsätze führen euch auf eine Ölplattform im kaspischen Meer, ins CIA-Hauptquartier und in den Kalinatek-Konzern (beides Amerika), ins russische Atomkraftwerk Nadezhda, in die chinesische Botschaft in Myanmar (Burma), usw. Inklusiv des Training-Parcours' muss Sam in elf Missionen seine Agenten-Qualitäten unter Beweis stellen. Das Hauptziel bleibt immer gleich:

Echelon – die Abhörstationen der Geheimdienste

Rund um den Globus unterhält der amerikanische Geheimdienst Abhörstationen. Die Aufgabe der Hightech-Horchposten: das Abhören von Kommunikationssatelliten.

Die Echelon-Stationen befinden sich in:

AUSTRALIEN:	GERALDTON, PINE GAP, SHOLA BAY
DEUTSCHLAND:	BAD AIBLING
ENGLAND:	MENWITH HILL, MORWENSTOW
GUAM:	GUAM
HAWAII:	KUNIA
HONG KONG:	HONG KONG
JAPAN:	MISAWA
KANADA:	LEITRIM
NEUSEELAND:	WAIHOPAI
PUERTO RICO:	SABANA SECA
USA:	BUCKLEY FIELD, FORT GORDON, MEDINA ANNEX, SUGAR GROVE, YAKIMA
ZYPERN:	AYIOS NIKOLAOS



Informationen sammeln. Hört sich nicht besonders spannend an, ist es aber. Bis man das Zielgebäude infiltriert, plötzlich auftretende Probleme aus dem Weg geräumt, die Daten gesichert und sich wieder unbemerkt aus dem Staub gemacht hat, ist es ein langer und riskanter Weg. Sam Fisher ist ein erfahrener Agent. Er kennt alle Kniffe und Tricks, weiß um die Gefahren seines Jobs und auch, wie man ihnen aus dem Weg geht.

Schattenkrieger

Oberste Prämisse bei jedem Einsatz:



Die NSA hört alles



Ende Februar wurde bekannt, dass die NSA Mitglieder des UN-Sicherheitsrates belauscht. Die Abgeordneten nahmen es gelassen. Einige von ihnen wären sogar beleidigt, wenn sie nicht abgehört werden würden. Man kann sich auch zu wichtig nehmen!



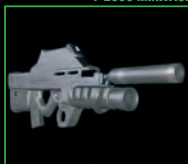
⦿ Sam Fisher erschießt keine Geiseln, trotzdem kann er beim Verhör sehr überzeugend sein.



⦿ Der Einsatz im Nadezhda-Kernkraftwerk dürfen einzig und allein PS2-Spieler bestehen.

Ausrüstung

F 2000 M.A.W.S.



RINGFLÄCHENGESCHOSS



HAFTKAMERA



TASER



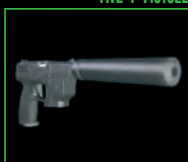
GASGRANATE



ABLENKUNGSSYSTEM



FIVE-7-PISTOLE



DIETRICH



LASERMIKROFON



❗ Leider kann man auf diesem Bild das Hitzeblimmern des Feuers nicht sehen.



❗ Durch die Wärmebildkamera erkennt man zwar nicht viel von der Umgebung, dafür sieht man seine Gegner sofort.



❗ Den CIA-Agenten entführen und dabei nicht auffallen? Na danke auch!

nicht erwischen lassen! Nicht Gewehre sind die wichtigste Waffe des Agenten, sondern die Dunkelheit. Nur wer Schatten effektiv ausnutzt, hat eine Chance, ungesehen ans Ziel zu kommen. Eine Bildschirmanzeige gibt Aufschluss darüber, wie stark Sam Fisher angeleuchtet wird. Die Dunkelheit macht den Agenten nicht nur unsichtbar – attackiert man einen Gegner aus dem Schatten heraus, bleibt der Angriff unbemerkt, vorausgesetzt es entstehen dabei keine lauten Geräusche. Also: anschleichen, packen, bewusstlos schlagen und leblose Körper

in einem dunklen Eck verstecken. Schließlich will man keinen Alarm provozieren. Glühbirnen, Halogenfluter und Leuchtstoffröhren könnt ihr, falls es für euer Vorhaben zu hell sein sollte, auch ausschließen. Die elegantere Lösung: In vielen Räumen finden sich Lichtschalter.

Um den Spielspaß zu wahren, sollte der Kontrast eures Fernsehgeräts nicht zu hell eingestellt sein. Wenn das Display vollkommene Dunkelheit anzeigt, sollte es auch auf dem Bildschirm schön finster sein. Stimmt die Einstellung, sind einzig das Leuchten von Sams Funkgerät sowie die markanten drei grünen Linsen seines Nachtsichtgerätes zu sehen. Nur so kommen die tragenden Spielelemente von Tom Clancy's Splinter Cell – Licht und Dunkelheit – zur Geltung.

Gegenlicht

Sam Fisher hat natürlich noch viel mehr auf dem Kasten, als sich nur im Schatten zu verstecken. Schleichen, ducken, abrollen und sich an die Wand drücken sind agententypische Manöver,

nichts Besonderes. Aber das sind ja nur die grundlegenden Bewegungen. Wenn es die Situation erlaubt, kann man an Wasserrohren hochklettern, sich von Dächern abseilen oder sich im Sprung von einer Mauer abstoßen und so höher gelegene Plattformen erreichen. Besonders spektakulär ist Sams Spagatsprung. Befindet er sich in einem engen Gang, ist der Agent in der Lage, sich in erhöhter Position zwischen die Wände zu stemmen und dort seinen Gegnern aufzulauern. Sehr praktisch: Sowohl in dieser Stellung, als auch beim Abseilen, Hangeln oder wenn ihr euch an die Wand drückt, könnt ihr eine Schusswaffe benutzen.

Hat man einen Gegner im Schwitzkasten, muss man ihn nicht sofort K.O. schlagen. Er dient als menschliches



❗ Dichte Atmosphäre: Das Spiel mit Licht und Schatten ist grandios.



○ Ein vorsichtiger Blick unter der Tür hindurch kann einem so manch böse Überraschung ersparen.



○ Unaufmerksame Gegner kann man auch mit einem gezielten Ellbogencheck ausknocken.

Schutzschild, als Schlüssel für mit Retina-Scan gesicherte Türen oder als Informationsquelle, falls er etwas Wichtiges weiß. Drückt ihm die Pistole an die Schläfe und er beginnt zu reden.

Ein-Mann-Armee

Neben der schallgedämpften SC-Pistole schleppt Sam Fisher noch ein vielseitig verwendbares Sturmgewehr inklusive Zielfernrohr mit sich herum. Unter dem Lauf des M.A.W.S. (Modular Assault Weapons System) befindet sich ein Mehrzweckwerfer. Dieser kann mit Ringflächengeschossen, Gasgranaten, Tasern, Haftkameras und Ablenkungssystemen geladen werden. Die zuletzt genannten Munitions-Typen sind besonders interessant. Haftkameras bleiben

selbständig an Wänden, Stahlträgern oder Decken kleben. So kann man Gänge und Räume aus sicherer Entfernung überwachen. Das Ablenkungssystem funktioniert im Grunde ähnlich, nur dass ihr mit diesem feindliche Soldaten anlocken und sie dann mit einer Ladung CS-Gas ruhig stellen könnt.

Je nach Einsatz steht Agent Fisher noch weiteres Equipment zur Auswahl (Lasermikrofon, Kamerastörssystem, Haftminen, Splittergranaten, Magnesiumfackel, Knicklicht usw.). Unentbehrlich ist in jedem Einsatz das OPSAT (Operations-Satellitenlink), es versorgt euch mit den missionsrelevanten Daten. Mit der Flexible Optik kann man unter Türen hindurch Räume ausspähen. Die Anwendung des Dietrichs wurde besonders innovativ umgesetzt. Die Zapfen eines Schließzylinders müssen nach und nach mit dem Analog-Stick hochgerüttelt werden. Fingerspitzengefühl ist hier gefragt, auch unter Zeitdruck. Ebenfalls immer am Mann: das Nachtsicht- und Wärmebildgerät. Damit kann Sam selbst im Dunkeln alles erkennen. Eure Gegner sehen



○ Etwas links, etwas rechts und noch etwas rütteln und schon ist das Schloss geknackt.

euch vielleicht nicht, ihr sie dafür umso besser.

Ein Weg, viele Abzweigungen

Der Aufbau der Levels ist linear. Es gibt immer nur einen Laufweg und die Aufgaben werden im klassischen Try-& Error-Prinzip gelöst. Das hört sich nicht unbedingt positiv an – das ist es im Grunde auch nicht. Das Besondere an Splinter Cell ist aber, dass es für jede Mission und jedes Problem zig Möglichkeiten gibt, diese anzugehen. Eine Standardsituation: Um an einer Wache



○ Gleich kracht es: Auch im Abseilen ist Sam Fisher geübt.

Ausrüstung

KAMERASTÖRSYSTEM



FLEXIBLE OPTIK



EINWEG-DIETRICH



NACHTSICHTGERÄT



HAFTMINE



KNICKLICHT



MAGNESIUMFACKEL



SPLITTERGRANATE



MEDIPACK



MUNITIONSSCHACHEL



Central intelligence Agency

Mit rund 30.000 Mitarbeitern ist die CIA vielleicht nicht der größte, dafür aber der bekannteste amerikanische Geheimdienst. CIA-Direktor George Tenet untersteht direkt dem amerikanischen Präsidenten. Die „Agentur“, wie die CIA auch genannt wird, hat einen Jahresetat von 3 Milliarden Dollar.

Unter der Regierung Clinton verlor die CIA an Macht. Seit George W. Bush das Zepter schwingt, sieht das anders aus: Im Zuge des Kampfes gegen den internationalen Terrorismus dürfen die CIA-Agenten wieder ohne Rücksprache mit ihren Vorgesetzten morden. Bekannte Operationsgebiete der Special Operation Groups (SOG): Afghanistan, Irak, Philippinen.



Die CIA setzt sich aus vier Abteilungen zusammen

OPERATIONEN:

Hier werden die Geheimeinsätze geplant. Das Spektrum reicht von Kriegeinsätzen über Spionageabwehr bis hin zur Terrorismus- und Drogenbekämpfung.

WISSENSCHAFT UND TECHNIK

Die Abteilung für Wissenschaft und Technik rüstet die Agenten mit verschiedenem Hightech-Equipment und falschen Papieren aus.

VERWALTUNG

Neben klassischen Verwaltungsarbeiten (Finanzen, Logistik, Personal) kümmert man sich hier auch um die Ausbildung der Agenten.

INFORMATIONEN

Gewonnene Daten der anderen Abteilungen werden hier ausgewertet und aufbereitet. Der Präsident erhält täglich einen ausführlichen Bericht über den aktuellen Stand der Arbeiten.

Weitere US-Geheimdienste

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION (FBI)



NATIONAL SECURITY Agency (NSA)



DEFENCE INTELLIGENCE Agency (DIA)



NATIONAL RECONNAISSANCE OFFICE (NRO)



Tom Clancy auf DVD



Jagd auf Roter Oktober



Die Stunde der Patrioten



⊙ Diazepam? Mit einer ruhigen Hand muss der Spieler das Zittern des Agenten ausgleichen.



⊙ Über einen Nano-Chip ist man permanent in Kontakt mit der Einsatzzentrale.

vorbeizukommen, kann man diese entweder einfach erschießen, das Licht ausknipsen und vorbeischießen, oder sie mit einer Flasche, einer Dose oder einem Ablenkungsgeschoss in die Irre führen. Das kennt man bereits aus anderen Spielen, aber diese grundlegenden Manöver funktionieren nur, wenn ihr einen einzelnen Soldaten gegenüber habt. Sobald zwei Gegner auf Patrouille sind, muss ein neuer Plan her. Interessanter und anspruchsvoller wird es bei spezifischen Problemen, etwa wenn man einen Zahlencode beschaffen muss und weder einer Person ein Haar krümmen, noch auch nur einen einzigen Alarm auslösen darf. Spätestens jetzt heißt es nachdenken.

Kompaktklasse

Das Handling ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, erinnert es doch stark an einen Ego-Shooter. Die Kamera muss mit dem rechten Analog-Stick stetig manuell justiert werden. In Lüftungsschächten und in engen Gängen kann das zu Verwirrung führen. Nach der ersten Mission jedoch hat man die

Steuerung im Griff und setzt die freie Kamera ein, um die Umgebung auszusuchen.

Trotz der großen Anzahl möglicher Aktionen und der umfangreichen Ausrüstung gibt es bei Tom Clancy's Splinter Cell weder komplizierte Button-Kombinationen noch Fingerverrenkungen. Die Action-Buttons genügen vollkommen zum Schleichen, zum Benutzen von Computern, zum Klettern, zur Wahl der Ausrüstung, usw. Für den Kampf braucht man die Shoulder-Buttons: Waffe ziehen, primäre- und sekundäre Waffenfunktion aktivieren, nachladen. Unterm Strich eine kompakte und ausgeklügelte Steuerung.

Kleine Gemeinsamkeiten

Tom Clancy's Splinter Cell muss sich gleich an zwei Maßstäben messen lassen: Zum einen an der viel gelobten Xbox-Version, zum anderen an direkten Konkurrenten Metal Gear Solid 2.

Dass die PS2-Variante in technischer Hinsicht mit dem Xbox-Original nicht ganz mithalten kann, war zu erwarten. Dennoch macht das Action-Adventure



⦿ Durch das Nachtsichtgerät seht ihr die Umgebung grau. Licht und Schatten sind gut zu erkennen.

auf Sony's 128-Biter eine sehr gute Figur. Grafische Unannehmlichkeiten wie in der Wand verschwindende Körperteile und die teilweise nicht so schönen Polygonmodelle der Nichtspieler-Charaktere werden geschickt durch das düstere Ambiente retuschiert. Besonders gelungen sind die vielen Details sowie die Schatteneffekte, von denen man ja im Vorfeld angenommen hatte, dass sie auf der PS2 nicht möglich seien. Der Schwierigkeitsgrad ist moderater ausgefallen, was nachvollziehbar ist.

Große Unterschiede

Die Unterschiede zu der Xbox-Version sind aber nicht nur technischer Natur. Überraschend sind fehlende bzw. vom Aufbau her leicht abgeänderte Level-Abschnitte. So gelangt man im georgischen Verteidigungsministerium nicht über die Fassade, sondern

über einen Lüftungsschacht in die Küche. Die Infiltration des CIA-Hauptquartiers fehlt vollständig. Auf der PS2 beginnt Sam seine Mission bereits innerhalb der Geheimdienstzentrale – sehr seltsam. Dafür geben ein neues Intro und zusätzliche Zwischensequenzen mehr Aufschluss über die Story, auch wenn Kniefiesel hie und da kleine Logikfehler entdecken werden. Außerdem erwartet PS2-Agenten mit dem Einsatz im Atomkraftwerk Nadezhda ein komplett neuer Level. Mit dem Fernglas haben sie einen exklusiven Ausrüstungsgegenstand.

Tom Clancy's Splinter Cell und Metal Gear Solid 2 haben beide ihre Stärken und ihre Schwächen. Beide bedienen sich derselben Thematik, im Spielprinzip unterscheiden sie sich jedoch sehr stark voneinander. Metal Gear Solid 2 bietet anspruchsvolles Popcorn-Kino wohingegen Tom Clancy's Splinter Cell



Tom Clancy auf DVD



Das Kartell



Der Anschlag

mit einem knallharten Spionage-Thriller zu vergleichen ist. Sam Fisher weiß durch seine enorme Spieltiefe zu begeistern. Solid Snake und Raiden hingegen überzeugen durch Technik und Präsentation. In einer vollständigen Sammlung sollte keiner der beiden Titel fehlen! ■

FAZIT | Mark Liebold

Tom Clancy's Splinter Cell bietet genau die Art von Agenten-Action, die man sich von solch einem Titel erwartet: anspruchsvoll, spannend und abwechslungsreich. Besonders positiv: Jeder Spieler kann selbst entscheiden, wie er eine Mission löst. Das große Aktionspektrum hat aber auch seine Schattenseiten: Oft heckt man einen Plan aus, der dann nicht in die Tat umzusetzen ist, weil man etwa Türen nicht manuell schließen oder bewusste Soldaten nicht in Schächten verstecken kann. Das sind die kleinen Designfehler, die dem ansonsten hervorragenden Gameplay einen leicht bitteren Beigeschmack geben. Technisch gibt es bis auf ein paar kleine Grafiksnitzer nichts zu bemängeln. Richtig gut sind musikalische Untermalung und Synchronisation: Martin Kessler, die deutsche Stimme von Nicholas Cage, spricht Sam Fisher. Wer auf knallharte Agenten-Action und eine ganze Menge Nervenkitzel steht, für den ist Tom Clancy's Splinter Cell die Erfüllung.

POSITIV

- abwechslungsreiches Gameplay
- variable Lösungswege
- erstklassige Atmosphäre
- Bonus-Level, -Intro und -Zwischensequenzen

NEGATIV

- veränderte und gekürzte Missionen
- teils eingeschränkte Aktionsmöglichkeiten

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Metal Gear Solid 2	90%	03/03
2 Syphon Filter 2 (PSone)	88%	12/01
3 C12-Final Resistance (PSone)	79%	04/01

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	Plattformen
Hersteller	Ubi Soft	492KB	1	SPLINTER CELL
Entwickler	Ubi Soft			
Erhältlich ab	27. März			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.splintercell.de			



Besondere Auszeichnungen:

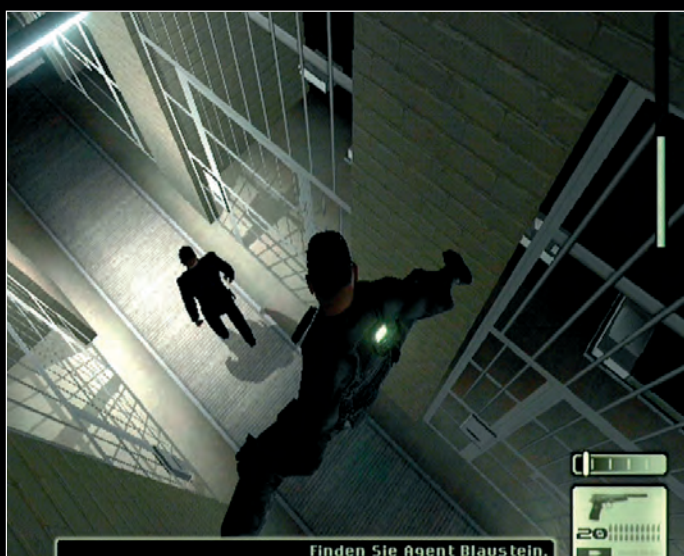
KING

Grafik 85%
Sound 88%

90

RATING (PROZENT)

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



⦿ Death from above! Hier oben wird Sam Fisher nicht entdeckt.

PRIMAL

Endlich ist es so weit! Nach endlosen Verzögerungen ist Primal nun doch fertig geworden.



○ Oft werdet ihr von mehreren Gegnern gleichzeitig attackiert.



beeindruckenden Fähigkeiten der Entwickler demonstriert. Ihr erstes PS2-Game sollte erneut Maßstäbe setzen.

Die Grundidee zu Primal ist übrigens bereits nach der Fertigstellung des ersten Medievils entstanden. Man wollte sich vom bunten und lustigen Comic-Look lösen und eine realistisch anmutende Spielwelt erschaffen. Ein cineastisches Erlebnis mit spannender Story und ernst zu nehmenden Charakteren.

Die Story beginnt in einem gemütlichen Rocksuppen, auf dessen Bühne gerade eine lokale Nu-Metal-Band die Saiten glühen lässt. Plötzlich erscheint eine riesige und unheimliche Gestalt auf der Tanzfläche, die Lewis, den Sänger der Band, ein wenig aus dem Takt

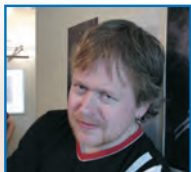
PS2 Seit mehr als drei Jahren ist das dämonische Abenteuer inzwischen in der Entwicklung – eigentlich hätte es im Oktober 2002 bereits erscheinen sollen. Das Team von Sony Cambridge hat sich besonders viel Zeit genommen, um sei-

nem Baby den letzten Schliff zu verpassen. Das Warten hat sich gelohnt.

Dämonisches Duo

Sony Cambridge genießt einen hervorragenden Ruf. Medievil 1 & 2 sowie C12 haben bereits auf der PSone die

**Mark Gibbons,
Lead Artist**



Der begnadete Illustrator wird zumindest im Kreise der Games-Workshop-Fans gefeiert wie ein Heiliger. Bevor Gibbons zu Sony Cambridge wechselte, war er neben Adrian Smith der absolute Star-Künstler des englischen Tabletop-Spielgiganten. Der Grafikstil von Primal trägt eindeutig die Handschrift des Ausnahmekünstlers.



○ Der Nexus: Von hier aus reisen Jen und Scree in die vier Welten des Oblivion.



○ Geschafft! Erst müsst ihr die Statue etwas verschieben, dann öffnet sich ein Geheimgang.



⦿ Per Druck auf die Dreieck-Taste erzählt euch Scree was als nächstes zu tun ist.



⦿ Mittels verschiedener Flaschenzüge muss der Gargoyle eine Treppe für Jen basteln.

wirft. Nach der Show verschwindet er sofort Richtung Backstage-Raum und überlegt verwirrt, was er da nun gerade gesehen hat oder nicht. Dazu kommt seine Freundin Jen Tate, eine Kellnerin des Clubs, die ihn mit einer Meckerattacke zur noch ausstehenden Miete für das gemeinsame Apartment das Erlebte vergessen lässt.

Auf dem Nachhauseweg werden die beiden von Lewis' unheimlichem Fan angegriffen. Jen wird mit einem Schlag ausgeknockt, dann verschleppt die Gestalt ihren Freund. Erst im Krankenhaus kommt Jen wieder zu sich – allerdings nicht auf dem normalen Weg. Das erste, was sie zu Gesicht bekommt, ist sie selbst, immer noch im Bett liegend – ihr Geist hat sich vom Körper gelöst.



⦿ Auch im kühlen Nass muss gekämpft werden.

In diesem Moment tritt eine merkwürdige kleine Gestalt aus dem Schatten. Eine lebendige Steinstatue, die auf den Namen Scree hört. Diese berichtet Jen von großen Aufgaben, die vor ihr liegen würden.

Jen und Scree sind die beiden zentralen Charaktere von Primal, ihr steuert beide gleichzeitig durch die Welten des Oblivion. Sie ergänzen sich in ihren Fähigkeiten und bilden so das perfekte Team für die bevorstehenden Aufgaben.

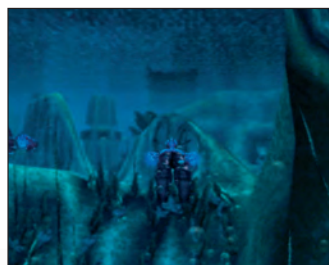
Chaos im Oblivion

Eure Reise beginnt im Nexus, dem Herzstück des Oblivion, einer Parallel-Welt zu Mortalis – dem Reich der Menschen. Der Oblivion besteht aus vier unterschiedlichen Welten – zwei gut gesinnten und zwei bösen Imperien. Somit ist ein natürliches Gleichgewicht der Kräfte im Universum gewährleistet. Doch irgendwas läuft derzeit

gewaltig schief, denn das Böse scheint die Oberhand zu gewinnen. Chaos legt sich wie eine Plage über die beiden unschuldigen Rassen und wirft die Harmonie der Kräfte aus dem Gleichgewicht.

Nun ist es an Jen und Scree, in jeder der vier Welten das Chaos zu beseitigen und für Ruhe im Oblivion zu sorgen.

Zunächst verschlägt es die beiden nach Solum, in eine Welt, die immer in Nacht und Winter lebt. Ihre Bewohner sind gefürchtete Jäger – die Fera. Da Jen noch nicht wirklich kämpfen kann, sollte man hier Ärger unbedingt aus dem Weg gehen. Scree und seine Partnerin müssen den entführten Sohn des Königs finden, damit dessen Vater rechtmäßig sein Amt übergeben kann und Solum so vom Chaos befreit wird. >>>



⦿ Die Unter-Wasser-Optik muss man einfach in Bewegung gesehen haben.



⦿ Auf leisen Sohlen erkundet Scree das Schloss der Wraith-Aristokratie.

Dämonisch

Jen erhält im Laufe des Spiels vier dämonische Formen, die sie jederzeit annehmen kann.



FERAI

Zwei grün leuchtende Krallen dienen Jen hier als Waffe. Außerdem kann sie extrem hohe Sprünge mit Leichtigkeit meistern.



UDINE

In der Unter-Wasser-Welt Aquis erhält das hübsche Halbblut die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen und pfeilschnell durch die Fluten zu schwimmen. Ihren Gegnern rückt sie mit Energieblitzen zu Leibe.



WRAITH

Mit Schwert und Peitsche verdrischt Jen in dieser Form ihre Angreifer. Per Druck auf die Kreistaste kann man die Zeit um sich herum verlangsamen.



DJIN

Hier geht es den Gegnern mit zwei Flammenschwertern an den Krallen. Dank ihrer neuen Feuergabe ist sie in dieser Form immun gegen das heiße Element.



⦿ PrimaTriX: Jen's Verwandlungen wurden spektakulär in Szene gesetzt.



○ Nachdem Scree seinen Geist in diese Statue transferiert hat, kann er dem Monster ordentlich einschenken.



○ In der Wraith-Form kämpft Jen mit Peitsche und Schwert. Beachtet die Architektur der Stadt im Hintergrund.



○ Auf Volca lernt Jen ihre härtesten Feinde kennen: die Djin.

Special Edition



Sony wird zum Release eine streng limitierte Edition von Primal in den Handel bringen. Darin enthalten sind eine Soundtrack-CD mit Stücken aus dem Spiel der Band 16 Volt und Remixes von Crazy Town. Die Anleitung ist auf einer Art Pergamentpapier gedruckt und sieht so richtig „alt“ aus. Eine VIP-Card ermöglicht euch den Zugang zu geheimen Bereichen auf der Primal-Website (www.primalgame.com). Abgerundet wird das alles durch eine aufwändige Verpackung mit Effektlackierung und transparenter Hülle. Und das Beste daran: Die Special Edition wird keinen Cent mehr kosten!

In jeder der vier Welten steht euch eine große Mission bevor, die ihr aber nur durch das Erledigen vieler kleiner Teilaufgaben schaffen könnt.

Kellnerin mit Biss

Scree macht Jen nach und nach klar, dass sie kein Mensch mehr ist, sondern ein dämonisches Halbblut. Damit besitzt sie unglaubliche Fähigkeiten, die selbst für die Bewohner des Oblivion unbegreiflich sind. Darunter Jens Macht, sich in vier unterschiedliche Dämonenformen zu verwandeln. Diese entsprechen wiederum den herrschenden Rassen der vier Oblivion-Welten.

In Solum erhält Jen beispielsweise die Feraï-Gabe. Die Verwandlung erfolgt über das Digi-Pad und kann jederzeit ausgeführt werden. In einer Großaufnahme sieht man Jen dann, wie sie in Echtzeit ihre neue Form annimmt, während sich die Kamera auf Matrix-Art um die Metamorphose herum bewegt.

Jede ihrer vier Gestalten verleiht Jen neben mehr Kampfkraft an den Energiewaffen zusätzliche Fähigkeiten. Sie kann beispielsweise unter Wasser atmen, riesige Sprünge mit Leichtigkeit erledigen, Feuer widerstehen oder die Zeit um sich herum verlangsamen.

Trifft das dämonische Duo auf Gegner, übernimmt Jen die Kämpferrolle, während Scree vor allem für das Lösen von kniffligen Rätseln gebraucht wird. Jen kann ihre Angreifer mit 20 unterschiedlichen Moves vermobeln. Mit den Shoulder-Buttons könnt ihr drei verschiedene Attacken ausführen und Schläge der Gegner blocken. Je nachdem, wie stark ihr den Button drückt, führt Jen verschiedene Moves aus. Haltet ihr beispielsweise L2 lange gedrückt, schlittet sie eine besonders harte Attacke in die Haut des Gegenübers, während sie

durch kurzes Drücken eine tödliche Combo auf ihn loslässt.

Trotz der einfachen Struktur der Steuerung werden die Kämpfe nie langweilig. Nach etwas Eingewöhnungszeit halten Rundumschläge, lange Combos sowie verschiedene Finishing- und Counter-Moves die Kampfmechanik auch langfristig attraktiv.

Eure Gegner werden dabei automatisch anvisiert. Ihr könnt euch dann im Kreis um die Angreifer bewegen, ohne sie dabei aus den Augen zu verlieren. Bei mehreren Feinden ist es möglich, zwischen den einzelnen Angreifern hin und her zu schalten.

Habt ihr die Lebensenergie eines Gegners auf null reduziert, schickt ihr ihn mit einem finalen Schlag durch gleichzeitigen Druck auf L2 und R2 in den Dämonenhimmel.

Screes spezielle Fähigkeiten liegen auf einem anderen Gebiet. Der kleine Gargoyle kann an fast allen Steinwänden entlang klettern, schwere Gegen-



○ Regentropfen fallen auf die Kamera und machen das Bild dort leicht unscharf.





○ Jen lädt ihre dämonischen Energien bei Scree wieder auf.

stände schleppen oder seinen Geist in Steinstatuen versetzen und ihnen somit Leben einhauchen. In einer Arena beispielsweise ergreift Scree die Macht über eine riesige Kriegerstatue, die ihr dann selbst in die Schlacht führt gegen ein ebenso großes Monster. Außerdem dient Scree Jen als eine Art „Batterie“, aus der sie die Energie für ihre Dämonenformen ziehen kann. Scree sammelt diese Kraft dann aus den Überresten von Jens Gegnern wieder ein, oder findet sie in Form von leuchtenden Steinen.

Die Mischung aus Rätsel und Action ist ungefähr 50:50. Wobei die Puzzleinlagen extrem gut gelungen sind. Langweilige Blockschiebe-Rätsel sucht man hier vergebens. Die Designer haben sich redlich bemüht, Schlüsselrätsel und ähnlich Obligatorisches möglichst kurz zu halten. Scree ist aber nicht ausschließlich für das Lösen solcher Aufgaben verantwortlich. Die meisten der Puzzles sind nur im Team-Work zu lösen. Mit der Select-Taste könnt ihr jederzeit zwischen Scree und Jen wechseln.

High-End

Nach einem Blick auf die technische Seite kann man nur noch den Hut ziehen vor dem Team Cambridge. Eine derart stimmige, effektvolle und liebevoll detaillierte Grafik hat es in dieser Form auf der PS2 noch nicht gegeben. Eine ausgeklügelte Streaming-Technologie ermöglicht die Darstellung riesiger

Spielwelten ohne störende Ladezeiten. Lange Fußwege werdet ihr nicht zurücklegen müssen, die Reiche sind über so genannte Rift-Tore miteinander verbunden. Die bringen euch wie eine Art Teleporter an die Schlüsselstellen der jeweiligen Welt.

Das 15-köpfige Grafik-Team versetzt den Spieler in eine perfekte und stimmige Spielwelt, die vor Details nur so strotzt. Jedes der vier Reiche besitzt seine eigene Kultur, deren jeweiliger Charme nach den Vorstellungen der Designer in Szene gesetzt wurde.

Sei es die Unter-Wasser-Welt der Udine, bei der vor allem die Darstellung des feuchten Nass' fasziniert, oder das vampirische Gothic-Ambiente von Aetha. Jede der vier Welten stellt ein Erlebnis für sich dar.

Ob innerhalb von Gebäuden oder in freier Natur, an Details ist nicht gespart worden. Baumgruppen, deren Hunderte von Blättern absolut realistisch im Wind tanzen, Gräser, Vögel, Fische und vieles mehr beleben die Optik von Flora und Fauna.

