

100% UNABHÄNGIG!

SPECIAL **WARHAMMER 40K – FIREWARRIOR!**
DIE NEUE GROSSE EGO-SHOOTER-HOFFUNG!

05-2003
€ 4,99

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

NEU! HEFT & DVD
100 MINUTEN
SPIELZEIT!

DVD
VIDEO

BT-Content
nicht
kompatibel mit
DVD-Playern

Werkzeug ohne Altersbeschränkung!
BT-Content gemäß der geltenden Bestimmungen ist nicht kopiersicherbar.

55 VIDEOS!

**MEDAL OF HONOR:
RISING SUN**

EXKLUSIV-VIDEO!



ENTER THE MATRIX
FINAL FANTASY X-2
SOUL CALIBUR 2
STARCRRAFT: GHOST
ONIMUSHA 3
EYE-TOY



**IM TEST: DER NEUE HORROR-KING –
DERBER, HARTER UND RESSER
ALS DER REST!**

SILENT HILLS 3



FINAL FANTASY X-2

**DER MEGA-HIT! 1,7 MILLIONEN VERKAUFTE
EXEMPLARE IN JAPAN!**



SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

**AGENT GABE LOGAN IST ZURÜCK! EXKLUSIVE INFOS
ZUM NEUEN ACTION-KRACHER!**



200
**Tipps
&
Tricks**

**KOMPLETTLÖSUNG ZU SPLINTER CELL (TEIL2) UND PRIMAL! CHEATS UND
TIPPS ZU AKTUELLEN PS2-GAMES - PLUS MASSIG ACTION-REPLAY2-CODES**



NO STUNTS, NO TRICKS, NO MERCY



SCHÖN DICH ZU TREFFEN

PRIDE FC
FIGHTING CHAMPIONSHIPS



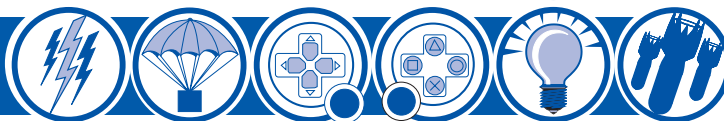
PlayStation®2



© 2001, 2002 Dream Stage Entertainment, Inc. Exclusively licensed to THQ Inc. worldwide, except in Japan. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.
PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEHR QUALITÄT! • MEHR INHALT!

DAS PROGRAMM

05/03
AUSGABE MAI

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

DVD-PROGRAMM • 100 MIN. SPIELZEIT • 55 VIDEOS

NEWS

Aerobic Revolution • [Final Fantasy X-2 Merchandise](#) • Skate or Die für PS2 ?! • [Transformers](#) • Freedom: Battle for Liberty Island • [Ice Nine](#) • Dynasty Warriors 4

SPECIAL SCREEN

- Medal of Honor: Rising Sun
- Eye Toy
- Tekken 4: Iron Fist Tournament
- StarCraft: Ghost
- Onimusha 3
- Game Developers Conference 2003
- Auto Modellista: Online-Rennen

TIPPS & TRICKS

- Jurassic Park: Operation Genesis
- X-Port Erklärung

BONUS

- Ja und Nein im Videospiel: Jump'n Run
- PES 2 Tor des Monats: Der Gewinner
- PES 2 Tor des Monats: Teilnahmebedingungen

PREScreen-TRAILER

- Onimusha 3
- SSX 3
- Enter the Matrix
- Baldur's Gate Dark Alliance II
- The Great Escape: Gesprengte Ketten



DVD-BUTTON

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

PREScreen-CLIPS

- Final Fantasy X-2
- Virtua Fighter 4: Evolution
- Clock Tower 3
- Soul Calibur II
- My Street
- Wallace & Gromit: Project ZOD
- XIII
- F1 Career Challenge
- Zone of the Enders: The 2nd Runner
- Arc the Lad: Twilight Spirits
- The King of Route 66
- Batman: Dark Tomorrow
- XII Stag
- Die Hard: Vendetta
- Amplitude
- Aero Elite Academy
- Evil Dead: A Fistful of Boomstick
- World Championship Snooker 2003

TESTSCREEN

- Silent Hill 3
- NBA Street Vol.2
- Midnight Club II
- Vexx
- X-Men 2: Wolverine's Revenge
- WWE: Crush Hour
- Rygar: The legendary Adventure
- All-Star Baseball 2004
- Guilty Gear X2
- Syberia
- King's Field IV
- Downtown Run

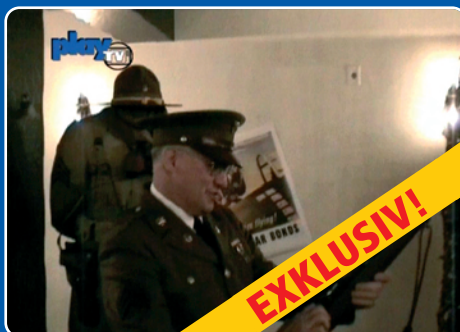
XPORT-SPIELSTÄNDE

Bunrout 1 • Burnout 2 • Dead or Alive 2 • Der Herr der Ringe: Die zwei Türme • Devil May Cry • Hitman 2 • Kingdom Hearts • Midnight Club Street Racing • Mr. Moskeeto • Red Faction 2 • Ridge Racer V • Shadow of Memories • Silent Hill 2 • Tenchu: Wrath of Heaven • Tony Hawk's Pro Skater 4 • WWE SmackDown! Shut your Mouth

SILENT HILL 3



MOH: RISING SUN



EYE TOY



FINAL FANTASY X-2



BALDUR'S GATE II



PLAY-TV NEWS



Pussy.

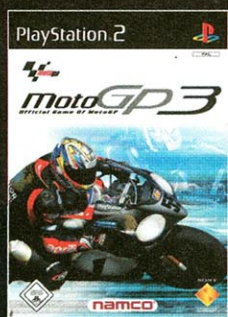
SPEED RULES

ALLE INFOS ZUR MotoGP3-COMPETITION
UNTER WWW.APRILIA.DE **aprilia**

Vergiss verschnörkelte Lenkstangen und alberne Chromzierleisten. Was du brauchst, ist nervenzerreißendes Racing auf den 15 aufregendsten Rennstrecken der Welt. Mit allen Teams, Bikes und Fahrern der MotoGP-Saison 2002, offiziell lizenziert. Und mit ultrarealistischem On-Board-View, das deinen Magen auf die Probe stellt. Los, trau dich! Oder bist du eine ...?

 **namco** PlayStation-PowerLine: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de

THE SPEED PLACE THE ADRENALINE PLACE



PlayStation 2
THE THIRD PLACE



Die Vorher-Nachher-Show

Kaum ist der neueste Geniestreich unserer Regierung in Form des moralisch korrekten Jugendschutzgesetzes in Kraft getreten, hatten wir auch schon riesigen Ärger damit. Jeder Videoclip von playTV muss von einem Anwalt auf jugendbeeinträchtigende Inhalte geprüft werden. In weiser Voraussicht sind wir in unseren Beiträgen schon extrem vorsichtig gewesen, wenn es um die Darstellung von Gewalt in jeglicher Form ging.

Nach gewohnt intensiver Arbeit war die playTV-DVD fertig gestellt und bereit fürs Presswerk. Nur ein paar Stunden vorher erreichte uns die Nachricht vom Anwalt, dass der Onimusha-Trailer nun doch deutlich zu hart sei. Uns wurde dringend empfohlen, den Beitrag von der DVD zu nehmen. Hier der genaue Wortlaut:

„Darüber hinaus beinhaltet der Trailer zwar keine strafrechtlich relevanten oder bereits an anderer Stelle indizierten/inhaltsgleichen Szenen zu indizierten – jugendgefährdenden – Programmen, stellt jedoch in der Darbietung der Metzelszenen in min. 0:38, 0:43, sowie in den Erschießungsszenen: 0:56 und 01:01 krasse Tötungsszenarien dar, die jugendbeeinträchtigend sind. Es wird dringend empfohlen, diesen Clip nicht auf dem Datenträger zu veröffentlichen!“

In Onimusha hat man eigentlich noch nie gegen menschliche Gegner gekämpft. Leider macht das neue deutsche Gesetz anscheinend keinen Halt davor, japanische Dämonen zu beschützen. Der Trailer ist dennoch nicht von der DVD geflogen, sondern wurde entsprechend abgeändert. Die Szenen, auf die man uns hingewiesen hat, haben wir extrem unscharf gezeichnet. Wo soll dieser Nonsens eigentlich noch hinführen?

Als kleine Wiedergutmachung dürft ihr euch dafür satte 12 Minuten lang eine Gänsehaut abholen. Unser Test-Video zu Silent Hill 3 führt euch durch die erste Stunde des brillanten Horror-Schockers von Konami. Ungekürzt und unzensuriert! Neuer Jugendschutz hin oder her, wir werden stets darum bemüht sein, für euch so hart an der Grenze des Machbaren zu marschieren wie nur möglich.

rock on!
the play-team



SPECIALSCREEN

Firewarrior.....	32
FuturaMa.....	36
The Great Escape: Gesprengte Ketten.....	38

PLAY-GEWINNSPIEL

X-Port-Aktion.....	28
--------------------	----

PLAY-NEWS

Japan News.....	12
Meldung des Monats: Resident Evil wieder für PS2!.....	8
USA News.....	14
Wertungsvergleich.....	14

PLAY-DVD

DVD des Monats: Der Anschlag.....	105
DVD News.....	104
DVD Relelisten.....	107

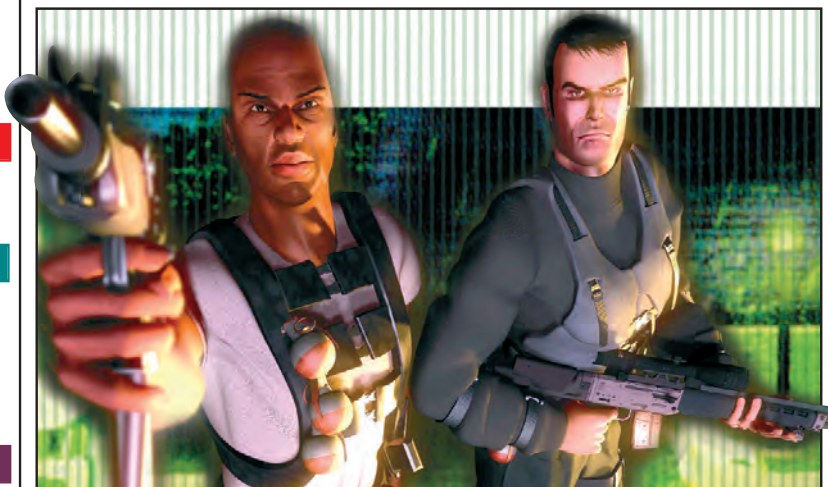
PLAY-HARDWARE

Ultimate Cheat CDs.....	15
Game Doctor MD2.....	15
Multi Scart AV-Switch.....	15

RUBRIKEN

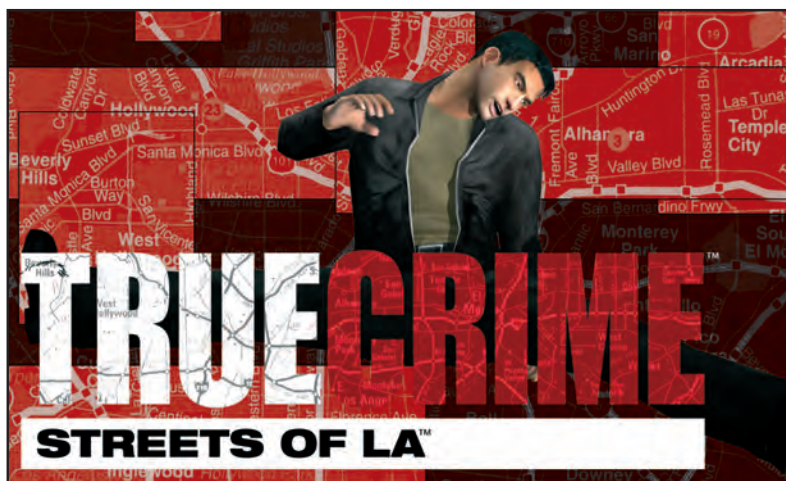
CyPress Award 2003.....	22
Editorial.....	5
Hefte nachbestellen.....	99
Impressum.....	130
Next play.....	128
play Charts.....	130
play Hits.....	102
play Mail.....	18
play Platinum.....	100
play Team.....	29
play TV.....	28
Releasliste: Was kommt wann?.....	26
Wertungssystem.....	81

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN.....S. 46



Knapp zwei Jahre sind vergangen. Nun breitet sich der Killer-Virus auch auf Sony's 128-Bit-Konsole aus!

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.S. 42



Potenzielle GTA-Konkurrenz! Auf der Seite der Guten zeigt ihr der Mafia, wo der Hammer hängt.

SPIELE INDEX

Alias.....	77	Guilty Gear X2.....	97	Sega Soccer Slam.....	110	The King of Route 66.....	80
All-Star Baseball 2004.....	97	Hunter the Reckoning: Wayward.....	67	Shinobi.....	89	Tom Clancy's Splinter Cell.....	110, 118
Amplitude.....	66	King's Field IV.....	98	Silent Hill 3.....	82	Tony Hawk's Pro Skater 4.....	109
Ape Escape 2.....	113	Legends of Wrestling II.....	113	SOCOM U.S. Navy SEALs.....	78	True Crime: Streets of L.A.....	42
ATV Quad Power Racing 2.....	109, 113	Metal Gear Solid 2: Substance.....	110	Soul Calibur II.....	50	Vexx.....	96
Devil May Cry 2.....	113	Midnight Club 2.....	86	Summer Heat Beach Volleyball.....	76	Virtua Fighter 4: Evolution.....	53
Downtown Run.....	99	My Street.....	80	Syberia.....	98	Virtua Tennis 2.....	113
ESPionage.....	57	NBA 2K3.....	111	Syphon Filter: The Omega Strain.....	46	Wallace & Gromit.....	68
Evil Dead: A Fistful of Boomstick.....	72	NBA Street Vol. 2.....	94	Tenchu: Wrath of Heaven.....	111-112	Wild Arms 3.....	113
Final Fantasy X-2.....	54	Onimusha 3.....	74	Tennis Masters Series 2003.....	97	World Championship Snooker 2003.....	80
Firewarrior.....	32	Pitfall Harry.....	69	The Four Horsemen of the Apocalypse.....	56	WWE: Crush Hour.....	98
FuturaMa.....	36	Primal.....	114	The Getaway.....	109	XIII.....	60
Ghosthunter.....	64	Resident Evil: Online.....	70	The Great Escape: Gesprengte Ketten.....	38	X-Men 2: Wolverine's Revenge.....	92
Gladiator: Sword of Vengeance.....	52	Rygar: The Legendary Adventure.....	90	The Hobbit.....	62		

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

SILENT HILL 3S. 82



MIDNIGHT CLUB 2S. 86



Adrenalin pur! Egal ob offline oder online: Rasante Autofahrten durch belebte Metropolen im Hochgeschwindigkeits-Test.

KOMPLETTLÖSUNGEN

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (TEIL 2)S. 118



Macht euch den Schatten zu Nutze. Wir verraten euch, wie ihr unbehelligt durch die Missionen schleicht!

PRESCREEN

PlayStation2

Alias	77
Amplitude	66
ESPionage	57
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	72
Final Fantasy X-2	54
Ghosthunter	64
Gladiator: Sword of Vengeance	52
Hunter the Reckoning: Wayward	67
My Street	80
Onimusha 3	74
Pitfall Harry	69
Resident Evil: Online	70
SOCOM U.S. Navy SEALs	78
Soul Calibur II	50
Summer Heat Beach Volleyball	76
Syphon Filter: The Omega Strain	46
The Four Horsemen of the Apocalypse	56
The Hobbit	62
The King of Route 66	80
True Crime: Streets of L.A.	42
Virtua Fighter 4: Evolution	53
Wallace & Gromit	68
World Championship Snooker 2003	80
XIII	60

TESTSCREEN

PlayStation2

All-Star Baseball 2004	97
Downtown Run	99
Guilty Gear X2	97
King's Field IV	98
Midnight Club 2	86
NBA Street Vol. 2	94
Rygar: The legendary Adventure	90
Shinobi	89
Silent Hill 3	82
Syberia	98
Tennis Masters Series 2003	97
Vexx	96
WWE: Crush Hour	98
X-Men 2: Wolverine's Revenge	92

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

Action-Replay-2-Codes PS2	113
Cheat Cards	111
play Tipps	109

Player's Guide

Primal	114
Tom Clancy's Splinter Cell	118

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER



PLAY NEWS 05

SOFTWARE

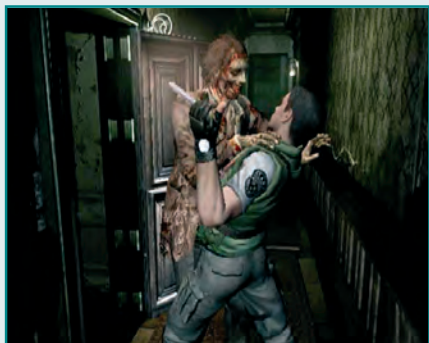
HARDWARE

PERIPHERIE

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

RESIDENT EVIL KEHRT ZU PS2 ZURÜCK!



PS2-Besitzern fällt ein Stein vom Herzen: Nur Resident Evil 4 wird noch exklusiv für den GameCube erscheinen.

Capcom wird die Resident-Evil-Serie höchstwahrscheinlich nicht mehr exklusiv für den GameCube entwickeln. Laut einem Bericht der Zeitung Nikkei Business Daily sollen die nächsten Teile der millionenfach verkauften Survival-Horror-Serie auch für andere Systeme erscheinen. Resident Evil 4 ist somit das letzte Spiel der Reihe, das ausschließlich für den Nintendo-Würfel hergestellt wird. Auch bei anderen Neuentwicklungen sollen die weiteren Next-Generation-Konsolen bevorzugt werden.

Bereits im Januar kündigte Capcom an, dass P.N. 03, Dead Phoenix, Killer 7 und Viewtiful Joe kein GameCube-Monopol besitzen.

KILL ZONE: IST DAS DER HALO-KILLER?

Im Auftrag von Sony Computer entwickelt das niederländische Software-Haus Lost Boys Games den Ego-Shooter Kill Zone (Release Frühjahr 2004). Der Arbeitstitel lautet „Kin“. Offenbar handelt es sich um das Spiel, das den Xbox-Titel Halo in die Schranken weisen soll. Das Spielgeschehen soll angeblich nicht in der fernen Zukunft, sondern in der Gegenwart stattfinden. Markenzeichen von Kill Zone soll u.a. der hohe Realitätsgrad bei den Kampfhandlungen sein. Mit einem Debüt zur E3-Messe im Mai ist zu rechnen.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

FINAL FANTASY X-2 PAL-TERMIN/ FINAL FANTASY X-3

Nachdem in Japan innerhalb kürzester Zeit ca. 1,7 Millionen Exemplare von Final Fantasy X-2 verkauft worden sind, brodelt die Gerüchteküche um einen eventuellen Nachfolger weiter. So soll Square Enix angeblich die Entwicklung von Final Fantasy X-3 planen. Square Enix Europe gab allerdings bekannt, dass Final Fantasy X-2 noch im Winter 2003 in Europa herausgebracht wird. Der Publisher soll Ende April/Anfang Mai bekannt gegeben werden.



DRIVER 3 WIRD VERSCHOBEN!

Der dritte Teil der Undercover-Cop-auf-vier-Rädern-Geschichte wird nicht wie geplant im Herbst 2003 erscheinen. Der englische Entwickler Reflections Interactive wird erst im Frühjahr 2004 die Arbeiten zu Driver 3 abgeschlossen haben. Nach Angaben von Martin Edmonson, Mitgründer und Managing Director von Reflections, möchte man ein spannendes Spielprinzip gepaart mit einer technisch erstklassigen Präsentation bieten – das würde aber mehr Zeit in Anspruch nehmen. Nach der Stuntman-Pleite kann man das gut verstehen...

2003



NIEMALS VERÖFFENTLICHT – JET MOTO: SOLAR

Wie sich Mitte März herausstellte, hat Sony Computer Entertainment America an dem vierten Teil der Jet-Moto-Reihe gearbeitet, das Projekt aber nach rund zwei Jahren Entwicklungszeit wieder auf Eis gelegt. Wes Louie hat für diesen Titel die Konzeptzeichnungen angefertigt und ist jetzt damit an die Öffentlichkeit gegangen. Die Vorgänger Jet Moto (ab 1996), Jet Moto 2 (ab 1997), Jet Moto 3 (1999, nur USA) sind für PSone erschienen.



Initial Stage D

SEGA-RELEASELISTE ENTHÜLLT!

Angeblich bringt SEGA folgende Titel im Laufe des Jahres bzw. Anfang 2004 in Europa auf den Markt: Virtua Fighter 4: Evolution (Beat'em Up), Altered Beast (Action), Initial Stage D (Rennspiel), Headhunter 2 (Action-Adventure), SEGA Rally 3 (Rennspiel), Mister Golf (Golf), Puyo Pop (Puzzle) und Management Soccer (Simulation). Alle Angaben sind ohne Gewähr. Der japanische Videospiele-Hersteller SEGA will seine Spiele in Europa in Zukunft selbst vermarkten und den Anfang machen in den Ländern Deutschland, Frankreich und Großbritannien.



Handy-Power!

BESTELLSHOTLINE:

01908 - 662680

LÄNDLICH

0900 515168

(3 €/Min.)

0901 599998

(120 Min.)

RINGTONES

Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

Chartbreaker:

- 15201 Avril Lavigne/Complicated
- 15601 Avril Lavigne/Skater Boy
- 15207 Truth Hurts/Addictive
- 15211 Drunkenmunky/E
- 15213 Massive Tone/Cruisen
- 15214 Sugar Babes/Round Round
- 15215 Groove Coverage/MonlightShadow
- 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
- 15217 Right said Fred/Stand up
- 15218 Elvis/A little conversation
- 15219 Eve/Gangsta Lovin
- 15222 Puddle of Mud/She hates me
- 15223 Natural/Will it ever
- 15224 Bon Jovi/Everyday
- 15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you
- 15226 Jan Wayne/Only you
- 15227 Christina Millan/When you look at me
- 15570 Amerikanische Nationalhymne
- 15229 Deichkind/Limit
- 15230 Liberty X/Just a little
- 15231 DJ DEAN/Play it hard
- 15232 Wonderwall/In April
- 15233 Bryan Adams/Here I am
- 15236 Leann Rimes/Live goes on
- 15237 Secret Tunes/House of the rising Sun
- 15238 Ashanti/Happy
- 15565 Dance Nation/Sunshine
- 15240 Pat Diddy/I need a girl
- 15242 Nickelback/too bad
- 15244 No Doubt/Underneath
- 15245 Ben/Herz aus Glas
- 15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
- 15247 Will Smith/Black suits comin
- 15249 Kelly Osbourne/Papa dont preach
- 15509 Hermes House B/Country Roads
- 15026 Limb Biskit/Rollin
- 15561 Linkin Park/In the End
- 15562 Jeanette/How it's got to be
- 15563 Die Prinzen/Deutschland
- 15057 Fatboy Slim/Star69
- 15049 Bartezz/On the move
- 15513 Kool Sava/Haus&Boot
- 15234 Xzibit/Multiply
- 15235 B3/I.O.I.O.
- 15070 Modern Talking/Win the race
- 15081 Linkin Park/Crawling
- 15241 Loona/Rhythm of the night
- 15567 Alizee/Moi... Lolita
- 15132 Snoop Dogg/Same
- 15516 M.O.P./Ante up

Soundtrax:

- 15094 Axel F.
- 15098 Flintstones
- 15100 Indiana Jones
- 15102 Mana Mana
- 15103 Mission Impossible
- 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
- 15107 Pippi Langstrumpf
- 15108 Raumschiff Enterprise
- 15109 Raumschiff Voyager
- 15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
- 15115 Star Wars
- 15118 Eine Insel mit 2 Bergen
- 15119 Schnellste Maus von Mexico
- 15114 Beverly Hills 90210
- 15106 Lindenstrasse
- 15602 Big Brother
- 15603 Buffy
- 15604 Dragonball
- 15605 Rocky / Eye of the Tiger
- 15606 Harry Potter
- 15608 Pulp Fiction
- 15609 Sesamstraße

"BLINK" - SMS

- Alle Nokia bis auf 6210, 7110 und 9er Serie
- 90004 "Wachung" "1 Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5,4,3,2,1 "zu spaß!"
- 90220 Morgens ein "Zut" und der Tag ist "dann Klappe!"
- 90222 Wenn dir diese SMS "blinkend" vor kommt, brauchst du dringend "SEX!"
- 90103 Hab Dich "lieb"!
- 90127 Ich habe total "Sehnsucht nach dir!"
- 90105 Du bist "sooo süß!"
- 90011 Achtung "Winke" im Handy!
- 90124 Du bist "das Beste" was mir je passieren konnte!
- 90100 Ich habe mich "unsterblich" in dich "verliebt"!
- 90001 Bist du gut zu "Vögeln"?
- 90003 Dieses Handy wird "abgehört"!
- 90010 Du nervst "SEHR-SEHREN!"
- 90108 Du bist mein "Stimme"!