Trotz der mächtigen Grafik läuft Primal absolut flüssig über den Bildschirm. Nur in ganz seltenen Fällen, wie beispielsweise bei Massenschlachten in großen Arealen, konnte man deutlich die Schweißperlen der PS2 sehen.

Auch wollte die automatische Kamera nicht immer die Spielfigur in der Lin-



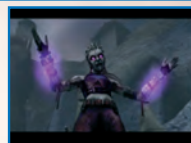
○ Scree klettert mühelos an Steinwänden entlang – leider nicht an allen.

se behalten. Glücklicherweise kann man diese aber mit dem rechten Analog-Stick manuell steuern.

Hinsichtlich der Steuerung gibt es keine Klagen. Gewöhnungsbedürftig sind Aktionen wie Springen oder Klettern – sie erfolgen automatisch. Ihr müsst keinen Finger krumm machen. Hat man sich daran gewöhnt, geht die Kontrolle von Jen und Scree kinderleicht von der Hand.

Als Sahnehäubchen gibt es eine bombastische Soundkulisse. Die musikalische Untermalung der einzelnen Spielwelten wurde vom Prager Sinfonie-Orchester eingespielt, während bei Kämpfen die kalifornische Nu-Metal-Kombo 16 Valve den harten Ton angibt. Sehr gut gelungen ist auch die deutsche Lokalisierung, die in Sachen Charme und Professionalität der englischen Version in nichts nachsteht. ■

Wie im Kino



Die spannende Story wird durch zahlreiche Videosequenzen vorangetrieben, die größtenteils in der hervorragenden Ingame-Grafik gezeigt werden. Sony Cambridge produzierte satte drei Stunden Material für diese Sequenzen. Allesamt mit feiner lippen-synchroner Sprachausgabe und gelungenen Animationen.

FAZIT | Sven Liebold

Primal erreicht das, was The Getaway gerne gehabt hätte: Die Präsentation eines spannenden Kinofilms mit der Interaktivität eines guten Videospiels. Ein Spieluniversum, das bis in das letzte Detail ausgefeilt ist sowie eine packende und dichte Story sollten eigentlich jeden Action-Adventure-Muffel hinter dem Ofen vorlocken. Durch die einfache Kontrolle liegt hier auch für Genre-Neulinge ein interessanter Titel vor. Das Zusammenspiel zwischen Jen und Scree funktioniert makellos und ist pfiffig umgesetzt worden. Technisch ist Primal beinahe über jeden Zweifel erhaben und präsentiert uns die bis dato spektakulärste Grafik auf der PS2. Bis auf die gelegentlichen Kameraprobleme gibt es nichts zu meckern. Über 15 Stunden Spielzeit und massig Bonusmaterial, das teilweise auch erst freigespielt werden muss, warten auf euch. Primal entstaubt mit tollen Ideen das Genre Action-Adventure.

POSITIV	NEGATIV
• geniale Präsentation	• Kamera nicht optimal
• packende Story	
• frische Ideen	

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Blood Omen 2	89%	04/02
2 Soul Reaver 2	88%	12/01
3 ICO	83%	03/02

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	1
Hersteller	Sony	50KB	USK	16 Jahre
Entwickler	Sony Cambridge			
Erhältlich ab	22. Januar			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			

Besondere Auszeichnungen:

PLAY KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 93%

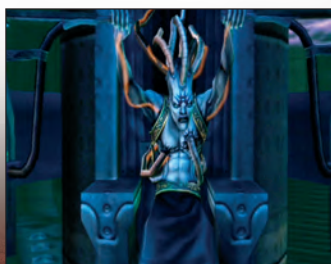
Sound 92%

RATING (PROZENT)

89



○ Die Rift-Tore ermöglichen das schnelle Reisen innerhalb einer Spielwelt.



○ Chronos kann das Gleichgewicht der Mächte nicht aufrecht erhalten.

TENCHU

Wrath of Heaven



Phänomenales PS2-Comeback! Die mordsmäßige Rückkehr von Rikimaru und Ayame.

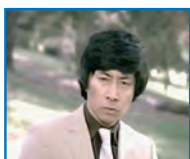


○ Im Amagai-Schloss treiben sonderbare Gestalten ihr Unwesen.



○ Im Laufe des Spiels trifft ihr auf alte Bekannte aus den Vorgängern.

Shō Kosugi



Shō Kosugi wurde 1948 in Tokio, Japan, geboren. Er ist wohl der bekannteste Ninja-Darsteller der 80er-Jahre. Er spielte in Filmen wie „Enter the Ninja“ (1980), „Die Rückkehr der Ninja“ (1983) oder „Ninja III: The Domination“ (1984).

In Hollywood stand er zusammen mit Größen wie Demi Moore, Jean-Claude Van Damme oder Rudger Hauer vor der Kamera. Shō Kosugi war außerdem maßgeblich an der Produktion des ersten Tenchu-Teils beteiligt.



Zurzeit erfreuen sich die maskierten Kämpfer aus Fernost großer Beliebtheit in der Videospiele-Branche. Alte Bekannte wie Shinobi oder der Klassiker The Last Ninja kehren auf den Bildschirm zurück. So auch Tenchu.

Anno 1998 ist der erste Teil der Reihe für die PSone erschienen. Zwei Jahre später durchleuchtete Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassin die Vorgeschichte des Vorgängers. Und jetzt endlich ist es so weit: Mit Tenchu: Wrath of Heaven präsentiert Activision den amtlichen Nachfolger des Originals für die PS2.

Rückkehr der Azuma

Am Ende der Original-Version hatte Rikimaru das Zeitliche gesegnet. Nun, ein Jahr nach seinem Tod, kehrt er zusammen mit Ayame in Tenchu: Wrath of Heaven zurück.

Der rätselhafte Tenrai hat eine Armee

von Ninjas und Dämonen um sich geschart. Mit dem Heer versucht er jetzt, das Land zu erobern. Lord Gohda erbittet Hilfe bei den Azuma Ninjas, um Tenrai und seine Gefolgsleute zu stoppen. Rikimaru und Ayame stellen sich den teuflischen Plänen Tenrais in den Weg und versuchen, ihn aufzuhalten.

In der Rolle eines der beiden Protagonisten führt euch eure Mission jeweils durch zehn Stages. Von Level zu Level müsst ihr verschiedene Aufträge erfüllen. Dabei kommt ihr nach und nach hinter die Machenschaften Tenrais und seiner

Anhänger.

Neben den beiden Hauptakteuren gibt es noch einen freispielbaren Bonus-Charakter namens Tesshu. Um mit ihm auf die Jagd zu gehen, müsst ihr das Spiel aber zuerst einmal durchspielen.

Die Ausrüstung macht's!

Vor Missionsbeginn entscheidet ihr euch für eines von drei verschiedenen Level-Layouts. Bei jedem davon sind eure Gegner an unterschiedlichen Stellen im Level positioniert. Das eigentliche Missionsziel verändert sich dadurch zwar nicht, doch



○ Tesshu, der Bonus-Charakter, arbeitet tagsüber als Doktor...



○ ... und bei Nacht als gefährlicher Auftragskiller.



○ Habt ihr das ein oder andere Level im Story-Mode gemeistert, könnt ihr die freigespielten Akteure im Versus-Mode gegeneinander antreten lassen.

sorgt dieses nette Feature für Abwechslung. Habt ihr euch für ein Layout entschieden, könnt ihr euch für kommende Aufgaben ausrüsten.

Am Anfang ist die Auswahl der Hilfsmittel gering, doch mit jeder gemeisterten Mission kommen nützliche und tödliche Waffen dazu. Zudem findet ihr auf euren Streifzügen ab und an das eine oder andere hilfreiche Utensil, mit dem ihr euer Waffenarsenal erweitern könnt.

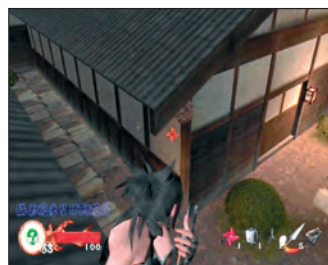
Das Spektrum der Waffen ist riesig: Verschiedene Shuriken, Fallen, Blasrohre, diverse Bomben und vieles mehr. Es ist einfach alles dabei, was das Herz eines Ninjas höher schlagen lässt.

Eine gute Bewaffnung ist das A und O und kann euch den Weg zum Ziel erheblich erleichtern. Da man nur eine begrenzte Anzahl an Gegenständen mit sich führen kann, sollte man immer darauf achten, was und wie viel davon mit auf die Reise geht.

List und Tücke

Auch im neuesten Teil der Tenchu-Reihe wird Stealth groß geschrieben. Die Protagonisten verfügen zwar über eine Vielzahl an Kampftechniken, der offene Kampf sollte aber stets das letzte Mittel sein. Der sicherste Weg: von hinten anschleichen und dem Gegner einfach leise und unbemerkt den Garaus machen. Mit den so genannten Stealth Kills füllt ihr das Kanji-Meter, die wohl größte Neuerung gegenüber den Vorgängern.

Das Kanji-Meter besteht aus neun japanischen Zeichen. Habt ihr alle Symbole aufgefüllt, erhaltet ihr eine neue Fähigkeit. Die insgesamt neun Special Moves könnt ihr dann gegen eure Widersacher einsetzen und fortan noch listiger agieren. Täuscht einfach einen Selbstmord vor nachdem ihr entdeckt worden seid, oder nehmt mit Gedankenbeherrschung für kurze Zeit Besitz von euren Feinden. Ein gefülltes Kanji-Meter beschert euch nicht nur neue Moves, es er-



○ Ein Pfeil in den Bienenstock macht aus friedlichen Tieren aggressive Killer.

höht auch eure Durchschlagskraft in den zahlreichen Kämpfen.

Studieren geht über Probieren

In Tenchu: Wrath of Heaven trifft ihr neben Wachmännern oder Ninjas auch auf andere sonderbare Gesellen. Neben menschlichen Gegnern versuchen Roboter, Zombies und Dämonen, euch die Hölle heiß zu machen.

Die KI eurer Widersacher wurde im

Rikimaru

Alter: 26

Waffe: Izayoi-Schwert

Seine Ausbildung zum Ninja begann bereits in frühester Kindheit. Ausgebildet wurde er vom Meister Shiunsai Azuma. Seit seinem 16. Lebensjahr steht er im Dienst der Gohda-Familie.

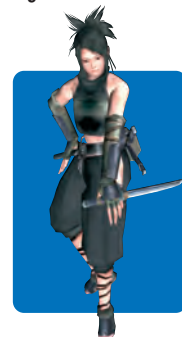


Ayame

Alter: 22

Waffe: Kasumi und Shizuku

Sie war die jüngste Schülerin von Shiunsai Azuma. Ihre Zunge ist genauso scharf wie ihre Schwerter. Sie verehrt Lord Gohdas Tochter Kiku, als wäre sie ihre eigene Schwester.



○ Die Martial-Arts-Kämpfer haben es faustdick hinter den Ohren.



○ Im Kooperations-Modus könnt ihr Stealth Kills gemeinsam zelebrieren.

Leveleditor

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins bot noch die Möglichkeit, eigene Areale und Missionen zu erstellen. Zudem konnte man seine selbst gebauten Missionen auf der Memory Card abspeichern und sie mit Freunden austauschen. Noch heute findet man in den hintersten Ecken des Internets Spielstände kreativer Tenchu-Anhänger. Leider bleibt uns dieses Feature im neuesten Teil verwehrt.



⊙ Auf dem Friedhof wimmelt es von Untoten. Ihr braucht spezielle Waffen.

Vergleich zu den beiden Vorgängern verbessert. So solltet ihr Laufwege und Bewegungsmuster der Feinde genau studieren, bevor ihr zuschlagt. Eine kleine Unaufmerksamkeit und schon steht ihr Auge in Auge mit dem Feind. In offenen Kämpfen erweisen sie sich oft als harte Nüsse. Bei Schwertduellen kommt ihr selten ohne



⊙ Zu zweit macht's doppelt Spaß. Im Kooperations-Modus ist das möglich.

Blessuren davon. Also überlegt euch besser zweimal, wie ihr die einzelnen Situationen angehen wollt. Auch das lautlose Töten hinterlässt Spuren. Stoßen patroulierende Wachen auf Leichen, werden sie misstrauisch und fangen an, die Gegend auszukundschaften. Räumt in einem solchen Fall schnell das Feld um nicht entdeckt zu werden.

ler-Modus Anwendung finden.

Optisch hat sich das neue Entwicklerteam – bestehend aus ehemaligen Squaresoft-, Capcom- und SNK-Programmierern – richtig ins Zeug gelegt.

Gegenüber den ersten Versionen und den Videos, die nun schon über ein Jahr alt sind, hat sich eine Menge getan. Verschiedene Wetterbedingungen, Schnee oder Regen, sowie Licht- und Schatteneffekte lassen die Levels sehr authentisch wirken. Die Animationen der Akteure sind flüssig und machen dieses Game zu einem wahren Augenschmaus.

Aber nicht nur grafisch kann Tenchu: Wrath of Heaven überzeugen, auch spielerisch hat es viel zu bieten. Was sich in der letzten Preview-Version schon abgezeichnet hat, wird hier vollends bestätigt: Tenchu: Wrath of Heaven ist das beste Tenchu, das es je gab! ■

FAZIT | André Steinert

Natürlich hat Tenchu: Wrath of Heaven auch seine Schattenseiten. Der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt besonders bei Kämpfen für leichte Stimmungsschwankungen. Hat man einen Angreifer noch gut im Griff, siehts dann bei zweien schon anders aus. Bei Fights in engen Gassen oder Gängen tut euch die Kamera keinen Gefallen und bringt unnötige Hektik ins Spiel. Zudem kommt es in späteren Missionen ab und an zu leichten Einbrüchen der Bildwiederholungsrate. Trotz der kleinen Kritikpunkte macht Tenchu: Wrath of Heaven einen Heidenspaß. Hat man die ganzen Special-Moves erst einmal unter Kontrolle, will man gar nicht mehr aufhören. Die verschiedenen Level-Layouts und das Ranking-System sorgen dazu für lang anhaltenden Spielgenuss. Der Mehrspieler-Modus setzt dem ganzen die (PLAY)Krone auf. Der geniale Kooperations-Modus macht diesen Titel nicht nur für Genre-Fans zum Pflichtkauf. Wer hier nicht schnell zugreift, ist selber schuld.

POSITIV

- geile Optik
- geniale Special-Moves

NEGATIV

- gelegentliche Slowdowns
- hoher Schwierigkeitsgrad

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Splinter Cell	90%	04/03
2 Metal Gear Solid 2	90%	03/02
3 Blood Omen 2	89%	04/02

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Activision	38KB	1-2	TENCHU: WRATH OF HEAVEN
Entwickler	K2 LLC		USK	16 Jahre
Erhältlich ab	erhältlich			
Preis	ca. 60 Euro			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 87%
Sound 83%

RATING (PROZENT)
86

Einstieger | Fortgeschrittene | Profis



⊙ Rikimaru als Spider-Man. Er klebt wie eine Spinne an der Decke und wartet auf seine Opfer.

MOTO GP 3

Schnelle Motorräder, langsamer Fortschritt: Gegenüber dem Vorgänger tat sich bei der besten Zweiradsimulation auffallend wenig.



Die neue Cockpit-Perspektive vermittelt ein intensives Rennerlebnis.

Deutschland ist mit dem Sachsenring im WM-Kalender vertreten.

MotoGP 2003



Die 2003er-MotoGP-Saison wird ein echter Knaller. Neben der neuen Technik (Vier- statt Zweitakter) erwartet den Fan eine riesige Anzahl an Werksteams: Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki, Aprilia und Ducati (Bild), dazu gesellen sich die Privatis von Proton-KR, Harris-WCR und Moriwaki.

PS2 Pünktlich zum Start der echten MotoGP-Saison kommt der dritte Teil der PS2-Adaption in die Läden. Zwar müsst ihr auf die aktuellen Daten verzichten, doch die 2002er-WM samt Teams, Bikes und Fahrer wird recht genau simuliert. Auch deswegen, weil Namco weiterhin auf das „jede neue Version bekommt fünf Strecken mehr“-Prinzip setzt. Nunmehr sind es also 15 Strecken, im Vergleich zur Realität fehlt nur der Grand Prix von Südafrika, außerdem ist statt dem GP von Brasilien ein zweiter französischer Lauf mit drin.

Fahrmodell für Profis

Wie es sich für eine echte Simulation einer echten Motorsport-Serie gehört, fällt die Fahrphysik sehr komplex aus. Ihr könnt zwar unter verschiedenen Abstufungen bis hin zur separaten Hinterradbremse und manueller Gewichtsverlagerung wählen, doch schon für das einfachste Fahrmodell braucht es viel Übung und

vor allem eine perfekte Ideallinie. Speziell mit dem Gas solltet ihr sehr vorsichtig umgehen, da sonst ständig das Hinterrad ausbricht. Wers übertreibt, landet mit einem klassischen Highsider auf dem belebten Hosenboden. Alles bisher Geschriebene hätte auch schon im MotoGP-2-Test stehen können. Denn beim Fahrverhalten hat sich ebenso wenig verändert wie bei der superflüssigen aber schmucklosen Grafik oder der miesen Gegner-KI. Die Konkurrenz fährt zwar sauschnell, wirkt aber völlig leblos und zeigt keinerlei Anzeichen von selbständigem Handeln – noch nicht mal auf Rempler reagieren sie.

Missionen im Hunderterpack

Ganz ohne Neuigkeiten geht MotoGP 3 aber doch nicht ins Rennen. Ihr dürft nun auch in einer – exzellent gelungenen – Cockpitansicht spielen. In dieser Perspektive kommt das anspruchsvolle Fahrmodell erst richtig zur Geltung. Die spaßigen

aber extrem kniffligen Mini-Missionen wurden von 72 auf satte 100 Stück erweitert. Hier müsst ihr andere Fahrer besiegen und Pylonen-Parcours oder Streckenabschnitte in einer bestimmten Zeit bewältigen. Als Belohnung winken diverse Extras, geheime Fahrer oder schlicht qualitativ hochwertige Fotos der zurückliegenden MotoGP-Saison. Schön: Im Multiplayer-Mode dürft ihr nun nicht nur per Multitap zu viert antreten, sondern auch eine komplette Saison samt Computergegner spielen. ■

FAZIT | Michael Galuschka

Hm, was will Namco mit dieser Übung bezwecken? Beweisen, dass sie auch eine Cockpit-Ansicht basteln können? Bravo, voll gelungen, denn in der Ego-Perspektive fährt es sich echt klasse. Aber ansonsten? MotoGP 3 ist ein sehr gutes und erstaunlich simulationslastiges Motorrad-Rennspiel, doch das galt auch schon für den Vorgänger. Und gilt noch immer, denn an vielen entscheidenden Punkten hat sich wenig bis gar nichts getan. Selbst offensichtliche Schwächen wie die miese Gegner-KI oder die inzwischen leicht veraltete Grafik-Engine bleiben weitgehend unangetastet. Echte Gründe für einen Neukauf gibt es für Nicht-MotoGP-Fanatiker also kaum, zumal die Vorgänger verbilligt weiterhin zu haben sind.

POSITIV

- sehr umfangreich
- astreines Fahrmodell
- Grafik jederzeit flüssig...

NEGATIV

- ...aber auch leicht veraltet
- miese Gegner-KI
- fast schon zu schwer

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	320KB	1-4	
Entwickler	Namco		USK	keine
Erhältlich ab	21. April			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.namco.com/games/motogp3.html				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 71%
Sound 60%

RATING (PROZENT)

80

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



Der exzellente Replay-Modus zaubert TV-taugliche Bilder auf den Screen.

WAR OF THE MONSTERS

Ein Eimer Popcorn, eine Dose Cola und War of the Monsters in der PS2: ein perfekter Heimkino-Abend!



⊙ Aller Anfang ist schwer, aber zweistellige Schlag-Combos sind drin.



⊙ Mit dem Rundumschlag hält man sich lästige Gegner vom Hals.

Monster-Games von damals...



Rampage (Arcade, 1986)



King of the Monsters (Neo-Geo, 1991)



Godzilla Generations (Dreamcast, 1998)

PS2 Betonplatten, Autos und Stahlträger fliegen durch die Luft: Godzilla macht Tokio dem Erdboden gleich. Man muss gar nicht genau hinsehen, um zu erkennen, dass da kein „echtes“ Monster wütet, sondern ein Mensch im Gummikostüm. B-Movies haben ihre ganz eigene, nicht gerade kleine Fan-Gemeinde. Für die sind die Trash-Filme nicht Kitsch, sondern Kunst. Die Entwickler von Incog Inc. (Twisted Metal Black) sehen das genauso. War of the Monsters ist

ihre Videospiel-Hommage an die Low-Budget-Kultfilme.

Ungeheuerliche Ungetüme

Genau wie die Ungeheuer in den Filmen sorgen auch ihre Videospiel-Ebenenbilder für ausreichend Chaos. Zehn riesige Monster lassen in dem interaktiven B-Movie die Fäuste fliegen. Anfangs stehen euch aber nur acht davon zur Auswahl: Echse Togera, Gottesanbeterin Preytor, Gorilla Congar, Kampfmaschine Robo 117, Tiki-Götterstatue

Agamo, Anime-Mech Ultra-V, Lava-Ungetüm Magmo und Elektrowesen Kineticlops. Den Drachen Raptor und den außerirdischen Zorgulon muss man erst freispielen.

Die Ungeheuer unterscheiden sich in Stärke, Geschwindigkeit und kleinen, aber feinen Spezialfähigkeiten voneinander. Raptor und Preytor können beispielsweise fliegen. Deswegen sind die anderen Monster aber nicht im Nachteil. Congar und Co. schlagen dafür nämlich kräftiger zu und halten mehr aus.



⊙ Im Zweispieler-Modus können bis zu zwei weitere computer-gesteuerte Monster mitmischen.



⊙ Vorsicht Dampfhammer! Sobald man aufgespießt wird, ist man bewegungsunfähig.



○ Plattenbau: Kaum fliegt mal ein Ungeheuer ins Haus, fällt die Hütte zusammen.



○ Die Endgegner sind größer, kräftiger und extrem schwer zu besiegen.

Grundlegende Manöver und die Steuerung sind bei allen Charakteren gleich. Leichte Schwingen, schwere Hiebe und gefährliche Spuck- und Schießattacken machen euren Feinden das Leben schwer. Zudem könnt ihr sie packen und durch die Gegend schleudern, sie nach einem schnellen Spurt umrennen oder ihnen herumliegende Fahrzeuge, Betonbrocken und Stahlträger um die Ohren schlagen bzw. sie damit bewerfen.

Fliegende Fassaden

Neben den Standardmanövern beherrscht jedes Monster noch eine spezielle Nah- und eine Fernkampfattacke. Je nach Charakter können das wilde Rundumschläge, Energieentladungen, Feueratem oder Raketenangriffe sein. Ihr könnt die Special-Moves nur dann anwenden, wenn die blaue Energie am Bildschirmrand gefüllt ist und die rote Anzeige darüber leuchtet. Blaue Pick-ups liefern die besondere Monsterenergie. Alternativ kann man die Leiste aber auch durch Schlag-Kombinationen sowie durch wahlloses Zertrümmern von Häusern, Wolkenkratzern,

Bahnlinien usw. füllen. Also: Je mehr man zu Klump haut, desto besser! Und dem Zerstörungswahn ist in War of the Monsters keine Grenze gesetzt.

Schritt für Schritt werden die Hochhäuser, Atomreaktoren und Flugplätze im Kampfgetümmel auseinander genommen. Ein Schlag, und die Fassade bröckelt, ein paar Treffer mehr, und das Gebäude stürzt in sich zusammen. Übrig bleiben nur ein paar Trümmer, die man umgehend als Waffe weiterverwenden kann.

Massive Monster-Metzelei

Einzelgänger können sich bei drei Spieloptionen vergnügen. Die Gerangel- und Ausdauer-Modi sind optimal, um sich auf die Schnelle ein paar monströse Schlägereien zu liefern. Im Abenteuer-Modus folgt man einer festen Storyline. Insgesamt elf Levels (Midtown Park, Spieler-Schlucht, Metro City, Century Airfield, Atominsel, usw.) dienen als Kriegsschauplätze. Dort trifft man entweder auf einzelne oder auf Gruppen von Ungeheuern sowie auf riesige Endboss-Kreaturen. Nach jeder Keilerei gibt es Kampf-Marken, die

gegen neue Charakter-Outfits, zwei weitere spielbare Monster, vier Levels und drei Mini-Games eingetauscht werden können. Die Mini-Spielchen stehen euch neben den Multiplayer-Varianten der Gerangel- und Ausdauer-Optionen im Zweispieler-Modus zur Wahl. Der Clou dabei ist der variable Bildschirm. Normalerweise stampft man im Split-Screen durch die Levels. Sobald die beiden Spieler-Kreaturen aufeinander treffen, verschwindet die Bildschirmbegrenzung und ihr könnt euch auf der ganzen Breite des Fernsehgeräts die Birnen weich kloppen. ■

Toho sei Dank!

Das japanische Filmstudio Toho existiert schon seit 1936. Im Jahre 1954 war es so weit, Godzilla (jap. Gojira) stapfte das erste Mal über die Leinwand. Erfunden hat das Monster Tomoyuki Tanaka. Bis jetzt gibt es 26 Godzilla-Filme und alle Jahre wieder dreht Toho einen weiteren...



○ Gefährlicher Spielplatz! Nicht nur in der Stadt, auch im Atomkraftwerk geht es zur Sache.

FAZIT | Mark Liebold

War of the Monsters ist ein außergewöhnliches Beat'em Up im B-Movie-Style. Das unterstreichen besonders der schaurig-schöne Sound und das Monster-Design. Zwei gravierende Unterschiede gibt es aber zwischen Spielen und Filmvorlagen: Die Effekte sind besser und der Unterhaltungswert größer, besonders im Zweispieler-Modus. Außer den teilweise kargen Texturen gibt es grafisch nichts auszusetzen: Die Bildwiederholungsrate ist konstant, die Animationen sauber und ein optischer Effekt jagt den nächsten – und das bei dieser Menge an herumfliegenden Objekten, was will man mehr?

Wer ein ausgeklügeltes Kampfsystem erwartet, wird jedoch enttäuscht sein. Bei diesem Spiel zählt nur der blinde Zerstörungswahn, aber gerade deswegen macht War of the Monsters ja auch so viel Spaß!

POSITIV

- actiongeladenes Gameplay
- superbe Optik
- viele Bonus-Goodies
- stimmige Atmosphäre

NEGATIV

- nur drei Spielmodi
- wenige Kampfmanöver
- Drei- und Vierspieler-Option wäre super gewesen

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Sly Raccoon	87%	12/01
2 Jak & Daxter	85%	07/02
3 Tony Hawk's Pro Skater 4	85%	07/02

PLAY DATEN

Genre	Beat'em up	MEMORY CARD	SPIELER	1-2	USK
Hersteller	SCEE	66KB			
Entwickler	Incog. Inc.				
Erhältlich ab	16. April				
Preis	ca. 60 Euro				
WEB-INFO: www.godzilla.de					

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 84%
Sound 82%

RATING (PROZENT)
81

Einstieger | Fortgeschrittene | Profis

PRIDE FC | ANDRÉ STEINERT

PS2



Und noch ein Leberhaken! Auch wenn man auf dem Rücken liegt, ist der Kampf noch nicht verloren.

Genre	Beat'em Up	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	180KB	1-2
Entwickler	Anchor Inc.		
Erhältlich ab	erhältlich		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		
		USK	16 Jahre

Das Entwicklerteam von Anchor Inc. hat sich augenscheinlich auf Ringkämpfe spezialisiert. Nach Ultimate Fighting Championship (Dreamcast) und WWE Raw (Xbox) steht uns jetzt das nächste Ringspektakel ins Haus.

Bei Pride FC treffen Fighter verschiedener Kampfsportarten wie Wrestling, Kick-Boxen, Karate, Jui-Jitsu etc. aufeinander. In fünf verschiedenen Spielmodi könnt ihr mehr als 20 Top-Stars der Pride-FC-Liga in den Ring schicken. Außerdem könnt ihr euren eigenen Spieler kreieren, ihn trainieren und ihn mit Spezial-Moves ausstatten. Später steigt ihr dann mit eurer Kreation gegen andere

Kämpfer in den Ring. In den Arenen gehts dann richtig hart zur Sache denn bei den unterschiedlichen Stilrichtungen ist fast alles erlaubt. Blitzschnelle K.O.s und minutenlange Fights sind daher keine Seltenheit.

Die Einmärsche und die Animationen der Martial-Arts-Fighter sorgen für ein authentisches Stimmungsbild. Insgesamt hinterlässt Pride FC einen recht ordentlichen Eindruck und macht dank des Create-A-Fighter-Modus auch auf längere Sicht Spaß. Wer ein bisschen Hau-drauf-Action für zwischendurch sucht, liegt hier genau richtig und sollte auf alle Fälle eine Runde Probe spielen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUUNG	ABE	KE	SPRACHEN AUSGABE ENGLISCH	Grafik 78%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
					Sound 75%	72	TIME INI DVD
					Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis

MYSTIC HEROES | HEIKO STROBEL

PS2



Trotz der häufigen und bildschirmfüllenden Partikeleffekte bleibt die Framerate stabil.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	60KB	1-4
Entwickler	KOEI		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		
		USK	12 Jahre

Sucht ihr ein reines Actionspiel, werdet ihr bei Mystic Heroes gut bedient. Aber mehr werdet ihr hier auch nicht finden. Das komplette Gameplay besteht ausnahmslos aus stupidem Button-Gesmashe. Neben dem normalen Spiel könnt ihr auf den Survival- und auf den Missions-Modus zugreifen. Bei dem zuletzt genannten gilt es, diverse Aufgabenstellungen, wie beispielsweise eine 100-Hit-Combo zu absolvieren, oder jemanden sicher durch ein Level zu geleiten. In jeder Spielvariante läuft es aber nur auf eines hinaus: mächtig schnell die Buttons drücken. Jede Taste steht dabei für einen anderen Schlag bzw. Zauber. Durch das Kombinieren der verschiedenen Buttons könnt ihr

auch auf mächtige Schlagvarianten zurückgreifen, die schon mal ein paar Gegner gleichzeitig ins virtuelle Jenseits befördern. Sehr selten werdet ihr nur einen einzigen Kontrahenten vor euch haben. Großes Plus des Gemetzels ist, dass die Framerate kaum in die Knie geht – dies gilt auch für den Multiplayer-Spaß, der wiederum sieben unterschiedliche Modi beinhaltet.

Allerdings stellt sich aufgrund des eintönigen Gameplays schnell Langeweile ein. Einzig bei Mehrspielerpartien (Co-op oder auch gegeneinander) bleibt der Spaßfaktor etwas länger erhalten. Nur hart gesottene Action-Freaks können blind zugreifen. Andere sollten zuvor eine Runde Probe spielen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUUNG	ABD	KD	SPRACHEN AUSGABE DEUTSCH	Grafik 74%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
					Sound 75%	70	TIME INI DVD
					Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis

DYNASTY WARRIORS XTREME LEGENDS | MICHAEL GALUSCHKA

PS2



Die Gegner-Massen sind reines Kanonenfutter. Lediglich die ranghöheren Offiziere machen euch zu schaffen.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	205KB	1-2
Entwickler	Koei		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		
		USK	12 Jahre

Missionsdisks auf Konsolen? Eine ebenso seltene wie schwer zu realisierende Software-Spezies. Koei hat es gewagt und zu Dynasty Warriors 3 die natürlich eigenständig lauffähigen Xtreme Legends herausgebracht. Damit dürft ihr das altbekannte Spielprinzip neu beleben: Im frühen China des 2. und 3. Jahrhunderts zieht ihr als mutiger Offizier in opulente Massenschlachten. Im Gegensatz zum Kessen-Bruder aber nicht auf taktisch-strategischer Ebene: Ihr habt eine durchschlagskräftige Waffe zur Hand und ackert euch damit durch das Kampfgebiet. Rudelweise stürzen sich die Gegner auf euch, doch eine echte Herausforderung sind nur die Offiziere, die je nach Dienstgrad unter-

schiedlich schwer zu besiegen sind.

Nicht nur mit glänzendem Schwert, sondern auch mit funkelnder Magie räumt ihr ordentlich auf. Mit jedem besieigten Gegner lädt sich eine Leiste auf – ist sie voll, könnt ihr per Knopfdruck einen grafisch durchaus beeindruckenden Zauber loslassen. Neben den neuen Missionen führen die 40 Euro teuren Xtreme Legends auch bessere Zaubersprüche und Waffen ins Feld. Diese sind auch ins DW-Hauptprogramm übertragbar. Alles in allem streckt man anfangs die Feinde ganz gern nieder, auf Dauer verliert das simple Spielprinzip jedoch seinen Reiz – in strategischer Kessen-Form ist das feudale China dann doch motivierender. ■



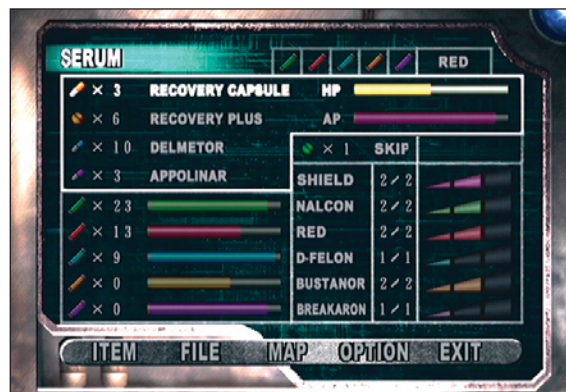
SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUUNG	ABE	KE	SPRACHEN AUSGABE ENGLISCH	Grafik 78%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
					Sound 73%	67	TIME INI DVD
					Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis

GALERIANS: ASH

Kann Galerians: Ash mit seinem genialen Vorgänger mithalten, oder liegt hier eine verstümmelte Fortsetzung vor?



○ Viele Zwischensequenzen werden die Handlung vertiefen.



○ In eurem Inventar habt ihr alle Medikamente im Überblick.



Mehrmals durchspielen?

Anfangs könnt ihr nur zwischen den Schwierigkeitsgraden „Normal“ und „Easy“ wählen. Ihr habt allerdings die Möglichkeit, den Hard-Modus freizuspüren. Zudem könnt ihr noch den Short- und den Lv3PK-Mode, verschiedene Media-Dateien und geheime Bilder freischalten. All das richtet sich danach, wie viele Save-games ihr braucht, in welchem Schwierigkeitsgrad und in welcher Zeit ihr das Abenteuer bewältigt.

PS2 Sequels sind immer so eine Sache. Vor allem dann, wenn ihre Story nahtlos an die des Vorgängers anknüpft. So auch bei Galerians: Ash. Es stellt sich die Frage, ob man ein Sequel voll genießen kann, ohne den Vorgänger zu kennen. In diesem Fall lautet die Antwort: Nein! Sicher, man kann das Spiel auch ohne „Vorkenntnisse“ spielen, dann jedoch versteht man manche Ereignisse nicht richtig und kann sich manches nicht erklären.

Muss Menschheit vernichten

Im Intro und auch im Hauptteil des Spiels wird die Handlung des ersten Teils noch einmal kurz erläutert und ihr erfahrt, weshalb ihr wieder am Leben seid: Einst hattet ihr den bösen Supercomputer Dorothy mit einem Virus lahm gelegt. Allerdings habt ihr selbst auch dran glauben müssen, euer Nervensystem hatte versagt. Nun steht ihr wieder auf der Matte und müsst erfahren, dass Dorothy noch ein letztes Programm starten konnte, welches abermals die Menschheit vernichten soll.

Um diese Gräueltat zu vereiteln, müsst ihr allerhand Rätsel knacken. Lei-

der sind die meisten davon sehr stressig und werden euch eine Menge Nerven kosten. Oft laufen sie darauf hinaus, dass man bestimmte Schlüsselmomente erleben bzw. anklicken muss: Unterlasst ihr beispielsweise die Untersuchung eines bestimmten Computers, könnt ihr nie in den Besitz eines Schlüssels kommen, den ein Pilot in seinen Taschen hat. Sprecht ihr diesen an, ohne zuvor den Rechner unter die Lupe genommen zu haben, so erzählt er euch uninteressanten Müll. Viele der Quests sind nach diesem Muster aufgebaut.

Pharmazeutik

Die Gegner, die sich euch in den Weg stellen, sind allesamt kranke, psychopathische Wesen. Auch die Umgebungen wirken nicht gerade besonders erfrischend. Passend zu all dem ist auch euer Kampfstil krank: Nach der Einnahme verschiedener Tabletten könnt ihr auf spezielle Angriffsarten zurückgreifen. Nach den Boss-Kämpfen erhaltet ihr außerdem jeweils eine Skip-Pille, mit der ihr eure Fähigkeiten um eine Stufe verbessern könnt. Allerdings steigt mit dem Einsatz der Medikamente auch euer Statusbalken für

mentale Anstrengungen. Ist dieser einmal gefüllt, flippt euer Charakter regelrecht aus und macht zugleich jeden normalen Gegner ohne Probleme platt. Allerdings entlädt sich in diesem Zustand eure Lebensenergie und so solltet ihr stets darauf achten, das Gegenmittel „Delmetor“ bei euch zu tragen. Leider gibt es keinen Shop oder dergleichen. Man findet die diversen Präparate entweder in den Arealen, oder man sammelt sie nach dem Ableben der Feinde ein. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Der PSOne-Vorgänger hat uns damals noch regelrecht aus den Socken gehauen. Leider können wir das von Galerians: Ash nicht behaupten. Dafür hat das Sequel einfach zu viel Mankos. Zum bereits erwähnten Rätsel-Dilemma kommt noch eine oft nervige Kameraführung hinzu. Bei bildschirmfüllenden Spezialattacken gerät zudem die Framerate ins Wackeln. Die Story, das Ambiente und die Spielidee bergen viel Potenzial. Jedoch hat man dieses leider nicht gut umgesetzt und so bleibt uns nur zu sagen: Fans des Vorgängers aus dem Jahre 2000 können einen Blick riskieren. Alle anderen sollten auf die Alternativen ausweichen.

POSITIV

- nette Story
- krankes Charakterdesign
- gutes Ambiente

NEGATIV

- nervige Rätsel
- oft schlechte Kamera
- wackelige Framerate

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror
Hersteller	Bigben Interactive
Entwickler	Enterbrain/Polygon Magic
Erhältlich ab	Ende März
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.sammy-zone.com/gash

MEMORY CARD	128KB
SPIELER	1
USK	12 Jahre



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 69%
Sound 72%

RATING (PROZENT)
67

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



○ Übers Map-menü kann man jede Etage auswählen und schauen, was sich dort befindet.



○ Die verschiedenen Angriffsarten wechselt ihr bequem mit dem Dreieck-Button.

JURASSIC PARK

Operation Genesis



Im Helikopter auf Dinosaurier-Jagd? Bei dieser Mischung aus Aufbau- und Wirtschafts-Simulation kommt auch die Action nicht zu kurz!

Für Leseratten



Michael Crichton, schreibwütiger Autor der Romanvorlage zu Steven Spielbergs erstem Dino-Spektakel, zeichnet sich für weitere Romane verantwortlich, die auf Zeltuloid ebenfalls eine gute Figur gemacht haben: *Westworld*, *Koma*, *Der 13. Krieger*, *The Lost World*, *Congo*, *Sphere*, *Twister* und viele andere.



● In den Brutstationen werden die verschiedenen Fleisch- und Pflanzenfresser gezüchtet.

PS2 Seit mehr als zwei Jahren hatte Theme Park World einsam und allein die Spitzenposition bei den Wirtschaftssimulationen auf der PlayStation2 inne. Jurassic Park: Operation Genesis schickt sich an, die betagte Genre-Referenz nun vom Thron zu stoßen!

Am Anfang war...

Zu Beginn formt ihr eine Insel nach euren eigenen Vorstellungen. Form, Baumbestand, Flüsse und Gebirge geben der Heimat eures Jurassic Parks ein individuelles Aussehen. Bevor ihr



● Die Icons über den Köpfen der Besucher zeigen deren aktuelle Verfassung an.

die Tore des Jurassic Parks öffnet, solltet ihr die wichtigsten Gebäude fertig gebaut haben. Ein Gehege, eine Brutstation und ein Futter-Spender genügen, um die ersten prähistorischen Echten zum Leben zu erwecken. Danach folgen der Park-Eingang, ein paar Wege, Fressbuden und Toiletten für die Besucher.

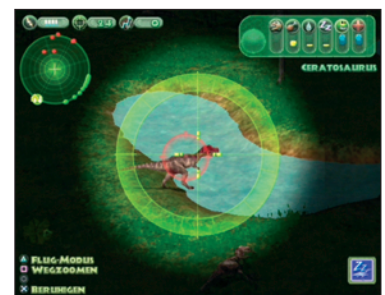
Damit ihr im Park vielfältige Dino-Spezies zur Schau stellen könnt, müsst ihr Paläontologen mit der Suche nach Knochen oder Bernsteineinschlüssen beauftragen. Nach und nach entsteht so ein umfangreicher Gen-Pool, aus dem ihr die unterschiedlichsten Riesenechsen züchten könnt. Um den Besuchern Sicherheit zu garantieren, solltet ihr keinesfalls auf eine Ranger-Station verzichten. Hier ist der Helikopter stationiert, der im Verlauf der Aufbau-Sim ein wichtige Rolle spielen wird.

Impfstoff, könnt ihr die Park-Ranger anweisen, mit dem Helikopter aufzusteigen und die Echsen aus der Luft zu immunisieren.

Die Preise für Park-Eintritt, Speisen, Aussichtsplattform-Besuche, Safaris oder Ballonfahrten bestimmt ihr natürlich selbst. Habt ihr die Tore des Parks dann endlich geöffnet, beginnt die Kasse zu klingeln. Dabei solltet ihr stets ein Auge auf das Verhältnis von Einnahmen zu Ausgaben haben. Steht die Kapitalanzeige zu lange im Minus, droht euch die Schließung des Parks, was im Klartext „Game over“ bedeutet! Bewährt ihr euch dagegen als geschickter Strategie, dürft ihr beim Erreichen des höchsten Park-Ratings (fünf Sterne) entscheiden, ob ihr weiter spielt, oder euch beim Aufbau eines anderen Parks erneut beweist. ■

...ein Klumpen Bernstein!

Unerwartete Zwischenfälle sorgen dafür, dass ihr euch als Parkmanager nicht langweilt. Unzufriedene Parkbesucher sind dabei noch das kleinste Übel. Neben Wetterkapriolen machen den Dinos auch Krankheiten zu schaffen. Habt ihr es versäumt, neben den Park-Attraktionen auch Impfstoffe zu entwickeln, kann es passieren, dass euch eine ganze Population von Echsen wegstirbt. Habt ihr den richtigen



● Vom Hubschrauber aus nehmt ihr kranke oder flüchtige Dinosaurier ins Kor.

FAZIT | Marc Kirzeder

Der Mix aus Aufbau- und Wirtschaftssimulation mit einem Schuss Action ist gelungen. Der Spielaufbau nimmt mit der Zeit an Komplexität zu und fordert dem Spieler ständig neue Entscheidungen ab. Die Idee, euch die Steuerung des Ranger-Helikopters oder der Safari-Jeeps zu überlassen, sorgt für Abwechslung im Leben des virtuellen Parkmanagers. Das grafische Highlight sind zweifellos die Dinosaurier. Die lebensechten Animationen sehen klasse aus und auch die Dino-KI überzeugt. Die zehn Missionen sind ein netter Bonus, doch sind sie viel zu schnell durchgespielt. Die Möglichkeit, eine Insel auch ohne Park mit Dinos zu „bevölkern“, ist eher ein Zeitvertreib für Naturkunde-Freaks.

POSITIV

- große Dino-Vielfalt
- abwechslungsreiches Gameplay
- spannende Action-Einlagen

NEGATIV

- zu wenige Einzel-Missionen
- Pop-ups und vereinzelter Ruckeln
- großer Speicherstand (1,6 MB)

PLAY DATEN

Genre	Aufbau-Simulation	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal	1696KB	1	
Entwickler	Blue Tongue			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.jpthe game.com/				

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 80%
Sound 71%

RATING (PROZENT)
82

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3 | MICHAEL GALUSCHKA

PS2



Für ein flottes Actiongebolze ist die Platzgrafik von ISS arg trostlos ausgefallen.

Genre	Sport	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Konami	678KB	1-2
Entwickler	KCEO		USK
Erhältlich ab	sofort		O.A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.konami.de			

Als einziger Hersteller leistet sich Konami zwei komplett eigenständige Fußball-Serien. Überflüssigerweise, denn die International-Superstar-Soccer-Beiträge aus Osaka geraten zunehmend zu einer Enttäuschung. Während das Team aus Tokio mit der PES-Reihe den unumstrittenen König der Fußball-Simulationen stellt, richtet sich ISS 3 mehr denn je an die Fans actionlastiger Kicks und lässt dabei fast jegliche Eigenständigkeit vermissen: Basissteuerung und der großzügig ausgefallene Management-Part orientieren sich am PES-Kollegen, der etwas hektische Spielablauf erinnert nicht allzu stark an echtes Fußball, dafür aber an die FIFA-Konkurrenz. Ebenso die ständig eingestreuten

Großaufnahmen bei Spielunterbrechungen. Dabei erreicht ISS 3 aber längst nicht dessen optische Brillanz, zudem sehen alle Akteure ein wenig japanisch aus.

Den diversen Spielmodi – ihr dürft ausschließlich mit Nationalteams antreten – fehlt es weniger an Abwechslung denn an der Substanz. Wer eine lange andauernde, mit vielen Mannschaften gespickte Liga ausrichten möchte, guckt in die Röhre. Aber auch wenn wir bisher nicht mit Kritik gespart haben: Wirklich schlecht ist ISS 3 nicht. Doch von PES und FIFA in die Zange genommen, schafft es das Spiel nicht, sich durchzusetzen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	QUALITÄT SONY ANALOG CONTROLLER	BD	SPRACHEN DEUTSCH	Grafik 70%	Sound 64%	RATING (PROZENT) 71	Besonderheiten: TUNE IN! DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

SPONGEBOB SQUAREPANTS: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN | ANDRÉ STEINERT

PS2



Investiert das Geld besser in GEZ-Gebühren und schaut die Fernsehserie.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	157KB	1
Entwickler	Big Sky Interactive		USK
Erhältlich ab	sofort		O.A.
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO: www.thq.com			

Anno 1998 hat Nickelodeon seinen Betrieb in Deutschland einstellen müssen, nachdem der Sender Serien wie „Pete und Pete“ oder „Rockos Modernes Leben“ bekannt gemacht hat. Einige der Zeichentrickstars haben jedoch rechtzeitig den Absprung zu anderen Sendern geschafft. Der sprechende Schwamm SpongeBob hat es sogar noch weiter gebracht. Mit SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman kommt jetzt sein erstes PS2-Abenteuer.

Beim Spielen mit seinem Freund Gary stößt SpongeBob auf eine Flasche. Da ist es auch schon passiert: Der Fliegende Holländer ist befreit und verflucht Spongebobs

Freunde. Ihr stürzt euch ins Abenteuer und versucht, den Fluch wieder aufzuheben.

Das Spiel ist in sieben Welten unterteilt. Um ein Level abzuschließen, müsst ihr jeweils kleinere Aufgaben erfüllen. Hilfreiche Unterwasserbewohner geben euch Tipps, wie ihr die gestellten Aufgaben lösen könnt.

Technisch lässt SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman stark zu wünschen übrig. Die Grafik ruckelt und die Musik können wirklich nur Kinderohren ertragen. Leider fehlt auch die deutsche Sprachausgabe bzw. Bildschirmtexte für unsere Kleinen. Kinderhände – Finger weg! ■



SONY ANALOG CONTROLLER	QUALITÄT SONY ANALOG CONTROLLER	BE	SPRACHEN DEUTSCH	Grafik 33%	Sound 21%	RATING (PROZENT) 22	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES | ANDRÉ STEINERT

PS2



Natürlich kann man Gunfighter 2: Revenge of Jesse James auch mit dem Joypad spielen, doch macht das nur halb so viel Spaß.

Genre	Lightgun-Shooter	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Ubi-Soft	135KB	1-2
Entwickler	Rebellion		USK
Erhältlich ab	sofort		16 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO: www.ubisoft.de			

Bob, ein Mitglied von Jesse James' Bande, macht den Anführer für den Tod seines Bruders verantwortlich. Kurz nach einem Banküberfall bringt Bob die Beute an sich, entführt Jesses Freundin Zee und macht sich aus dem Staub. So lässt ein alter Revolverheld freilich nicht mit sich umspringen. Er macht sich schnurstracks auf die Jagd nach dem Schurken. Genau hier setzt Gunfighter 2: Revenge of Jesse James ein.

Mit einem Revolver in der Hand und einem Countdown im Nacken nehmt ihr die Verfolgung auf. Hinter Türen und in Häusern lauern Cowboys, Soldaten und andere Windhunde mit nur einem Ziel: Sie wollen

euch stoppen! Nur mit einem guten Auge und einem schnellen Finger könnt ihr die Flut der Angreifer meistern. Habt ihr alle Feinde in einer Zone erledigt, läuft euer Held automatisch weiter zum nächsten Rattenloch.

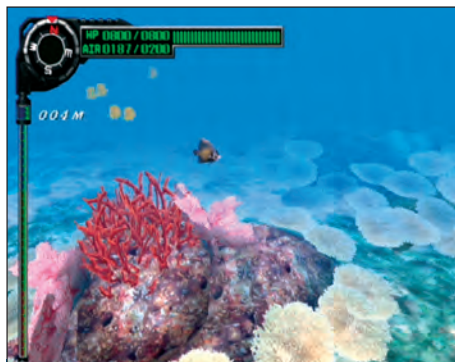
Neben dem Story- und dem Arcade-Mode bietet der Lightgun-Shooter auch diverse Bonus-Spiele. Verschiedene Routen bringen zudem ein wenig Abwechslung in die Levels. Musik und ansprechende Grafik lassen echte Western-Atmosphäre aufkommen. Es gibt ja nicht gerade viele Lightgun-Shooter für die PS2, deswegen sollten Besitzer solcher Geräte bei dem Preis nicht lange überlegen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	QUALITÄT SONY ANALOG CONTROLLER	BD	SPRACHEN DEUTSCH	Grafik 73%	Sound 71%	RATING (PROZENT) 70	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

EVERBLUE 2 | ANDRÉ STEINERT

PS2



Everblue 2 erinnert an einen Tauchgang im Rhein-Herne-Kanal.

Genre	Tauch-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Capcom	1033KB	1
Entwickler	Arika		USK
Erhältlich ab	sofort		o.A.
Preis	ca. 50 Euro		
WEB-INFO:	www.Capcom.com		

Mit Everblue 2 geht ein Unterwasserabenteuer in die zweite Runde. Zur Story: Ein Jahr nach ihrem ersten Abenteuer stranden Leonardo und sein Kumpel Zuccho nach einem Sturm auf einer kleinen Insel in der Karibik. Hier setzt das Spiel ein.

Story und Action-Elemente sind bei Everblue 2 räumlich getrennt: Die Story spielt sich an Land ab. In RPG-Manier unterhaltet ihr euch mit Einwohnern, sammelt Informationen und schließt Freundschaften. Die Action findet unter Wasser auf euren Tauchgängen statt. Hier sucht ihr mit einem Sonar auf dem Meeresgrund nach Schätzen und anderen Kostbarkeiten. Fundstücke könnt ihr

an Land zu Geld machen und euch z.B. neue Ausrüstung dafür kaufen. Was sich hier langweilig anhört, entpuppt sich schnell als todlangweilig.

In Sachen Grafik und Musik gibt es leider auch nichts Gutes zu berichten. Einzelne Teile der Unterwasserflora und einige Fische sehen zwar ganz gut aus, doch der Rest lässt stark zu wünschen übrig. Die Szenen an Land erinnern stark an alte PSOne-Zeiten. Die karibischen Klänge sind nichts weiter als nerviges Gedudel. Wer hier eine spannende Schatzsuche erwartet hat, wird bitterlich enttäuscht. Lasst besser die Flossen weg. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUUNG	ABCD	60 Hertz	Grafik 29%	Sound 21%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einstieger				Fortgeschrittene	Profis	26	TIME IN DVD

DAKAR 2 | MICHAEL GALUSCHKA

PS2



Die dicken Brummis sorgen trotz ihres eher gemühten Tempos besonders im Nahkampf für Kurzweil.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Acclaim	205KB	1-2
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham		USK
Erhältlich ab	sofort		o.A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.acclaim.de		

Die berühmteste Marathon-Rallye der Welt dient Acclaim als Grundlage für Dakar 2. Ihr startet in Paris und arbeitet euch etappenweise bis ins westafrikanische Senegal vor. Wie beim Vorbild dürft ihr in drei verschiedenen Fahrzeugklassen antreten. Die Offroader vom Schlage eines Mitsubishi Pajero driften ganz ordentlich und erlauben gefühlvolles Gegenlenken. Auch die riesigen Trucks machen besonders bei Zweikämpfen viel Spaß. Total daneben gerieten hingegen die Enduros. Sie fahren sich so undynamisch und langweilig, dass ihr sie am besten links liegen lasst.

Dicker Klops: Bestreitet ihr die komplette Rallye, müsst ihr teilweise sehr knappe Zeit-

limits einhalten. Das ist äußerst nervig, wenn man trotz guter Platzierung und der Spitzenposition im Gesamtklassement ultraknapp daran scheitert. Überhaupt wurde das typische Flair der Paris-Dakar-Rallye – tausende Kilometer durch ultrahartes Gelände – fast schon ins Gegenteil verkehrt. Das Dutzend Etappen ist zwar schön abwechslungsreich, aber auch nur jeweils ein paar lumpige Kilometer lang. Dadurch verkommen die beiden Wüstenabschnitte zur rasanten Checkpoint-Hatz. Gegenüber dem grottigen Vorgänger ist Dakar 2 zwar ein echter Fortschritt, für ein wirklich gutes Rennspiel reichen die genannten Vorzüge und eine akzeptable Grafik aber nicht aus. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUUNG	ABCD	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH, FRANZÖSISCH	Grafik 69%	Sound 58%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einstieger				Fortgeschrittene	Profis	66	TIME IN DVD

G1 JOCKEY 3 | MICHAEL GALUSCHKA

PS2



Die extralangen Hindernisrennen sind neu. Ansonsten schimmert der Vorgänger überall durch.

Genre	Rennpferdsimulator	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	550KB	1-2
Entwickler	Koei		USK
Erhältlich ab	sofort		o.A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		

Mit G1 Jockey 3 kommt THQs skurriler Pferderennen-Simulator nun schon in zweiter Auflage nach Deutschland. Für alle, die den Vorgänger aus 2002 kennen: Abgesehen von den neuen Hindernissen und der Trainingsoption haben sich nur Kleinigkeiten verändert.

Im Spiel übernehmt ihr die Rolle eines aufstrebenden Nachwuchsjockeys. Am Anfang müsst ihr euch dabei durch enorm viele Dialoge mit Rennstallbesitzern, Trainern und Konkurrenten klicken. Das soll wohl Tiefgang vortäuschen, dabei bleibt das Spielprinzip absolut simpel. Ihr versucht permanent, passable Rösser für diverse Rennen am Wochenende zu ergattern. Die Erfolgsaus-

sichten hängen von eurem Ansehen bei den Ställen, dieses wiederum von den erzielten Platzierungen ab. Es müssen nicht immer Siege sein. Oft reicht es aus, das Pferd mit einer besseren Platzierung als der vorhergesagten ins Ziel zu bringen.

In der Actionsequenz versucht ihr, das Maximum aus eurem Pferd herauszuholen. Entscheidend sind hierbei meist die letzten 500 Meter, in denen ihr das vorhandene Spurtpotenzial durch rhythmische Tastendrücken und den Einsatz der Reitgerte möglichst ausreizt. Selbst für Nicht-Pferdenarren: Das Spielprinzip wirkt zunächst sehr freakig, ist aber recht kurzweilig und motiviert erstaunlich lange. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUUNG	ABCE	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH, FRANZÖSISCH	Grafik 62%	Sound 44%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einstieger				Fortgeschrittene	Profis	72	TIME IN DVD

JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER

MARC KIRZEDER

PS2



Das einfallslose Gameplay und das langweilige Leveldesign werden der netten TV-Serie nicht im Geringsten gerecht.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	85KB	SPIELER	1	USK	keine
Hersteller	THQ						
Entwickler	THQ						
Erhältlich ab	sofort						
Preis	ca. 60 Euro						
WEB-INFO:	www.thq.de						

Im Jahr 2001 bescherte der Cartoon-Sender Nickelodeon seinem TV-Schützling Jimmy Neutron einen Kino-Auftritt (Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder UIP/Paramount) in Spielfilmlänge. Das Abenteuer des computeranimierten Jimmys war, kommerziell betrachtet, allerdings kein großer Kassenschlager. Gleiches müssen wir leider auch dem PS2-Debüt Neutrons prophezeien. Das Spiel mit dem piffigen Erfinder-Sprössling konnte leider keinen einzigen Pluspunkt sammeln. Das völlig uninspirierte Gameplay wird nur noch von der miserablen technischen Umsetzung des Kinderspiels unterboten. Der kleine Jimmy ist weitaus schlechter

in Szene gesetzt, als sein TV- und Kino-Pendant. Die Charaktere wurden für das Spiel extrem lieblos zum Leben erweckt. Die Animationen bewegen sich auf dem Niveau längst vergessener 8-Bit-Spiele. Die sechs Levels kommen leider auch nicht besser weg. Von Leveldesign keine Spur! Die drei spielbaren Charaktere (Jimmy, sein Elektro-Hund Robbie und das Riesenhuhn Poultra) sind stümperhaft synchronisiert. Auch die verstreuten Mini-Games können darüber nicht hinwegtäuschen, dass „Der mutige Erfinder“ gerade mal Spieler begeistern könnte, die noch zu viel klein sind, um einen PlayStation2-Controller zu halten. ■



DUAL SHOCK 2 KONTROLLER NOTWENDIG	6 LEVEL	BD KONTROLLER NOTWENDIG	SPEECH ADJUST DEUTSCH	Grafik 21% Sound 13%	RATING (PROZENT) 6	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis				

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

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
12 DVD-Hüllen nur 5,90 Euro (Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)	play 03/03 Player's Guide Silent Hill 2 – Director's Cut GTA: Vice City WWE Smackdown! Shut Your Mouth Heft + DVD	play Sonderheft Tips & Tricks- Sonderheft – GTA 3 – Medal of Honor: Frontline – Tekken 4 – TimeSplitters2 – Final Fantasy X – uvm.

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	☐				
play 03/03	☐				
Sonderheft	☐				
12 DVD-Hüllen	☐				

pro Heft € 3,50 (Sonderheft € 4,90) =

12 DVD-Hüllen =

außer play 01/01 (mit Video) Heft € 4,55 =

+ PORTO =

Gesamtbetrag:

Inland: € 1,44 • ab 2 Hefte € 2,20 • ab 3 Hefte € 4,10
 DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 4,10
 Ausland: € 6 • ab 2 Hefte € 8 • ab 3 Hefte € 10
 DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 8,20

Bitte Gesamtbeitrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
 play • „Back Issues“ • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

Adresse:

Name, Vorname

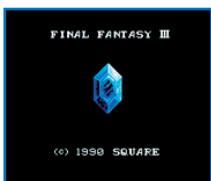
Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

FINAL FANTASY ORIGINS

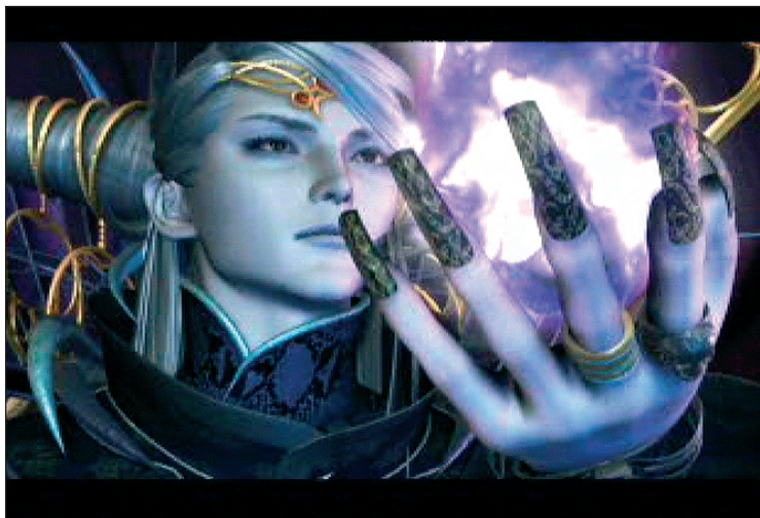


Immer wieder dasselbe ...



... und doch immer wieder neu! Kein Teil der Final-Fantasy-Serie ist eine direkte Fortsetzung seines Vorgängers. Trotzdem beinhalten jede Geschichte und jeder Teil Elemente, die dem Spieler sofort das Gefühl geben, zu Hause zu sein. Jetzt fehlt eigentlich nur noch Teil III der Saga, dann ist die Sammlung auch in Europa komplett.

Wer sich die Wartezeit auf Final Fantasy X-2 verkürzen will, sollte mal einen Blick auf die ersten beiden Teile werfen.



○ Kleine gerenderte Intros stimmen euch auf die Abenteuer ein.



○ FF II: Alle Kämpfe sind rundenbasiert.

schlüsselt ihr nach und nach das Geheimnis der Kristalle, die euren Helden des Lichts zur Seite stehen. Mit Hilfe der Steine rettet ihr das Königreich vor dem Bösen.

Final Fantasy II hingegen wartet mit feiner ausgearbeiteten Elementen auf. Die Charaktere haben eigene Identitäten und sind merklich stärker in den Spielverlauf eingebunden. Als Angehörige der Rebellenallianz von Flynn versucht ihr hier, dem Imperator von Palamecia und seinen Schergen Einhalt zu gebieten. Ihr trefft erstmals auf eurem langen Weg die bekannten Reittiere Chocobos sowie die putzigen Moglies!

Gutes altes Kampfsystem

Ihr kämpft in beiden Teilen rundenbasiert mit vordefinierten Kommandos. Das gesamte Prinzip der Zauberei baut logisch auf den Grundelementen auf. So werden beispielsweise Feuermonster am schnellsten mit wasserbasierten Sprüchen ins digitale Jenseits befördert. Während ihr die Kämpfe in der Seitenansicht bestreitet, wuselt ihr auf der Oberwelt in der bekannten Draufsichtsperspektive herum. Eine Sprachausgabe gibt es nicht, sämtliche Unterhaltungen werden über Textkästen in englischer Sprache abgewickelt. Und nicht vergessen: Wer die Scheiben auf der PS2 zockt, braucht unbedingt eine PS1-Memory-Card, um seine Spielerfolge zu sichern! ■

Helden sollt ihr sein

In Final Fantasy I dürft ihr euch aus sechs Charakterklassen vier Helden zu einer Party zusammenwürfeln. Richtig fein ausgearbeitete Abenteuer mit eigenen Namen und Hintergrundgeschichten sucht ihr vergebens. Ohne Vorwarnung werdet ihr ins Königreich Cornelia verfrachtet und sofort als Söldnertruppe vom ortsansässigen König angeheuert, dessen Tochter entführt worden ist. Fiesling Garland hält sie als Faustpfand gefangen. Eure Aufgabe: Befreiung der blaublütigen Geisel. Nach dieser kleinen Einführung, in der ihr Hamsterkäufe in den Shops als unverzichtbare Hilfe kennen lernt, ent-



○ Auf der Oberwelt seht ihr eure Bewegungen in der Draufsicht.