DER MEGA-HIT: FUN-CALLS

Für alle Handytypen und Festnetzanschlüsse!!!

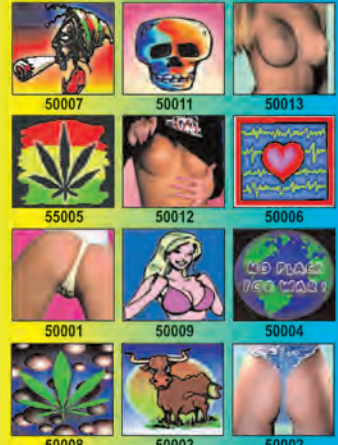
Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf denn Arm nehmen?

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?)

Farbige XXXL - PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay der Marken: Nokia, Siemens & Sony Ericsson!



DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510



XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

Siemens M50, MT50, ME45, C45, C55, S45, SL45, M45
Alcatel DT 511, DT 512, DT 715, sowie alle neueren Modelle



SMS PIX für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



LOGO'S für Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



CALL OF DUTY: KONKURRENZ FÜR MEDAL OF HONOR

Rund 20 ehemalige Entwickler von Medal of Honor: Allied Assault haben sich unter dem Namen Infinity Ward neu formiert. Sie arbeiten an der neuen Ego-Shooter-Serie Call of Duty. Unter diesem Namen werden in der nächsten Zeit weitere Titel veröffentlicht, die auf Kriegsschauplätzen des 20. Jahrhunderts basieren. Den Auftakt macht ein Abenteuer aus dem Zweiten Weltkrieg, bei dem man in die Uniform eines US-Fallschirmspringers, eines britischen Commando-Soldaten und eines russischen Infanteristen schlüpft. Zu deren Aufgaben wird das Knacken von Panzern, Sabotage-Akte sowie Search-&Rescue-Missionen usw. gehören.

SPY HUNTER 2

Midway hat erste Informationen zum Agenten-Rennspiel veröffentlicht, das in den Grundzügen immer noch auf dem 80er-Jahre-Arcade-Hit Spy Hunter basiert. Das Vehikel G-8155 Interceptor verwandelt sich auf Knopfdruck in ein Auto, ein Motorrad, ein Speed-Boot oder einen Jetski. Spy Hunter 2 bietet 16 Levels. Als Erscheinungstermin hat Entwickler Midway Herbst 2003 veranschlagt. Eine spielbare Version wird man zur Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles im Mai präsentieren.



ENTHÜLLT! RATCHET & CLANK 2



Die PS2-Welt von Ratchet & Clank 2 fällt größer und schöner aus.



Hoffentlich wird beim zweiten Teil die deutsche Sprachausgabe besser.

Nachdem Naughty Dog (z.B. Crash Team Racing, 1999, PSone) im vergangenen Monat mit Jak II den Nachfolger zum Jump'n-Run-Hit Jak und Daxter: The Precursor Legacy überraschend enthüllte, zieht jetzt auch Insomniac Games (die Erfinder von Spyro: The Dragon) mit dem zweiten

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

Ratchet-&Clank-Teil nach. Das erste Abenteuer vom jungen Mechaniker Ratchet und dem neugierigen Roboter Clank wurde im November 2002 auf den Markt gebracht, seitdem ist die Belegschaft von Insomniac Games in den zurückliegenden Monaten um ca. 20 Prozent angewachsen. Neue Zeichner, Programmierer und Animations-Künstler wurden für den zweiten Teil angeheuert.

Ratchet & Clank 2 wird erneut ein Science-Fiction-Abenteuer sein mit klassischen Jump'n-Run-Intermezzi, Puzzle- und Rollenspiel-Elementen. Rennen mit abstrusen Vehikeln werden darüber hinaus für Abwechslung sorgen. Verbessert wurde auch das wichtige Waffen-Upgrade-System. Daraus folgt: Ratchet & Clank 2 wird zur E3-Messe in Los Angeles ein Highlight am Sony-Stand sein.

TEKKEN 5 BEREITS IN DER PLANUNG

Namco trifft gerade die Vorbereitungen für die nächste Tekken-Instanz. In japanischen Videospiel-Magazinen und auf der Namco-Homepage sucht man gezielt nach Charakter-Designern, Grafik-Designern, Motion-Designern usw. Wann Tekken 5 der Öffentlichkeit vorgestellt werden wird, ist genauso ungewiss, wie die Hardware, auf der das Arcade-Original (System246, Chihiro Board oder Tri-Force Board?) basieren wird.



WORLD RACING: EIN RENNPIEL „MADE IN GERMANY“

Voraussichtlich im Mai erscheint der Racer des deutschen Entwicklers Syntec für PlayStation2. Dreh- und Angelpunkt sind alle Pkws, Sportwagen und Versuchsfahrzeuge der Gegenwart und Vergangenheit aus dem Hause Mercedes-Benz. Dazu gehören z.B. der Flügelführer 300 SL, das DTM-Fahrzeug CLK-GTR oder der Prototyp C 111.

Die echten technischen Daten der Automobile stammen direkt von Mercedes-Benz und beeinflussen individuell das Fahrverhalten. Im Mittelpunkt steht das Weiteren der aufwändige Karriere-Modus, in dem man sich von unten nach oben „hochfahren“ muss. Die diffizilen Statistiken des Spielers werden ausschließlich von seinem eigenen Können und Fahrverhalten beeinflusst.



ACTIVATED.DE

VERSANDHUIS FÜR SPEZIELLELEKTRONIK

...Gesamtsortiment unter <http://www.activated.de> Fax 030 399 031 57
email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999

(Gesprächsgelühren einmalig 53Cent zzgl. 12Cent je Minute)



Nr. 1152
DVD Region Free
Software zum Abspielen
von Import-DVDs auf PS2
entfernt den Grüntich! I
nur 19,95 EUR



Nr. 1160
Blaze VGA-Adapter
für PS2 mit
Software CD für
echtes VGA I
nur 39,95 EUR



Nr. 1154
PS2 Fernbedienung
für DVD nur 14,95 EUR
Im Set mit Nr. 1152
nur 24,95 EUR



Nr. 1141 - 3 in 1 für PS2:
Vertikalständer,
Multitap für 4 Spieler,
DVD Fernbedienung
nur 24,95 EUR



Nr. 1156
DVD Linsenreiniger
zum Reinigen der Linse
aller DVD Player incl.
Playstation2
nur 19,95 EUR



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



Nr. 1157
Game Accelerator
für PS2 - spielt PS2 PAL
Spiele in NTSC ab - und
dadurch bis zu 20%
Schneller! nur 19,95 EUR



Nr. 1151
StromWandler-
endlich eine 220V
Steckdose im Auto !!!
ab 49,95 EUR

Nr. 1155
Blaze SCORPION Gun für PlayStation2
- für ALLE Lichtpistolen-Spiele
- Auto Reload & Auto Fire
- klein, handlich, realistisches Design
- Supergenau, auch an 100 Hz Fernsehern
- Laserpointer (ausschaltbar, justierbar)

nur 29,95 EUR

XBOX LINUX LPC CHIP

Nr. 9218 nur 21,95 EUR UPGRADEBAR!
DER CHIP KANN MIT EINER UPGRADE CD
MIT EINEM NEUEN BIOS BESPIELT
WERDEN. INCLUSIVE SWITCHMOD

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II



Baldur's Gate: Dark Alliance II wird abermals von den Black Isle Studios entwickelt.



Teil 2 wird einen größeren Umfang und mehr Spieltiefe bieten.

Die Black Isle Studios arbeiten seit geraumer Zeit am zweiten Teil des Action-Rollenspiels mit Hack'n-Slash-Attitüde. Bereits Ende 2003/Anfang 2004 soll das PlayStation2-Spiel in die Läden kommen. Es wird auf der dritten Ausgabe des Dungeons-&-Dragons-Regelwerks basieren. Zur Auswahl stehen sollen fünf neue Charak-

tere, deren Aussehen und deren Eigenschaften vom Konsolero bestimmt werden können. Zudem soll man magische Waffen und Rüstungen mit dem Item-Creation-System selbständig erstellen und ausbauen können. Die Macher versprechen darüber hinaus wieder versteckte Gebiete und Bonus-Figuren. Ein Novum ist die nonlineare Storyline mit vielen Wendungen. Wie schon beim Vorgänger aus dem Jahre

2001 wird man sich auch diesmal zu zweit ins Abenteuer stürzen können.

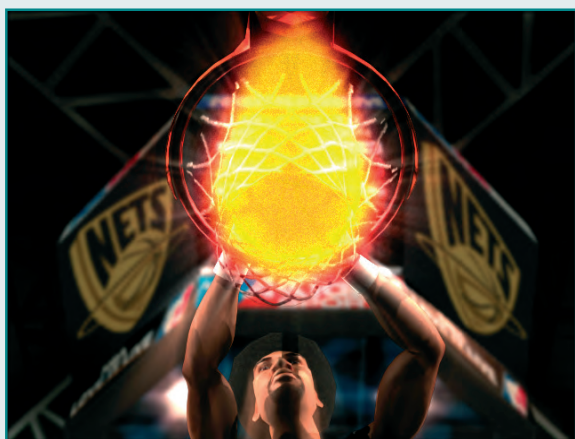
Übrigens: Am 19. Juni bringt Infogrames mit Dungeons and Dragons: Heroes in Deutschland einen direkten Konkurrenten heraus. Dieser Titel wird von Infogrames Hunt Valley programmiert. Dahinter versteckt sich das ehemalige renommierte Software-Haus MicroProse.

DOWNHILL DOMINATION

Die Sony Santa Monica Studios (z.B. Kinetica, Future Racer, nur USA) und Incog Inc. (Twisted Metal: Black, War of the Monsters) arbeiten an dem Mountain-Bike-Rennspiel Downhill Domination. Man konnte für dieses Projekt einige Profifahrer sowie die Lizenz von namhaften Fahrrad-Herstellern gewinnen. Das Spiel wird aus der Third- und aus der First-Person-Sicht spielbar sein. Zu den Spielmodi werden Mountain Cross, Technical Downhill oder Freeride gehören. Erinnerungen an No Fear Downhill Mountain Biking für PSone ('99) werden wach, oder?



WEB-INFO | <http://bgda2.blackisle.com/>



NBA JAM

Exakt zehn Jahre nach dem Spielhallen-Debüt von NBA Jam bringen die Acclaim Studios Austin den Next-Generation-Nachfahren für PlayStation2 heraus. Ab Oktober 2003 soll man bei diesem Arcade-Basketball-Vergnügen auf Korbjagd gehen können. Im Drei-gegen-drei-Spielprinzip sind spektakuläre Dunks genauso inbegriffen wie der legendäre Spruch „He's on Fire!“. Außerdem kann man gegen mehr als 50 NBA-Legenden der vergangenen 50 Jahre spielen. Passend zu jeder Ära werden der Look der Sportler und die Musik ausfallen.



HENRY ROLLINS IN MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Vivendi Universal konnte Henry Rollins für den Ego-Shooter-/Space-Combat-Mix Mace Griffin: Bounty Hunter gewinnen. Der Sänger (Black Flag, Rollins Band), Buchautor („Get in the Van“, „A Rollins in the Wry“) und Filmschauspieler („Lost Highway“) wird dem Videospiel-Hauptdarsteller Mace Griffin mit markanter Stimme digitales Leben einhauchen. Für PlayStation2 wird der Titel voraussichtlich am 18. Juli in Deutschland in den Läden stehen.

WWW.FREAKYCAR.DE

info@freakycar.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999 Fax 030 399 031 57

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

2. GENERATION JETZT MIT GETRENNTER LADESTATION!
DEUTLICH ERHÖHTE FAHRZEIT! VERBESSERTER WENDEKREIS!
JETZT ÜBER 30 VERSCHIEDENE MODELLE LIEFERBAR!
IMMER NOCH MIT DIE KLEINSTEN FERNGESTEUERTEN AUTOS!
AB SOFORT IMMER INCL. PYLONEN UND VERKEHRSSCHILDERN!



JETZT SCHON ÜBER 30 MODELLE! je nur 19,95 EUR

Die FREAKYCARs sind kleine ferngesteuerte Autos, mit ihren nur 5 cm Länge mit die kleinsten der Welt! Sie werden mit Fernbedienung und Ladegerät geliefert. Nach 45 Sekunden ist das Auto aufgeladen und kann bis zu 8 Minuten mit der Funkfernbedienung gesteuert werden. Die Modelle sind mit viel Liebe zum Detail lackiert. Es sind momentan über 30 Modelle verfügbar, und jeden Monat werden es mehr! Bei uns bekommen Sie die ORIGINAL FREAKYCARs incl. Fernbedienung, Ladegerät sowie Verkehrsschildern und Pylonen für supergünstige 19,95 EUR je Set.

JAPAN
NewsVIRTUA FIGHTER 4:
EVOLUTION ZUM
RAMSCHPREIS

Am 13. März 2003 brachte SEGA das flimmerfreie Update zu Virtua Fighter 4 auf den japanischen Markt. Der Preis: 6.800 Yen (ca. 60 Euro). Rund zwei Wochen später wurde das Spiel in einigen Shops zum halben Preis verhöbert. Schuld daran sollen zu hohe Lagerbestände und die geringe Nachfrage gewesen sein. Ein Einflussfaktor ist sicherlich die Veröffentlichung des lange erwarteten Beat'em Ups Soul Calibur II (Namco) für PlayStation2, Xbox und GameCube am 27. März gewesen.

CATAN: IN JAPAN
UMSONST

Seit dem 10. April laufen die Bewerbungen um den Beta-Test der PS2-Online-Variante des Brettspiels Die Siedler von Catan. 5.000 ausgewählte Nippon-Zocker dürfen dann ab Mai den Titel genau unter die Lupe. Capcom plant, im Sommer 2003 mit Catan online zu gehen. Der Clou: Der Titel wird gratis angeboten. Im Gegenzug fallen aber monatliche Nutzungsgebühren an. Prominenter Künstler: Das Aussehen sämtlicher Figuren geht auf das Konto von Summu Matsushita. Er hat bereits beim Jump'n Run Maximo zu Stift und Papier gegriffen.

Release – Mai

PLAYSTATION2

2003 – Toshi Kaimaku: Ganbare Kyuukaiau (Atlus)

Cafe Little Wish: Mahou no Recipe (Princess Soft)

Chobits (Broccoli)

Cotton Pachinko Juuki Simulation (Success)

Fantastic Fortune 2 (GenX)

Kimi ga Nozomu Eien: Rumbling Hearts (Princess Soft)

Phantom: Phantom of Inferno (Princess Soft)

Saikyou Toudai Shogi 2003 (Mainichi)

Saishuu Heiki Kanojo (Konami)

Virtua On: Marz (SEGA)

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER MIT PAL-EXTRAS



Die Grafik von Zone of the Enders: The 2nd Runner ist bombastisch.



Durch die PAL-Extras steigt die Spieldauer an.

Die schlechte Nachricht zuerst: Zone of the Enders: The 2nd Runner wird in Deutschland erst im September erscheinen und nicht, wie lange spekuliert, schon Mitte April. Grund dafür ist die gute Nachricht: Konami Computer Entertainment Tokyo wird die PAL-Fassung in manchen Bereichen überarbeiten bzw. ergänzen. Beispielsweise dürfen

PAL-Zocker entscheiden, ob sie die drei Abschnitte „The Train Destruction Event“, „The Mars Melee Event“ und „The carrying up Ardjent Event“ in Form von Extra-Aufträgen oder im Hauptspiel eingebettet erleben wollen. Außerdem werden zwei Levels intensiv überarbeitet. Sieben zusätzliche Zwischensequenzen werden darüber hinaus noch Aufschluss geben über die verzwickte Story. PAL-Konsolisten be-

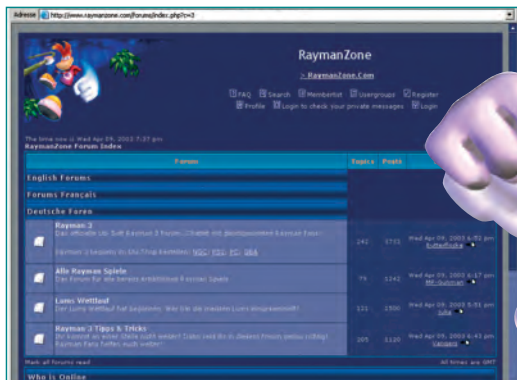
kommen auch eine Remix-Version des Intros geboten. Ähnlich der PAL-Variante von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Release: März 2001) werden bei Zone of the Enders: The 2nd Runner die Schwierigkeitsstufen „European Hard“ und „European Extreme“ angeboten. Eingefleischte Fans dürfen sich schließlich auch noch über diverse Modelle des Jehuty-Orbital-Frames freuen.

LE TOUR DE FRANCE:
CENTENARY EDITION

Zum 100-jährigen Jubiläum des berühmtesten Radrennens der Welt bringt Konami Le Tour de France: Centenary Edition heraus. Es handelt sich um eine verbesserte Edition vom Vorjahres-Titel Tour de France, der am 21. Juni 2002 erschienen ist. Jetzt kann man zwischen dem Arcade-, Time-Trial- und Zweispieler-Modus wählen. Darüber hinaus musste sich der Karriere-Modus einer Frischzellenkur unterziehen. Die Jagd um gelbe Trikots, Trophäen und Sponsorengelder gestaltet sich nun anspruchsvoller und abwechslungsreicher.

RAYMAN 4: UBI SOFT
ARBEITET BEREITS DRAN!

In den Foren von www.raymanzone.com – das ist die offizielle Rayman-Seite von Ubi Soft – haben Entwickler verraten, dass sie bereits am vierten Teil des Jump'n Runs arbeiten. Allerdings ging daraus nicht hervor, in welchem Stadium sich Rayman 4 befindet. Besonders kurios ist das Datum dieser Aussage: „Rein zufällig“ ist die Bekanntgabe auf den Veröffentlichungstermin von Rayman 3: Hoodlum Havoc gefallen, der am 14. März 2003 in Europa war.



CLUB FOOTBALL: NOCH MEHR CLUBS!

Codemaster hat mit Real Madrid die womöglich weltbeste Mannschaft im Vereinsfußball für das PS2-Gekicke Club Football gewinnen können. So werden die Topspieler Ronaldo, Zidane, Figo & Co. im Herbst an den 128-Bit-Ball treten. Wie auch bei den 16 anderen Versionen – als deutsche Mannschaften sind der FC Bayern München, Borussia Dortmund und der HSV mit von der Partie, konzentriert sich das Spiel auf einen einzigen Verein. Das heißt: Man spielt und managed ausschließlich die persönliche Lieblingself. Ein weiterer Hinzukömmling ist auch Celtic Glasgow (Schottland).

NEWS-MIX

Lupo GTI Cup



ルポGTIカップカー。それは、モータースポーツのDNAを持つ1.6リッターGTIをベースにした、公道も走れるワンメイクレース専用車両。ルポ本来のボディ剛性、走行性能の高さはサーキット・ランでこそ、その本領を発揮する。

Lupo GTI Cupに関するプレスリリースはこちら

GRAN TURISMO 4: GRAFIK-ENGINE FEIERT PREMIERE

Polyphony Digital entwickelt für den Start des Volkswagen Lupo GTI Cups in Japan eine Trainingsversion für die PS2. Das Programm soll in technischer Hinsicht auf der Gran-Turismo-4-Engine basieren. Das Spiel wird nicht frei im Handel erhältlich sein, sondern wird nur an die Cup-Teilnehmer zu besagten Übungszwecken vergeben. Der VW-Lupo-Simulator wurde nach Angaben von Kazunori Yamauchi (Gran-Turismo-Schöpfer) parallel zu Gran Turismo 4 angefertigt.



SQUARE ENIX STARTET DURCH

Da die beiden Rollenspielgiganten Square (Final Fantasy) und Enix (Dragon Quest) nun unter dem Namen Square Enix auftreten, wurde das neue Logo veröffentlicht, das ab dem 1. April alle Produkte zieren wird. Am selben Tag wurde auch die Homepage www.square-enix.co.jp ins Netz gestellt. In einem Statement gab man zudem bekannt, dass neben den erfolgreichen Final-Fantasy- und Dragon-Quest-Reihen zukünftig die Marke „Kingdom Hearts“ das dritte feste Standbein des Unternehmens sein soll.

ONIMUSHA-FILM: ERSTE DETAILS!

Während Capcom aus dem Inhalt von Onimusha 3 einen Hehl macht, sickern die ersten Infos über das bevorstehenden Onimusha-Movie durch. Der Filmproduzent wird Samuel Hadida sein. Er hat auch seine Finger bei der Verfilmung von „Resident Evil: Nemesis“ im Spiel, die 2004 anlaufen soll. Er schlug Onimusha-Erfinder der Keiji Inafune z.B. Marc Caro („Die Stadt der verlorenen Kinder“) und Jean-Pierre Jeunet („Alien: Resurrection“) als Regisseure vor. Der US-Schauspieler Christopher Walken („Sleepy Hollow“) steht als Bösewicht derzeit hoch im Kurs.

POWER!!