○ Na prima! Ohne Ausrüstung wird die Party schon im ersten Dungeon zerlegt.

PSone

Was ist besser als ein Final Fantasy? Richtig! Zwei Final Fantasys! So hat Squaresoft sich das gedacht und für alle Fans Teil eins und zwei im Bundle „Final Fantasy Origins“ zusammengeschürt. Glücklicherweise wurden beide Spiele nicht einfach eins zu eins aus den uralten Tagen des Famicons (japanisches NES)

übernommen. Für die Grafiken hat Squaresoft die Farbpalette erweitert und Anleihen bei den hauseigenen Neuauflagen für den hierzulande weniger bekannten WonderSwan Colour gemacht. Zusätzlich hat man jedem Teil einen vorgerenderten stimmigen Vorspann verpasst und die Soundsamples neu abgemischt.

FAZIT | Gunther Hruby

Squaresofts Ausflug zu den Ursprüngen der Rollenspielwelt gewährt euch tiefe Einblicke in die Anfangstage japanischer RPGs. Wirkt FF I noch klobig und etwas unbearbeitet, bindet FF II den Spieler bereits nachhaltig in den Geschichtsverlauf ein. Beide Spiele stellen eine absolute Pflichtanschaffung für jene RPG-Fans dar, die eine Verbundenheit zum unverkennbaren Japano-Knuddel-RPG-Stil verspüren. Wer sich an den Pixelansammlungen auf dem Screen nicht stört, genießt wochenlangen Spielspaß. Allerdings dürft ihr keine genau ausgearbeiteten Handlungsstränge erwarten, diese hat Squaresoft erst ab dem sechsten Teil der Reihe perfektioniert.

POSITIV

- geniales Retro-Feeling
- kultiger Japano-Knuddelstil
- langer Spielspaß für Final-Fantasy-Jünger

NEGATIV

- keine Lokalisierung
- FF I doch sehr altbacken
- jeweils nur ein gerenderter Vorspann als Extra

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	1 Block	SPIELER	1	FINAL FANTASY ORIGINS
Hersteller	Infogrames					
Entwickler	Squaresoft					
Erhältlich ab	13. März					
Preis	ca. 30 Euro					
WEB-INFO:	www.infogrames.de					

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 25%

Sound 60%

RATING (PROZENT)

75

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

Gewinnspiel Final Fantasy Origins

ES WAR EINMAL VOR 16 JAHREN...

Gewinnt mit **play** und **Infogrames** eine von zehn verschiedenen „Reisen“ in die Final-Fantasy-Vergangenheit.

Erlebt mit Final Fantasy und Final Fantasy II den Ursprung der Rollenspiel-Saga auf PSone und PlayStation2.

HAUPTPREIS

1 PlayStation2

1 streng limitierter und handsignierter Final-Fantasy-Origins-Soundtrack vom Final-Fantasy-Komponisten Nobuo Uematsu (davon existieren europaweit nur fünf unterschriebene Exemplare!).

1 Set limitierter Final-Fantasy-Origins-Sammelfiguren

1 Final Fantasy Origins für Psone/PS2

PREISE 2 BIS 10

1 Final Fantasy Origins für Psone/PS2

1 Set limitierter Final-Fantasy-Origins-Sammelfiguren

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wann hat Squaresoft den ersten Final-Fantasy-Teil in Japan veröffentlicht?

A: 1986

B: 1987

C: 1988

Schickt die richtige Lösung an:

CyPress GmbH

Redaktion play

Stichwort: Final Fantasy Origins

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

oder per E-Mail an:

fforigins@playplaystation.com



Einsendeschluss ist der **28. April 2003**. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



SQUARESOFT

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.

Michael Galuschka

TIMESPLITTERS 2

PS2



TimeSplitters 2 ist ganz klar die aktuelle Referenz unter den Ego-Shootern.

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Free Radical
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.eidos.de



	Grafik 91% Sound 89%	RATING (PROZENT) 89	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

Unglaublich, was Free Radical hier auf die Beine gestellt hat! Trotz der filmreifen Animationen, der bombastischen Grafik und einer wahren Lichteffekt-Orgie ballert man in TimeSplitters 2 mit konstant 50 Bildern pro Sekunde. Lediglich bei mehr als zehn Bots auf dem Schirm kann es zu kurzen, aber keineswegs schwer wiegenden, Einbrüchen kommen. Untermalt wird das Spektakel von hervorragenden und der jeweiligen Zeit entsprechenden Musikstücken sowie von brachialen Soundeffekten, die bei richtiger Lautstärke besonders eure Nachbarn begeistern werden.

Das Gameplay wird euch zum Staunen bringen. Alles wirkt wie aus einem Guss, durchdacht und bis ins letzte Detail ausgearbeitet. Die Steuerung geht perfekt von der Hand und man wird fast erschlagen von unterschiedlichsten, rundum gehaltvollen Spielvarianten. TimeSplitters 2 ist aus unserer Sicht ganz klar der bislang umfangreichste sowie technisch und spielerisch eindrucksvollste Ego-Shooter. Sofort kaufen und am besten für ein halbes Jahr zu Hause verbunkern, denn so lange kann euch TimeSplitters 2 ohne Mühe beschäftigen.

MIDNIGHT CLUB

PS2



Im nächtlichen New York werden wir von einem aufdringlichen Cop-Car verfolgt.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Take 2
Entwickler	Angel Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.take2.de



	Grafik 76% Sound 65%	RATING (PROZENT) 81	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

Im beliebten Rennspiel-Subgenre „Rasen durch Millionenmetropolen“ gehört Midnight Club: Street Racing zu den besseren Vertretern. Ihr brettet ohne Rücksicht auf Verluste durch die Straßen von New York und London. Im Career-Mode beginnt ihr als Taxifahrer, der sich in der Hierarchie der Ampelstart-Heroen nach oben kämpft. Gefahren wird dabei nicht auf festgelegten Strecken: Ihr müsst lediglich einige Checkpoints in beliebiger Reihenfolge abklappern, die Route bleibt euch dabei selbst überlassen. Habt ihr eure Gegner abgehängt, winken als Belohnung die Karossen der

Rivalen. Daneben stehen im Arcade-Modus vier Spielvarianten zur Verfügung: Waypoints und Head-to-Head sind Abwandlungen der Karriere-Rennen, beim Joyride dürft ihr gemütlich durch die Stadt cruisen. Und Capture the Flag erklärt sich von selbst.

Midnight Club ist unkomplizierter Vollgas-Spaß, der von den riesigen, detailreich umgesetzten Großstadt-Arealen lebt. Der eingängigen Steuerung stehen eine magere Soundkulisse und trostlose Texturen gegenüber. Bis zum Nachfolger trotzdem eine empfehlenswerte und günstige Anschaffung.

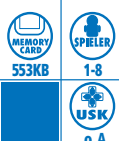
FIFA FOOTBALL 2002

PS2



Tore am laufenden Band sind bei FIFA Football 2002 eine Seltenheit.

Genre	Sport
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.electronicarts.de



	Grafik 88% Sound 81%	RATING (PROZENT) 86	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

In der inzwischen unüberschaubaren Flut von FIFA-Versionen nimmt FIFA Football 2002 eine Sonderposition ein. Markiert es doch einerseits den Höhepunkt des EA-Sport-Action-Fußballs und andererseits den Wendepunkt hin zu realistischerem, mit mehr Spiel-tiefe ausgestattetem Ballgeschehe. Das Passsystem wurde komplett überarbeitet. Ein Powerbalken erschwert das Timing, zudem fliegt die Kugel nicht mehr wie von einem Magnet angezogen auf den Fuß des Mitspielers. Gestrichen hat EA Sports den Pass in den Lauf, stattdessen könnt ihr nun per L1-Tasten-

druck die Kollegen zu Spurts in den freien Raum veranlassen. Schwieriger gestalten sich jetzt auch die Schüsse – die Torausbeute ist deshalb nicht mehr ganz so exorbitant hoch wie bei den Vorgängern.

Die unrealistische Ballphysik und der hektische Spielablauf klassifizieren das 2002er-FIFA aber immer noch als Actionkick. Kaum Schwächen leistet es sich bei der Präsentation: Bunte effektreiche Grafik, die praktisch jederzeit flüssig läuft. Und selbst die Kommentatoren kann man sich ein paar Minuten lang anhören, den fetzigen Soundtrack sowieso.

PS2-DOPPELPACKS BEI SATURN

Die bundesweit bekannte Elektromarktkette Saturn hat für 59,95 Euro ein halbes Dutzend halbwegs attraktiver Doppelpacks im Angebot. Auffällig: Bei den meisten gesellt sich zu einem starken Titel ein weniger interessanter.

Hitman 2 + TimeSplitters

Achtung Falle! Mit dem genialen Nachfolger hat das Ur-TimeSplitters zumindest qualitativ nicht viel gemeinsam. Recht viel mehr als gehobener Durchschnitt erwartet euch nicht. Das kann man von Hitman 2 wiederum nicht behaupten. Der Eidos-Titel rund um den Agenten 47 gehört zur Elite der Stealth-Action.



Riding Spirits + Ephemeral Fantasia

Typ graue Maus: Riding Spirits sieht öde aus, das Motorrad-Rennspiel offenbart aber auf Dauer mit einem GT-3-ähnlichen Karriere-Modus viel spielerischen Tiefgang. Dennoch ist dieses Pack nur bedingt interessant, da euch mit Ephemeral Fantasia ebenso überflüssige wie uninteressante Rollenspiel-Durchschnittskost erwartet.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

+ Kelly Slaters Pro Surfer

Die Zielgruppe ist klar: Für normale Spieler wird das Getrickse auf BMX-Rad und Surfboard auf Dauer ermüdend, Trendsportler dürften mit diesem guten Activision-Duo hingegen für einige Zeit glücklich werden. Sie sollten zugreifen, da beide Titel einzeln noch immer nur zum Vollpreis zu haben sind.



WWE Smackdown: Shut Your Mouth

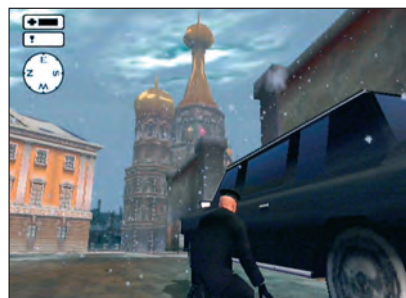
+ Tetris Worlds

Seltsame Mischung: Shut Your Mouth ist zwar der beste PS2-Wrestler, doch Fans haben es sowieso schon im Schrank stehen. Und warum nun ausgerechnet das 100-prozentig unpassende und sowieso schon verbilligte Tetris Worlds als Beigabe enthalten ist, wissen wohl nur die Manager vom Saturn selbst.

Colin McRae Rallye 3

+ Star Trek Voyager: Elite Force

Über Colin muss man wohl nicht mehr viel schreiben. Elite Force hingegen ist die technisch misera- ble Umsetzung eines an sich sehr guten PC-Shooters. Da es auf der PS2 etliche bessere Konkurrenten gibt, solltet ihr lieber versuchen, Colin einzeln billiger zu kriegen.



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

ECJAY CLUB WORLD

Empire Interactive



Fans von Techno, Trance, Ambient, Reggae, Trip- und Hip Hop freuen sich über mehr als 10.000 Sounds und Samples in diesem einfach zu bedienenden Musik-Programm. Die Musikstile werden von acht Clubs repräsentiert. Wer will, kann über ein Multitap noch drei musikalische Freunde zu einer Jam-Session einladen.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Vivendi



Der Mix aus Aufbau- und Wirtschafts-Simulation mit einem Schuss Action ist gelungen. Der Spielaufbau nimmt nach und nach an Komplexität zu und fordert dem Spieler ständig neue Entscheidungen ab. Die Idee, euch die Steuerung des Helikopters oder des Jeeps zu überlassen, sorgt für Abwechslung im Leben des Parkmanagers.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre Hersteller Wertung in Ausgabe:

Action

1. Indizierter Titel	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. Primal	SCEE	★★★★★	play 04/03
2. Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	★★★★	play 04/03
3. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	★★★★	play 03/02

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

V-RALLY 3

Infogrames



Egal ob Schotter, Schnee oder Asphalt, alle Eigenschaften der diversen Pistenbeläge werden exzellent wiedergegeben. Zudem wirkt sich jeder Untergrundwechsel sofort auf die Fahrphysik der front- und allradgetriebenen Boliden aus.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

EA



Es werden mind. 14 Std. Unterhaltung in Top-Qualität geboten. Selbst MoH: Allied Assault wird in den Sack gesteckt. Die Präsentation, die gute Spielbarkeit und die neuen Ideen machen den Titel zum Meilenstein der PS2-Ära.

RING OF RED

Konami



Alles ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Das macht sich beim Aufbau der über 20 Missionen, bei den vielen strategischen Möglichkeiten und in der ansprechenden Story bemerkbar, die euch gut 100 Std. lang beschäftigen dürfte.

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. Jurassic Park: Operation Genesis	Vivendi	****	play 04/03
2. Theme Park World	Electronic Arts	****	play 01/01
3. BDFL Manager 2003	Codemasters	***	play 01/03
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

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE Virgin Interactive



Das RPG basiert auf dem neuesten Werk des bekannten D&D-RPGs. Grafisch ist der Titel ein Highlight, hinzu kommt der exzellente Sound. Ihr werdet tief in die Spielwelt abtauchen und dort als Zwerg, Ranger oder Zauberin erscheinen.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL Ubi Soft



Der Titel bietet genau die Art von Agenten-Action, die man sich von solch einem Spiel erwartet: anspruchsvoll, spannend und abwechslungsreich. Besonders positiv: Jeder Spieler kann selbst entscheiden, wie er eine Mission löst.

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME EA



Der Hack'n-Slay-Charakter des Titels ist unverkennbar, dennoch ist er kein stupider Button-Smasher. Ohne Kampftechnik und die Ausnutzung der Vorteile jedes einzelnen Charakters, erweist man den Gefährten keine guten Dienste.

PLAYSTATION 2

PRIMAL

SCEE



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

FINAL FANTASY X

SCEE



Squaresofts 128-Bit-Fantasie bietet ein Grafikspektakel, das seinesgleichen sucht. Egal was sich gerade auf dem Bildschirm abspielt, sei es die Spielgrafik, eine Zwischensequenz, oder gar ein Renderfilmchen, alles läuft nahtlos ineinander über. Vorhandene Sidequests und Minigames können den Spielspaß locker verdoppeln.

MR MOSKEETO

Eidos



Die Ideen, die Mr Moskeeto an den Tag legt, sind so erfrischend wie eine kühle Maß Bier bei 30 Grad im Schatten. Das Fliegen ähnelt einer Flugsimulation, die wirklich jedem Spaß macht. Zuviel Action gibt es aber nicht. Hier liegt ein Geschicklichkeitsspiel vor, das teilweise strategische Vorgehensweisen verlangt.

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

Die 70er und 80er kommen

Universal Pictures veröffentlicht noch 2003 einige Lieblinge aus dem TV-Serien-Bereich. Dieses Vorhaben beschränkt sich nicht nur auf aktuelle Serien, sondern bezieht auch die aus den 70er- und 80er-Jahren ein, die damals schon Millionen von Zuschauern vor den Fernsehern fesselten. Im zweiten Quartal können wir schon mit „Law & Order“, „Ausgerechnet Alaska“ und „Chaos City“ rechnen. Dazu kommen die TV-Highlights von einst wie „Magnum“, „Knight Rider“, „Miami Vice“, „Columbo“ und „Einsatz in Manhattan“. Da man bereits von anderen Anbietern den Erfolg von TV-Serien auf DVD kennt, will nun auch Universal das große Marktpotenzial dieses Genres nutzen. So wird Universal Pictures auch in diesem Produktsegment schnell zu den Top-Anbietern im deutschsprachigen Raum gehören.

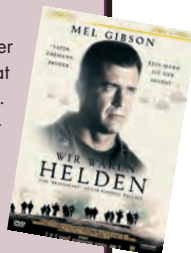
G E W I N N S P I E L E

„Wir waren Helden“

Wollt ihr die Geschehnisse vom 14. November 1965 daheim auf eurem TV-Gerät miterleben? 400 amerikanische Soldaten werden von einer 2000 Mann starken Vietkong-Armee eingekesselt. Dra-

matische Kampfszenen, die auf einer wahren Begebenheit basieren, hat Randall Wallace eindrucksvoll inszeniert.

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Concorde Home Entertainment DREI Mal die DVD (16er Fassung) zum Film.



Stichwort: Wir waren Helden

„Resident Evil“ - Special Edition -

Seid ihr bereit zum Gruseln? Das Psycho Workerhemd könnt ihr übrigens auch direkt unter www.naposhop.de bestellen. Wer umsonst an DVD und Hemd kommen möchte, macht einfach bei unserem Gewinnspiel mit und gewinnt es vielleicht mit etwas Glück.

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Universum Film und Nastrovje Potsdam DREI „Resident Evil“-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:
1 „Resident Evil“-DVD
1 Psycho Workerhemd



Stichwort: Dr. Birkin

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich eine Postkarte mit dem jeweiligen Stichwort an folgende Adresse schicken:

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

„Black Hawk Down“ - Special Edition -

Auch zu unserer DVD des Monats konnten wir ein Gewinnspiel für euch ergattern. Also: Wem der Sinn nach einem erstklassigen Film steht und zudem etwas Merchandise abstauben möchte, kann sein Glück versuchen.

play verlost in Zusammenarbeit mit Universal Pictures DREI „Black Hawk Down“-Fanpakete.

1. PREIS

1 „Black Hawk Down“-DVD
1 „Black Hawk Down“-Buch
1 Geldbörse im Armylook
1 Metallbecher

2. UND 3. PREIS

1 „Black Hawk Down“-Buch
1 Geldbörse im Armylook
1 Metallbecher

Stichwort: Comanche



Einsendeschluss ist der 25. April 2003. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

BLACK HAWK DOWN

Universal Pictures –
USA 2001 – ca. 138 min.



Das Bild kann es mit der erstklassigen Tonspur nicht aufnehmen. Dennoch wird man die Bilder von Ridley Scott's Meisterwerk noch lange im Gedächtnis behalten. Pflichtkauf!

	Genre	Krieg
	Regie	Ridley Scott
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 25

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 8

Die Filmvorlage

Die gescheiterte Mission vom 3. Oktober 1993: Aus vier Black-Hawk-Hubschraubern seilten sich 75 Ranger ab. In vier Gruppen aufgeteilt, sollten sie der anrückenden Delta-Force-Einheit Deckung geben. 40 Mitglieder der Delta Force wurden von fünf Hubschraubern direkt auf der Straße vor dem Zielgebäude abgesetzt. Zusätzlich stand ein Convoi aus zwölf Humvees und Transportern bereit, um Gefangene und eigene Soldaten aus der Stadt zu bringen. Aus den geplanten 60 Minuten Einsatz wurden nahezu endlose 15 Stunden, in denen 18 US-Soldaten getötet wurden. Denen stehen geschätzte 1000 getötete Somalis gegenüber.

Tragische Ereignisse werden immer häufiger als Filmvorlagen herangezogen. So auch beim Film „Black Hawk Down“. Ridley Scott nahm sich der Geschehnisse vom 3. Oktober 1993 an und bannte den damaligen Somalia-Einsatz nicht nur sehr realistisch auf Zelluloid, sondern huldigte damit auch den Soldaten, die an diesem Tag ihr Leben verloren haben.

Doch zunächst einmal die Vorgeschichte:

Diverse Clans haben sich gegenseitig bekriegt, als 1991 die somalische Regierung von der Spitze verdrängt worden ist. Schätzungen nach starben 300.000 Menschen den

Hungertod. In Mogadischu regierte 1992 der rücksichtslose Gewaltherrscher Mohammed Farrah Aidid. Obwohl die Bevölkerung nichts zu beißen hatte, führte Aidid Krieg gegen feindliche Warlords. Ausländische Hilfslieferungen für die Hungernden wurden beschlagnahmt und für eigene Zwecke benutzt. Fremde Weltmächte haben schließlich eingegriffen. Als 20.000 US-Soldaten eintrafen, konnten die Hilfsorganisationen endlich wieder ihre Arbeit aufnehmen. Nachdem die Marines wieder abgezogen waren, meldete sich auch Aidid zurück und hat die zurückgebliebenen Blauhelme beschossen. Für die westliche Welt, vor allem für die Staaten, gab es nur eine Lösung: Aidid musste entmachtet werden.

Geplant war eine Militäraktion, die höchstens 60

Minuten dauern sollte. Die Ranger- und Delta-Force-Einheiten wollten zwei der wichtigsten Mitarbeiter des Tyrannen festnehmen. Doch alles ging schief. Die zahlenmäßig überlegenen Somalis waren informiert und zeigten sich entschlossen, ihr Land auf „Teufel komm raus“ zu verteidigen. Als der erste Black Hawk abgeschossen wurde, geriet die Sache außer Kontrolle. Ein Ehren-Kodex besagt: „Niemand wird zurückgelassen!“ Und so mussten sich die Bodentruppen aufteilen, um die Verletzten zu bergen. Als dann auch noch ein zweiter Kampfhubschrauber zu Boden ging, wurde allen klar, dieser Einsatz ist noch lange nicht vorbei. Die Straßen waren für den Humvee-Konvoi unpassierbar und aus allen Fenstern hagelte es Geschosse auf die Soldaten...

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Harry Potter 3



Am 24. Februar haben die Dreharbeiten zu „Harry Potter und der Gefangene von Askaban“ begonnen. Statt Chris Columbus wird diesmal der Mexikaner Alfonso Cuarón die Regie führen. Er qualifizierte sich vor allem durch seine bezaubernde Komödie „Y tu mamá también“ für das Mammutprojekt.

Josh will nicht fliegen

Josh Hartnett (Pearl Harbor) hat die Rolle des Marvel-Superhelden abgelehnt. Er wollte sich nicht langfristig an das Produktionsstudio binden, da die Superman-Reihe auf mindestens drei Folgen angelegt ist. Nun suchen die Produzenten eifrig nach einem Ersatz. Brendan Fraser, Paul Walker und Matthew Bomer sind wohl die heißesten Anwärter auf den Posten.

Spider-Man 2



Die Rolle von Doc Ock, dem neuen Erzfeind von Spider-Man, wird Alfred Molina übernehmen. Ansonsten bleibt bei Cast und Crew alles beim Alten. Die Dreharbeiten werden voraussichtlich im April beginnen. Der erste Teil hat mehr als 820 Mio. Dollar eingespielt und ist damit einer der erfolgreichsten Filme der Kinogeschichte.

EXTRAS Das umfangreiche, informative und weitgehend werbefreie Bonusmaterial beschränkt sich ausschließlich auf Infos zur Produktion von „Black Hawk Down“ und geht leider nicht auf

die Hintergründe ein. Die Situation der Somalis findet, genau wie im Film, keine Berücksichtigung. Alles ist unterteilt und sollte Film-Interessierte zufrieden stellen.



PLAY TIPP

„Kung Fu-Action“

A Chinese Ghoststory 3



In einem Tempel suchen Fong und sein Meister Unterschlupf für die Nacht. Der Priester merkt sofort, dass der Wald voll von Dämonen und Geistern ist. Er lässt seinen jungen Freund zurück, um die übernatürlichen Mächte zu vernichten. Währenddessen erhält Fong Besuch und die goldene Buddha-Statue geht zu Bruch, die seinem Meister magische Kräfte verleiht.

ca. 104 min. – Splendid – ab 16 Jahren

Jackie Chan: My Story



Jackie beschreibt seinen Werdegang in der Filmbranche. Dazu gesellen sich pointierte Kommentare von bekannten Schauspielern, Freunden, Regisseuren etc. Fans aus aller Welt bringen ihm ihren Respekt entgegen, und auf seinen Regalen stapeln sich Auszeichnungen. In dieser Special Edition sieht ihr die besten Ausschnitte aus Jackie Chans Filmen.

ca. 121 min. – Splendid – ab 16 Jahren

Jackie Chan: My Stunts



Jackie Chan enthüllt persönlich die Tricks und Kniffe seines Berufes und führt detailliert vor, wie die faszinierenden Effekte erzielt werden. Er kehrt an die Drehorte seiner spektakulärsten Stunts zurück und erklärt ausführlich die Vorbereitungen. Hinzu kommen exklusive Kampfsequenzen, die eigens für „My Stunts“ aufgezeichnet worden sind.

ca. 122 min. – Splendid – ab 16 Jahren

RESIDENT EVIL – SPECIAL EDITION –



Am Bild und an der Tonspur gibt es kaum etwas zu bemängeln. Wer auf Extras steht, sollte sich allerdings die Doppel-DVD zulegen.

	Genre	Horror
	Regie	Paul W. S. Anderson
	Bildformat	1.85:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD EX/dts ES, Englisch 5.1 DD EX
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 25

Paul W. S. Anderson war es sehr wichtig, eine Story zu präsentieren, die selbst dann überraschen soll, wenn man das Spiel bereits kennt. Auch wird der Film Aufschluss geben zu Fragen, die das Spiel offen gelassen hat. Wie konnte sich z.B. der Virus so schnell verbreiten, oder wieso wimmelt es im Herrenhaus nur so von Zombies?

Der Film beginnt mit dem virologischen Supergau in einem Umbrella-Genlabor. Als eine Viole mit dem tödlichen T-Virus zu Bruch geht, verbreitet sich dieser über die Lüftungssysteme der Forschungseinrichtung blitz-

DVD-TEST  **7**

Universum Film
D/GB/F 2002 – ca. 96 min.

schnell. In nur wenigen Sekunden hat er das gesamte Personal der Anlage dahingerafft. Doch sind die Angestellten nicht wirklich tot. Vielmehr hat der Virus die Wissenschaftler zu hirntoten Zombies mutieren lassen. Getrieben von einem unstillbaren Hunger nach Gehirn, bevölkern nun Horden der stöhnenden Untoten die Labore und Gänge des Gebäudes. Dem Rettungsteam wird schnell klar, dass es zahlenmäßig unterlegen ist. Und in den sterilen Gängen des Genlabors lauern nicht nur blutleere Zombies...!

DVD-EXTRAS  **6**

WIR WAREN HELDEN



Wer die Möglichkeit hat, sollte sich die 18er-Fassung zulegen. Denn die ist nicht nur gute zwölf Minuten länger, sondern bietet auch ein paar Extras mehr.

	Genre	Krieg
	Regie	Randall Wallace
	Bildformat	1.66:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 2.0 DS
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 20

Mit „Wir waren Helden“ erscheint ein weiterer Vietnam-Film, der auf den Erlebnissen von Harold G. Moore und auf den Aufzeichnungen des Journalisten Joseph Galloway während des Vietnamkriegs in la-Drang-Tal beruht.

Am 14. November 1965 wird Lt. Colonel Hal Moore mit rund 400 Soldaten, die gerade mal das Basis-Training hinter sich haben, gegen seinen Protest in den Kampf geschickt. Ziel ist die vietnamesische Talebene la Drang. Mit Hubschraubern wird die Truppe in die Kampfzonen geflogen. Erst

DVD-TEST  **8**

einmal auf fremdem Boden angekommen, erweisen sich Moores Befürchtungen als stark untertrieben. Diese Schlacht verläuft ganz anders als erwartet. Eine 2000 Mann starke Vietkong-Armee hat die Amerikaner eingekesselt. Trotz massiver Luft- und Artillerieunterstützung erleiden die US-Truppen immense Verluste. Während man auf der einen Seite erbitterte Kämpfe sieht, werden auf der anderen Seite die zurückgebliebenen Frauen der Helden gezeigt. Man erlebt ihren Schmerz nach dem Verlust ihrer Familienmitglieder.

DVD-EXTRAS  **2**

WINDTALKERS



Bild und Ton der DVD sind durchwegs auf sehr gutem Niveau und auch der Subwoofer macht einen richtigen „Wumms“.

	Genre	Krieg
	Regie	John Woo
	Bildformat	2.40:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 25

Während des Pazifikkriegs ist es den Japanern immer wieder gelungen, die Geheimcodes der US-Truppen zu knacken und sich somit auf deren Angriffe vorzubereiten. Es musste also ein besserer Code her. Dabei kamen die Amerikaner auf eine simple aber dennoch geniale Lösung: Man machte sich die Sprache der Navajo-Indianer zu Nutze.

Aus diesem Grund werden die Marines Joe Enders (Nicolas Cage) und „Ox“ Henderson (Christian Slater) als Leibwächter für die beiden Navajos Ben Yah-

zee (Adam Beach) und Charlie Whitehorse (Roger Willie) abgestellt.

Die erbitterten Kämpfe um die Insel Saipan schweißen die Männer schnell zusammen und es entsteht langsam eine Freundschaft. Eines ist aber klar: Der geheime Funkcode des Marine-Corps darf niemals in die Hände der Feinde gelangen. Im Fall der Fälle müssten die beiden Beschützer ihre Schützlinge abknallen. Aber würden die Marines wirklich bis zum Äußersten gehen?

DVD-TEST  **8**

DVD-EXTRAS  **7**

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

April 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
101 REYKJAVIK	Arthaus	08. April
ABOUT A BOY ODER: DER TAG DER TOTEN ENTE	Universal Pictures	03. April
AKTE X (Season 6 Collectors-Box)	20th Century Fox	05. April
ALLY MC BEAL (Season 4 Box 2)	20th Century Fox	26. April
BABY LOONEY TUNES: EIN EI-GENARTIGES ABENTEUER	Warner Home Video	10. April
BELLES ZAUBERHAFTES WELT	Buena Vista Home Ent.	17. April
BLACK HAWK DOWN (Special Edition)	Universal Pictures	03. April
BLACK MASK 2	Columbia	08. April
BLACKWOODS (Verleih)	VCL	03. April
BLOOD WORK	Warner Home Video	24. April
BOYZ KLUB: DABEI SEIN IST ALLES	VCL	10. April
BRAZIL	20th Century Fox	12. April
CROCODILE HUNTER (Verleih)	20th Century Fox	03. April
DARK ANGEL (Season 1 Box)	20th Century Fox	12. April
DER FELS	Eurovideo	10. April
DER FLUG DES NAVIGATORS	Splendid	28. April
DER HONORARKONSUL	Splendid	28. April
DER RICHTIGE DREH	20th Century Fox	12. April
DER STELLVERTRETER	Concorde Home Ent.	02. April
DIE BOURNE IDENTITÄT (Verleih)	Universal Pictures	24. April
DIE GÖTTLICHEN GEHEIMNISSE DER YA-YA SCHWESTERN	Warner Home Video	10. April
DIE PYRAMIDE (BBC Doku)	Polyband	28. April
DIE SCHRECKLICHE WAHRHEIT	Columbia	08. April
DIE SIMPSONS: LOCKERE GESCHÄFTE	20th Century Fox	12. April
DINOSAURIER: IM REICH DER GIGANTEN (BBC Doku)	Polyband	28. April
DISASTER	Highlight Video	17. April
DRAGON BALL Z: DER LEGENDÄRE SUPER-SAIYAJIN	Polyband	07. April
EHEKRIEG	Warner Home Video	17. April
EINE LEICHE ZUM DESSERT	Columbia	08. April
EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE: BEST OF BUNDY!	Columbia	08. April
FAMILY BUSINESS	20th Century Fox	12. April
FEDERAL PROTECTION	Eurovideo	10. April
FLEISCH	Eurovideo	10. 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
GANGSTERS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	08. April
GENUG: JEDER HAT EINE GRENZE	Columbia	24. April
HAMATARO: KLEINE HAMSTER, GROSSE ABENTEUER Vol. 2	Polyband	28. April
HARD CASH	Kinowelt Home Ent.	22. April
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	Warner Home Video	11. April
HINTER DER SONNE: BEHIND THE SUN	Buena Vista Home Ent.	17. April
HOLIDAY	Columbia	08. April
IN THE BEDROOM (Verleih)	Universal Pictures	24. April
IRIS	Buena Vista Home Ent.	17. April
K-19: SHOWDOWN IN DER TIEFE (Verleih)	Universum Film	22. April
K-PAX (Verleih)	Universum Film	01. April
LAUREL & HARDY: BEST OF 3	Kinowelt Home Ent.	08. April
LOST HEAVEN: DANGEROUS LIVES OF ALTAR BOYS	Splendid	28. April
LÜGEN HABEN KURZE BEINE (Verleih)	Universal Pictures	24. April
MANHATTAN MURDER MYSTERY	Columbia	08. April
MONSTERS BALL	Universum Film	07. April
NEVER DIE	Splendid	28. April
NINE MONTH	20th Century Fox	12. April

April 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
ONE HOUR PHOTO (Verleih)	20th Century Fox	03. April
OSAMU TEZUKAS ROBOTIC ANGEL	Columbia	24. April
PLAYBOY: PAARE DER LEIDENSCHAFT	Eurovideo	10. April
RIDERS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	22. April
RITTER JAMAL: EINE SCHWARZE KOMÖDIE (Verleih)	20th Century Fox	03. April
ROSENKRANZ UND GÜLDENSTERN	Eurovideo	10. April
SAMSARA	Arthaus	29. April
SCHULDIG BEI VERDACHT	20th Century Fox	12. April
SIGNS: ZEICHEN	Buena Vista Home Ent.	03. April
SPIDERS WEB: DIE BEUTE DER SPINNE	Columbia	08. April
STALINGRAD	Eurovideo	10. April
THE ART OF ACTION	Columbia	08. April
THE QUICKIE	Columbia	24. April
THE SURE THING: DER VOLLTREFFER	Kinowelt Home Ent.	April
THUNDER	Splendid	28. April
TINTO BRASS: MIRANDA	Splendid	28. April
TÖDLICHE FRAGEN	20th Century Fox	12. April
WAHNSINNIIG VERLIEBT	Universal Pictures	24. April
WAKING UP IN RENO	Highlight Video	17. April
WINNIE PUUH: HONIGSÜSSE ABENTEUER 1	Buena Vista Home Ent.	17. April
WINNIE PUUH: HONIGSÜSSE ABENTEUER 2	Buena Vista Home Ent.	17. April
WIR WAREN HELDEN (FSK 16 und 18)	Concorde Home Ent.	05. April
X-MEN 1.5 (Special Edition)	20th Century Fox	05. April
XXX: TRIPLE X	Columbia	03. April
Y TU MAMÁ TAMBIÉN	20th Century Fox	12. April
ZU WARRIORS	Highlight Video	03. April

Mai 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
AGATHA CHRISTIE: MORD IM ORIENT EXPRESS	Kinowelt Home Ent.	Mai
ALLES ÜBER SCHWANGERSCHAFT	Polyband	05. Mai
ANTI AGING	Polyband	26. Mai
ATLANTIS 2: DIE RÜCKKEHR	Buena Vista Home Ent.	01. Mai
CARD CAPTOR SAKURA: DIE VERSIEGELTE KARTE	Polyband	25. Mai
CUBE 2: HYPERCUBE (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Mai
DAS LEBEN VON ADOLF HITLER	Kinowelt Home Ent.	Mai
DEAD HEAT	Kinowelt Home Ent.	Mai
DER ALTE MANN UND DAS MEER	Polyband	26. Mai
DER ANSCHLAG	Paramount Home Ent.	26. Mai
DER KNOCHENBRECHER SCHLÄGT WIEDER ZU	Splendid	26. Mai
DER SUPER-GURU (Verleih)	Universal Pictures	22. Mai
DIE BOURNE IDENTITÄT	Universal Pictures	22. Mai
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
DJANGO 3er BOX	Kinowelt Home Ent.	Mai
DREI FARBEN-TRILOGIE	Concorde Home Ent.	07. Mai
GOSFORD PARK	Universal Pictures	22. Mai
IM WENDEKREIS DES SÖLDNERS	Splendid	26. Mai
INSPECTOR GADGET (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
JET LI (4er Box)	Splendid	26. Mai
KLEINE HAIE	Universal Pictures	05. Mai
MIMIC	Universum Film	26. Mai
NACHTS, WENN DER TEUFEL KAM	Kinowelt Home Ent.	Mai
NUR MIT DIR (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Mai
READING WILLING & ABLE (Verleih)	VCL	22. Mai
RENT A MAN	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
ROTER DRACHE (Verleih)	Universal Pictures	08. Mai
SABRINA	Kinowelt Home Ent.	Mai
SANCTIMONY (Verleih)	VCL	22. Mai
SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD	Paramount Home Ent.	08. Mai
STAKEOUT 2	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
SWEET HOME ALABAMA: LIEBE AUF UMWEGEN (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
THE PRODUCERS: HITLERS FÜHRUNG	Arthaus	Mai

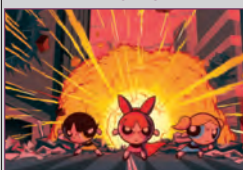
PLAY TIPP

Bereits im Handel

Christopher Columbus
– Der Entdecker

1492 entdeckte Columbus Amerika. Vor seiner Reise hat er mit seiner Idee, Indien über den westl. Seeweg zu erreichen, am portugiesischen und später auch am spanischen Hof vorgesprochen. Doch zunächst wird er abgewiesen und gerät als vermeintlicher Ketzler sogar in die Fänge der Inquisition...

ca. 115 min. – Splendid – ab 12 Jahren

The Powerpuff Girls:
Movie

In ihrem ersten Spielfilm erleben wir die Vorgeschichte der zuckersüßen Vorschulmädchen Blossom, Bubbles und Buttercup, die inzwischen – dank ihrer Superkräfte – zur offiziellen Schutztruppe der Stadt Townsville aufgestiegen sind. Doch bis es dazu kam, ist sehr viel passiert...

ca. 77 min. – Warner – ab 6 Jahren

Knockaround Guys



Matty, der Sohn eines Mafia-Bosses, ist in den Augen der ganzen „Familie“ ein Weichei. Er wartet schon ewig darauf, einmal zu zeigen, dass er in die Fußstapfen seines Vaters treten kann. Als er seine Chance erhält, vermasselt sein Kumpel Johnny beinahe den Auftrag...

ca. 88 min. – Warner – ab 16 Jahren

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



frühmündwandelt.de

Achtung, Preis-Schocker:

3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

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

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 39,60 € 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 019 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.

Final Fantasy Origins

PSone

Final Fantasy 1 Sicherer Spieleinstieg

Aller Anfang ist schwer. Vor allem der Einstieg in Final Fantasy 1. Die voreingestellte Grundauswahl der Charakterklassen könnt ihr getrost übernehmen. Bevor ihr jedoch die Wälder rings um die Stadt Cornelia unsicher macht, müsst ihr einige Dinge erledigen: Rüstet eure Gruppe unbedingt beim Waffenschmied sowie beim Rüstungshändler aus, denn die Charaktere beginnen ihr Abenteuer sonst ohne einen einzigen Ausrüstungsgegenstand. Zaubersprüche müsst ihr ebenfalls bei den entsprechenden Gilden einkaufen. „Cure“ sowie ein Angriffszauber wie beispielsweise „Fire“ erleichtern die anstehenden Aufgaben ungemein. Als Itemvorrat eignen sich die obligatorischen „Potions“ ebenso wie ein paar „Antidotes“, aber auch ein „Tent“ schadet nicht. Schaut auch in den rechten Raum in der Gastwirtschaft hinein. Hier warten vier weise Männer, die euch die ersten Tipps fürs Spiel geben.

Final Fantasy 2 Umgang mit Vergiftungen

Anders als in späteren Teilen werden Vergiftungen, die ihr euch im Schlachtengetümmel zuzieht, nach dem Kampf wieder aufgehoben. Ihr braucht also außerhalb der Kämpfe kein wertvolles Antidote zu verschwenden. Sollten die Lebenspunkte im Kampf jedoch zu schnell purzeln, könnt ihr euer Heil auch mal in der Flucht suchen, um anfangs die Anschaffungskosten fürs Antidote zu umgehen. Merkt euch: Helden haben eines gemeinsam – sie sind am Ende tot.



○ Manchmal ist eine Flucht sinnvoll.

RTL Skispringen

Euer Springer fabriziert nur klägliche Hüpfer? Und er wird auch nach Stunden irgendwie nicht besser? Da kommt dieser Cheat doch wie bestellt: Geht im Hauptmenü auf „Springer“ und dort dann auf „Neu“. Erstellt nun einen neuen Athleten mit Vornamen „Jürgi“ (unbedingt auf Groß-/Kleinschreibung achten!) und löscht den Nachnamen. Wenn ihr jetzt auf „Fertig!“ geht und dann über „Eigene“ und „Auswählen“ den Springer begutachtet, werdet ihr feststellen, dass er fast durchgehend den Wert 100 hat und sehr, sehr viel Geld.

Tipps für eine hoffnungsvolle Springerkarriere

Trainiert vor allem die Sprungkraft. Sie ist bei schwachen Springern das A und O, um auf vernünftige Weiten zu kommen. Steckt die ersten Preisgelder bevorzugt in gute Trainer. Wachsen ist sehr wichtig, das Geld für einen Profi-Wachser könnt ihr euch aber sparen. Schaut auf das Verhältnis von Pulverschnee zu grobem Schnee und verwendet entsprechend die beiden „serienmäßig“ vorhandenen Wachssorten. Also etwa bei 8,3% Pulverschnee und 91,7% grobem Schnee 0,8 Gramm Pulverschnee-Wachs und 9,2 Gramm Wachs für groben Schnee. Damit erreicht ihr völlig ausreichende Wachswerte zwischen 50 und 70 Prozent.

Dakar 2

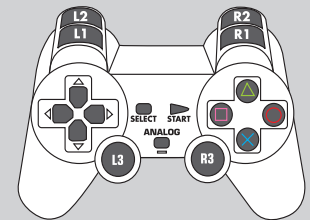
Wer sich bei Acclaims Rennspiel schwer tut, für den haben wir gleich direkt vom Hersteller zwei praktische Cheats parat. Gebt diese einfach im vorgesehenen Eingabefenster in der Option „Extras“ ein.

Alle Fahrzeuge freischalten
BONZER

Alle Strecken freischalten
SWEETAS

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 04/2003

PlayStation2

Big Mutha Truckers	110
Dakar 2	109
Jurassic Park: Operation Genesis	110
RTL Skispringen	109
Tenchu: Wrath of Heaven	110
War of the Monsters	110

PSone

Final Fantasy Origins	109
-----------------------	-----

CheatCards PS2

Devil May Cry 2	111-112
Dr. Muto	111-112

Action-Replay-2-Codes

Die Sims	113
Eve of Extinction	113
James Cameron's Dark Angel	113
Rayman 3: Hoodlum Havoc	113
Star Wars: The Clone Wars	113
The Simpsons Skateboarding	113

Player's Guide

Metal Gear Solid 2: Substance .114-117
Die Neuaufgabe hat es in sich! Aber piggyback spendiert euch Schützenhilfe!

Tom Clancy's Splinter Cell .118-121
Geheimagenten haben's schwer – Teil 1 unserer Lösung bringt Licht ins Dunkell!

Tenchu: Wrath of Heaven .122-127
Komplett gelöst! – Der perfekte Weg durch Gegner, Geisais und Geheimnisse.

War of the Monsters



☉ Mit der richtigen Combo im Gepäck plättet ihr eure Gegner nochmal so schnell.

Um euch die Wahl eures Lieblingsmonsters zu erleichtern, haben wir die Stärken und Schwächen der einzelnen Kampfkolosse aufgelistet. Als Dreingabe gibt es für jeden Charakter zwei durchschlagskräftige Combos. Wenn ihr ein wenig herumprobiert, findet ihr vielleicht noch mehr Combos heraus.

Robo-47

Stärken: Hohe Sprünge, weit reichender Spezial-Distanzangriff (Homing-Missile)
Schwächen: Spezial-Distanzangriff schwer kontrollierbar

Combos:

Long Shot Δ, Δ, Δ, Δ + ☉
Justice Hammer □, Δ, □, Δ, □ + ☉, Δ + ☉

Kineticlops

Stärken: Blitzschüsse sind schwer abzuschütteln
Schwächen: Schwache Angriffe, wenig Ausdauer

Combos:

Electro-Whip Δ, Δ, Δ, Δ + ☉, Δ, Δ, Δ
Lightning Juggle □, □, □ + ☉, □ + ☉, Δ + ☉

Magmo

Stärken: Verursacht viel Schaden, hohe Ausdauer, sehr starke Schüsse
Schwächen: Sehr langsam und schwerfällig, niedrige Feuerrate

Combos:

4-Hit Fire Hand □, □, □, □
9-Hit All Hands □, □, □, Δ, Δ, □, □, Δ, Δ

Preytor

Stärken: Bewegt sich schnell, greift schnell an, springt sehr hoch
Schwächen: Schwache Angriffe, wenig Ausdauer

Combos:

Lightning Claw □, □, □, □
Thorax Double Juggle Δ, Δ, Δ, Δ + ☉, □ + ☉, □ + ☉

Agamo

Stärken: keine besonderen Stärken
Schwächen: keine besonderen Schwächen

Combos:

Smack-Slam-Boom □, Δ + ☉, Δ + ☉
Boulder Dash Δ, Δ, Δ, Δ + ☉, Δ, Δ, Δ

War of the Monsters

Togera

Stärken: keine besonderen Stärken
Schwächen: keine besonderen Schwächen

Combos:

Chomp-Chomp Δ, Δ, □ + ☉, □ + ☉, Δ, Δ
Triple Tail □, □, Δ + ☉, Δ, Δ

Ultra-V

Stärken: Kann mit seinem Spezial-Distanzangriff Gegner herbeiziehen, hohe Feuerrate
Schwächen: Schüsse verursachen nur wenig Schaden

Combos:

Rising Kick Juggle Δ, Δ, □ + ☉, Δ + ☉
Skull Slammer Δ + ☉, □, □, Δ + ☉, Δ + ☉

Congar

Stärken: Verursacht viel Schaden, Spezial-Distanzangriff schleudert den Gegner weg
Schwächen: Spezial-Distanzangriff hat nur geringe Reichweite

Combos:

Windmill □, □, □, Δ, □, Δ, □, □, Δ
Hammer Fist Δ, Δ, □ + ☉, Δ + ☉

Tenchu: Wrath of Heaven

Versteckter Demo-Level

Startet das Spiel und wartet, bis der Startscreen erscheint. Während euch hier die Aufforderung „Start Drücken“ entgegenblinkt, gebt ihr zügig die folgende Tastenkombination ein
☉, ☉, ☉, ☉, X, X, X
Das Klirren einer Schwertklinge bestätigt die richtige Eingabe und es wird ein spielbarer Demo-Level gestartet, der auf normalem Weg nicht freispielbar ist.

Big Mutha Truckers

Master-Cheat

Startet das Spiel und klickt euch in die „Optionen“. Wechselt von hier aus in die Rubrik „Cheats“. Gebt nun den folgenden Code ein
ATJCEHJM
Spült ihn noch kurz mit der X-Taste runter und schaut euch danach die angezeigte Cheatliste im Menü genauer an. Alle aufgeführten Punkte sind fortan direkt aktivierbar. Einfacher geht's nicht.

Jurassic Park: Operation Genesis

Allerlei schöne (und auch weniger schöne) Dinge könnt ihr in eurem Dinopark mit diesen Cheats anstellen. Gebt sie einfach im Spielverlauf ein. Es darf dabei kein Objekt angewählt sein und kein Menü offen stehen.

Tasten-kombination	Cheatname (entsprechende Nachricht erscheint auf dem Schirm)	Wirkung
☉☉☉☉L1R1	Dial-a-Twister	Es zieht sofort ein Wirbelsturm auf
L1R1☉☉L1R1	No twisters	Keine Wirbelstürme mehr
☉L1☉L1	Gimme some money	Ihr bekommt 10.000 ☉ aufs Konto
L1☉☉L1R1☉	Gimme lots of money	Ihr bekommt 250.000 ☉ aufs Konto
L1R1L1R1☉☉	Where's the money?	Euer Budget geht auf 10 ☉ zurück
☉☉☉☉L1☉☉	All research	Alle Forschungen abgeschlossen
R1☉R1☉L1☉	Mr. DNA	Alle Dinosaurier im Park haben 100 % DNA
L1R1☉R1L1	Extinction event	Alle Dinosaurier im Park liegen im Sterben
☉☉☉☉R1R1R1	Plague outbreak	Alle Dinosaurier fangen sich eine Krankheit ein
☉☉R1L1☉☉	Guaranteed immunity	Keine Seuchen mehr
R1☉L1☉	Sequencing error	Status aller Dinosaurier-DNA geht auf 50 %
L1L1L1☉☉☉	Rampage time	Fleischfresser sind gestresst
☉R1☉L1☉☉	Ooops...!	Alle Zäune sind weg
☉☉R1L1L1☉	Rocky road	Alle Wege sind weg
R1☉☉☉☉☉	No red tape	Tod von Besuchern kostet euch nichts
L1R1L1☉☉R1	Exodus	Alle Besucher verlassen sofort den Park
R1☉L1☉☉☉	Happiness is...	Alle Besucher im Park sind zu 100 % zufrieden
☉☉☉☉R1	Oh no!	Alle Parkbesucher sterben
☉L1☉L1L1☉	Seal of approval	Parkwertung steigt um einen Stern
L1R1☉☉L1☉	Three stars	Parkwertung beträgt drei Sterne
☉L1R1☉	Market day	Neue Fossilien auf dem Markt verfügbar
☉☉☉☉L1R1L1R1	Open to the public	Alle Grabungsstellen verfügbar
R1L1☉☉☉☉	Crash!	Alle Ballons und Safarifahrten verunglücken
R1☉☉☉☉R1	Impossible mission	Alle Missionen freigeschaltet
R1R1☉☉☉☉	Strom free	Permanent sonniges Wetter
R1L1R1☉☉☉	Welcome to Melbourne	Permanent Regenwetter
☉R1☉R1☉R1	Hot one	Permanente Hitzewelle
L1R1☉☉☉☉	Drive by	Bei Safaris schießt ihr mit dem Gewehr statt mit dem Fotoapparat
R1R1R1L1☉	Isla Muerte	Dinosaurier bekommen Skelett-Textur
L1☉☉R1R1☉	Minimum security	Alle Zaun-Upgrades auf höchster Stufe
☉☉☉☉L1L1☉☉	Instant Alcatraz	Alle Zäune auf niedrigste Stufe gesetzt
L1☉☉☉☉☉L1	Pax Jurassicus	Keine gestressten Dinosaurier mehr

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Devil May Cry 2

play

Cheat Card
Seite 1

DANTE: SECRET-ROOMS

Mission 1

- ☐ **Secret-Room 1:** Eingang durch das Tor, unter dem die Eisenbahnschienen weiterführen. Ihr werdet hier erstmals von fliegenden Puias attackiert.
- ☐ **Secret-Room 2:** Haltet Ausschau nach einem Eingang unterhalb der Kanalisation. Ihr müsst den Eingang von links nach rechts betreten.

Mission 2

- ☐ **Secret-Room 3:** Vom Startpunkt aus marschierst ihr geradeaus in den kleinen Raum. Untersucht hier die Särge.
- ☐ **Secret-Room 4:** In einem kleinen Raum in



Der zweite Secret-Room in der ersten Mission kann sehr leicht übersehen werden.

der zweiten großen Halle findet ihr einen orbshendenden Globus. Untersucht hier die Särge.

Mission 3

- ☐ **Secret-Room 5:** Geht nach dem Start direkt die lange Gasse hinunter. Nach der fünften Laterne untersucht ihr die Türen in der rechten Häuserzeile. In der Anzeige des Auto-Mappings ist das die linke Seite.

Mission 4

- ☐ **Secret-Room 6:** Vom Startpunkt aus gehen gleich die erste Türe zur rechten Seite, welche in einem kleineren Vorbau eingelassen ist.



In jedem Secret-Room steigt der Gegnerlevel. Egal, wie viele ihr benutzt.

- ☐ **Secret-Room 7:** Das Rolltor neben dem Globus unten am Pier.

Mission 5

- ☐ **Secret-Room 8:** Vom Startpunkt aus geradeaus zur Stirnwand laufen. Kontrolliert oben rechts die grünen Türen.
- ☐ **Secret-Room 9:** Kontrolliert die grünen Türen kurz vor dem Fundort des Tanklasters.
- ☐ **Secret-Room 10:** Nach dem Kampf gegen die besessenen Panzer findet ihr eine Türe, die wie der Eingang zu einer Kathedrale aussieht. Zur Orientierung: Stellt euch vor den brennenden LKW und dreht euch um 180 Grad.



Viele Goodies erhaltet ihr in den Secret-Rooms. Ab und an sogar ein Blue-Orb-Fragment.

Dr. Muto

play

Cheat Card
Seite 1

Wir helfen dem verrückten Doktor beim Schummeln und haben sämtliche Cheats zu Midways neuestem Jump'n'Run für euch zusammengestellt:

Geht im Anfangs-Menü auf „Optionen“ und wählt dort „Cheats“ aus. Nachdem ihr nun einen der folgenden Cheats vollständig eingegeben habt, signalisiert euch sofort eine Meldung auf der Mattscheibe, was ihr aktiviert habt:

Alle Levels freischalten

BEAMMEUP

Mit diesem Cheat könnt ihr nach Lust und Laune in jeden Abschnitt der verschiedenen Planeten reisen.

Alle Videosequenzen freischalten

HOTTICKET

Nach exakter Eingabe erscheint „See the movies“ und ihr könnt jetzt gemütlich alle wichtigen Videosequenzen des Spiels anschauen. Ausnahme: Die geheime Endsequenz.

Super Ending

BUZZOFF

Hat bei der Cheat-Eingabe alles geklappt, kommt ihr jetzt auch in den Genuss des

geheimen Abspans. Diesen könnt ihr nun unter „Filme abspielen“ anwählen.

Alle Gadgets freischalten

TINKERTOY

Nachdem ihr den Cheat richtig eingegeben habt, könnt ihr das volle Gadget-Repertoire von Dr. Muto einsetzen. Nun habt ihr zum Beispiel den so genannten Superballer im Handgepäck, eine Art Maschinengewehr.

Alle Verwandlungsformen

freischalten

EUREKA

Der Clou in Dr. Muto ist zweifelsohne die Transformation des verwirrten Protagonisten in verschiedene Gestalten. Ob Maus, Gorilla, Moskito, Spinne oder Fisch, nun könnt ihr alle verschiedenen Verwandlungen des verrückten Docs erleben.

Geheime Verwandlungsformen

freischalten

LOGGLOGG

Die fünf Verwandlungen des skurrilen Wissenschaftlers erscheinen jetzt in einem alternativen Gewand. Aus der fast schon süßen Maus wird zum Beispiel eine fiese Ratte mit

abstehenden gelben Zähnen, während aus dem Gorilla ein Mech-Affe wird.

Erleidet keinen Schaden

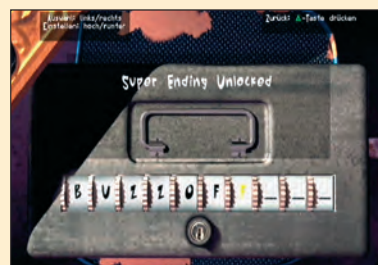
CHEATERBOY

Mit dieser Schummelei steckt Dr. Muto alle Attacken problemlos weg, ohne Schaden zu nehmen.

Ihr seid unbesiegbar

NECROSCI

Unser geliebter Doktor ist jetzt unbesiegbar. **Achtung:** Hütet euch immer noch vor tiefen Stürzen, die werdet ihr trotz dieses Cheats nicht überleben!



Gebt an dieser Kiste unsere Cheats mit dem Steuerkreuz ein.

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card ausschneiden und in die DVD-Box legen...

Devil May Cry 2

play

Cheat Card
Seite 2

Mission 7

- ☐ **Secret-Room 11:** Untersucht die linke Seite beim Lava-Strom.
- ☐ **Secret-Room 12:** Untersucht die Wände am Levelende.

Mission 10

- ☐ **Secret-Room 13:** Untersucht die vier Säulen in der Mitte der Halle.

Mission 11

- ☐ **Secret-Room 14:** Nach dem ersten Abgang untersucht ihr das Symbol an der Wand zwischen den leuchtenden Steinen.
- ☐ **Secret-Room 15:** In der vorletzten Halle befinden sich Vorsprünge in der Wand, die ihr mit Doppelsprüngen erreichen könnt. Untersucht hier das Mauerwerk.

Mission 12

- ☐ **Secret-Room 16:** Dreht euch sofort am Startpunkt um und untersucht das Symbol hinter eurem Rücken.
- ☐ **Secret-Room 17:** Untersucht im Gang, in dem ihr auf beiden Seiten Gefäße zerstören könnt, die linke hintere Vertiefung in der Wand. Diese befindet sich vor dem Zugang zu Plutonian.

Mission 14

- ☐ **Secret-Room 18:** Untersucht die Holztore links vom Startpunkt.

Mission 16

- ☐ **Secret-Room 19:** Untersucht in der Halle, in der das erste „Sacrilege“ zu finden ist, den oberen Rundlauf.
- ☐ **Secret-Room 20:** Untersucht den Stuhl im Büro von Arius nachdem Trismagia erledigt ist.

LUCIA: SECRET-ROOMS

Mission 1

- ☐ **Secret-Room 1:** Untersucht die Kanalisation, nachdem ihr die Statue des God of Time hinter euch gelassen habt.
- ☐ **Secret-Room 2:** Untersucht die Mauern an der letzten Plattform am Levelende.

Mission 3

- ☐ **Secret-Room 3:** Untersucht die Treppen in der letzten hinteren Halle.
- ☐ **Secret-Room 4:** Untersucht den Eingangsbereich beim Levelboss.

Mission 5

- ☐ **Secret-Room 5:** Untersucht den letzten Raum vor der Eisentüre.

Mission 6

- ☐ **Secret-Room 6:** Fliegt vom Startpunkt aus gesehen in nordwestliche Richtung. Ihr findet dort einen Landepunkt und eine Höhle, die ihr untersuchen müsst.

Mission 7

- ☐ **Secret-Room 7:** Oberhalb der Fundstelle des Aqua-Hearts befindet sich eine Holztüre. Führt einen Doppelsprung aus um sie zu erreichen.

Mission 8

- ☐ **Secret-Room 8:** Kurz nach dem Startpunkt findet ihr einen dunklen, gemauerten Tunnel. Untersucht seine Innenseite.

Mission 10

- ☐ **Secret-Room 9:** Untersucht die Wände neben der Statue des God of Time.

Mission 12

- ☐ **Secret-Room 10:** Schaut die Seitenwand links neben dem Startpunkt genauer an. Hier befindet sich eine Holztüre, deren Seiten nach oben hin konisch verlaufen. Links und rechts sind die Wände mit Holztafeln versehen.

Dr. Muto

play

Cheat Card
Seite 2

🕒 Geht im Hauptmenü auf den Menüpunkt „Optionen“, um zu den Cheats zu gelangen.



🕒 Im Optionsmenü findet ihr daraufhin den Punkt „Cheats“ vor.

In Dr. Muto habt ihr es mit den verschiedensten Gegnern zu tun, wir haben einige für euch aufgelistet und geben euch Tipps zur Bekämpfung dieser fiesen Kreaturen:

Kakerlaken

Sie sind einfach gestrickte Lebewesen, die grünes Gas absondern und sich ab und an in ihren Panzer zurückziehen um sich zu schützen. Entzieht ihnen zunächst etwas DNA und ballert sie dann aus eurem Weg.

Bulldoggen

Das sind sehr scharfe, ungemütliche Bestien. Seid ihr gerade dabei, euch einen vom Hals zu schaffen, eilen sämtliche Köter der Umgebung heran, um euch das Leben schwer zu machen.

Ihr könnt sie zweimal schocken, um ihnen zwei Fläschchen zu entlocken. Das ist den Aufwand jedoch kaum wert und außerdem sehr gefährlich. Schießt sie einfach mit aller Gewalt über den Haufen. Achtung: In manchen Abschnitten stehen sie nach einiger Zeit wieder auf!

Wanzen

Als Maus könnt ihr den Attacken dieser kleinen Schädlingsbekämpfer nicht entweichen.

Beseitigt sie also deshalb aus größerer Entfernung, bevor sie euch in die Mangel nehmen.

S.O.B.s

Das sind die Sicherheitsbeamten des Spiels. Sie verfügen über einen elektrischen Schutzschild, der sie vor Angriffen schützt wenn sie es nach oben halten. Ihr könnt sie also nur schlagen, wenn ihr Schild nicht aktiv ist.

D.O.A.s

Fangt sie mit der Splizz Gun und sie werden nach einiger Zeit explodieren. Außerdem könnt ihr versuchen, sie gegen eine Wand zu schleudern. Das wird sie ebenfalls zerstören.

Feuerameisen

Diese Insekten sind genauso zu handhaben wie die Kakerlaken. Der einzige Unterschied ist, dass sie meist in größeren Gruppen auftreten und durch eine orangefarbene Flamme gekennzeichnet sind.

Minen und Mausefallen

Zerschießt diese miesen Fallen aus sicherer Entfernung, so werdet ihr keine Probleme haben. Haltet also stets die Augen offen!

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.



James Cameron's Dark Angel

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EEA3509A BCE441AA

Lebensenergie gesteigert

(Ihr seid nicht unverwundbar!)

.....DE88FCFE F8AA1A83
.....DE88FCFA 682A9D23
.....DE88FC86 682A9D27

Unbegrenzt Rage

.....CE8D633A BCA99D3B

Eve Of Extinction

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8CBB2E BCA99C80

Master Code 2

(Dieser Code muss als gesamter Block zusätzlich zum Master Code aktiv sein!)

.....DE8FFFFE F8AC9BB5
.....DE8FFFFA 480C3403
.....DE8FFF86 E0AD9A82
.....DE8FFF82 CCAC9BA7
.....DE8FFF26 E0AC9BF3
.....DE8FFF22 C4ADD20B
.....DE8E1892 C4AC9A43

Unbegrenzt Lebensenergie

.....DE8FFF8A 5C0D9C45

Star Wars: The Clone Wars

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE900452 BCA99C80

Unverwundbar

.....DEAB67AA BCA99B84

Alle Multiplayer-Levels freischalten

.....DEAB74F6 BCA99B92

Mit den folgenden Codes schaltet ihr die Filme und FMV-Sequenzen frei

Geonosis-Intro

.....DEAB757E BC9A9B83

Rhen-Var-Intro

.....DEAB751A BC9A9B83

Raxus-Prime-Intro

.....DEAB752E BC9A9B83

Kashyyyk-Moon-Intro

.....CEAB75D4 BCA99B84

Return To Rhen Var

.....CEAB75F0 BCA99B84

Thule-Moon-Intro

.....CEAB7488 BCA99B84

Thule-Finale

.....CEAB74B6 BCA99B84

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8D96E2 BCBA0372

Unbegrenzt Lebensenergie

.....F182D0A2 BCA99B4B

Aktiviert die folgenden Codes und spielt einen Level komplett durch. Kontrolliert danach die Bonus-Sektion des Spiels. Wichtig: Gebt die Codes immer als einzelne Einträge ein.