FÜR DEIN HANDY

SO GEHTS PER SMS:
TIPPE DEN TEXT
"PTB" UND DIE
BESTELLNUMMER EIN
UND SENDE DAS AN :
84242*

Beispiel: PTB42044
(Du bestellst PDX Nr. 42044)

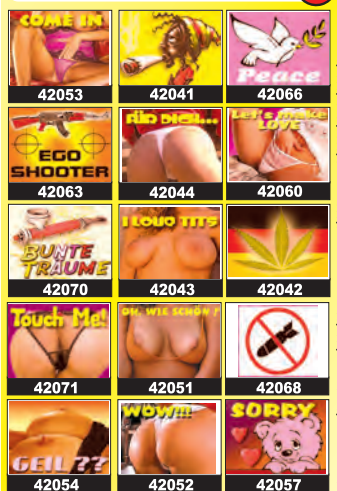
ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:

0190 856733

BESTELLER AUS A WÄHLEN: 0900545424
BESTELLER AUS CH WÄHLEN: 090092309

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)

POLYPHONY RINGTONES

POLYPHONY: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650
SIEMENS C55, S55, SONY-ERICSSON T300
SHARP GX 10, PANASONIC GD 87

- 82296 KA-CHING I
- 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
- 82286 CRY ME A RIVER
- 82285 BEAUTIFUL
- 82284 SHUT UP
- 82283 YOU CAN'T STOP ME
- 82282 MOHRCHEN 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
- 82146 PIPPI LANGSTRUMPF
- 82144 LOWENZAHN
- 82150 INSEL MIT 2 BERGEN
- 81653 BACCARDI FEELING
- 82148 CAPTAIN FUTURE

RINGTONES

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

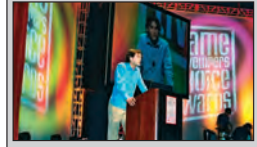
- NOKIA SIEMENS TOP-CHARTS
- 2296 86774 KA-CHING I
- 2295 86773 ANYONE OF US
- 2294 86772 RHYTHM IS A DANCER
- 2293 86771 PRAY, PRAY, PRAY
- 2291 86769 DESENCHAUNTEE
- 2289 86767 WEEKEND
- 2277 86765 WE HAVE A DREAM
- 2287 86764 ALLES WIRD GUT (KANZLER)
- 2286 86764 CRY ME A RIVER
- 2285 86763 MOHRCHEN SONG
- 2278 86762 GUARDIAN ANGEL
- 2281 86759 ALL THE THINGS SHE SAID
- 2280 86758 GUTEN TAG
- 2279 86757 YEAR 3000
- 2284 86752 SHUT UP
- 2283 86761 YOU CAN'T STOP ME
- 2282 86760 MOHRCHEN SONG
- 2241 86759 STEUER-SONG
- 2276 86755 LOVE
- 2275 86753 NOTHING'S G. CHANGE
- 2274 86752 WHEN THE CHILDREN CRY
- 2273 86751 MUNDIAN TO BACH KE
- 2272 86750 JENNY FROM THE BLOCK
- NOKIA SIEMENS DAS IST KULT III!
- 2151 86660 LINDENSTRASSE
- 2155 86663 ALARM COBRA 11
- 1675 86402 FRIENDS
- 2168 86676 SOUTH PARK
- 2173 86677 TATORT
- 2174 86678 DER KOMMISSAR
- 1619 86193 GESA
- 1041 86133 DEUTSCHE HYMNE
- 2140 86650 TOM & JERRY
- 2142 86651 INSPEKTOR GADGET
- 2144 86653 LOWENZAHN
- 2146 86655 PIPPI LANGSTRUMPF
- 2147 86656 SESAMSTRASSE
- 1182 86210 DIE MAUS
- 2148 86657 CAPTAIN FUTURE
- 2149 86658 INSEL
- 2150 86659 INSEL MIT 2 BERGEN
- 1132 86163 KNIGHT RIDER
- 1140 86171 FLINTSTONES
- 1149 86179 ADAMS FAMILY
- 1164 86193 MISSION IMPOSSIBLE
- 1168 86196 JAMES BOND THEMA
- 1759 86465 PINK PANTER
- 1764 86470 DAS A-TEAM
- 1814 86492 MISS MARPLE
- 1816 86494 MUPPETS
- 1865 86515 STAR TRECK
- 1653 86380 BACCARDI FEELING
- 1819 86497 MANA MANA
- 1811 86490 NIGHT RIDER
- 1810 86489 VOYAGER

DER MEGA-HIT: FUN-CALLS

- RUF AN: 0190 861486**
- 50500 Glückwunsch vom Bundeskanzler
- 50501 Der kürzeste Dödel der Welt
- 50502 Anruf Drogenfahndung Amsterdam
- 50503 Kandidatensuche für Fernsehliveshow
- 50507 Hier Zahnarzt Dr. Wurzelschmerz!
- 50508 Eyh Typ, ey... Scheissendreck!
- 50511 Modelagentur Anruf aus Paris
- 50513 Adäquate mit Horschich
- 50515 Anruf vom Bombenräumkommando
- 50520 Einladung von Pizzeria Salvatore
- 50529 Bundesamt für sexuelle Aufklärung
- 50530 Schultamt: Popelverbot

USA News

GAME DEVELOPERS CONFERENCE: AWARD-GEWINNER!



Am 6. März fanden im Rahmen der Games Developers Conference in San José die dritten Annual Game Developers Choice Awards statt. Folgende Spiele wurden honoriert: Game of the Year – Metroid Prime, Game Character of the Year – Sly Cooper aus Sly Raccoon, Rookie Studio of the Year – Retro Studios (Metroid Prime), Excellence in Audio Jack Grillo, Rebecca Hanck, Erik Kraber und Yuan Liu für die Soundeffekte in Medal of Honor: Allied Assault. Mehr Infos zu dieser Veranstaltung auf der playTV-DVD im Special-Screen-Bereich.

PS2-FESTPLATTE ZUR E3-MESSE



Die Hinweise verdichten sich, dass Sony Computer Entertainment America (SCEA) US-Zockern die PS2-Festplatte zur E3-Messe in Los Angeles vorstellen wird. Im gleichen Atemzug soll angeblich Square Enix die US-Version von Final Fantasy XI vorstellen. Sowohl am Stand von SCEA als auch an dem von Square Enix wird man das englischsprachige Online-Rollenspiel anspielen können. 2002 musste man sich noch mit der japanischen Fassung auseinander setzen.

Release – Mai

PLAYSTATION2
.hack Part 2: Mutation(Bandai)
ChopLifter: Search and Rescue (Xicat Interactive)
Enter The Matrix (Infogrames)
Evil Dead: A Fistful of Boomstick (THQ)
Finding Nemo (THQ)
IndyCar Series (Xicat Interactive)
Mission: Impossible – Operation Burma (Infogrames)
RTX Red Rock (LucasArts)
Speed Kings (Acclaim)
The Hulk (Universal Interactive)

NEWS-MIX

PRIMAL-SOUNDTRACK

Seit dem 9. April steht das dämonische Action-Adventure von Sony Cambridge (MediEvil, 1998, PSone) in den Läden. Fast auf den Tag genau erscheint einen Monat später am 8. Mai der offizielle Soundtrack (Silva Screen Records) zum PlayStation2-Spiel. Auf der Musik-CD befinden sich 20 Stücke, die von Bob & Barn (auch Gran Turismo Concept: 2002 Tokyo – Geneva) komponiert worden sind. Sämtliche Melodien wurden vom Prager Philharmonischen Orchester eingespielt.



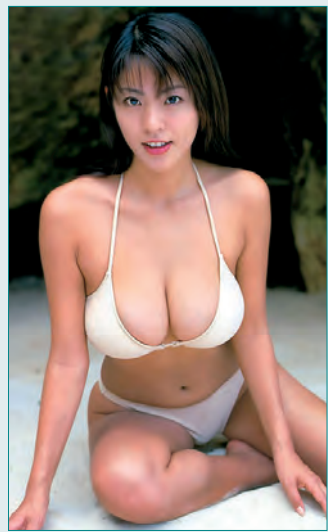
AUTO MODELLISTA: CAPCOM VERLOST ECHTEN SPORTWAGEN

Während Auto Modellista in Europa aufgrund des fehlenden Online-Features floppte, rührt Capcom in Japan gewaltig die Werbetrommel. Man veranstaltete ein Gewinnspiel, bei dem man einen Mazda RX-7 mit Original-Auto-Modellista-Lackierung gewinnen konnte. Ende März hat Yoshiki Okamoto, Chief Operating Officer und Senior Managing Director der Production Studios dem Gewinner persönlich die Schlüssel zu seinem neuen Sportwagen überreicht.



EROTIK-SPIELE FÜR PLAYSTATION2

Voyeure kommen ab dem 24. April in Japan vollends auf ihre Kosten. Denn Sony Music Entertainment veröffentlicht den ersten Teil der Motion-Gravure-Reihe. Auf jeder DVD wurden knapp bekleidete, sehr berühmte japanische Foto-Modelle abgelichtet. Jetzt kommts: Man kann die Bilder zoomen oder mit dem Pöppel-Printer von Sony auf postkartengroßen Papierkärtchen ausdrucken. Zu jedem PS2-Mannequin (Hiroko Mori, Tomomi Kitagawa, Harumi Nemot und Megumi) können auch „persönliche“ Daten abgefragt werden.



IN & OUT
IN
• Game Boy Advance SP
• Curry King von Meica
• Zeltbräu Gassenhaver
• Soul-Calibur-II-Multiplayer-Modus
• Slots
OUT
• vermurkste Gartenbrücke
• die neuen Jugendschutz-Gesetze
• „Abrauchen“ von PS2-DVD-Laufwerken
• lebendige Kühlschränke
• braun



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
Everblue 2	26%	69%	65%	79%	69%
Final Fantasy Origins	75%	75%	—	—	—
G1 Jockey 3	72%	72%	56%	55%	—
International Superstar Soccer3	71%	71%	72%	85%	82%
Jurassic Park: Operation Genesis	82%	81%	70%	82%	82%
Midnight Club II	85%	—	—	—	—
MotoGP 3	80%	82%	81%	84%	82%
Silent Hill 3	91%	—	—	—	—
Syberia	76%	76%	75%	—	—
Tenchu: Wrath of Heaven	86%	80%	85%	86%	82%
Vexx	74%	72%	79%	75%	—
War of the Monsters	81%	79%	82%	79%	72%
NBA Street Vol. 2	89%	—	—	—	—

HARDWARE-NEWS 05/03

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.

Scart-Verteiler

Multi-Konsolenspieler kennen das Problem. Am Fernsehgerät gibt es nur einen oder zwei Scart-Eingänge. Will man nun aber die PlayStation2, weitere Konsolen und vielleicht noch einen Standalone-DVD-Player betreiben, beginnt das lästige Umstecken der empfindlichen Kabel. Darunter leiden Stecker und Buchsen. Speed Links „Multi Scart AV-Switch“ schafft Abhilfe. Insgesamt fünf Geräte kann man an die schwarze Box im PS2-Design an-



schließen. Es stehen insgesamt drei RGB-Scart-Eingänge und zwei Cinch/RCA-Anschlüsse zur Verfügung. Alle Anschluss-Signale werden getrennt voneinander verarbeitet, was für ein störungsfreies Bild sorgt. Praktisch: Der Box liegen 13 Beschriftungsplättchen bei, mit denen sich die fünf Schalter der Ordnung halber individuell beschriften lassen. An der Oberseite kann man zudem zwölf PS2-Spiele oder DVDs hineinstellen. Wären jetzt noch S-Video-Anschlüsse vorhanden, hätten wir fünf Sterne vergeben.

Produkt	Multi Scart/AV-Switch
Hersteller	Speed Link
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 19,99
Wertung	★★★★

Notarzt für Spiele

Bereits das Vorgänger-Modell vom Game Doctor MD2 war für viele CDs, CD-Roms, PSone- und PS2-Spiele die letzte Rettung, wenn ein zerkratztter Datenträger seinen Dienst nicht mehr versehen wollte. Die zerkratzte CD wird einfach in das Gerät eingespannt, dann dreht man an einer Kurbel und der

Datenträger wird sanfter abgefräst. Beim Game Doktor MD2 nimmt euch jetzt ein Motor das Kurbeln ab, was den Vorgang erheblich beschleunigt. Das Gehäuse wurde nicht nur im Design überarbeitet sondern auch verstärkt. Der Game Doctor MD2 „verarztet“ nicht nur

PS2-Spiele, sondern auch Datenträger für GameCube, Xbox, DVDs, CDs, CD-Roms und CD-R/RWs!



Produkt	Game Doctor MD2
Hersteller	GameDr
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 49
Wertung	★★★★

Mogel-Ware

Mit Ultimate Cheats erhaltet ihr zu ausgewählten Top-Titeln umfangreiche Schummelsammlungen. Die Anwendung ist einfach: Ihr legt die Schummel-CD ein und startet eure PS2. Danach schaltet ihr im angezeigten Auswahlmenü die gewünschten Cheats des Spiels an. Abschließend wird die Schummel-CD gegen die Spielscheibe getauscht. Datel hat den Programm-Code für das erfolgreiche Action-Replay-2 vereinfacht und auf einzelne Top-Spiele reduziert. Allerdings hat die Sache einen Haken: Ihr erhaltet immer nur zu jeweils einem Titel Cheats. Für folgende Spiele gibt es die Ulti-

mate-Cheats-CDs: Gran Turismo 3: A-spec, Final Fantasy X, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, The Getaway, GTA 3, Der Herr der Ringe: Die Gefährten, Tekken 4 und Medal of Honor: Frontline. Wirklich empfehlenswert sind jedoch nur die Scheiben zu Final Fantasy X und Medal of Honor. Solltet ihr schon ein Action-Replay-2 besitzen, jucken euch die Cheat-CDs sowieso nicht!



Produkt	Ultimate Cheats
Hersteller	Datel
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ab € 13
Wertung	★★

Hardware-Shorties

PS2 USB Network Adapter

Hardware- und Import-Spezialist Gamefreax (www.gamefreax.de) hat für Spieler von Import-Online-Games eine Alternative zum schwer erhältlichen Original-Netzwerk-Adapter von Sony im Sortiment: Der USB-Adapter ist angeblich kompatibel mit allen PS2-Online-Games. Einzige Ausnahme: ATV Offroad Fury 2. Preis: 34,95 €

HDTV und Progressive Scan

Ein hochwertiges Komponentenkabel gibt es ebenfalls bei Gamefreax. Mit dem edlen Teil findet eure PlayStation2 Anschluss an HDTV-Fernsehergeräte oder Video-Projektoren. Damit eröffnet sich High-End-Spielern auch bei Spielen, die dieses Feature unterstützen, die Progressive-Scan-Funktion (Ausgabe in Vollbildern). Preis 24,95 €

Neues von Logitech



Hardware-Tausendassa Logitech hat eine USB-Tastatur und Maus für PS2 angekündigt. Das kompakte Keyboard kommt passend zur PS2 in schwarzem Design und soll beim Tippen wenig Lärm machen. Der Preis wird bei 39,99 € liegen. Die optische Maus kommt ohne mechanische Bauteile aus, ist pflegeleicht, hat ein Scroll-Rad und ist dank optischer Abtastung extrem präzise. Sie ist sowohl für Links- als auch für Rechtshänder geeignet. Der Preis liegt bei 29,99 €.

Scharfschütze



JoyTech hat eine günstige Lightgun im Programm, die auch mit 100Hz-Fernsehern kompatibel ist. Die Sharpshooter ist einer Walter P99 nachempfunden und natürlich zu GunCon 1 und 2 kompatibel. Das abnehmbare Red-Dot-Visier vereinfacht das Zielen durch einen kleinen roten Punkt, der im Visier dargestellt wird. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Preis 19,99 €



ENTER THE MATRIX™

Written and Directed by the Wachowski brothers, creators of the Matrix™ Trilogy

15. MAI 2003



PlayStation.2

PC CD-ROM



THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

„der Actionknaller des Jahres...“

ComputerBILD Spiele 01/03

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.
(503)

CREATIVE



Fragen-Anregungen
Konstruktive Kritik?
Schreibt uns!

PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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

Auto Modellista



Hallo play!

Kompliment für euer fettes Heft. Die Sache mit der DVD ist 'ne tolle Idee. Da ihr so kompetent seid, liegen alle meine Hoffnungen bei euch. Vor kurzem habe ich mir als Fan von allem was fährt Auto Modellista zugelegt. Das Game macht mich mitsamt seiner (genialen) Cel-Shading-Grafik ganz glücklich. Die Karossen sind schön zu stylen und es gibt Tuningmöglichkeiten en masse! Doch dann der Schock: Nach nur sieben Rennserien auf nur sechs verschiedenen Strecken ist der Spaß vorbei! Verzweifelt suchte ich nach Komplettlösungen, denn im Internet fand ich zahlreiche Screenshots von Rallyestrecken (hab ich aber keine), einer Dodge Viper (suche ich auch noch) und anderen Bonusstrecken. Ich habe alle Rennen gewonnen (Arcade und Garage Life!), habe aber erst eine Bonusmarke, noch nicht alle Wagen und nur eine Strecke. Wo bleibt da die Viper??!! Helft mir und sagt mir, was zu tun ist! Mein Gamerleben liegt in euren erfahrenen Zockerhänden!

Ehrfürchtig hoffnungslos/voll: M.Graf, E-Mail



Da hast du bei deiner Recherche wohl Screenshots der U.S.-Version erwischt. Für den U.S.-amerikanischen Markt haben die Entwickler nämlich andere Strecken und auch Fahrzeuge amerikanischer Hersteller eingebaut. Die PAL-Version, die du vermutlich spielst, ist mit der japanischen Originalversion identisch. Das heißt im Klartext, dass du entweder auf diese vermeintlichen „Boni“ verzichten musst, oder aber dir – eine modifizierte PlayStation2 vorausgesetzt – die U.S.-Version besorgst und noch mal von vorne beginnst.

Speicherstände am PC



Hi, bei der PSX bzw. PSone konnte ich mit dem DexDrive die Speicherstände von meinen Memory Cards auf den PC übertragen und diese verwalten! War super, aber bei der PS2 weiß ich noch nicht, wie das funktioniert?? Könt ihr mir sagen, womit das funktioniert?

Walter Gasslhuber, Wien, E-Mail



Hallo Walter, wenn du Speicherstände von Memory Card auf dem PC speichern und verwalten möchtest, können wir dir eigentlich nur Datels X-Port V2 (siehe PlayTV 04/03) ans Herz legen. Mit dem Set aus USB-Kabel und Software verbindest du deine PS2 mit deinem PC und lagerst die Spielstände einfach aus. Gibi's übrigens auch als play-Abo-Prämie. Darüber hinaus gibt es auf unserer DVD regelmäßig jede Menge Speicherstände.

Japanophobie?



Kennt ihr Paro Wars für die PlayStation? Konnte ich mir günstig von einem Kumpel ergattern, da er einige Probleme mit dem Spiel hatte. Tja, und wie Gott so will, geht es mir jetzt nicht anders. Da das komplette Game mit japanischen Texten vollgepackt ist, weiß ich gar nicht so richtig, was Sache ist. Sieht irgendwie aus wie ein Command & Conquer-Verschnitt im Parodius-Stil! Wisst ihr zufällig, wie man das Teil spielt? Ihr seid doch Experten in Sachen japanischer Sprache, oder? Naja, mal sehen was ihr sagt...

Viele Grüße Out Run, E-Mail



Tja, was wir dazu sagen? Ganz einfach: „Da hat dein Kumpel unserer Meinung nach ein gutes Geschäft gemacht“. Mal ehrlich, warum hast du deinen Kumpel eigentlich nicht gefragt warum er das Spiel nicht mehr will? Bei einer Internet-Recherche wäre dir sicherlich sofort aufgefallen, dass man bei Konamis Paro Wars ohne fundierte Kenntnisse

der japanischen Sprache keine 10 cm weit kommt. In diesem Sinne können wir dir eigentlich nur eins empfehlen: Such dir einen netten Kumpel, dem du das Spiel weiter verscherbelst.

Buttonsmasher



Hi play-Team,
Erst mal Standard: Ein großes Lob an euch. Eure Zeitschrift ist gut zu lesen und verständlich. Mir gefällt es, dass ihr nicht ständig Begriffe wie Alter-Ego und Polygone verwendet, da manche Zeitungen sich in diesen Ausdrücken verlaufen (was einem manchmal ganz schön auf die Nerven gehen kann). Ihr solltet nur mal näher erläutern, ob das Erscheinungsdatum der Spiele ein Deutschland- oder Japan-Release ist, da ihr das gerne vergesst.

Allerdings sind eure Tests nicht immer nachvollziehbar, so konnte ich zum Beispiel nicht verstehen, wie Dynasty Warriors bei eurem Urteil so schlecht abgeschnitten hat. Es als dummes Knopfgedrücke zu umschreiben, war nicht gerechtfertigt. Ich habe es jetzt schon mehrere Male durchgespielt und bin immer noch begeistert, da es dieses Leckerchen-Prinzip hat, das den Spieler zum Weiterspielen animiert. Ebenfalls die Aufwertung der einzelnen Charaktere ist Spielspaß pur. Und ich denke, dass jeder, der jemals Lu Bu begegnet ist, alles daran setzen wird, diesen Mistkerl kalt zu machen! Es ist vor allem im Zweispieler-Modus interessant, denn im gemeinsamen Durchlauf geht es nicht nur um ein sinnloses Draufhämmern, sondern um strategisches Vorgehen um dem Gegner effektiv zu schaden und gleichzeitig nach Gegenständen und Waffen zu suchen (wo wir wieder beim Leckerchen-Prinzip wären). Allerdings stimmen wir überein, dass die Grafik eindeutig Mängel aufweist, was den Spielspaß aber nicht mindert.

P.S. an Dirk Gemeinhart: Das Ding auf dem Foto, ist das 'ne Katze?!

MFG Cracker



Hi Cracker,
sofern uns die Publisher das genaue Erscheinungsdatum eines Titels mitteilen, geben wir das ungefiltert an unsere Leser weiter. Sollte es sich um ein Importspiel handeln, machen wir das auch entsprechend klar. Natürlich sind wir nicht unfehlbar und manchmal wird ein Erscheinungs-

termin auch seitens des Publishers kurzfristig verschoben.

Deine Kritik an der Dynasty-Warriors-Wertung können wir jedoch nicht teilen. Abgesehen davon, dass die Geschmäcker natürlich verschieden sind, versuchen wir immer, einen Titel so objektiv wie möglich zu testen. Bei Dynasty Warriors: Xtreme Legends führte die x-te Wiederholung des angestaubten Spielprinzips zu dem relativ schwachen Rating von 67 %. Sicherlich können Fans der Serie den erweiterten Charaktereigenschaften einen gewissen Mehrwert abgewinnen, aber wir können dem Spiel ja schließlich keine Fan-Wertung verpassen und damit etliche Otto-Normal-Zocker zu einem Fehlkauf verleiten.

Ja, das „Ding“ ist Jimmy, Dirks 6 Kg schwerer Kater und der beste Freund von unserem Redaktions-Bernersennhund Elvis.

PES-Tor des Monats



Hi, (mittlerweile) vergöttertes, verehrtes play-Team!
Ihr fragt euch vielleicht, warum ich so frech war, ein „mittlerweile“ in Klammern hinzuzufügen. Ich muss sagen, dass ich ein Serientäter bin. Inwiefern? Ich habe schon öfters das Verbrechen begangen, einen Blick in andere Konkurrenzmagazine zu werfen und war daher etwas unentschieden, in welche Zeitschrift ich monatlich investieren sollte.

ABER DANN KAM DIE DVD! Diese hat mich echt überzeugt, ich werde mir die play jetzt jeden Monat holen. Am besten gefallen hat mir der meiner Meinung nach genialste Einfall, seit es Hochglanzmagazine gibt: Das PES-Tor des Monats. Wo ich nach dem derben Schleime auch schon beim Thema angelangt wäre. Ich hab mich gleich mal dran gemacht und hab Tag und Nacht versucht, Tore zu schießen, die die Welt noch nicht gesehen hat. Dabei sind auch einige ganz brauchbare herausgekommen. Und das war das Problem: EINIGE. Ihr habt ja ausdrücklich erwähnt, dass Doppelsendungen nicht erlaubt sind, was ja überaus richtig ist! Aber was ist mit unterschiedlichen Toren, die ich erzielt habe? Kann ich die alle auf meine Videokassette überspielen und abschicken? Oder laufe ich dann Gefahr, dass keines meiner Supertore gewertet würde und die Videokassette sofort in den Müll wandert? Aus Vorsicht habe ich diesmal nur eines gesendet, aber die

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@playstation.com

Hi Kante,

hör mal Kante, ich hab einen älteren Bruder, der eine feste Ausbildung hat und natürlich viel mehr verdient als ich, da ich noch Schüler bin und nur einen 320-€-Job hab.

Mein Problem ist, dass ich mir so gut wie monatlich Spiele hole und ich meinen Bruder immer wieder frage, ob er auch was dazuzahlt, da ich weiß, wie gerne er auch meine Station benutzt, die ich mir mit meinem verdienten Geld gekauft habe. So! Jetzt hab ich schon über zehn Spiele und er hat noch nie was dazugezahlt, zockt aber ständig meine Spiele. Hab auch oft erlebt, dass er in seiner Dummheit meine Spielstände löscht, außerdem cheatet er sich alles frei und verdirbt mir das Spiel.

Was soll ich machen Kante, wenn er unbedingt spielen will, könnte er mir doch wenigstens den Kauf mit einer kleinen Anzahlung erleichtern, hab ich da nicht Recht??

Bitte helf mir Kante, groß Alex

Tach Alex,

wenn ich sowat hör, kommt mir echt die Galle hoch! Abba sowat is ja genau meine Kragenweite! Bei de GEZ kommt er vielleicht mit paar mark fuffzich wech, abba nich bei mir! Funk mir ma die Adresse durch, dann schnei ich mal bei euch rein und sorch ma für Gerechtigkeit. Du kennz ja mein Motto: erz Koppnuss, dann Kopp ab!

In diesem Sinne,

Kante

Fresse dick 1, 2, 3



play FORUM

www.playplaystation.com

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

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

THEMA: JUGENDSCHUTZ WATT'N WITZ

Autor: HaschiMoto

Wie ich eurem neuen Heft entnehmen konnte, gibt es ab dem 1.4. ein neues Jugendschutzgesetz, demnach ist der Inhalt auf der neuen DVD auch gleich auf „jugendbeeinträchtigenden“ Inhalt geprüft worden. Warum? Bei diversen Spielen ist mir aufgefallen, dass da der rote Lebenssaft „fehlt“. Beispiel The Mark of Kri vor zwei oder drei Ausgaben – da waren noch nette Screenshots zu sehen mit dem Untertitel „Barbarenschaschlik“ und auf einmal knallt der Protagonist jemanden zwei, drei Mal mit dem Kopf gegen die Wand und nichts passiert. Bei der USK hat das Spiel für seine englische Fassung schon am 18.09.2002 die Einstufung „nicht geeignet unter 18 Jahren“ erhalten und jetzt gibt es eine „zensierte“ deutsche Version oder was? Noch ein Beispiel für die Unfähigkeit der USK: The Getaway freigegeben ab 16!!!!!! HALLOOOOOOOOOOOOOOO! Es gab vorher nicht EIN Spiel, wo ich einer Geisel in den Kopf geschossen habe und das Blut bis an die angrenzenden Wände gespritzt ist. Aber für 16-Jährige ist es geeignet, bei DEUS EX, wo rote Dreiecke aus den Angeschossenen geflogen sind, gilt „nicht geeignet unter 18 Jahren“ – watt'n Witz.

Re: Jugendschutz watt'n Witz – Schwarzbaer2

Noch ein Beispiel: MGS2, wenn Blut eingestellt ist, strömt der rote Lebenssaft in Mengen. Ist aber auch ab 16!

Re: Jugendschutz watt'n Witz – SirDaniel

Noch eins: Bei Tenchu kann man einem mit der Faust den Brustpanzer durchschlagen, ihm das Herz 'rausreißen und es zerdrücken: ab 16 :-)

Re: Jugendschutz watt'n Witz – theGeezes5

aah! du sau, nicht alles verraten >)

Re: Jugendschutz watt'n Witz – SirDaniel

ups, sorry...aber keine Angst, er hat noch jede Menge andere coole Moves drauf...

Re: Jugendschutz watt'n Witz – Bibaman

Mich kotzt das im Moment allgemein an. Die bpjm (oder bpjs keine Ahnung) läuft auch Amok und indiziert alles, was ihnen in die Hände kommt und jetzt das! Da bekommt man doch keinen mehr hoch. Nun ja ...

Re: Jugendschutz watt'n Witz – HaschiMoto

Da hilft ab heute nur noch eins „Ausweis bei, beim Spielekauf“

Entscheidung fiel mir echt schwer, welches meiner „Tore des Vierteljahrhunderts“ ich nehmen sollte.

Ever (ich hoffe doch) verehrter Leser Fry



Hi Fry, deine Frage zum PES-Tor des Monats auf der PlayTV-DVD können wir kurz und bündig beantworten. Schicke uns das nächste Mal alle deine Traumtore auf einer Videokassette. Unsere Fußball-Experten werden die Ergebnisse dann aus und vielleicht gehörst du schon bald zu den glücklichen Gewinnern.

Unrechtsbewusstsein=0?!



Hallo play Team. ich habe nicht vor, euch jetzt in den Allerwertesten zu kriechen, wie es bereits etliche vor mir für nötig hielten. Tatsächlich möchte ich drauf hinweisen, dass ich noch keines eurer Hefte gekauft habe und sie mir nur von einem Freund ausleihe, um herauszufinden, was ich mir als nächstes brennen soll. Ich hoffe, ihr habt damit keine Probleme. Eine Frage habe ich aber doch: Vielleicht denkt ihr jetzt, ich lebe auf dem Mond oder so, aber was zum Geier sind PAL-Balken??? Kann man das essen??? Ich hab Final Fantasy X gezoct und da ist mir noch keiner über den Weg gelaufen. Es wäre nett, wenn ihr meine Frage beantworten würdet, da ich mitreden will...

Coke, E-Mail



Also das ist ja ein dicker Hund! Wir haben natürlich kein Problem damit, dass du dir die play bei deinem Kumpel ausleihst. Wir haben auch kein Problem damit, dass unsere Tests und Ratings für dich ein Kriterium bei der Wahl künftiger Spiele-Anschaffungen sind. Im Gegenteil, das ehrt uns sogar! Dass du jedoch damit prahlst, dass du dir Spiele selbst brennst, ist angesichts der vorausgegangenen Bemerkungen zu viel des Guten. Das Unrechtsbewusstsein liegt auf diesem Sektor offensichtlich doch niedriger, als man sich das vorstellen möchte. Dir ist schon klar, dass du dafür in der Hölle der Raubkopierer schmoren wirst? Das heißt für dich konkret, den Rest der Ewigkeit in einem leeren Spielegeschäft zu verbringen, in das nie ein Kunde kommen wird. Und damit es dir auch schön langweilig bleibt, stehen in dem Laden nur Importspiele aus den U.S.A. oder

Japan und du hast nur PAL-Konsolen im Regal!

Dennoch sollst du nicht dumm in den Nexus der Raubkopierer treten müssen. Es gibt zwei Möglichkeiten, warum du bei Final Fantasy X keine PAL-Balken siehst. Entweder hast du dir illegalerweise die japanische oder die U.S.-Version gebrannt, oder du bist so blind, dass du die Balken vor lauter gestauchten Charakteren im Spiel nicht bemerkst. Schau noch mal genau hin. Wenn du am oberen und unteren Bildschirmrand einen dicken schwarzen (PAL-)Balken siehst, dann hast du auch die PAL-Version. Und dann weißt du auch, was wir für gewöhnlich als PAL-Balken bezeichnen.

In nomine patris...



Hallo play Team, ich habe da ein riesen-großes Problem und ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Seit Weihnachten bin ich stolzer Besitzer einer PS2, habe aber seitdem immer das gleiche Problem: Die Vibrationsfunktion geht anfangs und nach einer gewissen Zeit geht sie nicht mehr! Bei der letzten Konsole ging die Vibration ganze 4 Wochen (hat wenigstens gereicht, um Medal of Honor: Frontline durchzuspielen!). Ich habe jetzt bereits die vierte Konsole aber immer das gleiche Problem. Ich kann es mir nicht erklären, umgetauscht bekomme ich sie jetzt nicht mehr und bevor ich sie bei Sony einschicke und evtl. Wochen warten muss, dachte ich mir, ihr habt vielleicht eine Idee, ob ich im System was ändern muss bzw. kann?!?

Ratet mir aber bitte nicht, bei der Sony Hotline anzurufen, denn die machen auch keine konstruktiven Vorschläge: „Die Vibration kann man ja auch im Spiel an- und ausschalten“ (ach nee) oder „Vielleicht hat man Ihnen im Geschäft immer die gleiche kaputte PS2 angedreht?“ (sicher!) so viel zum O-Ton der Sony-Mitarbeiter.

Bei der letzten Konsole habe ich übrigens immer Original-Sony-Zubehör verwendet (Memory Card usw.). Vorher hatte ich auch schon Sony-Zubehör, aber einen 16-MB-Memory-Booster von Thrustmaster. Aber auch wenn ich dieses Teil weglassen habe, ich nach vier Wochen wieder das alte Problem. Lediglich das RGB-Kabel ist nicht original von Sony, aber daran kann es doch nicht liegen? Bei meinem Force-Feedback-Lenkrad funktioniert die Vibrationsfunktion übrigens tadel-

los. An den Controllern kann es auch nicht liegen. Ich bin mit meiner Konsole zu einem Freund gefahren und habe da alle Varianten durchgespielt und nur bei meiner Konsole ging es nicht. Bitte helft mir! Ich spiele sehr gern Ego-Shooter und brauche die Vibrations-Funktion.

Heike Seegmüller, Zweibrücken



Hallo Heike,
klarer Fall: Deine PlayStation2 ist besessen! Du hast nun mehrere Möglichkeiten, an das Problem heranzugehen:

- Beim Spielen eine CD mit sakralen Gesängen hören.
- Ein Kruzifix aus Silber auf die PS2 kleben.
- Die Spiele mit Knoblauch einreiben.
- Die PS2 in die nächste katholische Kirche bringen und um einen Exorzismus ersuchen.
- Die Konsole an uns schicken. Der Babaa (Gunter Hruby) hat schon jeden Teufel persönlich kennen gelernt und liest dem Würstchen mal die Leviten.

Aber mal im Ernst. So abwegig ist der Einwand der Sony-Mitarbeiter nicht, dass die Konsole vielleicht tatsächlich nie wirklich ausgetauscht wurde. So was soll ja in einer großen Elektronik-Discounter-Kette schon vorgekommen sein. Am ehesten hört sich das nach Problemen mit den Pads, vielleicht nach einem Wackelkontakt, an. Du wirst wohl nicht drumrum kommen, die Konsole vielleicht doch an Sony zu schicken und um einen Austausch zu bitten. Oder es noch mal in dem

Geschäft versuchen, wo das Gerät gekauft wurde. Dann solltest du die PS2 unauffällig markieren, damit du sicher sein kannst, auch ein neues Gerät bekommen zu haben.

Bildformat vs. Eierköpfe



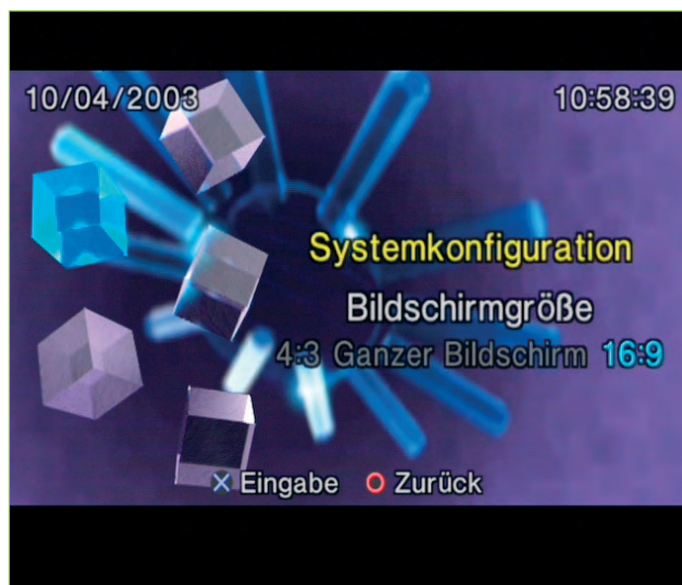
Hallo play-Team,
seit Monaten wollte ich euch ein paar Zeilen schreiben, jetzt ist es endlich so weit: Dass die PS2 kein Top-DVD-Player ist, war mir von Anfang an bekannt.

Worüber ich mich jedoch immer wieder ärgere ist das beim Abspielen von DVDs extrem in die Länge gezogene Bild, egal mit welchem Kabel die PlayStation auch immer ans Fernsehgerät angeschlossen ist. Ist es normal, dass die Weltkugel von Universal Pictures wie ein Osterei aussieht und selbst Ottfried Fischer wie ein mageres Männchen rüberkommt? Gibt es da Abhilfe oder mache ich was verkehrt? Ansonsten kann ich nur sagen: Weiterhin alles Gute, bleibt so wie ihr seid!

Grüße Christian Mainhardt, München, Germany



Hallo Christian,
dir kann geholfen werden! Wenn du Ottfried Fischer in seiner vollen Pracht bewundern möchtest, stell doch das Bildformat im DVD-Menü der PlayStation2 mal auf 16:9 um. Schon hat der Bulle aus Tölz seine Diät beendet und poltert wieder gesund und rund über den Bildschirm.



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.

CyPress-Awards 2003

**MEGA
PREISE
ÜBER
€6.500**

SO WIRD'S GEMACHT

Welche Games der letzten 12 Monate haben es verdient, mit einem CyPress-Award ausgezeichnet zu werden? Kreuze in jeder Kategorie dein Highlight an!

Welches Game ist dein absoluter persönlicher Favorit? Diese Wahl bleibt dir ganz alleine überlassen.

Unterbreite uns in dem freien Feld deinen eigenen Vorschlag.

Als Dankeschön verlost die CyPress GmbH unter allen Einsendungen Mega-Preise im Gesamtwert von **über 6.500 EURO!**

DIE NOMINIERTEN SPIELE SIND...

BEAT'EM UP

- Tekken 4 (Sony)
- X-Men Next Dimension (Activision)
- Virtua Fighter 4 (Sony)
- Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)
- Dragon Ball Z Budokai (Infogrames)



ACTION

- The Getaway (Sony)
- Splinter Cell (Ubi Soft)
- Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (EA)
- James Bond 007: Nightfire (EA)
- TimeSplitters 2 (Eidos)
- Hitman 2: Silent Assassin (Eidos)
- Medal of Honor: Frontline (EA)
- Red Faction 2 (THQ)



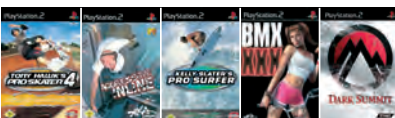
ACTION-ADVENTURE

- Onimusha 2: Samurai's Destiny (EA)
- Das Ding (Vivendi)
- Metal Gear Solid 2: Substance (Konami)
- Silent Hill 2: Director's Cut (Konami)
- Blood Omen 2 (Eidos)



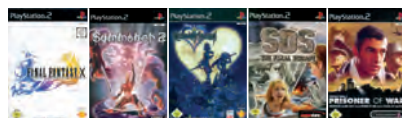
TRENDSPORT

- Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
- Aggressive Inline (Acclaim)
- Kelly Slater's Pro Surfer (Activision)
- BMX XXX (Acclaim)
- Dark Summit (THQ)



ROLLENSPIEL/ADVENTURE

- Final Fantasy X (Sony)
- Summoner 2 (THQ)
- Kingdom Hearts (Sony)
- SOS - The Final Escape (BigBen Interactive)
- Prisoner of War (Codemasters)



SPORTSPIEL

- Pro Evolution Soccer 2 (Konami)
- Virtua Tennis 2 (Acclaim)
- RTL Skispringen 2003 (THQ)
- FIFA 2003 (EA)
- Sega NHL 2K3 (Infogrames)



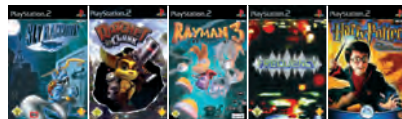
RENNSPIEL

- Need for Speed: Hot Pursuit 2 (EA)
- Colin McRae Rally 3 (Codemasters)
- DTM Race Driver (Codemasters)
- V-Rally 3 (Infogrames)
- Burnout 2 (Acclaim)



JUMP'N RUN/GESCHICKLICHKEIT

- Sly Raccoon (Sony)
- Ratchet & Clank (Sony)
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (Ubi Soft)
- Frequency (Sony)
- Harry Potter und die Kammer des Schreckens (EA)



Einsendeschluss ist der 29. Mai 2003.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress sowie den beteiligten Firmen sind von der Teilnahme am Gewinnspiel ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens, sofern ihr zu den Gewinnern gehört.

DIE PREISE

SONY

- 1x PS2-Konsole, inkl. 2 Controller, Memory Card, Standfuß vertikal und Multitap
- 5x Final Fantasy X VIP Kits
- 5x Ico VIP Kits
- 5x WRC II Extreme VIP Kits
- 5x Ape Escape 2 Mützen
- 5x The Getaway plus Aufsteller



ELECTRONIC ARTS

- 1x Harry Potter Airbrush Konsole
- 3x Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
- 3x 007 Nightfire
- 3x Medal of Honor: Frontline
- 3x Onimusha 2
- 3x FIFA 2003
- 3x Need for Speed: Hot Pursuit 2



KONAMI

- 1x MGS2-Paket: Airbrush PS2, von Kojima signiertes MGS2: Sons of Liberty, T-Shirt, Tasche, Multitool.
- 1x PES2-Paket: Umbro Rucksack, Umbro Trikot, T-Shirt, Schlüsselband, Schlüsselanhänger, Konami-Uhr, PES2-Vollversion



CODEMASTERS

- 3x Colin McRae 3-Pakete: Sporttasche inkl. Codemasters-Badetuch, V-Neck-Shirt und CMR3-Limited Edition PS2
- 2x Conflict Desert Storm Seesack inkl. Spiel
- 5x Prisoner of War Limited Edition inkl. Karte
- 5x Badetuch, 5x CMR 3 V-Neck-Shirt
- 10x Gumball 3000



UBI SOFT

- 5x Splinter Cell
- 5x Rayman 3



ACTIVISION

- 3x Tony Hawk's Pro Skater 4 (1x signiert von Tony Hawk)
- 3x Kelly Slater's Pro Surfer



VIVENDI UNIVERSAL

- 5x Jurassic Park: Project Genesis



**MEGA
PREISE
GESAMTWERT
ÜBER
€ 6.500**

EINFACH COUPON AUSFÜLLEN, AUSSCHNEIDEN, AB DIE POST – UND GEWINNEN!

BEAT'EM UP

- ☐ Tekken 4 (Sony)
- ☐ X-Men Next Dimension (Activision)
- ☐ Virtua Fighter 4 (Sony)
- ☐ Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)
- ☐ Dragon Ball Z Budokai (Infogrames)

ACTION

- ☐ The Getaway (Sony)
- ☐ Splinter Cell (Ubi Soft)
- ☐ Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (EA)
- ☐ James Bond 007: Nightfire (EA)
- ☐ TimeSplitters 2 (Eidos)
- ☐ Hitman 2: Silent Assassin (Eidos)
- ☐ Medal of Honor: Frontline (EA)
- ☐ Red Faction 2 (THQ)

ACTION-ADVENTURE

- ☐ Onimusha 2: Samurai's Destiny (EA)
- ☐ Das Ding (Vivendi)
- ☐ Metal Gear Solid 2: Substance (Konami)
- ☐ Silent Hill 2: Director's Cut (Konami)
- ☐ Blood Omen 2 (Codemasters)

SPORTSPIEL

- ☐ Pro Evolution Soccer 2 (Konami)
- ☐ Virtua Tennis 2 (Acclaim)
- ☐ RTL Skispringen 2003 (THQ)
- ☐ FIFA 2003 (EA)
- ☐ Sega NHL 2K3 (Infogrames)

MEINE GEWINNER SIND...

TRENDSPORT

- ☐ Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
- ☐ Aggressive Inline (Acclaim)
- ☐ Kelly Slater's Pro Surfer (Activision)
- ☐ BMX XXX (Acclaim)
- ☐ Dark Summit (THQ)

RENNSPIEL

- ☐ Need for Speed: Hot Pursuit 2 (EA)
- ☐ Colin McRae Rally 3 (Codemasters)
- ☐ DTM Race Driver (Codemasters)
- ☐ V-Rally 3 (Infogrames)
- ☐ Burnout 2 (Acclaim)

ROLLENSPIEL/ADVENTURE

- ☐ Final Fantasy X (Sony)
- ☐ Summoner 2 (THQ)
- ☐ Kingdom Hearts (Sony)
- ☐ SOS – The Final Escape (BigBen Interactive)
- ☐ Prisoner of War (Codemasters)

JUMP'N RUN/ GESCHICKLICHKEIT

- ☐ Jak and Daxter: The Precursor Legacy (Sony)
- ☐ Klonoa 2: Lunatea's Veil (Sony)
- ☐ Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (Sony)
- ☐ Space Channel 5 (Sony)
- ☐ Maximo: Ghosts to Glory (EA)

WELCHE SPIELE GEFALEN EUCH AM BESTEN? KREUZT JE EINES PRO KATEGORIE AN UND GEWINNT TOLLE PREISE!

SCHICKT UNS EINEN BRIEF MIT DEM AUSGEFÜLLTEN COUPON AN:

Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Awards
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

ABSENDER

Name
Straße/Wr.
PLZ/Wohnort
Telefon
E-mail
Alter

MEIN SIEGER DES JAHRES 2003 LAUTET:

--

Troge hier dein persönliches Lieblingsspiel ein.

Ja, ich will gewinnen!

PLAYSTATION 2

THE HOBBIT

VIVENDI



Analog zum Buch ist auch das PlayStation2-Abenteuer für eine jüngere Zielgruppe konzipiert worden. Also weder die Rätsel noch die Kämpfe dürften erfahrene Adventure-Spieler wirklich fordern. Trotzdem ist zu erwarten, dass auch erwachsene Tolkien-Fans einen Ausflug in die Jugendjahre des Bilbo Beutlins unternehmen werden.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

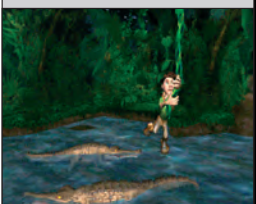
ACTIVISION



Mehrere Drehbuchautoren haben an dem Script gearbeitet. Anregungen haben sie sich beim Rampart-Skandal geholt, bei dem mehrere Polizisten in L.A. 1999 Beweise gefälscht hatten, um unschuldigen Bürgern ein Delikt anzuhängen. Sie wurden vom Dienst suspendiert, genau wie Nick Kang, der Hauptcharakter des Titels.