Bonus A

.....D180DFBA BCB8DDC2

Bonus B

.....0182D7EE BCA99B83
.....F182D7EE BCA99B88

Bonus C

.....DEAAC51E FA499B83
.....DEAAC52A FA499B83

The Simpsons Skateboarding

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8E3B8A BCB9569A

Die Auswirkungen der folgenden Codes werden im Spiel erst sichtbar, nachdem ihr mehrmals die Select-Taste betätigt habt.

Alle normalen Charaktere freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE678FCC BCA99C82

Alle Extra-Charaktere freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE678FCE BCA99A82

Eierköpfe aktivieren

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE678FC8 BCA99A82

Alle Levels für Bart freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE678EFA BCA99B8D

Alle Levels für Frink freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE678202 BCA99B8D

Alle Levels für Homer freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE67858A BCA99B8D

Alle Levels für Krusty freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE677B56 BCA99B8D

Alle Levels für Lisa freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE6780CE BCA99B8D

Alle Levels für Marge freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE678C46 BCA99B8D

Alle Levels für Nelson freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE677912 BCA99B8D

Alle Levels für Otto freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83
.....CE677FDE BCA99B8D

Alle Levels für Wiggum freischalten

.....OEAB34BA BCA99C83 CE677C9A
.....BCA99B8D

Die SIMS

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EEAB1B22 BCDC7632

Keine Zensurbalken

(Normalerweise wird die Privatsphäre durch eingeblendete Zensurbalken gewahrt. Wer die Geschöpfe einmal unzensiert und somit „nackt“ sehen will, setzt diesen Code ein.)

.....DE828516 BF899B8B
.....DE828512 BCA99B83

Bonusspiele freischalten

.....DEA9003A BCA99B84

Spielmodus „Die Sims spielen“ freischalten

.....DEA900C2 BCA99B84

Bonusspiel „Das Party-Motel“ freischalten

.....DEA900C6 BCA99B84

Alle Objekte gibts gratis!

.....DEA90032 BCA99B84

Euer SIM hat niemals Hunger

.....DEA42B12 BCA99B83

Euer SIM fühlt sich immer wohl

.....DEA42B0A BCA99B83

Euer SIM ist immer sozial anerkannt

.....DEA42B1E BCA99B83

Euer SIM verhält sich immer sauber

.....DEA42B2E BCA99B83

SIMS mit Riesenköpfen

.....DEA42B2A BCA99B83

SIMS mit Riesenköpfen

.....DEA900E2 BCA99B84

Debug-Informationen einblenden

.....DEA9003E BCA99B84

Blaue Charaktere

.....DEA900EA BCA99B84

METAL GEAR

SUBSTANCE



Die Story der fünf Episoden, die wir hier beschreiben, gehört nicht zum Hauptspiel (Tanker und Big-Shell-Anlage). Innerhalb der einzelnen Abenteuer stehen euch kein Radar und kein Codec-Funksystem zur Verfügung. Daher kann man den Spielstand nur während der Texteinblendungen sichern. Die Ausführungen unter dem Punkt „Der Auftrag“ beziehen sich jeweils auf die wesentlichen Punkte innerhalb der einzelnen Abenteuer. Eher Unwichtiges wurde bewusst ausgeklammert. Selbstverständlich stehen euch alternative Vorgehensweisen offen.

Zusätzlich findet ihr auf der Heft-DVD die ungekürzte Erweiterung von piggyback als PDF-Dokument! Dort warten viele weitere Informationen auf euch. In Tabellen ist dort unter den Überschriften „Im Schnelldurchlauf“ die Reihenfolge aufgelistet, in der ihr die Räume passieren sollt und ebenso die Abfolge der Gegenstände, die ihr aufspüren müsst. Wichtig: Zum Öffnen des PDF-Dokuments benötigt ihr einen Rechner auf dem Adobe Acrobat Reader installiert ist!

A WRONGDOING

Der Auftrag

Ihr beginnt diese Mission lediglich mit dem AP-Sensor, mit Zigaretten und dem Fernglas. Als erfahrener Spieler solltet ihr euch nicht unnötig mit dem Einsammeln von Gegenständen aufhalten, sondern euch möglichst direkt zur FA-Verbindungsbrücke begeben. Wartet dort kurz ab, bis beide Cypher an der linken Seite abtauchen, und spürtet dann zum oberen Eingang von Strebe F. An der Wache im Lager, die Funkkontakt hält, kommt ihr problemlos vorbei: Wendet sich der Soldat in Richtung Raummitte, hockt ihr euch hinter den Kistenstapel und wartet, bis der Posten zurückkehrt. Ames versteckt sich im Obergeschoss, im Raum links oben. Von ihm erhaltet ihr unter anderem die USP-Pistole und das Kühlspray.

Die drei Cypher auf der EF-Verbindungsbrücke sollten kein Problem sein für euch. Was bleibt, ist die Entscheidung, ob ihr zunächst die Geiseln in Shell 1 rettet, oder direkt zu Strebe E lauft, um Fatman zu

bezwingen. Für die Rettungsmaßnahme müsst ihr in der Etage 1F im Kern von Shell 1 das Mikrofon aufnehmen, das sich in einem der Schränke in dem kleinen Raum befindet. Danach begeben ihr euch mit dem Lift in die Halle im Stockwerk B1. Jennifer, die gesuchte Geisel, ist eine junge Frau. Setzt das Mikrofon ein, um Jennifer anhand ihres Schlüsselklingens aufzuspüren und anzusprechen. Um die Bombe in der Etage B2 zu entschärfen, müsst ihr an den Wachen vorbeikommen und unter den Tisch in der Mitte des Computerraums schauen – dort ist der Sprengstoff!

Das Finale dieser Mission führt euch zur Strebe E. Sofern ihr auf die dort herumliegenden Utensilien verzichten könnt, begeben ihr euch direkt nach oben zum Heliport. Unter freiem Himmel tretet ihr dann zum Showdown gegen Fatman an. Tipp: Versucht ihn mit Schnellfeuer zu Fall zu bringen.

BIG SHELL EVIL

Der Auftrag

Diesen Auftrag bestreitet ihr mit Hilfe der USP-Pistole, des AP-Sensors, der Zigaretten und des Fernglases. Begeben euch auf dem Heliport nach links und in einem weiten Bogen zur Treppe, um dort die unten patrouillierende Wache abzuspannen. Am Fuße der Treppe erwartet euch der erste der drei Posten. Lauft quer durch den Raum, um die Tür zur DE-Verbindungsbrücke zu erreichen. Achtet mit Hilfe des AP-Sensors auf die Wache oberhalb des dortigen Eingangsbereichs.



Strebe D solltet ihr durch den oberen Eingang betreten und am Fuße der ersten Treppe kurz warten, bis sich die Wache im Zentrum abwendet. Spürtet in die Mitte zum Rundgang, postiert euch jedoch gegenüber der Wache und wartet, bis die Wache den Weg zum Ausgang freigibt. In Strebe C müsst ihr

Emma finden, die sich in der Kammer des Speiseraums versteckt hält. Anschließend stürmen nacheinander sechs Soldaten heran, die beste Schussposition habt ihr aus der Hocke heraus und links an der Wand des Speiseraums (Bild 1).

Nachdem ihr anschließend den Node-Computer in Strebe B aktiviert habt, tauchen im Traforaum zwei Wachen auf. Nun geht es den gesamten Weg zurück und durch den Paketraum zu Strebe F. Bevor ihr dort Emma aufsucht (sie befindet sich im Obergeschoss, Raum rechts), nehmt ihr euch die Zeit, die Claymore-Minen und das M4-Gewehr samt Munition aufzunehmen. Flieht nun mit Emma (△ halten, um sie zu führen) über die EF-Verbindungsbrücke.

Im Paketraum stürmen anschließend Scharen von Wachen herbei. Eure einzige Chance besteht darin, euch mittels des M4 oder der USP der Wachen aus nächster Nähe zu entledigen und die Claymore-Minen aufzunehmen. Platziert danach im Gang an der rechten Wand (etwa bis zur Höhe des Treppenaufgangs) in kurzen Abständen einige Claymores, um die nahenden Soldaten aufzuhalten. Nehmt nun Emma an der Hand, um links den rettenden Ausgang zu erreichen. Eventuell müsst ihr zwischendurch noch einmal zur Waffe und zu den Minen greifen. Ein guter Standort für den Showdown gegen den Harrier ist übrigens der obere Treppenabsatz.

SOLID 2

Das Offizielle Lösungsbuch von piggyback

Metal Gear Solid 2: Substance ist eine erweiterte Umsetzung des PS2-Klassikers Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Diese vier Seiten zeigen euch einen Auszug der Ergänzung zum Offiziellen Lösungsbuch von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, die uns von den Lösungsbuch-Profis von piggyback zur Verfügung gestellt wurde.

Die komplette Erweiterung zum Offiziellen Lösungsbuch findet ihr als hochauflösendes PDF-Dokument auf unserer Heft-DVD.

Im Lösungsbuch selbst werden auf 212 Seiten alle Taktiken und Wege in allen Schwierigkeitsstufen genau erläutert – durchgehend mit Screenshots von höchster Qualität. Jeder Spielabschnitt wird selbstverständlich mit genialen Levelkarten beschrieben. Auch findet ihr dort eine exakte Liste, wie ihr an alle Dog-Tags gelangt. Selbst für wahre Metal-Gear-Solid-Meister stellt das Werk einen Pflichtkauf dar.

ISBN: 1-903511-29-1 Preis: 14,99 Euro im Fachhandel



CONFIDENTIAL LEGACY

Der Auftrag

Mit USP-Pistole, AP-Sensor, Zigaretten und dem Fernglas ausgerüstet, müsst ihr analog zum Tanker-Kapitel des Hauptspiels zunächst vom Achterdeck zur Brücke auf dem E-Deck gelangen. Das Schiffs-Innere betretet ihr durch den Eingang auf der Backbord-Seite (von euch aus gesehen links). Die Posten im Innern sind zwar zahlreich, aber leicht zu umgehen. Zudem ist die Backbord-Tür der Mannschaftsquartiere auf dem A-Deck nicht wie im Hauptspiel defekt. Das unauffällige Erreichen des AKS-74u-Gewehrs hinter dem Bar-Tresen im Mannschaftsraum auf dem A-Deck erfordert allerdings etwas Timing, ebenso das Erreichen des M4-Gewehrs auf der Steuerbord-Treppe (rechts) des B-Decks. Seid hier vorsichtig.

Nachdem ihr Meryl auf dem E-Deck begegnet seid, tretet ihr den Rückweg an und durchquert dann den Maschinenraum. Dort könnt ihr drei zusätzliche Waffen an euch nehmen: die M9-Pistole und die PSG1- und PSG1-T-Gewehre. Wie im Hauptspiel sichern drei Sprengstoff-Fallen die Tür zum Backbord von Deck 2, die Anordnung ist in Metal Gear Solid 2: Substance jedoch neu: Zerstört den ersten der grün blinkenden Steuerungskästen mit einem gezielten Schuss, der zweite Steuerungskasten befindet sich rechts an der Korridorwand (Bild 2), der dritte an der linken Wand. Tastet euch nach jedem Treffer ein paar weitere Schritte im Gang vorwärts.

Im Steuerbord-Abschnitt von Deck 2 angelangt, erwartet euch das bereits aus dem

Hauptspiel bekannte Gefecht. Setzt nach Möglichkeit das PSG1-Scharfschützengewehr ein und spart euch die M4- und AKS-74u-Munition. Denn den Rückweg durch den Backbord-Abschnitt von Deck 2 müsst ihr euch hart erkämpfen. Je nachdem, ob euch die M4- oder AKS-74u-Patronen ausgehen, findet ihr entsprechende Munition an den Fundstellen der USP-Patronen. Eine sichere Strategie ist es, sich langsam durch den Korridor vorzuarbeiten und die „Hervorspringen und schießen“-Technik anzuwenden (Bild 3). Danach kehrt ihr zum E-Deck zurück, um euch Meryl zu stellen. Der Kampf entspricht etwa dem Gefecht gegen Olga Gurlukovich, allerdings ist Meryl schwerer zu verwunden und ein Treffer ihrer Pistole entzieht Solid Snake ca. 50 Prozent seiner Lebens-Anzeige.



2



3

DEAD MAN WHISPERS

Der Auftrag

Zu Beginn dieser Mission habt ihr neben AP-Sensor, Zigaretten und Fernglas das M4-Gewehr und die USP-Pistole – allerdings ohne Munition! Verlasst das Lager auf dem kürzesten Weg durch die Tür im Obergeschoss. Nehmt den Fahrstuhl zur FA-Verbindungsbrücke, um zur Pumpenanlage in Strebe A zu gelangen. Weiter geht es über die AB-Verbindungsbrücke, um schließlich Strebe B zu erreichen. Über die BC-Verbindungsbrücke geht es weiter zu Strebe C, wo im Speiseraum unter einem der Tische die M9-Pistole zu finden ist.

Nehmt die CD-Verbindungsbrücke zu Strebe D, dort wartet ihr am Fuße der ersten Treppe kurz, bis sich die Wache im Zentrum abwendet. Spurtet in die Mitte zum Rundgang, postiert euch jedoch gegenüber der Zentrums-Wache und wartet, bis die Wache den Weg zum Ausgang freigibt. Beeilt euch, damit die patrouillierende Wache euch nicht entdeckt.

Im Paketraum auf Strebe E angekommen, begeben sich euch direkt ins Untergeschoss (übers Geländer schwingen) und von dort weiter zum Ölzaun. Das nächste Etappenziel ist der Kern von Shell 2, der über die KL-Verbindungsbrücke zu erreichen ist, hier müsst ihr besonders auf die Wache über Shell 2 Acht geben. Im Inneren, in der Etage 1F der Luftreinigungsanlage, müsst ihr zunächst im linken Korridorabschnitt den NIKITA-Raketenwerfer aufnehmen und dann durch den einzigen möglichen Schacht (Bild 4) eine Rakete zur Schalttafel lenken. Vermeidet unnötige Lenkbewegungen der Rakete, damit der Treibstoff bis zum Ziel ausreicht.

Nun habt ihr Zugang zum gesicherten Raum und nehmt anschließend den Lift zur Etage B1, um euch Vamp zu stellen. Die Kampf-taktik unterscheidet sich in MGS 2: Substance etwas. Statt des Raketenwerfers setzt ihr diesmal den NIKITA ein. Versucht frühzeitig und vorausschauend (!) zu feuern, um Vamp nach seinem Auftauchen genügend Lebensenergie abzuziehen.



EXTERNAL GAZER

Der etwas andere Auftrag

Statt einer geradlinigen Mission ist „External Gazer“ eine Mischung aus „üblichem Auftrag“, Rückblenden und VR-Missionen, bei der ihr teilweise einen bestimmten Punktestand erzielen müsst, um voranzukommen. Ihr startet auf der Anlage, um ein mysteriöses Monster namens „Gurlugon“ zu fotografieren. Entsprechend startet Solid Snake dieses Abenteuer mit dem AP-Sensor, Zigaretten, der M9-Pistole und natürlich der Kamera. Lauft auf der AB-Verbindungsbrücke herum, bis sich Gurlugon im Wasser nähert – es beginnt eine Rückblende.

Nun gilt es, die alternative Mission „Bombenräumungsmodus Level 02“ zu meistern: Innerhalb von zehn Minuten müsst ihr im Maschinenraum zwei Bomben entschärfen. Einer der Sprengkörper befindet sich im Treppenaufgang der mittleren Ebene (Beobachtungsperspektive einsetzen), der andere klebt links von der Tür zum Steuerbord von Deck 2 (hinter den Sprengfallen). Bei der Suche hilft euch der Sensor A, ihr entschärft die Bomben mit dem Kühlspray.

Als nächstes müsst ihr in der alternativen Mission „Ausschaltungsmodus Level 06“ innerhalb von fünf Minuten acht Soldaten ausschalten. Sie befinden sich in der Etage 1F im Kern von Shell 1 und euch stehen unter anderem die schallgedämpften USP- und M9-Pistolen zur Verfügung.

Zurück auf der CD-Verbindungsbrücke der Anlage seht ihr euch einer Wache gegenüber. Betretet Strebe C, um die Handlung voranzutreiben. Durchquert danach den Speiseraum, in welchem ihr zwei Wachen antrefft: Eine patrouilliert im Korridor, die andere bei den Esstischen. Zudem findet ihr Düppelgranaten, M9-Munition und eine Ration.

Auf der BC-Verbindungsbrücke erwartet euch neben einem Wachposten auch ein Cypher. In Strebe B könnt ihr zunächst M9-Munition und Phosphorgranaten aufnehmen, bevor ihr euch an den beiden

Posten vorbei zur AB-Verbindungsbrücke begeben – eine Wache patrouilliert im Tropaum, die andere im Korridor.

Auf der AB-Verbindungsbrücke gilt es, das Gurlugon-Monster zu fotografieren. Postiert euch an einer Außenseite der Brücke, wählt die Kamera an und wartet, bis das „Wesen“ auftaucht. Fotografiert Gurlugon von vorne und nutzt die Zoom-Funktion der Kamera, um das Monster möglichst groß abzulichten.

Sobald das Foto sicher im Kasten ist, stürmt ein halbes Dutzend Soldaten auf die Brücke. Holt links von euch schnell die herumliegende Ration, um etwas besser gewappnet zu sein. Postiert euch am besten nahe an der Tür, die zu Strebe B führt, und setzt Phosphorgranaten sowie gezielte Kopfschüsse aus dem M9 ein. Achtet aber nicht nur auf nahende Soldaten von der Brücke, sondern auch auf Soldaten von Strebe B.

Kampf gegen Gurlugon

Euer nächster Gegner ist das Gurlugon-Wesen in VR-Umgebung. Euch bleiben fünf Minuten, um das Monster zu besiegen, wofür ihr vornehmlich den Stinger-Raketenwerfer und das PSG1-Scharfschützengewehr benötigt – beide befinden sich neben anderen Waffen und Munition in der nahen Umgebung.

Immer wenn das Wesen aufheult, setzt es kurz darauf einen lähmenden Strahl ein – bleibt in Bewegung, um nicht erfasst zu werden. Trifft euch der Strahl, müsst ihr zur Seite lenken und versuchen, in schneller Folge eine Rolle auszuführen. Mit diesem Befreiungsmanöver überwindet ihr die Lähmung und solltet außerdem der nachfolgenden Raketen-Attacke entkommen. Hat euch der Lähmstrahl verfehlt, ist es an euch, anzugreifen!

Die sechs Ziele am Gegner sind: beide Beine und Arme, Brust und Kopf (Bild 5). Je ein Treffer mit einer Stinger-Rakete legt kurzzeitig das dortige Körperinnere und eine Zielscheibe frei (Bild 6). Diese Zielscheiben sind – bis auf die im Kopf – unbeweglich und müssen durch schnelle Schussfolgen mit dem PSG1-Gewehr zerstört werden. Nutzt die Zoom-Funktion des Gewehrs, um unnötige Fehlschüsse zu vermeiden.

Lasst das Wesen ruhig die Deckung spendenden Blöcke zerstören, denn unter dem vorderen auf der rechten Seite befindet sich eine Ration. Der Block links hinten offenbart zusätzliche PSG1-Munition. Geht die Munition zur Neige, findet ihr an den jeweiligen Fundorten Nachschub.

Die letzten Gefechte

Zurück in der Haut von Solid Snake tretet ihr nun nacheinander gegen sechs Metal Gear RAYs an. Neben einem Stinger-Raketenwerfer findet ihr zu Beginn auch eine Ration, später taucht in der Plattformmitte eine weitere Ration auf. Der Kampf teilt sich in zwei Abschnitte auf. In den Fernkampf und in den Nahkampf. Setzt eure Waffen in erlernter Weise ein. Den Showdown dieser Mission bestreitet ihr gegen Solidus. Anders als in MGS 2: Sons of Liberty steht ihr vor der



5



6

undankbaren Aufgabe, den Schurken dieses Mal mit bloßen Händen bezwingen zu müssen. Die Taktik, sich an die Dachkante zu hängen und auf Solidus zu warten, ist zwar identisch, nur richten Snakes Fäuste wesentlich weniger Schaden an. Die zwei Rationen, die auf dem Dach herumliegen, solltet ihr für die letzte Phase des Kampfes aufsparen, da ihr Solidus im direkten Nahkampf bezwingen müsst. Bleibt stets in Bewegung und rollt euch in Sicherheit, um nicht unnötig getroffen zu werden.

GEHEIMNISSE

Neue Charaktere für die Missionen

Pliskin:	Meistert 50% von Solid Snakes Missionen.
Snow (Tuxedo):	Meistert 100% von Pliskins Missionen.
Snow (MGS1):	Meistert 100% von Tuxedo Snakes Missionen.
Raiden (Ninja):	Meistert 50% von Raidens Missionen.
X Raiden:	Meistert 100% von Raiden (Ninja)s Missionen.

Alternative Missionen: Fotomodus freischalten

Um innerhalb der alternativen Missionen den Fotomodus zu aktivieren, müsst ihr alle Levels folgender Modi meistern: Bombenräumung, Ausschaltung und Überfall.

Snakes Abenteuer: M9 und geheimer Abspann

Meistert eines der fünf Abenteuer von Snake, speichert und spielt dieselbe Mission erneut. Ihr besitzt nun von Beginn an die M9-Pistole. Bezwingt ihr die jeweiligen Endgegner mit dieser Waffe, ändert sich der finale Story-Text.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Carsten Grauel

Teil 1

Ihr seid Sam Fisher, die Geheimwaffe der National Security Agency. Euer Ziel ist die Wahrung des Weltfriedens. Wir helfen euch, diese schwer wiegende Aufgabe zu bewältigen.

Allgemeine Hinweise

Tarnung ist alles

Bei „Splinter Cell“ geht es nicht darum, irgendwo hineinzuplatzen, „Hallo, da bin ich!“ zu brüllen und um sich zu ballern. Nein, ganz im Gegenteil. Euer wichtigstes Anliegen sollte es sein, möglichst unentdeckt zu bleiben. Um nicht aufzufallen, macht ihr euch die Dunkelheit zunutze. In euren Anzug sind mehrere Photosensoren eingelassen, die permanent die Intensität des Lichts messen, das auf euch fällt. Ist der Zeiger des Helligkeitsmessers im dunklen Bereich, seid ihr so gut wie unsichtbar. Ist er im hellen Bereich der Anzeige, kann euch jeder sofort sehen. Haltet euch also immer in dunklen Ecken auf und benutzt schattige Wege, wenn ihr nicht in Schwierigkeiten geraten wollt.

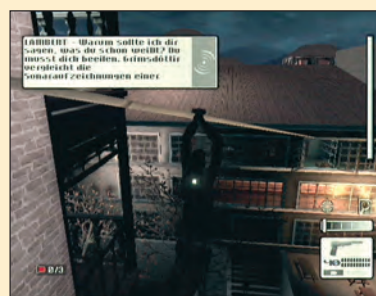
Mucksmäuschenstill

Eure Gegner sind weder taub noch blind. Deswegen solltet ihr bei jeder eurer Aktionen unnötige Geräusche vermeiden. Bewegt ihr euch in der Nähe von Wachen, so geht in die Hocke und schleicht ganz langsam. Wenn ihr

von einer Erhöhung springen müsst, haltet noch im Fall die Kreis-Taste gedrückt, um eine geräuschlose Landung auszuführen. Seid ihr dennoch zu laut und erregt die Aufmerksamkeit der Wachen, macht euch vorerst aus dem Staub und wartet, bis sich die Aufregung gelegt hat. Habt ihr keinen Fluchtweg, bleibt euch nur die Flucht nach vorne.

Gegner ausschalten

Es ist nur ganz selten nötig, Gegner außer Gefecht zu setzen oder sie gar zu töten. Dennoch ist es in manchen Situationen ratsam, bestimmte Personen auszuschalten, um zu verhindern, dass sie euch ein zweites Mal in die Quere kommen. Die sicherste Methode ist, sich von hinten an das ahnungslose Opfer heranzuschleichen, es in den Würgegriff zu nehmen und ihm einen Schlag zu verpassen. Ebenso gut könnt ihr der Person auch gleich von hinten eins verpassen. Anders verhält es sich, wenn euer Gegner euch bereits ertappt hat. Die meisten Personen fallen erst nach dem zweiten Schlag um und können euch deswegen noch großen Schaden zufügen oder Alarm auslösen. Darum solltet ihr den offenen Kampf nur im Notfall wagen. Am sichersten ist natürlich der Einsatz eures Gewehrs. Mit den



○ Abschnitt 1.1: Nach Verlassen des Schachts rutscht ihr an einem Seil zum anderen Haus.

Ringflächengeschossen, den Tasern, den Gasgranaten oder den Ablenkungssystemen setzt ihr Gegner außer Gefecht, ohne euch in ihre Nähe begeben zu müssen. Allerdings habt ihr diese Gimmicks nicht in jeder Mission.

Nichts liegen lassen

Habt ihr einen Gegner kampfunfähig gemacht, müsst ihr ihn auf jeden Fall weg-schaffen. Liegt ein toter Körper an einer gut sichtbaren Stelle, werden ihn patrouillierende Wachen oder andere Personen früher oder später entdecken und Alarm auslösen. In jeder Mission gibt es spezielle Stellen, an



○ Um das Loch im Boden zu überwinden, hangelt ihr euch an der Wasserleitung entlang.





○ Abschnitt 1.2: Nach dem Gespräch mit Gurgendize gelangt ihr auf einen Balkon. Hängt euch an diesem Rohr zum gegenüberliegenden Gebäude.



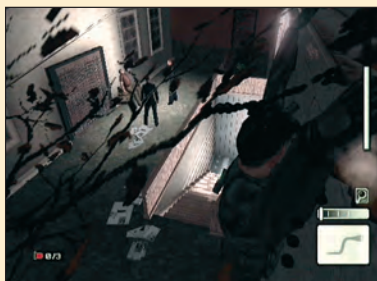
○ Abschnitt 1.2: In Blausteins Apartment findet ihr hinter dem Gemälde im Schlafzimmer einen Computer. Schiebt das Bild einfach nach oben.

denen der Alarm ertönt, wenn ihr nicht sorgsam gewesen seid. Führt dieser Alarm zum Scheitern einer Mission, müsst ihr beim erneuten Laden des Spielstands den bisher zurückgelegten Weg nach Leichen absuchen. Deswegen solltet ihr eine niedergeschlagene oder getötete Person immer sofort in eine dunkle Ecke verfrachten und gegebenenfalls Lichter ausschießen.

Level 1: Polizeistation

Abschnitt 1.1

Lauf vom Startpunkt aus nach rechts, geht die Treppe hinauf und springt an die Leiter an der Wand. Klettert diese Leiter hinauf und sucht auf dem Dach nach einer Luke im Boden. Öffnet sie und steigt hinein. Ihr befindet euch nun in einem dunklen Schacht. Schaltet das Nachtsichtgerät ein, um etwas sehen zu können. Folgt dem Schacht bis ans Ende und klettert dann über das dicke Rohr in der Ecke nach oben. Ihr seht nun ein Seil über euch, das zum gegenüberliegenden Gebäude gespannt ist. Stellt euch direkt darunter und springt hoch, um euch festzuhalten. Ihr rutscht an dem Seil entlang zum anderen Gebäude



○ Abschnitt 1.3: Während die Wachen den Betrunkenen verhören, hängt ihr euch ungesehen vorbei.



○ Abschnitt 1.4: Der Splitjump funktioniert nur in besonders engen Korridoren.

und landet in einem Raum mit Regalen. Nehmt die einzige Tür in diesem Raum, um nach draußen auf den Flur zu gelangen. Links von euch ist eine weitere Tür. Geht hindurch, durchquert den Raum, öffnet die nächste Tür und geht wieder hinaus auf den Flur. Am Ende des Gangs geht ihr über die Treppe ein Stockwerk tiefer. Hier müsst ihr euch an der Wasserleitung an der Decke über das Loch im Boden hinweghangeln. Der Weg führt euch durch einen großen Raum, weiter durch einen brennenden Flur und über eine Treppe eine Etage höher. Geht durch die Tür links und redet mit Gurgendize, der am Boden in der Nähe des Brandherds liegt. Verlasst nach dem Gespräch den Raum durch die westliche Tür. Im nächsten Raum hat sich Rauch angesammelt, der das Atmen unmöglich macht. Zerschießt die Oberlichter (Fenster in der Decke), um den Rauch abziehen zu lassen. Geht durch die nächste Tür.

Abschnitt 1.2

Nach Verlassen des Gebäudes steht ihr auf einem Balkon. Geht nach rechts und folgt dem Weg bis zu einer bewachsenen Mauer. Hier seht ihr über euch ein Rohr, an dem ihr auf die andere Seite wechselt. Geht nun durch die enge Nische. Ihr werdet ein Gespräch belauschen können. Bleibt im Dunkeln, zückt eure Waffe und erledigt den Kerl mit einem Schuss. Schafft ihn schnell in eine Ecke und zieht wieder die Pistole, denn gleich wird ein Mann durch die Doppeltür nach draußen kommen. Erledigt ihn ebenfalls und legt ihn zu der anderen Leiche.

Betretet das Haus und wendet euch gleich nach rechts. Auf dem Tisch steht ein Computer, dem ihr einen Speicher-Stick entnehmt. Sucht nun nach dem blau tapezierten Schlafzimmer. Schiebt das Gemälde an der Wand nach oben und benutzt den Computer, der in der Wandaussparung steht. Begebt euch nun zur Balkontür auf der anderen Seite des Raumes und gebt den Code 091772 am Zahlenschloss ein. Geht hinaus auf den Balkon, wendet euch nach links und hängt euch an das Seil, um zu dem Gebäude mit den unverputzten Wänden zu kommen. Betretet das Gebäude, sucht einen Aufzugschacht und lasst euch an den Seilen des Aufzugs hinab. Öffnet die Luke im Dach des Aufzugs und klettert hinein.

Abschnitt 1.3

Knackt die Tür mit dem Dietrich. Draußen hört ihr Stimmen. Um ungesehen an den Wachen vorbeizukommen, geht ihr gar nicht erst die Treppe hinunter, sondern hängt euch an das waagrecht verlaufende Rohr, das an der Wand des grauen Hauses zu eurer Rechten angebracht ist. Hängt euch an dem Rohr vorwärts bis ihr an der Wand des roten Hauses angelangt seid. Wenn ihr euch nun fallen lasst, drückt ihr noch im Fall die Kreistaste, um eine lautlose Landung auszuführen. Folgt nun dem Weg bis zum Morevi-Platz mit dem Brunnen in der Mitte. Ihr werdet hier zunächst keiner Wache begegnen. Deswegen könnt ihr gefahrlos über den Platz in die rot erleuchtete Ecke hinter den Büschen schleichen. Dort findet ihr einen kleinen Schacht, der in eine Kammer führt. Sammelt hier die Munition und das Medikit ein und benutzt den Computer. Ihr hört, wie sich draußen das Gittertor öffnet. Wartet, bis die Wache sich in Richtung Brunnen entfernt und folgt dann dem Weg durch das Tor. Geht am Fenster zu eurer Rechten vorbei und stellt euch in die dunkle Ecke. Der Zivilist, der nun vorbeikommt, wird euch nicht sehen und weitergehen. Laft weiter die Straße entlang bis zu den zwei Müllcontainern an der Wand. Bedenkt, dass ganz in der Nähe eine Wache patrouilliert. Nehmt eine Flasche auf und werft sie wenige Meter von euch entfernt auf den Boden, so dass die Wache das Klirren hört. Versteckt euch zwischen den beiden Containern und wartet, bis die Wache an euch vorbeigeht. Schlagt sie dann schnell von hinten nieder und versteckt sie zwischen den Containern. Ihr könnt den Mann natürlich auch mit der Waffe erledigen. Nach kurzer Zeit trefft ihr auf eine weitere Wache. Beseitigt sie mit einem gezielten Schuss aus einer dunklen Ecke. Folgt dem Weg bis zu einem Container, der an einer unverputzten Wand mit einem aufgespritzten weißen Stern steht. Steigt auf den Container und macht dann einen Wandsprung, um auf die Mauer zu klettern. Lasst euch in den Hof fallen.

Abschnitt 1.4

Die hölzerne Treppe führt ins Polizeirevier. Tretet vorsichtig ein und passt auf, dass euch der Polizist nicht bemerkt. Wartet, bis er am





○ Abschnitt 1.4: Im Leichenschauhaus hängt gegenüber der Tür eine Überwachungskamera.

Ende des Ganges links in einem Raum verschwindet. Geht dann weiter. An der Stelle, wo der Gang am dunkelsten ist, macht ihr einen Splitjump und klemmt euch zwischen die beiden Wände. Wenn die Wache wieder erscheint und direkt unter euch ist, lasst ihr euch fallen und schlägt sie noch im Fall nieder. Versteckt den Körper draußen unter der Treppe. Euer nächstes Ziel ist der Raum, den der Polizist betreten hat, bevor ihr ihn niedergeschlagen habt. Hier findet ihr einen Computer, aus dem ihr einen Speicher-Stick entwendet. Aber passt auf: Aus einer kleinen Kammer nahe dieses Raums kommt eine weitere Wache, sobald ihr in den Raum mit dem Computer eintreten wollt. Schaltet sie mit einem Schlag oder mit einem Schuss aus. Anschließend begeben sich euch ins Leichenschauhaus. Auf dem Weg dorthin lauft ihr geduckt an dem Fenster vorbei, damit der Mann im Leichenschauhaus euch nicht sieht und keinen Alarm schlägt. Geht leise durch die gläserne Tür und verhört den Kerl, bevor ihr ihn niederknüpelt. Prüft als nächstes den Computer in diesem Raum und geht dann nach nebenan zu den Leichen von Blaustein und Madison. Schießt aber vorher die Kamera an der Wand kaputt. Nachdem ihr die beiden Agenten identifiziert habt, verlasst ihr das Leichenschauhaus, wendet euch nach links und geht durch die Tür.

Abschnitt 1.5

Über die Treppe gelangt ihr in die Eingangshalle des Polizeireviers. Wartet, bis der Zivilist sich bei dem Polizisten am Empfang beschwert und schleicht dann ganz vorsichtig rechts an der Wand entlang. Haltet euch immer an der Wand, geht an der Doppeltür vorbei und weiter bis zu einer Treppe, die



○ Abschnitt 2.1: Mit der Flexible Optik überprüft ihr, wo die Wachen stehen.

gegenüber von der Tür liegt, durch die ihr in die Halle gekommen seid. Ihr gelangt in ein Büro, in dem zwei Polizisten mit geneigten Köpfen an ihren Schreibtischen sitzen. Wenn ihr euch leise anpirscht, könnt ihr sie nacheinander mit einem Schlag von hinten ausschalten. Wenn ihr wollt, könnt ihr sie aber auch einfach da sitzen lassen. Anschließend geht ihr durch die hintere Tür in die Kammer mit dem Überwachungssystem des Reviers. Beseitigt den Mann am Pult und bedient den Computer. Nun geht ihr wieder zurück zur Doppeltür in der Eingangshalle. Durch die Tür gelangt ihr ins Freie.

Level 2: Verteidigungsministerium

Abschnitt 2.1

Geht zu dem kleinen Lüftungsrohr, das am linken Dachrand aus dem Boden ragt und seilt euch daran ab. Um durch das Fenster einzusteigen, drückt ihr Dreieck, so dass Sam sich abstößt. Drinnen überwältigt ihr die Wache und schießt anschließend auf die Kamera, die direkt über der Tür hängt. Geht durch diese Tür und benutzt an der nächsten eure Flexible Optik. Wartet, bis sich der eine Wachmann entfernt und betretet dann den Korridor. Nutzt die dunklen Bereiche, um ungesehen zur Tür auf der linken Seite zu gelangen. Geht hindurch. Bevor ihr nach unten geht, sucht ihr weiter oben im Treppenhaus nach einem Medikit. Anschließend geht ihr über die Treppen drei Etagen tiefer. Die Kameras im Treppenhaus deaktiviert ihr mit gezielten Schüssen. Beim Betreten der Tiefgarage schaltet ihr eine weitere Kamera aus. Geht dann am Rand entlang zu dem Auto mit laufendem Motor. An einer Wand in der Nähe hängt noch eine Kamera. Pirscht euch an den Fahrer im schwarzen Anzug heran und wartet ab, bis

er in die Ecke geht, um Wasser zu lassen. Packt ihn, verhört ihn und zieht ihn dann eins über. Nun geht's wieder zurück in den Korridor. Beseitigt die Wache, versteckt sie im Treppenhaus und geht dann vorsichtig durch die Tür hinten rechts im Korridor. Direkt über der Tür hängt eine Kamera. Zerstört sie. Anschließend bedient ihr die beiden Computer in diesem Büro und klettert dann durch die Luke in der Decke in den Luftschacht.

Abschnitt 2.2

Der Luftschacht führt euch in die Vorratskammer einer Küche. Schnappt euch die Flasche vom Regal und schleicht ganz vorsichtig in die Küche. Postiert euch in der dunklen Ecke hinter dem Metall-Kühlschrank und werft die Flasche in Richtung Vorratskammer, um den Koch und die Wache dorthin zu locken. Sobald die beiden nach hinten gehen um nachzusehen, lauft ihr schnell zur Tür und verlasst die Küche. Ihr befindet euch nun in der Kantine. Lauft durch die Doppeltür und geht über die Treppe eine Etage tiefer. Wartet, bis die Wache nach rechts läuft und schleicht dann die linke gewundene Treppe hinab. Pirscht euch an den Wachmann heran, der in der Nähe des Schreibtisches steht, packt ihn von hinten, zieht ihn in eine dunkle Ecke (unter der Treppe) und schlägt ihn nieder. Seinen Kollegen erledigt ihr genauso oder ihr macht Gebrauch von der Kanone. Legt ihn zu der anderen Wache unter die Treppe. Anschließend benutzt ihr den Computer. Kurz darauf wird ein Oberst die rechte Treppe hinunter kommen und sich an den Schreibtisch setzen. Nähert euch ihm auf leisen Sohlen und nehmt ihn in den Haltegriff. Schleift ihn zum Retinascaner an der Wand hinter dem Schreibtisch, zwingt ihn, den Scanner zu benutzen und verpasst ihm dann einen Schlag. Im Raum hinter der gesicherten Tür weicht ihr den Sichtfeldern der Kamera über der Tür aus und geht nach draußen. Ihr seht, wie zwei Männer in den gläsernen Lift links hinten im Hof einsteigen und nach oben fahren. Wählt sofort das Lasermikrofon an und richtet es auf den Lift, um das Gespräch aufzunehmen. Danach klettert ihr über den bewachsenen Zaun an der Wand rechts von der Doppeltür nach oben und steigt durch die Oberlichter ein. Passt aber auf, dass euch die beiden Wachen nicht erwischen, die gerade im Hof patrouillieren.



○ Abschnitt 1.5: Die Beamten im Büro bemerken euch nicht, wenn ihr leise seid.



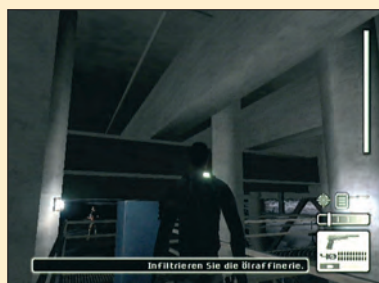
○ Abschnitt 2.1: Durch diese Luke gelangt ihr in einen Luftschacht.



❶ Abschnitt 2.2: Wartet, bis sich der Oberst hinsetzt und nehmt ihn dann in den Schwitzkasten. Schleift ihn zum Scanner, damit er die Tür öffnet.



❷ Abschnitt 2.3: Nachdem ihr den Computer im Büro bedient habt, wird ein Soldat hereinkommen. Hängt euch draußen ans Fenster.



❸ Abschnitt 3.2: Steigt auf den Stromkasten und klettert über das Rohr hinüber zum Steg.



❹ Abschnitt 3.2: Dieses Rohr führt euch durch die Oberlichter in den verschlossenen Raum.

Abschnitt 2.3

Ihr steht nun direkt vor einem Aufzug. Die Anzeige verrät euch, dass gerade jemand im Lift herunterkommt. Geht schnell nach links (vom Lift aus gesehen) in die dunkle Ecke und wartet, bis die Soldaten ausgestiegen sind und sich entfernt haben. Flitzt dann selbst in den Aufzug und fahrt nach oben. Im sechsten Stockwerk angekommen lugt ihr zunächst rechts hinter dem Getränkeautomaten hervor und zerstört die Kamera (zur Sicherheit). Danach geht ihr zur Tür direkt neben dem Aufzug und öffnet sie mit dem Dietrich. Benutzt erst den Computer und klettert dann in den Lüftungsschacht. Dieser führt euch ins Innere des abgesicherten Bereichs. Ballert auf die Kamera in der Ecke und geht dann durch die Tür hinter den schwarzen Aktenschränken. Über die Leiter gelangt ihr aufs Dach. Sucht nach einem kleinen Ofenrohr an dem ihr euch abseilen könnt – wie zu Beginn der Mission. Lasst euch eine Etage hinab gleiten, zieht die Waffe und erledigt die Wache am Schreibtisch mit einem gezielten Schuss. Im Büro schafft ihr zunächst die Leiche in eine dunkle

Ecke, dann schießt ihr das Licht aus und bedient den Computer. Gleich darauf wird Alarm ausgelöst. Entweder hängt ihr euch nun draußen an den Sims des Fensters, durch das ihr eingedrungen seid, oder ihr zieht die Waffe und riskiert einen offenen Kampf mit der Wache, die nun zur Tür hereinkommt. Ist der Soldat wieder verschwunden oder habt ihr ihn beseitigt, verlasst ihr das Büro durch die Tür, geht nach links und durch die Tür in der Nähe des Luftschachts. Die Treppe führt euch nach draußen, wo ihr einen weiteren Soldaten aus dem Weg schaffen müsst. Habt ihr ihn erledigt, springt ihr an die Seile im Aufzugschacht und gleitet hinunter in die Tiefgarage. Hier trifft ihr euch mit Jr. Wilkes.

Level 3: Ölraffinerie

Abschnitt 3.1

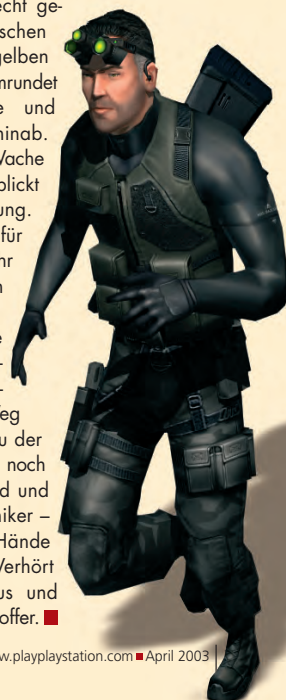
Nun steht euch eine knifflige Kletterpartie bevor. Steigt zuerst die Leiter zu eurer Linken hinauf. Dann hängt ihr euch an das Rohr über euch und hangelt euch bis an dessen Ende. Dort lasst ihr euch fallen und schaut nach rechts. Ihr müsstet eine schmale Stahlschiene sehen. Springt und haltet euch an dieser Schiene fest, hangelt euch vorwärts und dann nach links um die Ecke. Sobald ihr wieder Boden unter den Füßen habt, lasst ihr los. Von der Plattform aus, auf der ihr nun steht, rutscht ihr über ein Drahtseil auf eine andere, tiefer liegende Plattform. Dabei sprengen eure Widersacher die Pipeline. Geht auf die linke Seite und klettert an der Stange senkrecht nach oben. Dreht euch mit dem Rücken zur Pipeline und springt ab, um auf der Pipeline zu landen. Anschließend steigt ihr in das Loch.

Abschnitt 3.2

Ihr findet euch in einer Kammer mit einem großen Ventilator wieder. Steigt die Leiter hinauf und öffnet die Luke. Gebt dem Techniker und den Wachen einen kleinen Vorsprung und klettert dann die Sprossen rechts von der Luke nach oben. Hier steigt ihr auf den schwarzen Stromkasten und hängt euch an das Rohr an der Decke. Daran hangelt ihr euch weiter, bis ihr direkt über dem Steg hängt. Sobald der Wachmann unter euch ist, lasst ihr euch fallen und drückt noch im Fall die Schlagtaste, um ihn niederzuschlagen. Geht die Treppe hinauf.

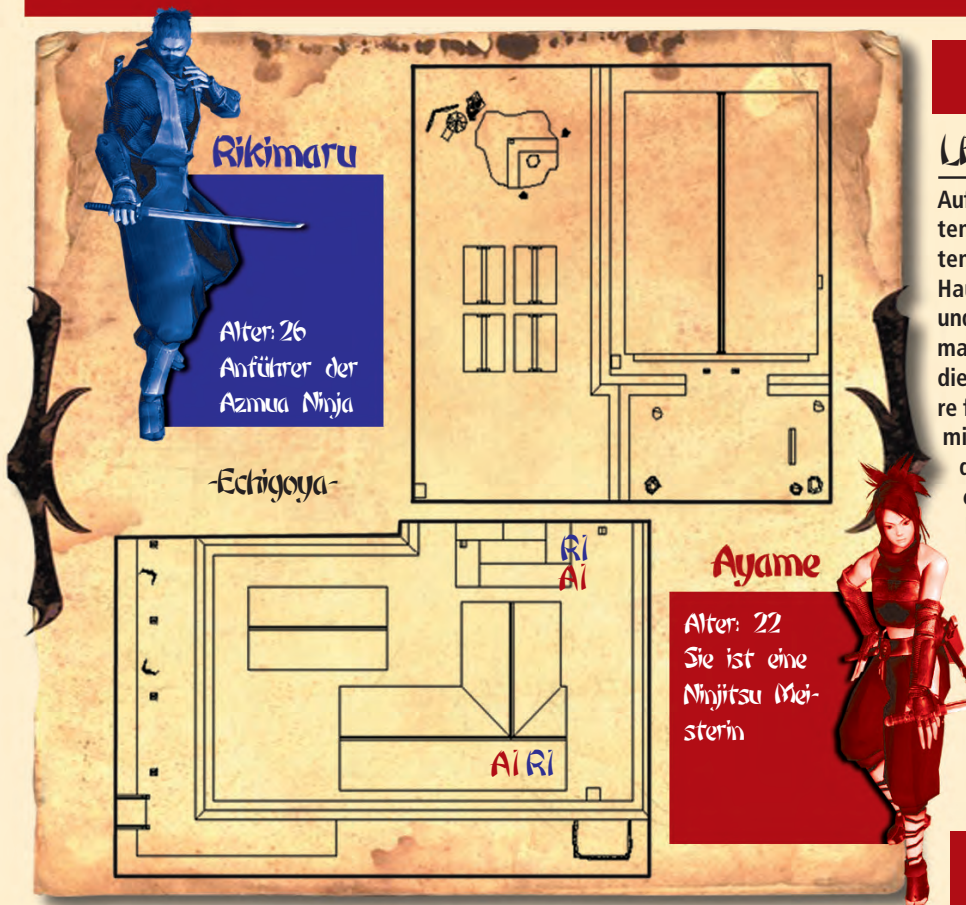
Abschnitt 3.3

Einige Meter entfernt seht ihr den Techniker Pjotr samt Gefolge. Schleicht euch einige Meter näher und schießt zunächst auf den Soldaten, der vor dem Feuer hockt. Geht dann am Feuer nach links und dann wieder nach rechts. Verfolgt den Techniker, bis er zusammen mit zwei Wachen in einen Raum hineingeht. Wartet einen Augenblick und erledigt dann den Soldaten, der vor diesem Raum Wache schiebt. Nun belauscht ihr das Gespräch der Personen im Raum. Sobald jemand sagt, dass sie außen herum gehen müssen, geht ihr wieder in Deckung. Die Männer gehen durch eine Hintertür, die jedoch für euch verschlossen ist. Darum folgt ihr draußen dem Weg bis zu einer Art Wasserpumpe mit drei grauen Zylindern und einem rostig-roten Block. Steigt auf diesen Block und hängt euch an das Rohr an der Decke, das durch die Oberlichter in den verschlossenen Raum führt. Klettert hinein. Drinnen seht ihr einen Soldaten, der die Rechner zerstört. Haut ihn um und verlasst den Raum. Wenn ihr nun die Treppe hinaufsteigt, erwarten euch zwei Wachen. Die eine befindet sich anfangs ganz in der Nähe der Treppe, die andere steht links über euch auf dem Hubschrauberlandeplatz. Habt ihr die beiden außer Gefecht gesetzt, lauft ihr zwischen den beiden grau-gelben Fässern hindurch, umrundet die Wellblechhütte und steigt die Treppe hinab. Unten wartet eine Wache auf euch, doch sie blickt in die falsche Richtung. Ein Kinderspiel für euch. Danach geht ihr links durch die Tür in einen kleinen Raum, wo ihr euch für die linke von zwei weiteren Türen entscheidet. Folgt dem Weg nach links zurück zu der Treppe, die ihr eben nach hinabgegangen seid und ihr findet den Techniker – hockend und die Hände über sich haltend. Verhört ihn, knockt ihn aus und nehmt seinen Aktenkoffer. ■



André Steinert

TENCHU: WRATH



LEGENDE

Auf den folgenden sechs Seiten findet ihr den kompletten Lösungsweg der beiden Hauptcharaktere Rikimaru und Ayame. Auf dem Kartenmaterial unterscheiden sich die Routen der beiden Akteure farblich. Rikimarus Weg ist mit **BLAU** gekennzeichnet, die **ROTEN** Pfade zeigen euch den Weg von Ayame. Markante Punkte und Situationen aus dem Spiel sind in den Karten durchnummeriert. Ein R5 z.B. bedeutet dass es sich hier um Rikimaru dreht. Schaut in den Text des jeweiligen Levels, um zu wissen was dort passiert.

Rikimaru: 1. Echigoya

Zuerst braucht ihr einen Schlüssel [R1]. Die drei Wachen sind kein großes Problem, denn ihr habt das Überraschungsmoment auf eurer Seite. Sammelt den Schlüssel ein und macht euch auf in Richtung Höhleneingang [R2]. (Dächer benutzen – Vorsicht vor den Wachen). Öffnet das Tor mit dem Schlüssel und betretet die Höhle. Am Ende der Höhle gelangt ihr durch das Loch an der Decke wieder ins Freie. Ihr müsst über die Mauer in das große Gebäude.

Bewegt euch auf das Vordach, um durchs Loch ins Haus zu kommen. Folgt dem Weg auf der Karte zum ersten Boss-Fight [R3]. Hütet euch vor der Pistole.

Verlasst den Raum und lauft in den zweiten Stock. Dem Weg auf der Karte folgen. Klettert in den dritten Stock. Folgt dem Gang und springt zurück in den zweiten Stock und dann weiter in den ersten zum Endboss.

Tötet zuerst die Wachen bevor ihr euch dann den eigentlichen Boss vornehmt. Vorsicht vor Rauchbomben.

Ayame: 1. Der Bambus-Wald

Lauft die Brücke hinunter und in die Höhle. Verlasst sie durch das Loch am Ende der Treppe. Schlacht euch bis zum Schneemann durch und haltet euch rechts. Folgt dem Weg, bis ihr an einem großen Tor ankommt. Geht durch das Tor und stellt euch dem ersten Levelboss.

Blockt seine Schwertattacken und versucht, ihm von hinten das Licht auszublasen. Vorsicht vor der Pistole.

Rikimaru: 2. Gohdas Schloss

Es ist äußerste Vorsicht geboten. Ihr dürft Lord Gohdas Wachen nicht töten. Also solltet ihr besser nicht entdeckt werden.

Springt hinunter und folgt schleichend dem Weg auf der Karte. Schaut euch die Laufwege und Bewegungen der Wachen genau an, um nicht ins offene Messer zu laufen. An der Tür angekommen, betretet ihr den Raum [R4]. Nach der Cutscene ist das Schloss voll mit feindlichen Ninjas, die ihr natürlich erledigen könnt.

Sammelt den Schlüssel auf, verlasst den Raum und begeben euch in den zweiten Stock. Folgt dem Weg auf der Karte bis zur Treppe. Die

Treppe hinunter in den ersten Stock. Hier trifft ihr dann auf Lord Gohda.

Ayame: 2. Echigoya

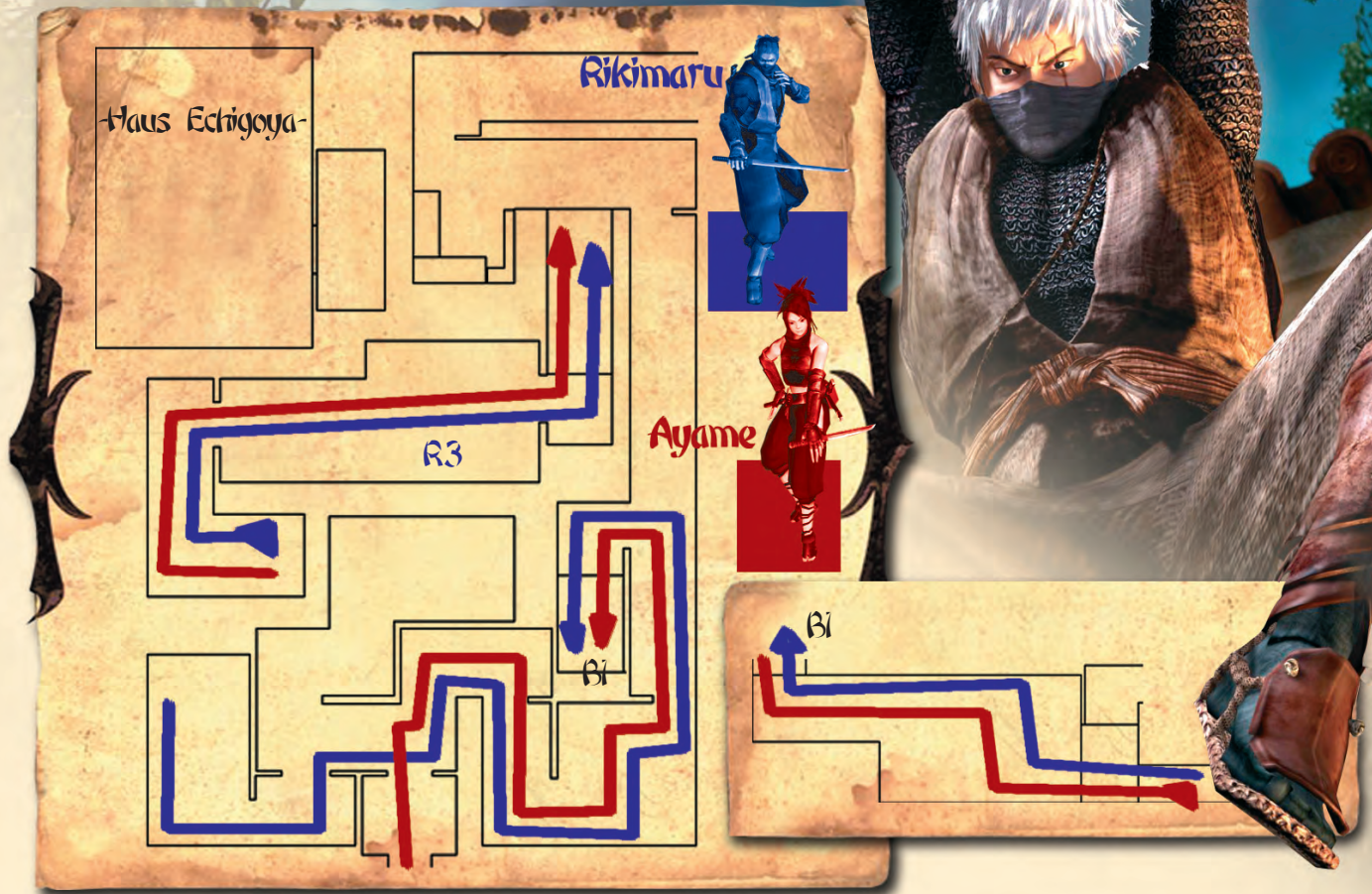
Zuerst platzt ihr in die Party und bringt den Schlüssel [A1] an euch. Macht euch auf den Weg zum Höhleneingang [A2]. Benutzt Dächer, um Wachen auf der Erde zu überraschen. Öffnet das Tor mit dem Schlüssel, folgt dem Pfad durch die Höhle und verlasst sie durch das Loch in der Decke am Ende des Pfads. Schlacht euch euren Weg zum großen Haus auf der anderen Seite der Mauer frei. Betretet das Haus durch den Vordereingang.

Folgt dem Weg auf der Karte. Durch den Keller über die erste Etage in den zweiten Stock. Folgt weiter dem Weg auf der Karte in Richtung dritter Etage. Klettert in den dritten Stock, geht den Gang entlang, springt zurück in die zweite Etage. In der ersten Etage wartet nun der nächste Endgegner.

Sobald ihr ihn in der Mangel habt, fängt er an zu jammern, lasst euch jedoch davon nicht beeindrucken und passt auf seine Angriffe auf.

Nachdem ihr ihn besiegt habt, müsst ihr den

OF HEAVEN



Weg zurück in den ersten Stock nehmen. Lauff einfach den Weg, den ihr gekommen seid, wieder zurück.

Rikimaru: 3. Limestone-Höhlen

Ihr springt auf den Aussichtsturm und erledigt den ersten Gegner. Nun schleicht ihr euch durchs Wasser in Richtung Höhleneingang. Ihr folgt dem Weg auf der Karte bis zu Punkt [R5]. Springt hinunter und lauft in die Mitte des Raums. Benutzt euren Haken um nach oben zu gelangen. Oben lauft ihr den Pfad entlang, bis ihr an der zerstörten Brücke angekommen seid. Nun haltet ihr euch rechts und springt mit einem Doppelsprung auf den Vorsprung. Nun geradeaus hinunter in die Tiefe.

Unten gehts dann in die Mine. In der Mine führen alle Wege in die Tropfsteinhöhle. In der Höhle arbeitet ihr euch langsam nach hinten vor.

Mit dem Haken rauf auf die Holzbrücke. Folgt dem Pfad bis zum Endgegner.

Onikage müsst ihr zweimal besiegen. Er versucht euch mit Tritten den Garaus zu machen.

Weicht ihm aus und schlagt nach seinen Attacken von der Seite zu. Mit der Klebebombe verhindert ihr, dass er seine Energie wieder auffrischt.

Ayame: 3. Gohdas Schloss

Lauff geradeaus und folgt immer dem Weg auf der Karte. Auf eurem Weg trefft ihr auf viele Gegner. Benutzt Ecken und Wände, um euch lautlos anzuschleichen. Seid ihr am Ende [A3] angekommen, habt ihr den nächsten Levelboss vor der Brust.

Blockt seinen Schwertangriff und kontert mit euren Klingen.

Rikimaru: 4. Ronin-Dorf

Ihr müsst auf die andere Seite des Dorfes zum Eingang des geheimen Tunnels. Benutzt Dächer oder Gräben, um ungesehen dort anzukommen.

Kriecht hindurch bis zur anderen Seite. Bewegt euch langsam voran und schaltet patrouillierende Wachen aus. Verlasst das Areal durch das große Holztor.

Auf den Fässern gelangt ihr unbemerkt zum

nächsten Tor. Nutzt die Dächer, um im nächsten Areal lautlos den Eingang des Amagai-Schlusses zu erreichen.

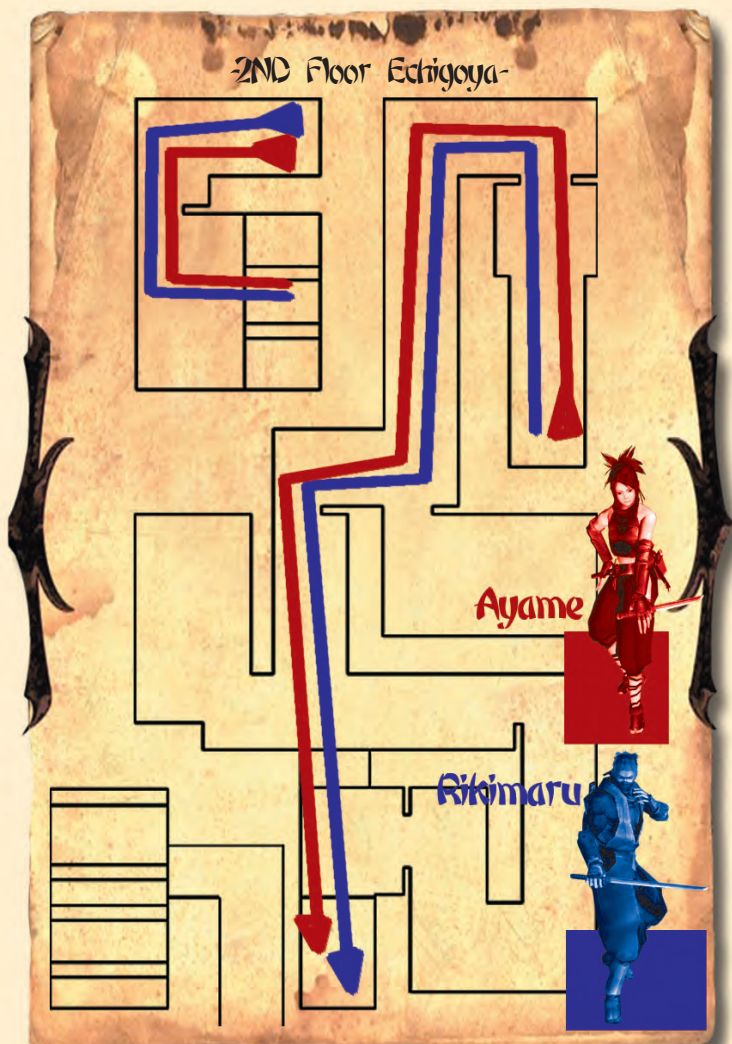
Ayame: 4. Der Friedhof

Mit euren Klingen könnt ihr gegen die untote Brut nichts ausrichten. Geht den Zombies also aus dem Weg.

Auf dem Weg zur Höhle zerstört ihr das erste [A4] von fünf steinernen Siegeln. Folgt weiter dem Weg auf der Karte. In der Höhle befindet sich das zweite Siegel [A5]. Nachdem ihr die Höhle verlassen habt, nehmt ihr euch das dritte Siegel [A6] auf dem Friedhof vor. Durchquert die Höhle und zerstört das vierte Siegel [A7]. Lauff durch die letzte Höhle und verlasst diese durch das Loch an der Decke am Ende des Wegs. Nun nehmt euch das fünfte und letzte Siegel [A8] vor. Nachdem ihr das letzte Siegel zerlegt habt, lauff ihr zur Hütte. Hier findet ihr die Yoto-Schwerter.

Mit den neuen Waffen müsst ihr auch gleich gegen den nächsten Boss antreten. Bleibt immer in Bewegung und versucht, ihn von hinten zu treffen. Passt auf, dass er euch nicht mit seinem Schwert erwischt. Vorsicht vor Katzattacken.





Rikimaru: 5. Amagai-Schloss

Das Amagai-Schloss steckt voller Gefahren. Versteckte Gruben und Fallen machen euch hier das Leben schwer. Folgt dem Weg auf der Karte, und geht dann die Treppe und die Wand hinauf in den zweiten Stock. Im zweiten Stock müsst ihr durch ein paar Geheimtüren [R6] in den Wänden gehen. Ihr erkennt die Wände an den runden Kratzern auf dem Boden. Folgt dem Weg auf der Karte bis zum Eingang [R7] des Raums. Betretet den Raum nicht, sonst werdet ihr weggebombt! Schwingt euch mit dem Haken nach oben und folgt dem Weg auf der Karte. Treppe und Wand hinauf in den dritten Stock. Folgt den Gängen, Treppe rauf und aufs Dach.