PITFALL HARRY

ACTIVISION



Harry ist zurück und sein Jagdgebiet ist abermals der südamerikanische Regenwald. Im familienfreundlichen Comic-Look wird er euch dieses Mal unter die Augen treten. Mit beiden Analog-Sticks steuert ihr den Helden durch knapp 50 Levels und schlägt dabei Krokodile, Fledermäuse und giftige Skorpione zu Brei.

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.

MAI 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BATTLE BOTS	THQ	Strategiespiel	Mitte Mai
DANCING STAGE MEGAMIX	Konami	Tanzspiel	23. Mai
DIE HARD VENDETTA	Vivendi	Action-Adventure	23. Mai
ENTER THE MATRIX	Infogrames	Action-Adventure	15. Mai
FROGGER BEYOND	Konami	Plattformer	30. Mai
GHOST VIBRATION	Infogrames	Action	08. Mai
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	EA	Action-Adventure	02. 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	02. 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

JUNI 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BOUNTY HUNTER MACE GRIFFIN	Vivendi	Action	Juni
CLOCK TOWER 3	Capcom	Action-Adventure	Juni
DEF JAM VENDETTA	EA	Beat'em Up	20. Juni
DRAGONS LAIR 3D	THQ	Action	Mitte Juni
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Action	Mitte Juni
F1 CAREER CHALLENGE	EA	Rennspiel	13. Juni
FREESTYLE MX	Konami	Rennspiel	Juni
FUTURAMA	Take2	Action-Adventure	Juni
GESPRENGETE KETTEN	Take2	Action-Adventure	Juni
REEL FISHING III	Ubi Soft	Angelspiel	26. Juni
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	Capcom	Lightgun-Shooter	Juni
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer / Shooter	Juni
THE HULK	Vivendi	Action-Adventure	Juni

2. QUARTAL 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BLACK & BRUISED	Vivendi	Action	2. Quartal
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	2. Quartal
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	2. Quartal
GREMLINS	Bigben Int.	Action	2. Quartal
ICE NINE	Konami	Action	August
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
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	2. Quartal
TINY TOONS: DEFENDER OF THE UNIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	2. Quartal

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALIAS	Acclaim	Action-Adventure	3. Quartal
ALTER ECHO	THQ	Action	September
AMPLITUDE	SCEE	Shooter	3. Quartal
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	Adventure	10. Oktober
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	Acclaim	Sportspiel	Sommer
BEHIND ENEMY LINES (Arbeitstitel)	Wanadoo	Survival-Game	4. Quartal
BLOOD RAYNE	Vivendi	Action	2003
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	Rollenspiel	September
CHAOS LEGION	Capcom	Action	4. Quartal
CELEBRITY DEATHMATCH	Take2	Beat 'em Up	2003
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
FERKEL'S GROßES ABENTEUER	Take2	Action-Adventure	Juli
FINDING NEMO	THQ	Adventure	Oktober
FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND	EA	Action	4. Quartal
GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	Acclaim	Action-Adventure	November
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	Oktober
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal
PROJECT BG&E (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	10. Juli
RAGING BLADES	Wanadoo	Action	27. August
RED DEAD REVOLVER	Capcom	Action	2003
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
STARCRAFT: GHOST	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
STREET RACER	Wanadoo	Rennspiel	4. Quartal
THE LOST	Ubi Soft	Action	2003
TIGER & DRAGON	Ubi Soft	Action-Adventure	3. Quartal
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	Ubi Soft	Ego-Shooter	2003

PSone

2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	02. Mai
ONE PIECE GRAND BATTLE	Infogrames	Action	12. Juni

PLAYSTATION 2

ALIAS

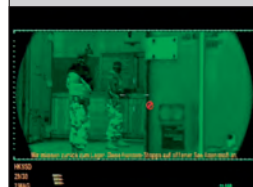
ACCLAIM



Ganz klar, ihr schlüpft in die virtuelle Haut der entzückenden Sydney Bristow, die als Doppelagentin für die CIA tätig ist. Man kann sie am besten mit einem weiblichen James Bond vergleichen. Demzufolge wird sie auch auf ein nettes Arsenal an Gadgets zurückgreifen können, das bei manchen Missionen unabkömmlich sein wird.

SOCOM U.S. NAVY SEALS

EA



Im Gegensatz zu den PC-Veteranen des Genres, wie z.B. Ghost Recon, werden die SOCOM-Spezialisten nicht aus der Ego-Perspektive gesteuert, sondern aus einer Third-Person-Perspektive über das Schlachtfeld dirigiert. Über ein Headset erteilt ihr euren Kameraden sprachliche Befehle und gebt ihnen wichtige Anweisungen.

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

ACCLAIM



Man kann seinen Spielfiguren nach Belieben eine andere Hautfarbe, Frisur oder ein neues Outfit verpassen. So kann man jeden Beach-Bunny nach eigenen Wünschen verändern. Auf den Spielfeldern ist dann Action angesagt. Im Vergleich zur Xbox-Konkurrenz ist das Gameplay auf der PS2 etwas schneller und mehr Schlagvarianten gibt es auch.

Das gab's bisher:

3,35 €

3,00 €*

2,90 €*



*mit CD-ROM

Alle Games - alle

Alle Games:

Immer up to date
über PS2, Xbox,
GameCube und PC!

Harte Tests:

Alle aktuellen Games
im übersichtlichen
Bewertungssystem!

News & Facts:

Alle Infos zu den
Games der Zukunft!

Das gibt's ab 9. Mai:

NEU

nur 1 €

PS2

Xbox

GameCube

PC



Gleich das Abo bestellen unter Tel. 0 18 05 - 90 90 88

Tests - alle News!

Ab 9. Mai im Handel

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 ein Verzeichnis. Im „X-Port Directory“ lagern die Speicherstände.

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.

Über 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.

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

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.



◊ 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:	Transformers Season 1 & 2
Aus den Boxen dröhnt:	Length of Time, Type O Negative, Converge, Boy Sets Fire
Die Konsole glüht bei:	Silent Hill 3 PS2, Steel Battalion Xbox, Zelda GBSP & GC
Würde gerne morgen:	auf Cybertron auswandern

Gunther Hruby • Tipps & Tricks



Im DVD-Player rotiert:	Untold Story I - III, Eko Eko Azarak, Ashley Renee
Aus den Boxen dröhnt:	Pumuckel-Thema und auf keinen Fall die Superstars
Die Konsole glüht bei:	1600 UpM im Trockner, Primal, SIMS, Herr der Ringe
Würde gerne morgen:	Film mit Silvia Saint drehen!

Dirk Gemeinhardt • Stellvertretender Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert	Duell im Atlantik, In-Car Rallye Experience, Condorman
Aus den Boxen dröhnt:	Type O Negative, Bar Lounge Classics, Youth of Today, 411
Die Konsole glüht bei:	Pro Evolution Soccer 2 PS2, Soul Calibur II PS2, Steel Battalion Xbox
Würde gerne morgen:	mal einen Tag lang Subaru Impreza WRC 03 Probe fahren

Frank Michaelis • Japan-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Eine schrecklich nette Familie: Best of Bundy (Volume 1+2)
Aus den Boxen dröhnt:	The Dark Side Of The Moon - Remastered on Pink Floyd
Die Konsole glüht bei:	.hack Part 4
Würde gerne morgen:	Die „tollen“ Jugendschutzgesetze rückgängig machen.

Mark Liebold • Leitender Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Der Marshal, XDOANEX
Aus den Boxen dröhnt:	Zwan, Boy Sets Fire, Remembering Never
Die Konsole glüht bei:	Metroid Fusion, Zelda GBA & GC, Steel Battalion
Würde gerne morgen:	so richtig schön lange in den Urlaub fahren (Island oder so...)

Seth Kleinberg • USA-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Jackass – The Movie
Aus den Boxen dröhnt:	Weezer
Die Konsole glüht bei:	Zelda Windwalker GC
Würde gerne morgen:	einen echt relaxten Urlaub machen

Heiko Strobel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Clerks, Jay und Silent Bob schlagen zurück, Insomnia: Schlaflos
Aus den Boxen dröhnt:	From Autumn to Ashes, Since by Man, Hopesfall
Die Konsole glüht bei:	FFX-2, NBA Street Vol. 2, Shrouded Isles PC, PES 2
Würde gerne morgen:	die Zeit zurückdrehen, und so manches anders und einiges besser machen...

Fränk Bogon • Art-Director



Im DVD-Player rotiert:	Resident Evil, Akte X
Aus den Boxen dröhnt:	Manic Street Preachers, Hot Water Music,
Die Konsole glüht bei:	Burnout 2, Splinter Cell
Würde gerne morgen:	...mit meinen Wohnwagen auf Deutschland-Tour gehen...

Marc Kirzeder • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Wir waren Helden (ab 18), Black Hawk Down
Aus den Boxen dröhnt:	Audioslave, Soundgarden, NoMeansNo, Jan Delay
Die Konsole glüht bei:	Midnight Club 2 (online), SOCOM U.S. Navy Seals (online)
Würde gerne morgen:	... im Lotto gewinnen und nur noch zum Spaß arbeiten gehen!

Fränzi Hamm • Layout-Queen



Im DVD-Player rotiert:	Triple X, Monster's Ball
Aus den Boxen dröhnt:	immer noch Die Ärzte (am besten live)
Die Konsole glüht bei:	Ratchet & Clank (das dauert bei mir etwas länger...)
Würde gerne morgen:	auf ein Ärzte-Konzert gehen und dort Party machen

André Steinert • Volontär



Im DVD-Player rotiert:	Lucky Seven
Aus den Boxen dröhnt:	Copeland, Silverstein, Dismissed, Trophy Scars
Die Konsole glüht bei:	Evil Dead: A Fistful of Boomstick, WCS 2003
Würde gerne morgen:	mit meinem Schätzken Vanessa durchbrennen

Karel Stumpf • DVD-Produktion



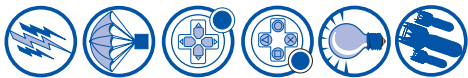
Im DVD-Player rotiert:	Minority Report
Aus den Boxen dröhnt:	MEINE BOXEN DRÖHNEN NICHT!
Die Konsole glüht bei:	Splinter Cell, Ghost Recon
Würde gerne morgen:	mehr Boxen kaufen...

DVD-Cover play 05/03



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.



Mai 2003



DVD • 100 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM

NEWS-MIX

- Aerobic Revolution • Final Fantasy X-2 Merchandise • Skate or Die für PS2 ?! • Transformers • Freedom: Battle for Liberty Island • Ice Nine • Dynasty Warriors 4

SPECIAL SCREEN

- Medal of Honor: Rising Sun
- Eye Toy
- Tekken 4: Iron Fist Tournament
- StarCraft: Ghost
- Onimusha 3
- Game Developers Conference 2003
- Auto Modellista: Online-Rennen

PRESCREEN

PRESCREEN-TRAILER

- Onimusha 3
- SSX 3
- Enter the Matrix
- Baldr's Gate Dark Alliance II
- The Great Escape: Gesprengte Ketten
- Wallace & Gromit: Project Zod
- XII
- F1 Career Challenge
- Zone of the Enders: The 2nd Runner
- Arc the Lad: Twilight Spirits
- The King of Route 66
- Batman: Dark Tomorrow
- XII Stag
- Die Hard: Vendetta

PRESCREEN-CLIPS

- Final Fantasy X-2
- Amplitude
- Aero Elite Academy
- Evil Dead: A Fistful of Boomstick
- World Championship Snooker 2003
- Guilty Gear X2
- Syberia
- King's Field IV
- Downtown Run

TESTSCREEN

- Silent Hill 3
- NBA Street Vol.2
- Midnight Club II
- Vexx
- X-Men 2: Wolverine's Revenge
- WWE: Crush Hour
- Rygar: The legendary
- Adventure
- All-Star Baseball 2004

BONUS

- Ja und Nein im Videospiel: Jump'n Run
- PES 2 Tor des Monats: Der Gewinner
- PES 2 Tor des Monats: Teilnahmebedingungen

TIPPS & TRICKS

- Jurassic Park: Operation Genesis
- X-Port Erklärung

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Burnout 1 • Burnout 2 • Dead or Alive 2 • Der Herr der Ringe: Die zwei Türme • Devil May Cry • Hitman 2 • Kingdom Hearts • Midnight Club Street Racing • Mr. Moskeeto • Red Faction 2 • Ridge Racer V • Shadow of Memories • Silent Hill 2 • Tenchu: Wrath of Heaven • Tony Hawk's Pro Skater 4 • WWE SmackDown! Shut your Mouth

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



"WER IST COOLER ALS CLINT EASTWOOD UND SOLID SNAKE
ZUSAMMEN? GANZ GENAU, DANTE."

GAMEPRO 3/03

© CAPCOM CO., LTD. 2003. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DEVIL MAY CRY 2

DAS BÖSE IN BIBLISCHEM
AUSMASS

CAPCOM
devilmaycry2.co.uk

DIESEL
THE MOVING PICTURE

PlayStation®2

FIRE WARRIOR

EINE MILLION WELTEN, EINE MILLION KRIEGE.
ES GIBT KEINE RUHE, ES GIBT KEINE ZUFLUCHT.
NUR BLUT UND ZERSTÖRUNG.



Die Standardwaffe der Tau-Feuerkrieger ist das Pulsgewehr.



2002 wurden 798 Zinn- und 6,5 Tonnen Plastikfiguren verkauft.

PS2 Auf dem GamersDay 2002 feierte Fire Warrior von THQ Premiere und wir waren in Birmingham dabei, um euch genau darüber zu berichten (Ausgabe 11/02). Der Ego-Shooter spielt in dem düsteren Warhammer-40.000-Universum. Aber wie sieht es dort eigentlich aus? Um uns das zu zeigen und um uns einen Blick auf eine fort-

geschrittene Version von Fire Warrior zu gewähren, hat uns THQ im März in das Games-Workshop-Hauptquartier nach Nottingham in England eingeladen.

Von Anfang an:

1976 haben Ian Livingston und Steve Jackson die Firma Games Workshop gegründet. Aufmerksamen Videospie-

lern dürften beide Namen ein Begriff sein. Ian Livingston ist inzwischen Vorsitzender von Eidos Interactive. Steve Jackson ist für seine vielen Rollen,





○ Tau und Space Marines der Ultramarines kämpfen in den Ruinen einer zerstörten Stadt. Zu jedem Warhammer-40.000-Gefecht gehört auch ein entsprechendes Schlachtfeld.

Tabletop- und Trading-Card-Spiele bekannt. 1987 hat er zusammen mit Peter Molyneux, Mark Webley und Tim Rance die Lionhead Studios (Black & White) ins Leben gerufen.

In den ersten Jahren hat Games Workshop klassische Brettspiele verkauft und das Rollenspiel Dungeons & Dragons in Europa vertrieben. Im Programm fanden sich auch Zinnminiaturen. Nach einiger Zeit entstand ein Regelwerk, nach dem man mit den kleinen Figuren Schlachten austragen konnte. Aus dieser Idee entwickelten sich nach und nach die Tabletop-Strategiespiele Warhammer Fantasy Battle und Warhammer 40.000. In beiden Systemen lässt man 28 mm große Soldaten gegeneinander antreten. Bei Warhammer Fantasy Battle ziehen Regimenter von Elfen, Zwergen, Orks, usw. ins Gefecht, in Warhammer

40.000 kämpfen Verbände von Space Marines, Außerirdischen, Dämonen usw. um die Vorherrschaft im Universum. Maßband, Würfel und eine ausgefeilte Strategie entscheiden über Sieg oder Niederlage der Armeen.

Zinnfiguren - Kinderkram?!

Ganz und gar nicht. Das Games-Workshop-Hobby begeistert weltweit Millionen von Menschen und es werden immer mehr. Bei Warhammer geht es nicht ausschließlich um die Gefechte. Zuerst werden die Figuren bemalt. Dies passiert in liebevoller Kleinarbeit, in seltenen Fällen werden die Miniaturen sogar umgebaut. Vor allem ältere Spieler bindet dieser Aspekt an ihr Hobby. In Amerika sind zwei Drittel aller Warhammer-Enthusiasten älter als 21. 2002 hat das Unternehmen einen Umsatz von 176,5 Millionen Euro verzeichnet. Games Workshop ist vielleicht eine unbekannte Firma, aber keinesfalls eine kleine.

DIE TAU

Die Tau besiedeln nur einen kleinen Teil der Galaxie. Es ist ein junges Volk, das über eine sehr weit fortgeschrittene Technologie verfügt. Dem Tau-Imperium gehören noch andere Völker an, die auf diplomatischem Weg oder durch Handelsverträge eingegliedert wurden. Die Tau glauben, dass der Einzelne seine persönlichen Wünsche zum Wohle aller zurückstellen soll, um sein Streben dem Volk der Tau als Ganzem zu widmen. Die Tau sind ein friedliebendes Volk, wenn es aber darum geht, sich und ihre Kolonien zu verteidigen, können sie sehr hart durchgreifen. Die Gesellschaft der Tau basiert auf einem Kastensystem. Jede Kaste ist einem Element (Feuer, Wasser, Luft, Erde) zugeteilt und legt die Rolle des einzelnen Tau in der Gesellschaft (Krieger, Gelehrter, Pilot, Arbeiter) fest. Die Himmelskaste ist das Bindeglied zwischen allen Kasten. Die so genannten „Himmischen“ regieren das Volk der Tau.



Das Entwickler-Team besteht aus rund 100 Kreativen, allesamt begnadete Game-Designer, Autoren, Zeichner und Modellierer. Mark Gibbons, Art Director des grafisch brillanten Action-Adventures Primar, hat beispielsweise einige Jahre bei Games Workshop gearbeitet, bevor er zu den Sony Studios Cambridge wechselte. Die Philosophie des Games-Workshop-Design-Teams ist mit jener von Rockstar Games (Grand Theft Auto) zu vergleichen: Die Spiele, Figuren und Regeln, die sie entwerfen, müssen in erster Linie ihnen selbst gefallen. Und genau wie bei Rockstar sind die Games-Workshop-Produkte alles andere als Kinderspiele.

Der Feind lauert überall

Das erste Regelwerk zu Warhammer 40.000 ist 1987 erschienen. Seither hat sich nicht nur das System weiterent-



○ Die Farbe der Rüstung lässt auf einen Marine des Salamanders-Ordens schließen.



⊙ Todeskorps von Krieg oder Stahllegion? Feindliche Soldaten lauern überall, auch auf Türmen...



⊙ ... und von dort aus nehmen sie mit ihren Lasergewehren die Feinde des Imperiums unter Beschuss.

DIE WARHAMMER-40.000-EDITIONEN



Warhammer 40.000
Rogue Trader - 1987



Warhammer 40.000
2nd Edition - 1993



Warhammer 40.000
3rd Edition - 1998

wickelt, sondern auch der Hintergrund ist größer und komplexer geworden: Im 41. Jahrtausend herrscht ein gottgleicher Imperator über die Menschheit. Millionen von Planeten wurden bereits in seinem Namen kolonisiert. Doch können die Sterne nicht in Frieden miteinander leben. Außerirdische Völker wie die Eldar, Orks oder Tyraniden, stehen im andauernden Konflikt mit den Menschen. Die finsternen Mächte des Chaos' drohen die Galaxie mit ihren Dämonenhorden zu überschwemmen. Selbst im Inneren herrscht Unruhe: Verbotene Kulte und Revolutionäre erheben sich gegen die Truppen des Imperators. Die Galaxie ist ein einziger düsterer Kriegsschauplatz.

Mont'yr

In Fire Warrior schlüpft man nicht in die Rolle eines imperialen Soldaten oder gar eines genmanipulierten Space Marines, der tapfersten Krieger der Menschheit. Kais, ein Außerirdischer vom Volk der Tau, spielt die Hauptrolle. Eigentlich hat man erwartet, dass den Streitkräften der Menschheit der Heldenpart zuteil wird. Es gibt allerdings einen triftigen Grund dafür, dass dem nicht so ist.

Das Volk der Tau ist noch relativ jung. Über Jahrtausende hinweg waren ihre Kolonien vom Rest der Galaxie durch interstellare Stürme abgeschnitten. Erst jetzt haben sie wieder Kontakt zum restlichen Universum. Erst nach und nach lernen die Tau, welche Völ-

ker um sie herum leben und welche Gefahren auf sie lauern – sie sind genauso unerfahren wie ein Videospieler, der bisher noch keinen Kontakt mit Warhammer 40.000 hatte. So haben Fans und auch Neulinge ihren Spaß.

Die Menschen hinterlassen auf den ersten Blick keinen guten Eindruck. Der himmlische Ko'vash wurde von den imperialen Streitkräften gefangen genommen. Es ist Kais Aufgabe, ihn zu befreien. Dieser Einsatz stellt eure Feuertaufe dar. Besteht ihr die, werdet ihr in den Rang eins Shas'ui (Veteranen) erhoben.

Routineeinsatz?

Das Raumschiff der Tau ist von imperialen Soldaten geentert worden. Nur knapp entkommt Kais mit einem Truppentransporter und landet auf einem von Menschen besiedelten Planeten. Dort beginnt euer Abenteuer.

Fire Warrior beschreibt die Geschehnisse eines einzigen Tages. Euer Einsatz beginnt im Morgengrauen und endet nachts. Im ersten der 17 Levels muss sich Kais durch die Schützengräben und Stellungen der planetarischen Verteidigungskräfte arbeiten. Andere Feuerkrieger kämpfen ebenfalls, Kais operiert aber nicht im Team und erhält auch keine Unterstützung von den anderen Tau. Sein Weg führt ihn über Fabrik- und Werftanlagen bis an Bord der imperialen Fregatte, in der Ko'vash gefangen gehalten wird. In jedem Areal warten andere Gegner. Zu Beginn hat man es nur mit einfachen



⊙ Ausschwärmen! Meist muss Kais mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen!

imperialen Soldaten zu tun, später warten schon etwas gefährlichere Sturmtruppen auf auch, gegen Ende der Feuertaufe stehen euch mächtige Space Marines gegenüber. Insgesamt 22 verschiedene Gegner versuchen, Kais Mission zu vereiteln.

Space Marines kennen keine Furcht...

Jeder Feuerkrieger ist standardmäßig mit einem Pulsgewehr ausgestattet. Damit kann man aber keinen Krieg gewinnen. Im Laufe des Einsatzes hat man Zugriff auf 15 weitere Waffen, darunter auch Schießprügel der imperialen Armee. Kais kann sich sowohl mit typischen Tauwaffen wie Pulskanonen, Fusionsblastern oder Plasmabeschleunigern, als auch mit vergleichsweise archaischen Lasergewehren, Meltern und Boltern zur Wehr setzen. Mit sich herumschleppen kann er allerdings nur jeweils zwei Waffen gleichzeitig, dafür kann er fest montierte Geschütze bedienen. Je nach Gegner



⊙ Schwere Geschütze und Energiewaffen haben ein mächtiges Vernichtungspotenzial.



⊙ Nur eine Statue? Ein Space Marine ist etwa 2,30 m groß. Deshalb gilt: Obacht geben, länger leben!



GEWINNSPIEL FIRE WARRIOR

Na? Blut geleckt und interessiert an einer spannenden Partie Warhammer 40.000? play verlost in Zusammenarbeit mit THQ und Games Workshop ein großes Startpaket. Das Set besteht aus

1x Warhammer 40.000 Grund-Box
1x Tau Streitmacht-Box
1x Codex Tau

Um dem höheren Wohl dienen zu können, müsst ihr folgende Frage beantworten:

Welcher Kaste gehört Kais an?