Hier wartet der nächste Endgegner auf euch. Ihr müsst seinen Wirbelangriffen ausweichen und immer in Bewegung bleiben. Sobald er stehen bleibt, schlagt ihr zu. Vorsicht vor seinem Maschinengewehr.

Ayame: 5. Ronin-Dorf

Ihr müsst durch den geheimen Tunnel auf der anderen Seite des Dorfes. Seid ihr auf der gegenüberliegenden Seite angekommen, kriecht durch den Tunnel hindurch.

Nun müsst ihr durchs Holztor am Ende des Areals. Habt ihr das Areal hinter euch gelassen, benutzt ihr am besten die großen Fässer, um euch unbemerkt voranzuschleichen. Lauft durch das Tor, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen.

Im letzten Teil des Levels müsst ihr in das Rote Haus, hier warten dann die nächsten Bossfights auf euch.

Erst müsst ihr euch Tesshu in den Weg stellen. Doch Vorsicht, er zückt schnell mal eine Pistole.

Danach gehts dann gegen Rikimaru. Bleibt in Bewegung und weicht seinen Angriffen aus.

Rikimaru: 6. Friedhof

Gegen untote Angreifer hilft nur das Muramasa-Schwert. Alle anderen Waffen sind hier fehl am Platz.

Lauft zum Eingang der Höhle. Folgt den Gängen bis zum Ausgang. Hier sammelt ihr die Kiste auf. Nun müsst ihr allen auferstandenen Zombies den Garaus machen. Vorsicht vor den Feuer-spuckern. Habt ihr wirklich alle Gegner erledigt, springt ihr in das Loch am Ende des Areals.

Jetzt immer in Richtung Friedhof. Ihr könnt euch nicht verlaufen, da es nur einen Weg gibt. Dort angekommen haltet ihr euch rechts. Auf der anderen Seite seht ihr oben einen Zaun. Benutzt euren Haken um euch am Zaun hochzuziehen. Oben angekommen lauft ihr in die Höhle. Folgt dem Weg bis zu den Blutgängen (rot eingezeichnet auf eurer Karte). Hier benutzt ihr wieder den Haken und weiter gehts.

Nun müsst ihr nur noch dem Weg bis ans Ende des Levels folgen.



Ayame: 6. Amagai-Schloss

Dieser Level beginnt mit einem Bossfight. Er tritt euch wirbelnd auf Rollschuhen entgegen. Weicht seinen Angriffen aus und attackiert ihn kurz nach dem Auslaufen. Vorsicht vor seinem Maschinengewehr.

Jetzt habt ihr 20 Minuten Zeit, das Schloss zu verlassen. Folgt dem Weg auf den Karten. Vorsicht vor den Klingen und Zahnradern.

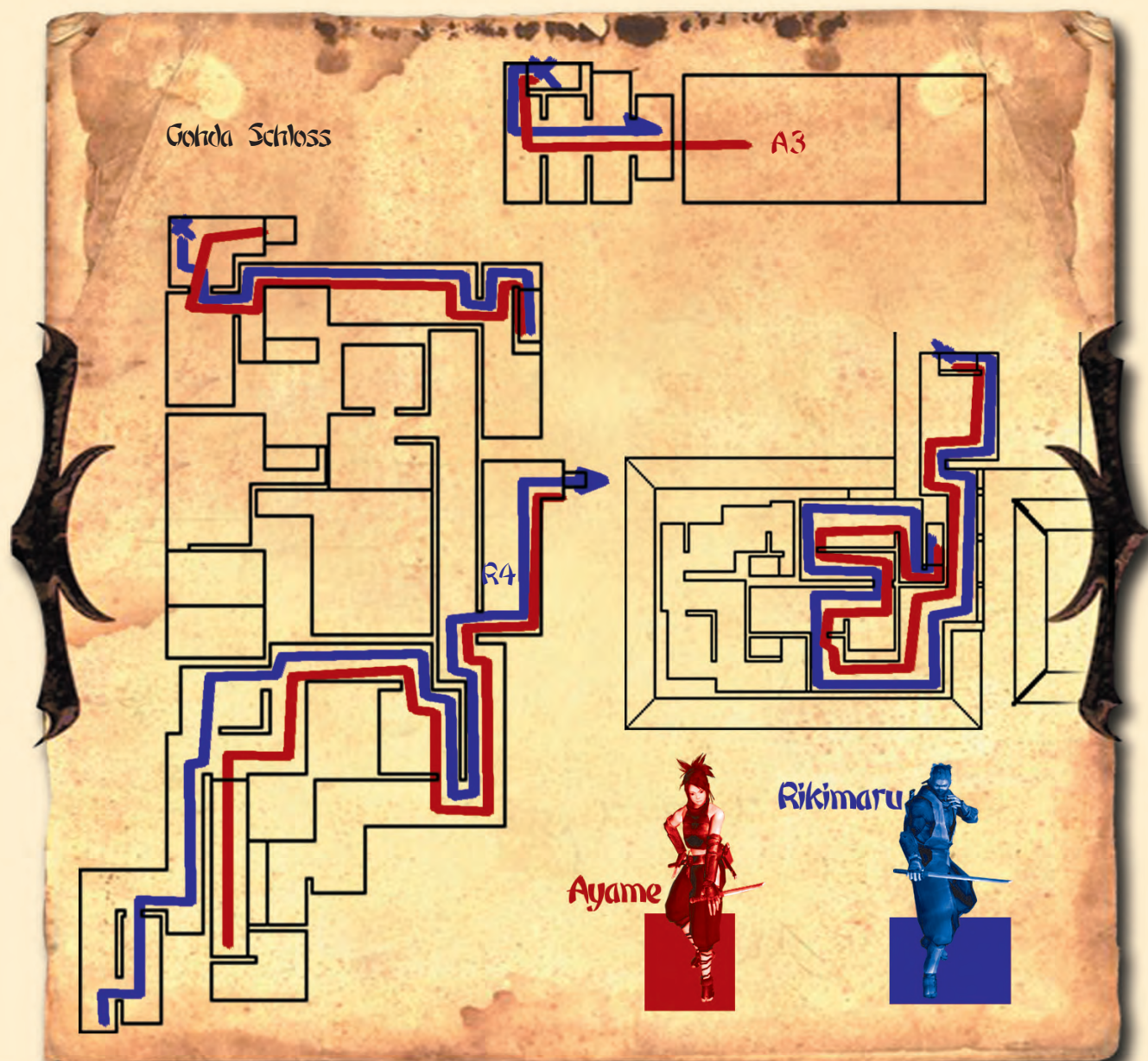
Das Schloss ist voller geheimer Drehtüren [A9]. Ihr erkennt sie an den runden Kratzern auf dem Boden. Zudem ist das Schloss voller Fallen, seid also vorsichtig.

Seid ihr im ersten Stock angekommen, wartet schon der nächste Endfight auf euch. Doch diesmal könnt ihr wählen, ob ihr dem Gegner gegenüber treten wollt, oder ob Rikimaru den Job für euch übernehmen soll.

Onikage versucht euch mit Tritten beizukommen. Weicht ihm aus und schlagt kurz nach seinen Angriffen zu. Benutzt die Klebebombe um ihn daran zu hindern, seine Energie wieder aufzufrischen.

Rikimaru: 7. Bambus-Wald

Nehmt den ersten möglichen Weg nach links. Über zwei Felsen hinweg folgt ihr dem Pfad in Richtung Brücke. Vorsicht vor den Geistern! Springt die Brücke hinunter, lauft durch die Höhle und verlasst sie durch das Loch am Ende der Treppe. Nun müsst ihr euch bis zum Schnee-



mann durchschlagen. Dort angekommen haltet ihr euch links. Am Ende des Weges geht ihr durch das Tor, dort trifft ihr dann den Endboss.

In Gestalt von Ayame versucht euch der Endgegner mit Shurikens beizukommen. Mit gekonnten Sprüngen weicht ihr diesen aus und stellt ihn dann im offenen Kampf. Bomben und anderes schweres Geschütz können diesen Fight erheblich erleichtern.

Ayame: 7. Der Buddha-Tempel

Und wieder fangt ihr mit einem Bossfight an. Versucht, ihn von hinten oder von der rechten Seite zu erwischen. Passt auf, dass er euch nicht mit seinem linken Arm zu packen bekommt.

Im Buddha-Tempel sind präzise Sprünge gefragt. Darüber hinaus müsst ihr zeigen, dass ihr mit eurem Haken umgehen könnt. Auf dem Weg hinauf in den Tempel müsst ihr euch von Plattform zu Plattform schwingen.

Los gehts durch das Loch in der Wand über den mittleren Querbalken. Nun kämpft ihr euch hoch bis zum Tempel. Achtet auf Abgründe und

vergesst nicht, euch umzuschauen. Meistens führt euch euer Weg nach oben.

Im Tempel angekommen klettert ihr an der rechten Seite der Gerüste hoch, bis ihr am Kopf der Statue seid.

Rikimaru: 8. Buddha-Tempel

Hier sind präzise Sprünge und ein gutes Auge gefragt. Dazu müsst ihr beweisen, wie gut ihr mit dem Haken umgehen könnt. Beim Weg hinauf in den Tempel kann man schnell in den Tod stürzen. Die Endboss-Fights sind auch nicht von schlechten Eltern. Ihr solltet die vier Heiltränke, vier Shurikens und das Wiederbelebungs-holz in der Tasche haben.

Zuerst schwingt ihr euch auf den mittleren Querbalken und kriecht durch das Loch. Nun arbeitet euch hoch bis zum Tempel. Achtet auf Abgründe und schaut euch in jedem Raum gründlich um, denn meistens führt der Weg nach oben. Seid ihr am Tempel angekommen warten schon die nächsten Endbosse auf euch.

Ihr konzentriert euch zuerst auf das Mädchen, denn sie kontrolliert den fetten Stabschwinger. Mit Shurikens ist sie ruck, zuck besiegt.

Der nächste Gegner ist blitzschnell. Er kündigt seine Angriffe meistens an – versucht, auszuweichen und dann von hinten zuzuschlagen.

Ayame: 8. Die Limestone-Höhle

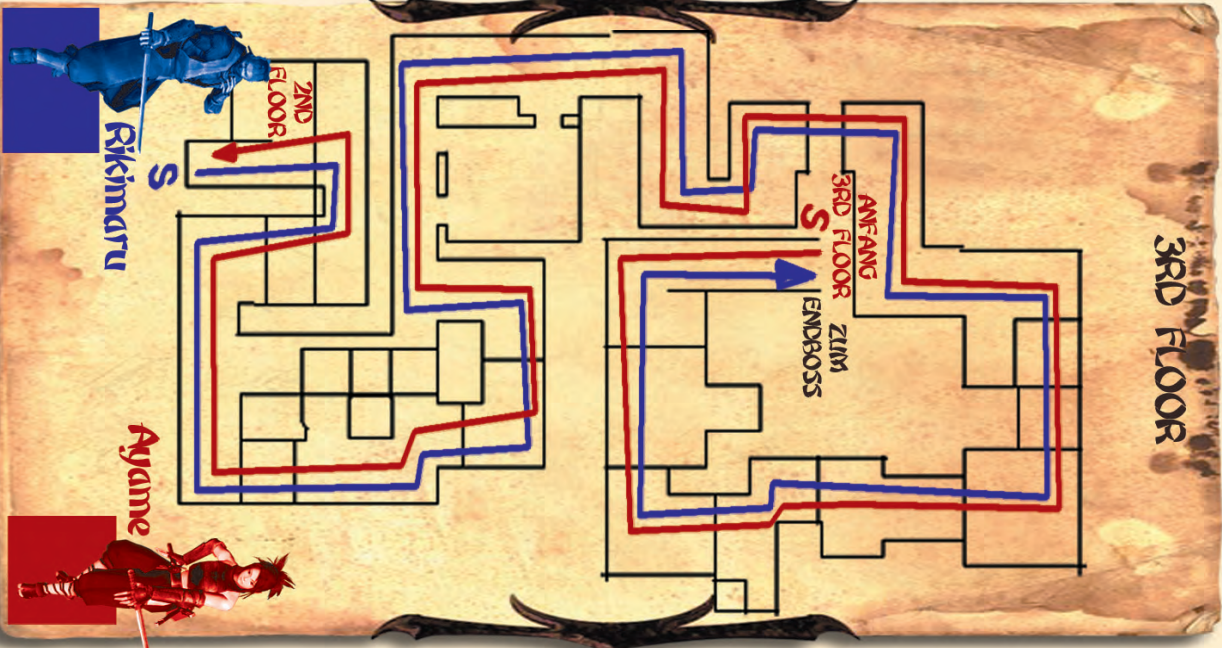
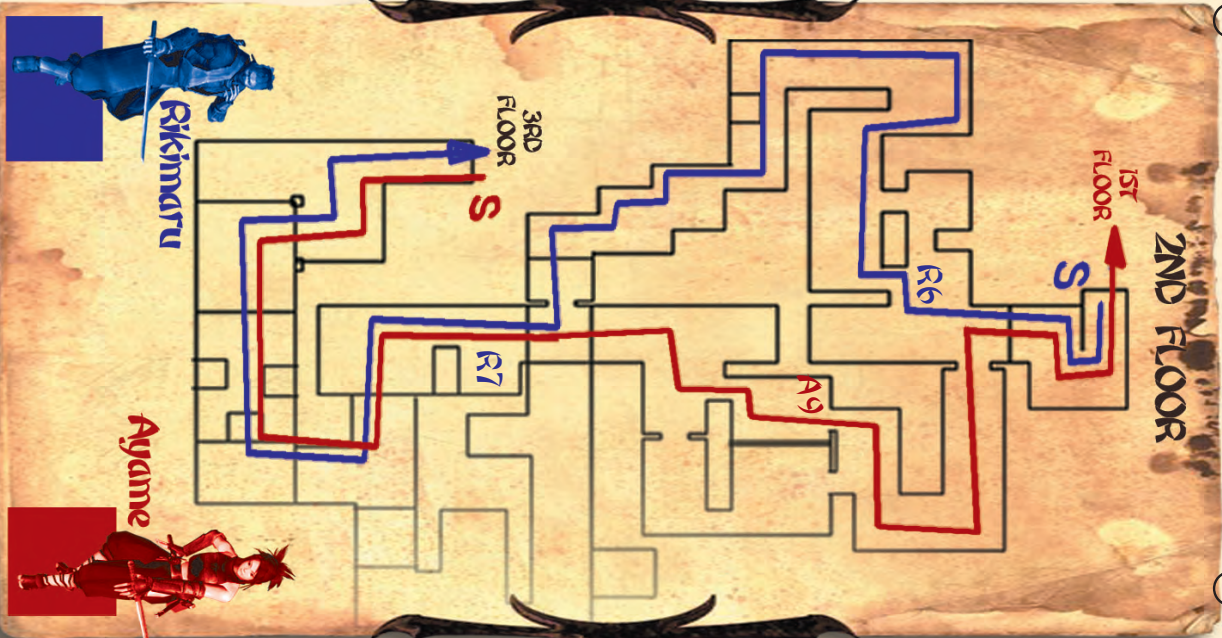
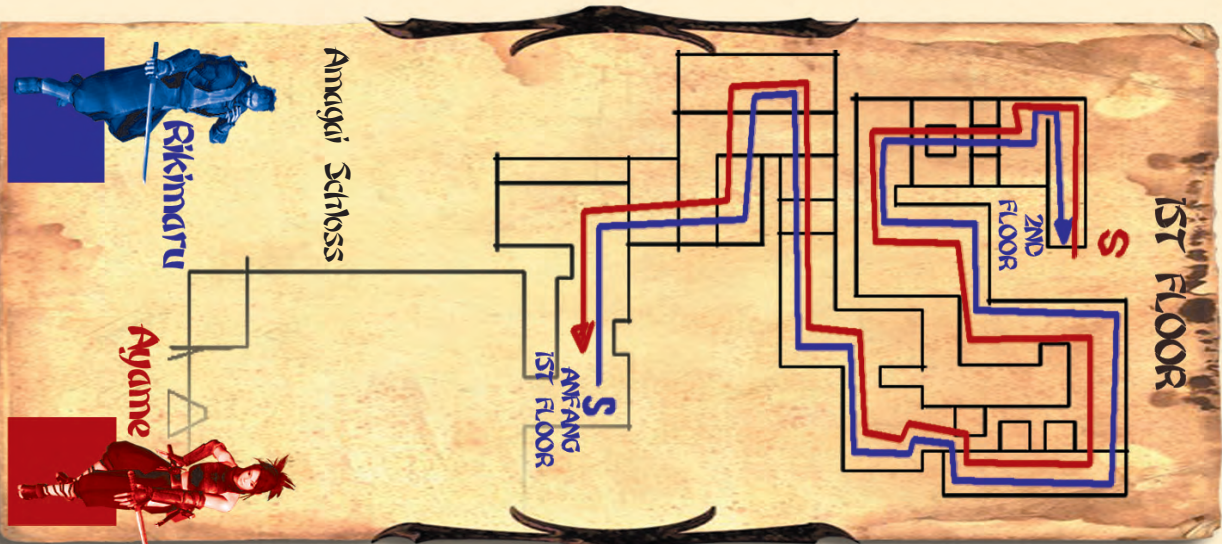
Die Limestone-Höhlen stecken voller Fallgruben. Folgt dem Weg auf der Karte bis zu Punkt [A10]. Springt hinunter, von der Mitte des Raums aus gelangt ihr mit dem Haken nach oben. Lauft den Pfad entlang bis zur zerstörten Brücke. Mit einem Doppelsprung gehts hinunter auf die Plattform. Weiter geradeaus springt ihr in die Tiefe.

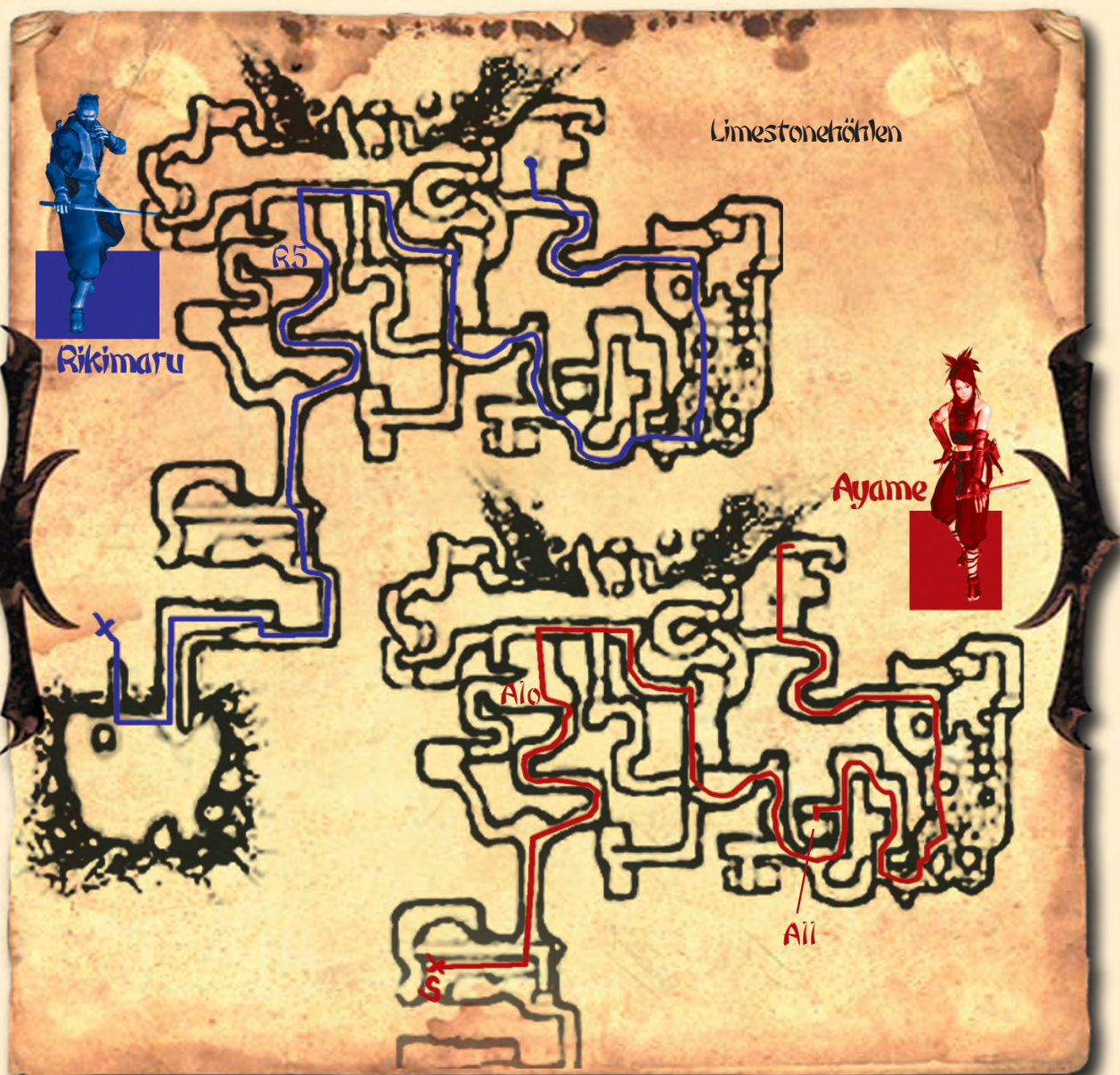
Nun müsst ihr den Sprengstoff finden. Den Weg dorthin findet ihr auf der Karte [A11]. Jetzt gehts durch die Tropfsteinhöhle zum Levelende. Mit dem gefundenen Sprengstoff bombt ihr den großen Felsen weg. Nun ist der Weg zum nächsten Levelboss frei.

+++ BITTE UM 90 GRAD GEGEN DEN UHRZEIGERSINN DREHEN +++



Zum Ausschneiden und Sammeln





Visiert das Mädchen an, sie kontrolliert den Wolf. Habt ihr sie erledigt, stirbt auch der Wolf. Mit Shuriken könnt ihr sie leicht besiegen. Achtet auf ihre Kartenangriffe.

Rikimaru: 9. Tenrais Festung 1

Wie auch schon in den Levels zuvor solltet ihr immer Heiltränke und das Wiederbelebungsholz im Gepäck haben.

Folgt einfach dem Pfad bis ihr an einem riesigen Raum angekommen seid. Dieses Areal verlässt ihr über die Steintreppen auf der gegenüberliegenden Seite. Es führt nur ein Weg durch die Festung und somit zum vorletzten Endboss.

Ihr trefft auf einen alten Bekannten: Onikage. Ihr wendet die Taktik an, die ihr schon aus dem dritten Level kennt. Weicht seinen Tritten aus und benutzt die Klebebombe, um seinen Heilungsprozess zu unterbinden.

Ayame: 9. Tenrais Festung 1

Für die nächsten beiden Levels solltet ihr genug Heiltränke und das Wiederbelebungsholz in der Tasche haben.

Folgt einfach dem Pfad zu einem riesigen

Raum. Auf der gegenüberliegenden Seite gehts dann über die Steintreppen weiter. Es führt nur ein Weg durch die Festung und zum nächsten Bossfight.

Hier trifft ihr dann auf Tatsumaru. Gegen ihn ist Blocken Pflicht! Keine überhasteten Angriffe. Er kündigt seine Angriffe meistens an, so wisst ihr, wann er zuschlägt. Versucht, kurz nach seinen Attacken anzugreifen und sofort danach wieder zu blocken.

Vorsicht vor den Feuerbällen.

Rikimaru: 10. Tenrais Festung 2

Auch im zweiten Teil der Festung führt nur ein Weg zu Tenrai. Folgt einfach der Blutspur bis zum Eingang des Thronraums.

Nun steht euch der finale Fight bevor. Tenrai müsst ihr zweimal besiegen.

In der ersten Runde lässt er mit seinem Stab spitze Felsen aus dem Boden kommen. Zudem wirft er mit Shuriken nach euch. Springen ist das beste Mittel, um beide Angriffe zu meistern. Ihr greift ihn am besten kurz nach seinen Attacken von der Seite oder von hinten an.

In der zweiten Runde legt er einen Zahn zu

und ist jetzt flinker. Bleibt immer in Bewegung und versucht, ihm nach seinen Rennangriffen eins überzuziehen.

Ayame: 10. Tenrais Festung 2

Im zweiten Teil der Festung könnt ihr euch nicht verlaufen. Folgt einfach der Blutspur bis zum Eingang des Thronraums. Hier wartet dann Tenrai auf euch. Ihn müsst ihr zweimal besiegen.

Im ersten Teil des Fights wirft er mit Shuriken nach euch. Mit seinem Stab lässt er spitze Felsen aus dem Boden kommen. Seine Angriffe dauern meistens ein wenig länger, so ist er mit sich selbst beschäftigt. Genau jetzt solltet ihr zuschlagen. Mit Sprüngen weicht ihr seinen Angriffen aus.

Für den zweiten Teil solltet ihr genug Gegengift zur Hand haben. Tenrai läuft euch ständig hinterher und versucht, euch zu attackieren. Bleibt also immer in Bewegung und weicht seinen Angriffen aus. Ihr greift kurz nach seinen Attacken an. Vorsicht vor seinen Spuckangriffen! ■

++ VORSCHAU 05/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

TEST! TEST! TEST! 

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft



Der Action-Adventure-Hit! Ein großes Stück Hollywood für die PS2.

TRAUMHAFT! 

Final Fantasy X-2



Die fantastische Geschichte von Final Fantasy X geht weiter!

WELTPREMIERE!



ONIMUSHA 3



Exklusive Fakten zum dritten Samurai-Abenteuer! Im Heft und auf der playTV-DVD!

100% ILLEGAL!



MIDNIGHT CLUB II



Im Test: Verbotene Straßenrennen in L.A., Paris und Tokio!

LIVE-REPORTAGE



STARCRAFT: GHOST

Insider-Infos zum PS2-Ableger des PC-Hits StarCraft!

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 05/03 ++ VORSCHAU 05/03 ++

Komplettlösungen zu Primal und Splinter Cell (Teil 2)

EXKLUSIV-VIDEO! NUR AUF PLAYTV! 

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Erlebt ein komplettes Level aus Medal-of-Honor: Rising Sun auf der playTV-DVD!
Außerdem: Alle Highlights der Medal-of-Honor-Präsentation in San Francisco!

TEST! DER KINO-MEGA-HIT FÜR PS2! 

ENTER THE MATRIX



TEST! Das heiß ersehnte Action-Spiel des Jahres! TEST!
Im Heft und auf der playTV-DVD!

DIE LEGENDE LEBT! 

SOUL CALIBUR II



Hitverdächtig! Das brillante
Beat'em Up der Tekken-Macher!

PS2-Spiele

...und außerdem

Clocktower 3, King of Route 66, Def Jam Vendetta, X-Men 2: Wolverine's Revenge, NBA Street Vol. 2, Amplitude, ChopLifter: Search & Rescue, Evil Dead: A Fistful of Boomstick, BloodRayne, Star Wars: Galaxies, R-Type Final, Destruction Derby: Online, Final Fantasy XII, Virtua Fighter 4: Evolution u.v.m...

kompetent und informativ wie immer

play 05/03

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämiën + immer pünktlich und bis zu
4 Tagen früher frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab 25. April überall erhältlich

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Manuela Falkenstein,
38 Jahre, aus Unterpleichfeld

1.	Devil May Cry	PlayStation2
2.	Galerians	PSone
3.	FFX	PlayStation2
4.	Tekken 4	PlayStation2
5.	Ballistic	PSone

...und was wird
in der Industrie gespielt?

Rüdiger Mörsch
PR Manager, THQ



1.	Yager	Xbox
2.	Summoner: A Goddess Reborn	GC
3.	Red Faction II	Xbox
4.	WWE SmackDown: Just bring it	PS2
5.	Moto GP	Xbox

Händlercharts

www.amazon.de

1.	Mortal Kombat: Deadly Alliance	PlayStation2
2.	Indizierter Titel	PlayStation2
3.	Die Sims	PlayStation2
4.	TimeSplitters 2	PlayStation2
5.	Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
6.	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PlayStation2
7.	Activision Anthology	PSone
8.	Red Faction 2	PlayStation2
9.	Silent Hill 2: Director's Cut	PlayStation2
10.	NBA Live 2003	PlayStation2

Amerika

1.	Indizierter Titel	Rockstar Games	PlayStation2
2.	Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Konami	PlayStation2
3.	Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	Namco	PlayStation2
4.	The Getaway	SCEA	PlayStation2
5.	Socom: U.S. Navy Seals	SCEA	PlayStation2

Japan

1.	Shin Megami Tensei III: Nocturne	Atlus	PlayStation2
2.	Dragon Ball Z: Budokai	Bandai	PlayStation2
3.	Let's Make a Pro Baseball Team 2	Sega	PlayStation2
4.	Pride	Capcom	PlayStation2
5.	Sanji Digi World 4	Yamasa	PlayStation2

www.playplaystation.com ■ April 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: Michael Galuschka, Carsten Grauel, Axel Strohm

LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach

TITEL: 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.: 09 31 / 4 06 91 19 Fax.: 09 31 / 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 8 vom 01.11.2002

FRESS-TERRORIST: ELVIS

SPECIAL THANKS: Lina & Payback, CORETEX, BSF, Kitty Kat,
Joachim Deutschland & Marie, Vanessa, Maz

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax.: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement € 54 (Inland), € 58 (Ausland),

Jahresabonnement Schweiz 107,10 sFr

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: € 4,99 + 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 ausdrücklicher

Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/02) 53.393 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wölfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax: (00 49) 0 18 05/90 90 89

Abo-E-Mail: abo@playplaystation.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

DVD
VISION

Planet
MOVIE

STAR TREK DEEP SPACE NINE™

DIE SPANNENDSTE
UND ACTIONGELADENSTE
STAR TREK SERIE



Jede Box beinhaltet

- ein vierfarbiges Booklet
- 60 - 90 Minuten Special Features
- eine interaktive Bonus CD-Rom zum zusammen bauen der DS9 Raumstation



Anderungen vorbehalten



NOCH DIESES JAHR
VOLLSTÄNDIG VERÖFFENTLICHT

RELEASE

1. Staffel

2. Staffel

3. Staffel

4. Staffel

5. Staffel

6. Staffel

7. Staffel

24. März

29. April

24. Juni

26. August

28. Okt.

01. Dez.

23. Dez.



STARTREK.DE

Erleben Sie den legendären Marvel-Comic-Helden im Kino und auf dem Game Boy Advance™



Befreien Sie New York City
in 23 Leveln vom Verbrechen



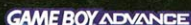
Treffen Sie auf Elektra™, Kingpin™, Bullseye™
und andere beliebte Marvel-Charaktere



Bekämpfen Sie das Böse mit Schlagstock und
Radarsinn, und schalten Sie zahlreiche Extras frei



Daredevil™ – ab 20. März im Kino



© 2003 Encore Software, Inc. All rights reserved. Marvel, Daredevil, Elektra, Bullseye, Kingpin:™ & © 2003 Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright © 2003 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com.
DAREDEVIL Motion Picture and Images are from Motion Picture © 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation and Regency Entertainment (USA), Inc. All rights reserved.™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo.
Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment / Griptonite logo are registered trademarks of Amaze Entertainment, Inc. in the United States and/or other countries. Encore Software and the Encore logo are trademarks of Encore Software, Inc.
THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other brands, product names, logos, marks, copyrights and/or trademarks are the property of their respective holders.
™ and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.