- a) Feuer
- b) Wasser
- c) Luft
- d) Erde

Schickt die richtige Antwort an:

Cypress GmbH
 Redaktion play
 Stichwort „Für das höhere Wohl“
 Max-Planck-Str. 13
 97204 Höchberg

oder per E-Mail: firewarrior@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 26. Mai 2003, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



empfiehlt sich ein anderer Typ. Gegen Panzer und gut gerüstete Space Marines zückt man panzerbrechende Wummen. Leichten Fußtruppen sollte Kais dagegen mit Kanonen einheizen, die im Sekundentakt Blei spucken.

Neben den obligatorischen Feuergefechten muss der Spieler auch Schlüsselkarten und ähnliches finden um verschlossene Türen und Durchgänge zu öffnen. Das Gameplay bietet klassische Ego-Shooter-Kost.

... sie verkörpern sie

Die Entwickler von Kuju und Games Workshop arbeiten sehr eng zusammen. Dadurch ist gewährleistet, dass die bekannten Charaktere, Fahrzeuge und Waffen, sowie die typische Atmosphäre des Warhammer-40.000-Universums auch im Spiel richtig umgesetzt werden. Das bezeichnende gotische Design der Gebäudekomplexe der Menschen wurde ebenso vorlagenge-

treu umgesetzt wie die Figuren selbst. Kenner des Strategiespiels werden sich freuen, wenn sie die ansonsten statischen Zinnfiguren in Bewegung sehen und – noch viel besser – auch gegen sie kämpfen können. Ein weiterer positiver Effekt der Kooperation: Es wird Charaktere und Fahrzeuge, die im Spiel Fire Warrior erstmals auftauchen, auch als Miniaturen geben. Außerdem ist ein Fire-Warrior-Roman in Arbeit.

Technisch ist der Titel durchweg solide. Besonders gelungen sind die grafischen Effekte. So ist bei den Entladungen der Energiewaffen ein leichtes Hitzeflimmern zu sehen und wenn Kais im Nahkampf von einem Kettenschwert getroffen wird, beginnt sich die Anzeige seines Visors zu verzerrern. Ebenfalls gut gelungen ist die Soundkulisse. So wird man nicht nur durch ständige Explosionsgeräusche und hörbare Feuerstöße in Atem gehalten, sondern auch der Funkverkehr sorgt für die Extraportion Adrenalin während der Grabenkämpfe und Interaktionen.

Neben dem Einzelspieler-Modus wird es auch eine Mehrspieler-Option geben. Gezockt wird im Splitscreen. Noch ist es zwar nicht bestätigt, aber man hat uns verraten, dass Kuju auch insgeheim an einem Online-Modus arbeitet. Ob es die Entwickler schaffen, das World-Wide-Warhammer-Gaming auch tatsächlich in Fire Warrior zu integrieren, bleibt abzuwarten. ■



Das Pulssturmgewehr ist mit einem speziellen Granatwerfer ausgestattet.



Zusammenkleben, umbauen, anmalen: Warhammer ist mehr als nur ein Strategiespiel.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Kuju
Spieler	1-2	Erhältlich ab	September
Hersteller	THQ	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.firewarrior.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

In der Finsternis der fernen Zukunft gibt es keinen Frieden, nur Krieg – und ihr seid mittendrin.

Mark Liebold

FUTURAMA

**SCHWEDEN: IKEA,
KNÄCKEBROT,
BLONDINEN,
FUTURAMA...
IRGENDETWAS STIMMT
DOCH HIER NICHT?!**

UDS

Die Unique Development Studios wurden 1993 gegründet. Neben der Zentrale in Norrköping hat das Entwicklerstudio weitere Büros in Göteborg (Schweden) und London (England). UDS hat unter anderem Spiele wie WRC Arcade (PSone), eJay Clubworld (PS2), World Scariest Police Chases (PSone), No Fear Downhill Mountainbiking (PSone) oder B-Move (PSone) produziert.



◉ In jedem Level warten verschiedene Endgegner auf die Helden.



◉ Todeswirbel! Für den Einsatz der Spezialattacke braucht man Energie.

PS2 Traurig, aber wahr! Der amerikanische Fernsehsender Fox hat die TV-Serie „Futurama“ eingestellt. Bei uns wird die letzte Staffel Ende 2003 zu sehen sein. Doch es gibt auch eine gute Nachricht! Fry, Leela und Bender werden ihre Fans nicht im Stich lassen. Ab Juni wird die Crew des interstellaren Lieferservices Planet Express ihren

Dienst auf der PlayStation2 antreten.

In der play-Ausgabe 03/2003 haben wir bereits von den Tonaufnahmen zur Videospielumsetzung von Futurama berichtet. Im März sind wir nach Norrköping in Schweden gereist, wo die Entwickler von UDS den schrägen

Cartoon-Charakteren virtuelles Leben einhauchen.

Interaktive Episode

Eigentlich sollten Fry & Co ihr Videospiel-Debüt in einem Adventure geben. Geplant war ein Game im Stil der klas-



◉ Fry mag faul und dumm sein, aber er weiß, wie man mit einer Laserwumme umgeht.



◉ Leelas Einsatz in den Tempeln von Sun City erinnert ein wenig an Indiana Jones.

DESIGN IM JAHR 3000



○ AUSWEICHEN! Ohne ein bisschen Grips wird man sich in Futurama schwer tun.



○ Der Planet Express wurde komplett nachgebaut – mitsamt dem Ungeziefer.



sischen Lucasfilm-Titel (Monkey Island, Sam & Max, Grim Fandango, usw.). Sechs Monate lang hat UDS an diesem Konzept gearbeitet, doch Fox und Matt Groening, Erfinder von „Futurama“ und „The Simpsons“, waren damit nicht zufrieden. Die Lizenzgeber wollten ein einfacheres Spiel, bei dem die ganze Familie ihren Spaß haben kann. So ist aus dem Adventure ein Plattform-Action-Game geworden.

Im Gegensatz zu den Videospiel-Umsetzungen von „The Simpsons“ war Matt Groening bei dieser Entwicklung voll involviert. Er behielt sich vor, alles einzusehen und abzusegnen, von den Animationen bis hin zu den Farben von Kisten und Schaltern. Für die Entwickler kann dies zwar sehr mühselig sein, doch hat eine solche enge Zusammenarbeit auch ihre Vorteile: Für Futurama schrieb J. Stewart Burns, der Autor von Folgen wie „Die Galaxis des Terrors“ oder „Roswell gut – alles gut“, eine ganz neue Geschichte. Aus der Story wurde ein Grundgerüst geformt und außen herum hat man Levels und Zwischensequenzen gebaut.

Futurama ist also kein halbherzig produziertes Spiel, das durch eine starke Lizenz Fans zum Kauf bewegen soll.

Game Designer Mark Mc Ginley verrät uns, dass das Videospiel für Matt Groening die eigentlich letzte Folge der TV-Serie darstelle.

Drei Helden...

Professor Farnsworth ist so verkalkt, dass er glatt den Planet Express an Mom verkauft hat. Die böse Geschäftsfrau besitzt damit mehr als 50 % des gesamten Planeten. Und sie ist mächtig: Zuerst nennt sie Mutter Erde in „Mom Erde“ um. Dann beginnt sie, mit ihrem Roboter-Todesschwadron die Bevölkerung zu terrorisieren. Fry, Leela, Bender und der Professor sehen nur eine einzige Chance: Flucht! Aber wie es der Zufall will, ist das Raumschiff mitsamt dem Dunkle-Materie-Triebwerk beschädigt. Es ist jetzt an Fry, die Mühle wieder flott zu machen.

Zunächst sucht man im Hauptquartier des Planet Express' nach Werkzeug. Hierbei wird man mit der grundlegenden Steuerung vertraut gemacht. So hüpf man über Plattformen, weicht Starkstromkabeln aus, durchwühlt Spinde und aktiviert allerhand technischen Schnickschnack wie Bildschirme oder Greifarme. Ist das Werkzeug gefunden, geht es mit Hammer und Laserpistole bewaffnet zum Pfandleiher, der hat

nämlich das Ersatztriebwerk. Bis ihr Mom Erde den Rücken kehren könnt, müsst ihr euch durch den Kanal, durch die U-Bahn, Old New York, den Rotlichtbezirk, Neu New York und Uptown kämpfen. Dort trifft ihr auf Mutanten und Massen von Moms Todesschwadron-Einheiten. Laserschrotflinte, Tommyguns und ein gigantisches Kampfroboter-Huhn räumen Fry den Weg frei.

...drei Abenteuer

Kaum hat sich die Gruppe auf den Weg gemacht, wird das Raumschiff auch schon vom Traktorstrahl eines Asteroiden festgehalten. Jetzt ist Bender an der Reihe. Im Gegensatz zu Fry kann der versoffene Blechkamerad nicht auf Waffen zurückgreifen. Stattdessen setzt er sich mit seinen Biegearmen zur Wehr. Wild um sich schlagend, tretend, wirbelnd und springend durchkämmt man staubige Canyons, finstere Tunnel und stillgelegte Minen.

Leela dagegen muss in Sun City ihre Frau stehen. Sie kämpft ebenfalls mit Händen und Füßen gegen die untoten Handlanger des Sonnenpriesters. Während Benders Plot sehr actionlastig ist, muss die Zyklopin sehr viele Sprungpassagen meistern. Der allseits beliebte Dr. Zoidberg ist ebenfalls mit von der Partie, allerdings nur sehr kurz. Das große Finale führt euch zurück auf die Erde. Wie, warum und weshalb, verraten wir nicht. Nur eines: Für eine ganze Menge Lacher ist sicher gesorgt. ■



○ Es lebe Zoidberg! Diese Reit-Passage ist leider der einzige Auftritt des seltsamen Doktors.



PLAY-DATEN

PS2

Genre	Jump'n Run/Action	Entwickler	UDS
Spieler	1	Erhältlich ab	Juni
Hersteller	Take2 Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.futuramasutra.de

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Gute Nachrichten! Futurama ist kein Lizenzschrott, sondern bietet alles, was man von einem Futurama-Spiel erwartet.

THE GREAT ESCAPE

Gesprengte Ketten

**Sofort zum Rapport, aber zackig!
Durchzählen!... Was?
Da fehlt doch einer... ALARM!**



⊙ Einer Panzerfaust halten selbst gepanzerte Fahrzeuge nicht stand.



⊙ Die Flucht auf dem Motorrad ist auch im Spiel der Höhepunkt.



2002 ist mit Codemasters Prisoner of War bereits ein Spiel erschienen, das sich der Kriegsgefangenen-Thematik bedient hat. Jetzt zieht Entwickler SCI nach. The Great Escape: Gesprengte Ketten ist allerdings kein reinrassiges Adventure, vielmehr hat man sich an Titeln wie Metal Gear Solid oder Splinter Cell orientiert. Action und Spannung kommen also auf keinem Fall zu kurz. Auf Schloss Colditz, einem ehemaligen Kriegsgefangenenlager aus dem Zweiten Weltkrieg,

durften wir uns selbst davon überzeugen.

„Halt, Schweinhund!“

Das Spiel The Great Escape: Gesprengte Ketten basiert auf dem gleichnamigen Film von Regisseur John Sturges aus dem Jahr 1963. In dem Kultstreifen versucht eine Gruppe von britischen und amerikanischen Kriegsgefangenen die Flucht. Doch wollen sie nicht aus irgendeinem Internierungscamp fliehen, sondern aus Stalag Luft III. Hier werden alle Gefangenen



⊙ Im Schutze eines Halbketten-Fahrzeugs kann man leicht Chaos stiften.



⦿ Erwischt! Jetzt heißt es Fersengeld geben und ein Versteck suchen!

untergebracht, die bereits mehrfach aus anderen Lagern entkommen sind.

Jeder der Insassen hat andere Spezialkenntnisse: Flight Lieutenant Colin 'The Forger' Blythe kann beispielsweise mit Leichtigkeit Ausweise und andere wichtige Papiere fälschen. Die Gefangenen ergänzen sich gegenseitig und so gelingt am Ende des Films 76 Männern die Flucht durch einen Tunnel. Eine wilde Verfolgungsjagd bildet den krönenden Abschluss des Streifens.

Vier Freunde

Der Film diente den Entwicklern als Vorlage, das ist deutlich zu sehen: Die Charaktere und ihre Talente sowie alle Schlüsselszenen des Films, wie etwa Captain Virgil 'The Cooler King' Hiltz Flucht mit dem Motorrad oder seine ständigen Aufenthalte im Bau, wurden auch im Spiel umgesetzt. Einen gewissen kreativen Freiraum hat man sich dennoch nicht nehmen lassen. So beginnt The Great Escape: Gesprengte Ketten nicht etwa in Stalag Luft III, sondern in der Pilotenkanzel eines Bombers. Alle Insassen der Stalag-Lager sind Angehörige der Luftwaffe. Durch den

frei erfundenen Prolog, zu dem noch weitere Missionen gehören, wird der Spieler mit der Thematik, mit den vier Hauptcharakteren und mit deren Fähigkeiten vertraut gemacht. Flight Lieutenant Andy 'Intelligence' MacDonald ist der einzige, der Deutsch sprechen kann. So kann er sich als Wachmann verkleiden und unbemerkt in den feindlichen Reihen operieren. Flying Officer Louis 'The Manufacturer' Sedgwick kann Geräte sowohl reparieren, als auch lahm legen, Flight Lieutenant Bob Anthony 'The Scrounger' Hendley ist ein Meisterdieb und der bereits erwähnte Captain Hiltz ein draufgängerischer Motorradfahrer. In jedem der 22 Levels übernimmt man die Kontrolle über einen anderen der Kriegsgefangenen.

Metal Gear POW

Abwechslung wird bei The Great Escape: Gesprengte Ketten groß geschrieben. Neben den erwähnten besonderen Fähigkeiten hat jeder potenzielle Flüchtling noch einiges mehr auf dem Kasten. Aus der Third-Person-Perspektive schleicht man durch die Camps, kriecht unter Baracken, sammelt Ge-



⦿ Ein Blick durchs Schlüssel-
loch bewahrt vor so manch
böser Überraschung.

genstände und plant nach und nach die große Flucht. Um sich bei nächtlichen Touren nicht erwischen zu lassen, sollte man immer die dunkelsten Ecken aufsuchen. Gegebenenfalls könnt ihr mit herumliegenden Gegenständen Wachen ablenken und im Fall der Fälle natürlich auch jemanden mit ein paar Fausthieben bewusstlos schlagen. Oft reicht hingegen schon ein Blick durch ein Schlüsselloch, um auf Nummer sicher zu gehen. Geht der Alarm trotzdem los, verrammelt man einfach die Türe mit einer Kiste und versteckt sich bis wieder Ruhe eingekehrt ist.

Während innerhalb des Lagers vor allem die Stealth-Elemente zum Tragen kommen, gewinnt außerhalb die Action an Bedeutung. Hier lugt man seltener vorsichtig um die Ecke, dafür wird öfters zu den Waffen (Luger, MP40, K98 Scharfschützengewehr, usw.) gegriffen. Außerdem stehen euch verschiedene Vehikel wie Lastwagen oder Halbketten-Fahrzeuge zur Verfügung.

Auf eine originalgetreue Umsetzung wurde nicht nur beim Inhalt, sondern auch bei der optischen Inszenierung geachtet. Besonders viel Aufmerksamkeit hat man den Charakteren gewidmet, die Darsteller des Films wurden penibel nachgebaut. Besonders gut gelungen ist hierbei das virtuelle Abbild von Steve McQueen (Captain Hiltz). ■



⦿ Jetzt nur nichts Falsches sagen, dann klappts auch mit dem Wachpersonal.

SCHLOSS COLDITZ



Auf Schloss Colditz bei Leipzig waren während des Zweiten Weltkriegs die größten Ausbrecherkönige aller deutschen Kriegsgefangenen interniert. Es war das am besten bewachte Lager überhaupt. Trotzdem gelang 30 Gefangenen die Flucht, oft auf sehr spektakuläre Art und Weise. Zu den berühmtesten Gefangenen zählt David Stirling, der Gründer des britischen Special Air Services (SAS).



⦿ Brücke voraus! Auf dem Zug ist größte Vorsicht geboten, nicht nur vor Wachen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	SCI
Spieler	1	Erhältlich ab	August
Hersteller	Take2 Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.take2.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Stealth-Action à la Metal Gear Solid im Zweiten Weltkrieg?
Klingt nach einer interessanten Mischung!

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

PRESCREEN

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

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

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

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

1 70% FERTIGGESTELLT

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

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

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

★★★★★ Potenzieller Hitkandidat

★★★★☆ Hervorragend

★★★☆☆ Vielversprechend

★★☆☆☆ Durchschnittlich

★☆☆☆☆ Katastrophal

NAMENSKÜRZEL DER REDAKTEURE:

Sven Liebold	SL	Heiko Ströbel	HS
Dirk Gemeinhardt	DG	Marc Kirzeder	MK
Mark Liebold	mL	Gunther Hruby	GH
Axel Ströhm	AxS	André Steinert	AS



○ Final Fantasy X-2



○ Resident Evil: Online



○ Onimusha 3



○ Soul Calibur II

INHALT 05/2003

PLAYSTATION2

Alias	77
Amplitude	66
ESPionage	57
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	72
Final Fantasy X-2	54
Ghosthunter	64
Gladiator: Sword of Vengeance	52
Hunter the Reckoning: Wayward	67
My Street	80
Onimusha 3	74
Pitfall Harry	69
Resident Evil: Online	70
SOCOM U.S. Navy SEALs	78
Soul Calibur II	50
Summer Heat Beach Volleyball	76
Syphon Filter: The Omega Strain	46
The Four Horsemen of the Apocalypse	56
The Hobbit	62
The King of Route 66	80
True Crime: Streets of L.A.	42
Virtua Fighter 4: Evolution	53
Wallace & Gromit	68
World Championship Snooker 2003	80
XIII	60

+ NEU +++ NEU +++ NEU +

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



TRUE CRIME

The Streets of L.A.

Ihr haltet Grand Theft Auto für das beste Spiel aller Zeiten? Das könnte sich bald ändern!



○ Auch gegen Gang-Mitglieder und aggressive Obdachlose muss Nick vorgehen.

PS2 Kein Klon, kein billiger Abklatsch und keine halbherzige Kopie: True Crime: The Streets of L.A. hat das Potenzial, der GTA-Serie den Rang abzulaufen. Unmöglich? Keineswegs, denn die Entwickler von Luxoflux machen da weiter, wo das Team von Rockstar North aufgehört hat. In London standen uns die Producer Chris Archer und Bryant Bustamante Rede und Antwort, sie haben gezeigt, wodurch sich True Cri-

me: The Streets of L.A. von der Konkurrenz abhebt.

Take 1... und Action!

Noch bevor offiziell bekannt war, dass GTA III erscheinen wird, hatte Luxoflux bereits mit der Entwicklung von True Crime: The Streets of L.A. begonnen. Als Vorbild dienen Hollywood-Blockbuster wie „Stirb Langsam“ oder „Lethal Weapon“ sowie knallharte Action-Streifen aus Fernost. Besonders der Regis-



○ Broadway und Siebte: So kann man sich auch als Ortsunkundiger orientieren.



○ Mathe für Anfänger: Pistole + Pistole = doppelte Feuerkraft.



○ In Zeitlupe kämpft es sich gleich noch mal so schön!



○ Entweder erschießen oder verhaften – ihr tragt die Konsequenz!

seur John Woo hat es den Entwicklern angetan. Aber keine Sorge, hinter dem ambitionierten Projekt verbirgt sich kein vermeintlich interaktiver Film wie bei The Getaway. Angetrieben von einer ausgefeilten Story steht das eigentliche Game mit all seinen Freiheiten und spielerischen Möglichkeiten im Vordergrund.

Mehrere Drehbuchautoren haben an dem Script gearbeitet. Anregungen haben sie sich beim Rampart-Skandal geholt, bei dem mehrere Polizisten in L.A. 1999 Beweise gefälscht hatten, um unschuldigen Bürgern ein Delikt anzuhängen. Sie wurden vom Dienst suspendiert, genau wie Nick Kang, der Hauptcharakter von True Crime: The Streets of L.A. Der Grund für dessen Entlassung war jedoch ein anderer: Nick ist weder korrupt noch fälscht er Beweise. Jedoch greift er gerne zu extremen Mitteln, wenn es darum geht, einen Gangster zu stellen. Sein Vater wurde Opfer eines Gewaltverbrechens – damit lässt sich seine brutale Vorge-

hensweise erklären. Trotz seiner Suspendierung macht er weiter. Als Mitglied des Elite Operations Departments, einer inoffiziellen Sondereinheit der Polizei, setzt Kang seinen persönlichen Rachefeldzug gegen das organisierte Verbrechen fort.

Kein Weg zurück

Ihr übernehmt also nicht die Rolle eines Gangsters, sondern die eines Polizisten. Für die „gute Seite“ zu kämpfen ist aber nicht weniger abwechslungsreich und aufregend. True Crime: The Streets of L.A. ist, ähnlich wie die Grand-Theft-Auto-Serie, ein Mix aus drei Genres: Rennspiel, Shooter und Beat'em Up. Im Vergleich zum Rockstar-Millionenseller bieten die einzelnen Aspekte der L.A.-Gangsterjagd mehr Tiefgang. Gleiches gilt für die Missionsstruktur: Kangs Kampf gegen die chinesische und die russische Mafia erstreckt sich über zwölf Episoden, die insgesamt rund 100 Missionen umfassen. Verpatzt man einen Auftrag, hat man keine Chance, diesen noch einmal zu wiederholen, außer

man lädt einen zuvor gesicherten Spielstand. Erfolg und Misserfolg entscheiden über den Verlauf der Story, genau wie die Art und Weise, in der ihr Nick durch das Spiel führt. Neigt ihr dazu, Gangster gleich zu erschießen, setzt sich die Story anders fort, als wenn ihr sie verhaftet. Es könnte ja immerhin sein, dass unter euren Opfern ein wichtiger Informant gewesen ist. Nicks Handeln zieht stets Konsequenzen nach sich, egal wie die auch aussehen mögen. Somit ist es logisch, dass True Crime: The Streets of L.A. nicht eine, sondern gleich drei verschiedene End-Sequenzen hat.

Neben den Hauptmissionen fallen noch rund 100 zufällig generierte Einsätze an, von denen ihr über Polizeifunk erfahrt. Die Entscheidung, ob sich Nick eines Raubüberfalls oder Autodiebstahls annimmt, bleibt euch überlassen. Aber Vorsicht! Es kann passieren, dass Situationen so oder so ähnlich eskalieren: Ein Kleinkrimineller schießt bei seiner Flucht mehrere Menschen über den Haufen oder leistet bei seiner Verhaftung Widerstand. Davon

RAMPART-SKANDAL

1999 wurden mehrere Beamte der Polizei von Los Angeles verdächtigt, auf unbewaffnete Menschen geschossen zu haben. Um dies zu vertuschen, sollen die Cops ihren Opfern Waffen untergeschoben haben, um dann behaupten zu können, in Notwehr gehandelt zu haben. Ein Mann landete deshalb unschuldig im Gefängnis und ist durch die Tat der Polizisten zudem querschnittsgelähmt. Die Beamten sollen außerdem in Drogengeschäfte verwickelt gewesen sein und sich der Korruption strafbar gemacht haben.



○ Kämpfe finden sowohl im Inneren von Gebäuden, als auch auf der Straße statt.



○ Triaden-Baustil: Die Indoor-Locations sind sehr schön in Szene gesetzt.



○ Dropkick de luxe! Gleich kracht es doppelt. Erst der Brustkorb, dann das Regal.



○ Stealth-Action: Wird man erwischt, nimmt die Story einen anderen Verlauf.

LUXOFLEX SPIELOGRAFIE



Vigilante 8 - 1998



Vigilante 8: 2nd Offense - 1999



Star Wars: Demolition - 2000

könnten andere Gangster angelockt werden und das Ganze endet in einem Aufstand. Was im Normalfall ein einfacher Streifenpolizist hätte bewältigen können, wird schnell zu einem Groß-einsatz.

Im Namen des Gesetzes...

... ist so einiges erlaubt. So ist es vollkommen legitim, den Wagen eines unbescholtenen Bürgers zu beschlagnahmen. Gesetzeshüter Nick steht Gangstern in dieser Hinsicht in nichts nach. Insgesamt gibt es 35 verschiedene Fahrzeuge, darunter Sportwagen, Lastwagen, Jeeps und Kombis. Producent Chris Archer verriet, dass in den Straßen von Los Angeles auch Motorräder und so manch andere außergewöhnliche Vehikel zu finden sein werden. Die Frage, ob die Wagen, etwa die Lowrider der Gangs aus South Central, mit Gimmicks wie hydraulischen Fahrwerken ausgestattet sein werden, wollte er nicht beantworten. Aber keine Antwort ist bekanntlich auch eine Antwort.

Unter Einsatz der Handbremse kann man Fahrzeuge in Sekundenbruchteilen um 180° bzw. 360° drehen. Lenkt man während eines solchen Spins gegen oder rast über eine Rampe, einen Bordstein oder ein ähnliches Hindernis, fährt der Wagen auf zwei Rädern weiter. Der Spieler schießt bei



○ Erst demolieren wir ihm den Laden, dann die Gebissleiste!

Bedarf während der Fahrt aus den Fenstern, und zwar sowohl zur Seite, als auch nach vorne. Ein Autoradio gibt es nicht. Für die musikalische Untermauerung sorgt während des gesamten Spiels ein Soundtrack. Dieser besteht aus eigenen Kompositionen, die – genau wie im Film – mit orchestralen Klängen die Stimmung der entsprechenden Szenen verstärken sollen. Des Weiteren sind verschiedene lizenzierte Tracks bekannter Musiker zu hören. Da die Rap- und Hip-Hop-Szene in L.A. besonders bedeutend ist, wird man hauptsächlich solchen Stücken lauschen.

To protect...

Nick Kang kann neben seiner Dienstwaffe maximal zwei weitere Knarren mit sich führen. Nicht besonders viel – dafür kann er in jeder Hand einen Schießprügel halten. So hat er nicht nur eine extrem große Feuerkraft, sondern kann auch zwei Gegner gleichzeitig anvisieren. Unter anderem könnt ihr Colts, Maschinenpistolen, Sturmgewehre und Schrotflinten benutzen.

Jeder Schusswechsel in True Crime: The Streets of L.A. könnte aus einem Actionfilm stammen. Der suspendierte

Cop feuert aus allen Rohren, duckt sich, rollt sich auf die Seite und springt nach vorne. Gleichmaßen praktisch wie spektakulär ist der Slow-Motion-Jump: Kang macht einen Satz nach hinten, dabei läuft das Spiel in Zeitlupe ab.

Neben dem Autoaim gibt es auch eine Präzisions-Zielloption. Damit könnt ihr Körperteile eurer Gegner und auch Gegenstände aufs Korn nehmen. Dieses Feature, kombiniert mit einer schallgedämpften Waffe, ist besonders während eines Stealth-Auftrags nützlich. Ein offener Schusswechsel wäre fatal. Hier sichern nicht die größten Kaliber, sondern die dunkelsten Ecken und die leisesten Sohlen den Erfolg der Mission.

In True Crime: The Streets of L.A. baut man die Fähigkeiten des Helden nach und nach aus. Besucht der Spieler Schießplätze, verbessert sich sein Umgang mit der Waffe. Zuerst durchläuft man ein einfaches Zieltraining. Hat man dieses bestanden, wartet auf einer anderen Shooting Range bereits die nächste Übung ...

... and serve!

Nick Kang ist Halbasiat und hat daher, was seine Nahkampfqualitäten angeht,



○ Das Schadensmodell der Fahrzeuge lässt keine Wünsche offen.



○ Unvorsichtige Gangster kann Nick als Schutzschild missbrauchen.



○ Erst wenn der Meister besiegt ist, kann man die neu erlernte Technik auch auf der Straße anwenden.



○ Ob und wie True Crime: The Streets of L.A. für Deutschland geschnitten wird, steht noch nicht fest.



einiges auf dem Kasten. In bester Jackie-Chan- und Jet-Lee-Manier verteilt er Fußtritte und Faustschläge, hebelt Gegner aus, schleudert sie durch die Gegend und verdreht ihnen die Gliedmaßen. Aber Vorsicht, eure Gegner wehren sich nicht minder rabiat. Die Kampf-Szenen ähneln jenen klassischer Beat'em Ups und haben den einfachen Hau-drauf-Auseinandersetzungen aus Grand Theft Auto an Anspruch und Abwechslung einiges voraus.

Auch die Nahkampf-Stärke kann der Spieler trainieren. Quer über die Stadt verteilt liegen verschiedene Dojos. In jeder Schule erlernt man neue Techniken, bevor man diese jedoch nutzen kann, muss der jeweilige Meister besiegt werden. Neben den offiziellen Trainingsstätten warten auch eine Hand voll versteckter Dojos. Ausnahmslos alle Techniken kann man jedoch nicht erlernen. Der Spieler muss sich für einige Kampfstile entscheiden.

Die Nahkämpfe zeichnen sich nicht nur durch die knallharte Action aus, auch sind die Animationen der Akteure stets geschmeidig, egal wie kompliziert der Schlag, Tritt oder Haltegriff auch ist. Das haben die Macher mit

dem Motion Capturing erreicht, bei dem sie die Bewegungsabläufe von zehn Martial-Arts-Experten aufgezeichnet, digitalisiert und ins Spiel implementiert haben.

Okay L.A.!

Wie der Name von True Crime: The Streets of L.A. stark vermuten lässt, spielt der Titel in Los Angeles. Die Entwickler haben die gesamte Stadt nachgebaut. Dabei haben Satellitenfotos und GPS-Daten geholfen. Bekannte Gebäude, Einkaufszentren, Tankstellen, Fastfood-Restaurants und öffentliche Plätze wurden ebenso nachgebaut wie sämtliche Häuser, die an den Hunderten von Straßenkreuzungen stehen – alles ist am rechten Fleck. Wer selbst schon einmal in Los Angeles war, wird sich sofort zurechtfinden. Wer hingegen der Stadt der Engel noch keinen persönlichen Besuch abgestattet hat, dürfte ebenfalls keine Orientierungsprobleme haben. Zum einen ist das Straßennetz überschaubar und zum anderen gibt es in L.A. kaum Einbahnstraßen. Zudem werden sowohl eine Karte als auch die Straßennamen eingeblendet.

Wer gerade nicht mit einem Auftrag beschäftigt ist, kann gemütlich durch die Stadt fahren, aber es wird lange dauern, bis er alles gesehen hat. Das virtuelle Los Angeles ist beachtliche 240 Quadratmeilen groß. Zum Vergleich: Vice City hatte 30 und London in The Getaway 40 Quadratmeilen aufzuweisen. Hält man sich weder an Geschwindigkeitsbegrenzungen, noch an Stoppschilder oder Ampeln, dauert es etwa 30 Minuten, bis man von einem Ende der Stadt bis ans andere gefahren ist. Dabei kann natürlich auch mal was zu Bruch gehen. Nichts ist vor den Stoßfängern der Wagen sicher, Gartenzäune, Zeitungskästen, Parkuhren, Passanten oder andere Fahrzeuge müssen dran glauben. Übrigens: Man kann selbstverständlich auch zu Fuß in der Stadt umherwandern und mit ein paar gezielten Schüssen oder Tritten ebenfalls Schaden anrichten.

Nick Kang räumt jedoch nicht nur in den Straßen der Stadt auf. Insgesamt wird es 55 Indoor-Locations geben, von Bars und Nachtclubs bis hin zu Autowerkstätten, Metzgereien und den bereits erwähnten Trainingsstätten. Auch innerhalb von Gebäuden ist so ziemlich alles zerstörbar, was euch vor den Lauf bzw. vor die Faust kommt. Glasscheiben zerbersten ebenso wie Regale oder Kisten.

Ob True Crime: The Streets of L.A. auch die Verkaufsrekorde der GTA-Serie brechen wird, kann man natürlich noch nicht sagen. Das Zeug dazu hat der kommende Action-Kracher von Activision auf jeden Fall. Wir können den Release kaum noch erwarten! ■ ml

BERÜHMTE STIMMEN



Neben Gary Oldman wird unter anderem auch Russell Wong den Charakteren von True Crime: The Streets of L.A. mit seiner Stimme Leben einhauchen. Der Schauspieler war unter anderem in dem Film „Romeo must Die“ zu sehen.



○ Auch während der Fahrt kann man manuell zielen und die Zeitlupen-Funktion nutzen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Luxoflux
Spieler	1	Erhältlich ab	19. September
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

True Crime: The Streets of L.A. macht da weiter, wo GTA und The Getaway aufgehört haben!

SYPHON FILTER

The Omega Strain

DIE EVOLUTION VON
SYPHON FILTER

Syphon Filter 1 • 1999



Syphon Filter 2 • 2000



Syphon Filter 3 • 2001



Syphon Filter:
The Omega Strain • 2003

Nach knapp zwei Jahren Inkubationszeit bereitet sich der Syphon-Filter-Virus auf die PS2-Infiltration vor.



○ Auf dem Radar erkennt ihr Team-Mitglieder und Gegner.

PS2 Als im Jahre 1998 Metal Gear Solid auf der PlayStation erschien und auch James-Bond-Spiele wieder an Qualität und Popularität zulegten, wünschte man sich bei Sony auch einen haus-eigenen Agenten. Aus dieser Idee ist die Syphon-Filter-Reihe mit Agent Gabe Logan entstanden. Entwicklerstudio Ei-

detic (siehe S.48) konstruierte eine Verschwörungstheorie, die genügend Nahrung für Fortsetzungen bot.

Rückblende

Der erste Syphon-Filter-Teil erzählte die Geschichte von Gabe Logan, einem Agenten einer mysteriösen Geheimorganisation, die sich „die Agentur“

nennt. Gabe wird damit beauftragt, terroristischen Gruppierungen den Gar aus zu machen, die einen Virus namens Syphon Filter auf die Menschheit loslassen wollen. Die Geschichte wird aber sehr schnell sehr verwirrend, und so kommt es, dass unser Protagonist zusammen mit Co-Agentin Lian Xing von der Agentur hintergangen wird. Lian wird mit dem Syphon-Filter-Virus infiziert und es folgt ein Wettlauf gegen die Zeit. Im dritten und letzten Teil auf der PlayStation wird die Story dann nochmals komplett durch den Fleischwolf gedreht. Gabe und Lian finden nämlich heraus, dass die Agentur selbst hinter dem Syphon-Filter-Virus steckt, und so kommt es zum Prozess, in dem beide als Zeugen gegen die



○ Schleicht euch an Bösewichter ran und eliminiert sie sang- und klanglos, um kein Aufsehen zu erregen.



○ Wettereffekte, wie hier der strömende Regen in Tokio, unterstützen die Atmosphäre.



⊙ Geratet ihr in einen Hinterhalt, winkt euch schon bald der Sensenmann.

Agentur aussagen müssen. In einer Reihe geschickt gemachter Rückblenden erfährt man so viele Fakten über die Drahtzieher, die hinter den üblen Machenschaften stecken. Im ersten PS2-Spiel möchten die Entwickler Antworten auf viele bislang unbeantwortete Fragen liefern.

Omega was?

Die Handlung von Syphon Filter: The Omega Strain wollte uns Sony noch nicht in allen Details schildern. Bekannt ist bislang, dass die PlayStation2-Premiere die Verschwörungstheorie vervollständigen soll und dass sich der Story-Kreis schließen wird. In Omega Strain soll beleuchtet werden, welche Rolle Mara Aramov in dieser Geschichte spielt. Sie ist eine Auftragskillerin,

die in früheren Syphon-Filter-Teilen die rechte Hand eines Terroristen namens Rhoemer gewesen ist. Ebenfalls bestätigt ist, dass sowohl Gabe, Lian, als auch deren Team-Kollegen Teresa und Lawrence wieder mit dabei sein werden.

Im Spiel kreiert ihr einen eigenen Agenten, der das Team unterstützen soll. Dieser ist Teil der Agentur und ihr selbst könnt, je nachdem wie gut ihr die Missionen erledigt, die Karriereleiter nach oben fallen. Um möglichst schnell nach oben zu kommen, solltet ihr in den Missionen einerseits effizient sein, keine Zivilisten opfern und auch die Umgebungen ein bisschen näher erforschen, als dies das Missions-Briefing vorschreibt. Dadurch könnt ihr hilfreiche Hintergrund-Informationen sammeln und stoßt dabei vielleicht auf sekundäre Missions-Ziele.

Neben Gabe, Lian, Teresa und

Lawrence werden weitere bekannte Gesichter vorkommen, doch es wird auch sechs völlig neue Figuren geben, die im Spiel als Teamleiter agieren. Ihre Funktionen und Hintergründe sollen in Omega Strain ebenfalls ausführlich erklärt werden. Neben den Leuten des eigenen Teams gibt es laut Sony auch „Dutzende Terroristen-Organisationen“ sowie rund 30 Charaktere, mit denen ihr an verschiedenen Punkten des Spiels auf die eine oder andere Art interagieren werdet. Es bleibt zu hoffen, dass man da nicht die Übersicht verliert.

Evolution

Die neuen Möglichkeiten der PS2-Technologie haben auch beim Entwicklerteam Sony Bend Verwendung gefunden. So kommt es, dass die Spielwelten von Omega Strain rund doppelt so groß sind wie die der PSone-Vorgänger. Insgesamt erwarten euch rund 13 solcher Umgebungen, die jeweils in zahlreiche Teile gegliedert sind. Es dürfte also genügend zu tun sein.

Laut Sony gibt es für jede Aufgabe mehrere Lösungswege. Aufgrund der leistungsstarken Hardware sind solche Design-Spielereien möglich und bereichern das Gameplay. Solltet ihr einmal



SYPHON-FILTER-KINOFILM



Die deutsche Firma Boll Kino, die unter anderem an den kommenden Kinofilmen „House Of The Dead“ und „Alone In The Dark“ arbeitet, hat Interesse angemeldet, einen Syphon-Filter-Film zu realisieren und führt bereits die ersten Gespräche mit Sony. Das Stadium der Verhandlungen ist unklar, doch steigt das Interesse der Filmbranche an Handlungen aus dem Videospielbereich zusehends. Im Sommer erwartet uns übrigens der zweite Tomb-Raider-Kinofilm „The Cradle Of Life“, wieder mit Angelina Jolie.



⊙ In düsteren Gassen braucht man ein scharfes Auge, um Feinde erkennen zu können.



⊙ PS-Erfinder Ken Kutaragi stellt Syphon Filter: The Omega Strain erstmals in Korea vor.

WER STECKT DAHINTER?

Marc Blank hat zusammen mit Freunden im Jahre 1979 die Firma Infocom gegründet, die für ihre auf Texten basierenden Adventure-Spiele weltbekannt geworden ist. Für Infocom schrieb Marc unter anderem die legendäre Zork-Reihe, jedoch verließ er Infocom im Jahre 1986, da er mit der Entwicklung der Firma unzufrieden war. Mit Mike Berlyn gründete er acht Jahre später das Entwicklerstudio Eidetic, das zu Beginn nur Kreuzworträtsel für den Apple Newton programmierte. Die ersten Gehversuche auf der PSone scheiterten an Accolades schrecklichem Spiel Bubsy 3D, doch rappelte sich das Team erneut auf und lieferte 1998 den ersten PSone-Hit ab: Syphon Filter. Nach Syphon Filter 2 wurde Eidetic an Sony verkauft und operiert nun unter dem Namen Sony Bend.

SOFTOGRAPHIE AUSZUG

1980	Zork I	Commodore64
1981	Zork II	Commodore64
1982	Zork III	Commodore64
1987	Border Zone	Commodore64/PC
1995	All Star Baseball	PSone/PC
1996	Bubsy 3D	PSone
1999-2001	Syphon Filter 1-3	PSone
2003	SF: Omega Strain	PS2

Mike Berlyn



Marc Blank



SYPHON FILTER AUF DER E3



Laut Sony wird das Spiel erstmals auf der weltgrößten Videospielemesse, der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles Mitte Mai ausführlich zu sehen sein. Die play-Redaktion wird natürlich vor Ort sein um euch die neuesten Infos zum Spiel mitzubringen.

feststecken, könnt ihr auf alternative Lösungswege ausweichen. Doch was wären unsere Agenten ohne die passende Ausrüstung? In Omega Strain gibt es rund 100 verschiedene Waffen und Gadgets, die von normalen Pistolen und Gewehren bis hin zu Nacht-sichtgeräten, Minen und Scharfschützengewehren reichen. Während aktuelle Spiele wie Ubi Softs Splinter Cell sehr stark auf den Stealth-Effekt setzen, besteht Syphon Filter weniger auf Zimperlichkeit. Man kann sich eigentlich meistens den Weg durch die Levels ballern, doch Sony möchte nun auch die Freunde des Schleichens nicht ganz verprellen. In Omega Strain könnt ihr euch nämlich entweder brachial durch die Missionen kämpfen oder versu-

chen, möglichst wenig Aufsehen zu erregen. Selbstverständlich werden die Gegner bei der ersten Variante viel schneller auf euch aufmerksam. Die ausgefeiltere Künstliche Intelligenz werdet ihr schmerzlich spüren, wenn euch ganze Teams in die Mangel nehmen. Hören eure Gegner ein Geräusch, werden sie in die entsprechende Richtung laufen um nachzusehen, wer es verursacht hat. Eine wichtigere Rolle spielt jetzt auch das Licht – wenn euer Schatten gesichtet wird, könnt ihr das mit dem Schleichen vergessen und müsst euch erst mal der Gegner entledigen.

Teamgeist

Der wohl wichtigste Aspekt von Syphon Filter: The Omega Strain ist,

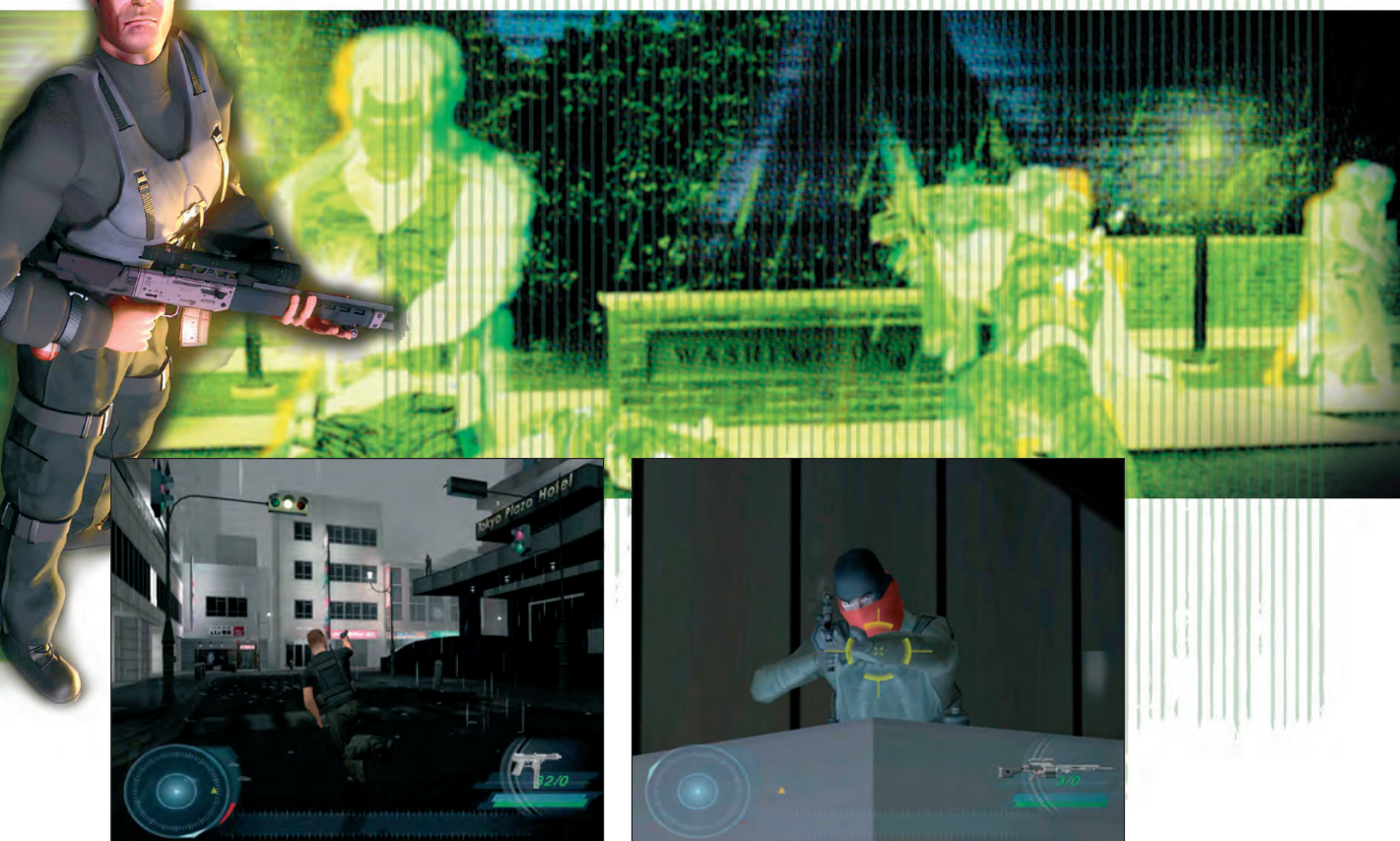
dass das Spiel neben einem Einzspieler-Modus nun auch einen Online-Modus bietet. Hier könnt ihr mit bis zu drei Kumpels gegen die Bösewichter kämpfen. Ihr operiert dabei als Agenten-Team, das gemeinsam Aufgaben lösen kann, die alleine nicht zu bewerkstelligen sind. Beispielsweise könnt ihr euch in zwei Teams à zwei Personen aufteilen. Während ein Duo Gegner ablenkt, können sich die anderen beiden von hinten anschleichen und sie sanft in den Tiefschlaf schicken. Auf diesem Weg werdet ihr Geiseln befreien, Geheimnisse finden und verschiedene alternative Wege eröffnen. Es gibt auch Missionen, in denen ihr gewisse Ziele innerhalb eines Zeitlimits erledigen müsst. Da ist es wichtig, dass ihr



○ Neben Tokio werdet ihr noch weitere Orte entdecken können, doch sind diese noch geheim.



○ Wenn ihr entdeckt worden seid, werdet ihr intensive Feuergefechte erleben.



☉ Lauft ihr seitlich, lassen sich Gegner besonders gut unter Beschuss nehmen.

☉ Mit dem Scharfschützengewehr lassen sich Gegner aus großer Distanz erledigen.

als Team gut funktioniert.

Der Teamgeist wird außerdem dadurch gefördert, dass ihr zum Beispiel einem Kumpel helfen könnt, eine höhere Mauer zu erklimmen. Dadurch kommt ihr an Stellen, die ihr alleine nie zu Gesicht bekommen hättet. Des Weiteren könnt ihr euch die Umgebung zu Nutze machen. Ihr könnt Sicherheitskameras bedienen und so sehen, wo Wachen stationiert sind. Diverse Stromschalter können ebenfalls bedient werden, wodurch ihr euren Teamkollegen z.B. Türen öffnet. Wie schon bei Sony's

SOCOM (siehe Seite 78), werdet ihr über Kopfhörer und Mikrofon mit euren Teamkollegen kommunizieren können, was allem natürlich noch die Krone aufsetzt.

Auch der Einspieler-Modus verfügt über ein kleines Online-Element – wenn ihr das Spiel durchgespielt habt, könnt ihr online gehen und euch alternative Routen, neue Missionen und Boni freischalten.

Facelifting

Hauptkritikpunkt der Syphon-Filter-Rei-

he auf der PSone war, dass nach dem ersten Spiel das Gameplay kaum weiterentwickelt wurde. Als Konsequenz daraus muss Sony nun mit der PS2-Version beweisen, dass nicht nur die Grafiken aufgemotzt worden sind. Diese sehen jedoch bereits sehr ansprechend aus, mit gewieften Licht- und Schatteneffekten, diversen Wetterverhältnissen wie z.B. Regen, Abschnitte in offenen und geschlossenen Umgebungen, sauberen Bewegungsabläufen sowie Missionen bei Tag und Nacht. Der Mehrspieler-Modus dürfte sich schon sehr bald zum Haupt-Verkaufsargument mausern, denn zusammen mit ein paar Freunden muss das Spiel einfach Laune machen. Schaffen es die Entwickler, die neuen Möglichkeiten der PlayStation2 richtig zu nutzen, sie in eine spannende Handlung zu packen und dabei die Spielbarkeit der Reihe beizubehalten, dann dürfte sich Syphon Filter: The Omega Strain auf dem richtigen Weg befinden. ■ AxS

GRÜNES BLUT

Wir alle kennen das Problem, dass in Deutschland regelmäßig Spiele indiziert werden. Bei Syphon Filter war Sony auch ziemlich nervös, da die Entwickler mit Bildschirm-Blut nicht sparsam waren. Um der Problematik der Indizierung vorzubeugen, hat Sony das rote Blut durch grünes Blut ersetzt und bei der Markteinführung des Spiels keine große Werbemaschinerie in Gang gesetzt.



☉ Nicht umsonst gibt es ein Rauchverbot in Tiefgaragen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Sony Bend
Spieler	1-4	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	SCEA/SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.scea.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Mit dem Offline – wie auch den Online-Teil wird Sony einen PlayStation-Volltreffer landen!



SOUL CALIBUR II

Hitverdächtig! Nach vier Jahren meldet sich die Beat'em-Up-Serie zurück!



Die Durchschlagskraft von Heihachis Fäusten ist immens.



Cervantes ist einer der vielen Bonus-Charaktere.



Am 27. März war es in Japan endlich so weit: Namco hat die PS2-Version von Soul Calibur II veröffentlicht. Am ersten Tag bereits wanderten exakt 42.628 Exemplare über die Nippon-Ladentheken.

Wie schon bei Tekken Tag Tournament, Tekken 4 und Virtua Fighter 4 (Evolution) hat der japanische Hardware-Spezialist Hori zeitgleich einen Soul-Calibur-II-Arcade-Stick veröffentlicht. Auf der Oberseite des 3.980 Yen (ca. 35 Euro) teuren, sehr robust verarbeiteten Geräts befindet sich ein Aufdruck mit den vier Newcomern Talim, Cassandra, Raphael und Yunsung. Die Anordnung der Buttons entspricht ungefähr jener des Coin-op-Vorbilds, das am 5. Juli 2002 in den Spielhallen im Land der aufgehenden Sonne debütierte.

SOUL-CALIBUR-II-CONTROLLER (HORI)



Der japanische Hardware-Hersteller Hori hat für Soul Calibur II in Japan einen Arcade-Stick herausgebracht. Verarbeitung und Spielbarkeit sind exzellent. Fans der Serie dürfen sich darüber hinaus über den coolen Aufdruck freuen.

Die Legende lebt!

Was hat Namco zwischen dem 5. Juli 2002 und dem 27. März 2003 getrieben? Man hat sich in erster Linie um die Entwicklung des Weapon-Master-Modes gekümmert. Zur Info: Der opulente Story-Modus – der hieß damals Edge-Master-Mode bzw. Mission-Battle-Mode – ist bereits das Aushängeschild von Soul Edge/Soul Blade (PSone, ab 1996) und Soul Calibur (Dreamcast, 1999) gewesen. Wie anno dazumal geht es auch in der Soul-Calibur-II-Heimversion um die Suche nach dem sagenumwobenen Soul-Edge-Schwert.

Traditionell erzählen mehrseitige Texttafeln die Geschichte von jeweils einem der mehr als 20 Protagonisten. Jede Story ist in zehn Kapitel eingeteilt, um eines davon abzuschließen, muss der Spieler diverse Missionen (deren Anzahl variiert) erledigen. Dazu gehören z.B. das Besiegen eines überproportional starken Gegners innerhalb eines Zeitlimits, der Kampf gegen vier Opponenten hintereinander, das Überstehen einer Runde mit Gift im Polygon-Körper, sprich mit einer schwindenden Energie-Leiste, usw... Die interaktiven Arenen können mit starkem Seitenwind, vereisten Oberflächen, Treibsand, Erdbeben oder Lava-Umrandungen

gen Szenarios stören. Neuerdings bewegt man sich auf vorgeschriebenen Wegen – sowohl auf der Landkarte, als auch in verwinkelten Dungeons. Hier fightet man sich von Raum zu Raum, bis man sich ein Duell mit dem Endgegner liefert. Darüber hinaus gibt es noch geheime Sub- und Extra-Quests.

Magisches Helden-Epos

Bei der Suche nach dem Soul-Edge-Schwert erhält man für jeden gewonnenen Kampf Erfahrungspunkte und Goldstücke. Es gibt 77 (!) Charakterklassen. Angefangen beim Newcomer (Level 0) über Platinum-General (Level 48) bis hin zum Grand-Edge-Master-of-the-Basilisk



Nun-Chaku-Kämpfer Maxi hat einige Schläge seines PSone-Vorgängers Li Long im Repertoire.

Im Gespräch mit Hiroaki Yotoryama, Producer von Soul Calibur II

play: Woher stammt eigentlich der Name „Soul Calibur“?

H. Yotoryama: Es heißt so viel wie „Schwert mit Seele“ und wurde nach dem Schwert Excalibur von König Arthur benannt.

play: In Tekken 4 sah man im Vergleich zu Tekken Tag Tournament spielerisch viele Neuerungen. Was haben Sie sich für Soul Calibur II einfallen lassen?

H. Yotoryama: Wir haben die einzelnen Schlag- und Ausweichvarianten stärker ausgeprägt. Es ist jetzt noch wichtiger, zum passenden Zeitpunkt auszuweichen. Man kann vertikale Schläge jetzt mit einem horizontalen Schlag abblocken. Das

8-Way-Run-System haben wir überarbeitet und Sie können sich jetzt noch leichter mit dem Steuerkreuz bewegen.

play: In den Konsolenversionen (PS2, Xbox, NGC) wird es die Extra-Charaktere Spawn, Link und Heihachi geben. Warum wählten Sie Heihachi für die PS2?

H. Yotoryama: Heihachi ist der populärste und beliebteste Charakter aus der Tekken-Serie.

play: Ist es nicht unfair, einen Unbewaffneten gegen Kämpfer mit Schwertern antreten zu lassen?

H. Yotoryama: Nein, denn Heihachi besitzt die

stärksten Faustschläge in der Tekken-Serie. Niemand kommt an seine Faustschläge heran, so dass er als Gegner eine große Herausforderung darstellt.

play: Jeder Kämpfer besitzt zwei Outfits. Was haben Sie sich für die drei neuen Charaktere einfallen lassen?

H. Yotoryama: Heihachi wird alternativ in einem früheren Tekken-Kampfdress auftreten. Link kämpft in einem roten Dress und Spawn ohne Maske.



⦿ Auf der Landkarte bewegt/kämpft man sich von Symbol zu Symbol.



⦿ Die Special-Moves werden durch eine immense Bildgewalt in Szene gesetzt.

(Level 77). Mit dem Edelmetall kauft ihr im Shop in erster Linie bessere Waffen. Beim Soul-Edge-/Soul-Calibur-Urgestein Mitsurugi steigen von Kapitel zu Kapitel der Anschaffungspreis, aber auch die Durchschlagskraft der Samurai-Schwerter. Mit dem nötigen „Kleingeld“ kauft man sich im Shop u.a. alternative Kostüme, Bilder-Galerien, neue Stages und Spielmodi. Gelegentlich kann man auch mit den verschiedenen Minigames innerhalb der Missionen den Kontostand aufbessern. Beispielsweise kann man um

eine bestimmte Summe Gold pokern.

Vergleicht man den Weapon-Master-Mode von Soul Calibur II im Hinblick auf die Spieldauer mit dem Mission-Battle-Mode von Soul Calibur und mit dem Edge-Master-Mode von Soul Blade/Soul Edge, wird klar: Namco hat sich am anspruchsvolleren PSone-Original orientiert.

Das schwarze Schaf?!

Geteilter Meinung darf man nach wie vor sein über das Intermezzo des Tek-

ken-Oldies Heihachi Mishima. Er ist der einzige Charakter, der in allen Spielmodi, also Arcade, VS Battle, Time Attack, Survival, Team Battle, VS Team Battle, ohne Hieb- oder Stichwaffe auskommen muss (mehr dazu im Interview). Seine Moves stimmen größtenteils mit dem Mishima Style Fighting Karate aus der Tekken-Serie überein. Was bislang aber unbekannt war: Im Weapon-Master-Mode kann man in einigen Kapiteln neue Handschuhe für Heihachi Mishima kaufen. Dadurch wird seine Power deutlich erhöht.

Schließlich hat sich Namco beim dritten Kostüm von Cassandra einen coolen Insider-Scherz erlaubt: Ihr Outfit stammt aus dem Action-Spiel Legend of Valkyrie (jap. Valkyrie no Densetsu), das 1989 als Automat, und 1990 für die PC-Engine-Konsole herausgebracht worden ist. ■ **DG**



⦿ Ring Outs sind möglich, da viele Stages nur auf ein oder zwei Seiten geschlossen sind.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.namco.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Potentieller Hit

Bravo! Soul Calibur II ist ein exzellent spielbares Beat'em Up mit extremer Langzeitmotivation.

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Schon im Alten Rom sind die Fetzen geflogen. Und auch damals haben die Jungs schon richtig hart zugeschlagen!

KONZEPT-ZEICHNUNGEN



○ Mehr als 30 verschiedene Kampfattacken wird euer Held beherrschen.



○ Die Leichen eurer Gegner bleiben am Ort ihres Ablebens liegen.

PS2 In *Gladiator: Sword of Vengeance* sieht Nick Dixon selbst den besten Titel seiner bisher 18-jährigen Laufbahn als Producer. Momentan werkelt ein 32-köpfiges Team der Acclaim Studios Manchester eifrig daran, den Titel auf Beta-Status zu bringen. Wir konnten schon mal einen Blick auf einen frühen Pre-Alpha-Code werfen und wollen euch unsere ersten Eindrücke natürlich nicht vorenthalten.

Die letzte Hoffnung

Im Jahre 106 AD droht das römische Imperium zu zerfallen. Grund dafür: Der beliebte Kaiser Trajan hat überraschend und viel zu früh das Zeitliche gesegnet. Tyrann Arruntius sieht seine Chance und zwingt das einst mächtige Rom in die Knie. Schreckliche und harte Kriege überziehen das Land. Hungersnot und Pest verbreiten sich in Windeseile. Arruntius und seine Lakaien haben sichtlich Freude an der Zerstörung, die sie anrichten. Nachdem auch weite Teile Roms zerstört worden sind, hat man an mehreren Plätzen Kolosseum errichtet, die nur einem einzigen Zweck dienen: Sie werden zum Austragungsort blutiger Wettkämpfe, so blutig, wie sie selbst die römischen Gladiatoren noch nie gesehen haben sollen... Ihr übernehmt die Rolle des Sklaven Thrax, der

von den Göttern auserwählt wurde, das römische Kaiserreich wiederherzustellen.

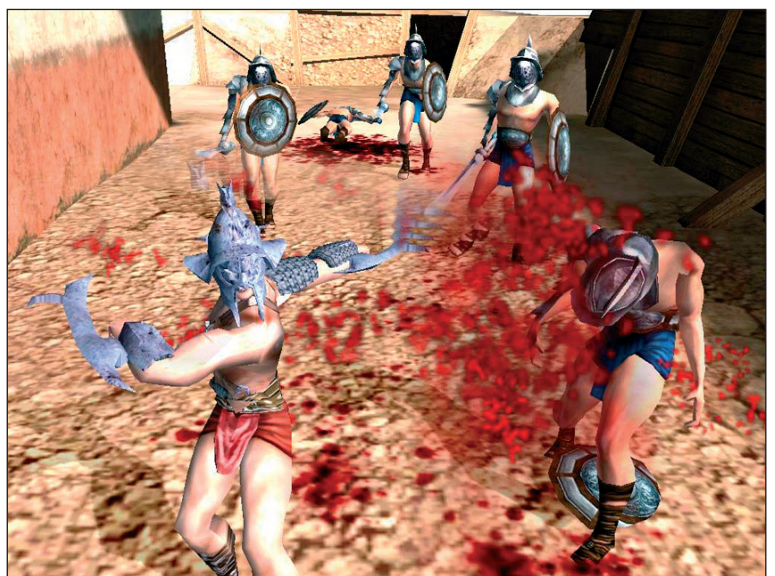
Die Story teilt sich auf in rund 70 Prozent Kampfhandlung und 30 Prozent Abenteuer. Auf euren Reisen setzt ihr auf pure Waffengewalt. Drei Klingen stehen euch dabei zur Auswahl:

Blutiges Rom

Ein paar Unterarmklingen für den Nahkampf, ein Schwert für normale Angriffe und die Axt für lange Distanzen. Jedes „Arbeitsgerät“ kann bis zu fünf Mal aufgewertet werden. Mit der Zeit lernt ihr aber auch neue Moves hinzu, mit denen ihr die Monsterscharen – die allesamt historischer und mythologischer Abstammung sind – auseinander nehmen könnt. Sollten euch ganze Horden auf einmal nötigen, so könnt ihr mit der Lock-on-Funktion einen speziellen

Gegner anvisieren. Durch die blutigen Kämpfe lädt sich zugleich ein Balken auf, der euch, ist er voll, einen Fatality-Move ermöglicht (insgesamt soll es 60 verschiedene Killing-Moves geben). Führt ihr ein solches Manöver aus, wird die gegnerische Kreatur auf brutalste Art und Weise – in einer kleinen Zwischensequenz – regelrecht zerlegt. Dass bei einem solchen Spiel das Blut nur so spritzt, ist beinahe schon obligatorisch. Und es bleibt zudem überall kleben – am Boden, an den Wänden etc..

Die elf Levels sollen dem Durchschnittszocker zehn bis elf Stunden abverlangen. Dabei hat man die Rätsel bewusst sehr simpel gehalten. Für den Anreiz, das Spiel erneut einzulegen, sorgen Arenen und so genannte Jovian-Sky-Stones, die erst beim zweiten Durchgang erscheinen werden. **■ HS**



○ Man hat sich bewusst für ein brutales und blutiges Gameplay entschieden.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Acclaim Studios Manchester
Spieler	1	Erhältlich ab	November
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.acclaim.de

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Grafisch ansprechendes Hack-'n-Slay-Abenteuer, das die blutige Gladiatoren-Thematik voll ausschöpft.

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

Der König der Spielhallen-Beat'em-Ups kehrt in einer überarbeiteten Version zurück.



Die Prügelknaben sind auch diesmal sehr gut animiert.



Insgesamt stehen euch diesmal 15 Schläger zur Auswahl.

PS2 Virtua Fighter 4: Evolution ist bereits seit einigen Monaten in den japanischen Spielhallen vertreten, und inzwischen hat auch die PlayStation2-Version ihren Weg in die Regale der japanischen Videospielhändler gefunden. Allerdings scheinen die Beat'em-Up-Fans derzeit anderweitig beschäftigt zu sein, denn aufgrund der geringen Nachfrage und der hohen Lagerbestände wurde der Titel bereits in manchen Geschäften drastisch im Preis reduziert. So kostet das Stück Prügelsoftware im Gegensatz zum normalen Verkaufspreis von 6800 Yen nur noch 2980 Yen (ca. 23 Euro).

Runderneuert

Dabei hat man sich mit dem neuesten Aufguss der beliebten Virtua-Fighter-Serie mächtig ins Zeug gelegt. Zum einen gehören das lästige Flimmern und die kantigen Charaktere endlich der Vergangenheit an, zum anderen wurden sämtliche Areale überarbeitet. Was sich darin bemerkbar macht, dass nun auf

jeder Stage eine andere Tages- oder Nachtzeit herrscht und sich sogar die Jahreszeiten ändern. Teilweise zieren nun verschiedene Gegenstände die Kulissen und man findet schöne Lighting-Effekte vor, wie beispielsweise auf Jackys Roof Stage. Ferner hat man zu den bekannten Fightern zwei neue Gesichter hinzugefügt. Mu-Tai-Kickboxer Brad Burns und Judoka Goh Hinogami sollen nun für etwas frischen Wind sorgen.

Abermals wurde auch am Trick-Repertoire der bekannten Recken gefeilt. Was für Veteranen der Serie bedeutet, dass sie sich einmal mehr neu einstellen müssen auf ihren jeweiligen „Liebling“. Entweder es wurden ein paar Schläge und Tritte aus der Move-Liste gestrichen, oder neue hinzugefügt.

Tief greifend

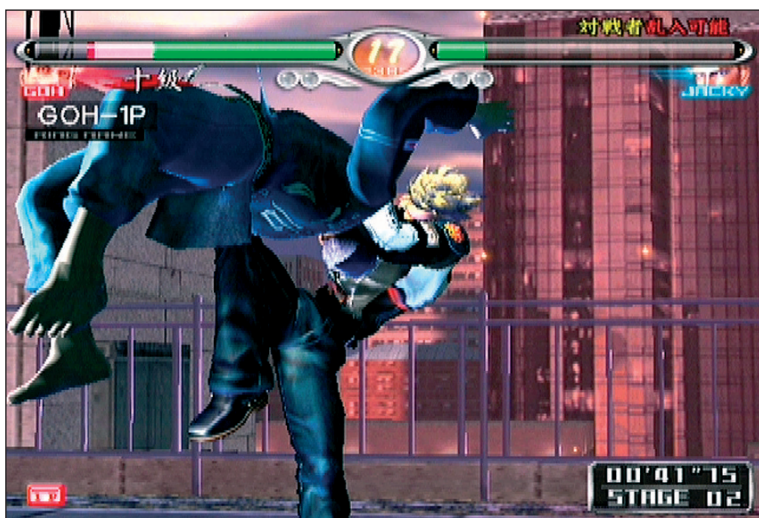
Aber die größte Neuerung, der wohl leider das K.I.-System weichen musste, ist der tief greifende Quest-Mode. Dieser teilt sich auf mehrere Areale auf, die

nach und nach freigeschaltet werden. Auf jedem Gebiet findet ihr fortan unterschiedliche Tournaments bzw. Spielmodi vor. Gewinnt ihr einen Wettbewerb, erhaltet ihr jede Menge Kohle, für die ihr neuen Stuff (Masken, Kopfschmuck, VF1-Charaktermodelle uvm.) im Shop kaufen könnt.

Bevor es ans Eingemachte geht, könnt ihr euch im ausführlichen Trainings-Modus die diversen Schlag-, Tritt- und Wurfvarianten aneignen. Zudem steht euch auch wieder der Arcade-Modus zur freien Verfügung. Wie gehabt gilt es, sich durch neun Runden zu schlagen, um danach in der Bonus-Stage auch den Letzten auf die Matte zu schicken. Mit Virtua Fighter 4: Evolution wird der Kampf um die Beat'em-Up-Krone neu ausgefochten. Wir dürfen gespannt auf den Release im Juni blicken. ■HS

VIRTUA FIGHTER 1 FÜR PS2!?

Im Rahmen des Virtua-Fighter-4-Turniers, das auf der Game Jam Storm stattfand, mussten sich die teilnehmenden Haudegen nicht nur an VF4 messen, sondern auch an einer technisch überarbeiteten Version des Klassikers VF1. Da ein Großteil der Fans begeistert war, fällt Sega-AM2 Producer Daichi Katagiri die Entscheidung leichter, das Spiel tatsächlich zu veröffentlichen. Definitives gibt es aber noch nicht zu berichten. Wir müssen wohl noch eine Weile abwarten.



Bei spektakulären Würfen zoomt die Kamera nahe ans Geschehen heran.



Im sehr ausführlichen Trainings-Modus könnt ihr jede Kleinigkeit lernen.

PLAY-DATEN

Genre	Beat'em Up	Entwickler	Sega-AM2
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Juni
Hersteller	Sega	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.sega-am2.co.jp/vf4evo

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die Virtua-Fighter-Serie war schon immer für taktisch ausgewogene Kämpfe berühmt.

FINAL FANTASY X-2

Wahnsinn! Zum ersten Mal in der Geschichte von Final Fantasy erscheint eine direkte Fortsetzung.



Die Kämpfe sind wahre Effekorgien.



Jede Menge Minigames und Geschicklichkeitsspielen müsst ihr bewältigen.

DIE SACHE MIT DEN KOSTÜMEN



Jedes Gewand birgt 16 unterschiedliche Fähigkeiten (der Weißmagier besitzt beispielsweise diverse Heil- und Unterstützungszauber, der Schwarzmagier hingegen diverse Angriffszauber), die allesamt erst erlernt werden müssen. Man erlernt jeweils nur die Skills des Kostüms, das man im Laufe der Kämpfe trägt. Nach und nach wird man zum wahren Meister seines Berufs. Allerdings nur die Person, die das Kleidungsstück getragen hat. Zieht es ein anderer an, fängt auch dieser bei null an. Es gilt also zu überlegen, wer welche Begabung erlernen soll.

In Japan waren schon nach wenigen Tagen bereits mehr als 1,5 Millionen Exemplare des Spiels über die Ladenheken der Videospielhändler gewandert. Inzwischen ist auch die 1,7-Millionen-Hürde genommen. Da sollte doch genügend Kohle hängen bleiben, um auch uns diesmal eine vernünftige Lokalisierung zu präsentieren.

Kaum zu glauben, aber wahr. Ob man mit dem Sequel zu FFX lediglich den Kontostand etwas anheben möchte, oder ob man wirklich den Fans die

traurige Geschichte von Yuna und Tidus weitererzählen wollte, sei einmal dahingestellt. Wir freuen uns einfach mal, dass die Story nun weitergeht.

Der Traum geht weiter...

...oder auch nicht. War es überhaupt ein Traum? Jede Menge FFX-Begeisterte grübelten darüber, was denn nun mit Tidus passiert sei. Auf diese Spekulationen wird es bei Final Fantasy X-2 Antworten geben. Diesmal erwartet uns nicht nur ein einziges Ende. Je nach-

dem, wie ihr euch durch das Abenteuer schlagt, wird es unterschiedliche Endings zu bestaunen geben.

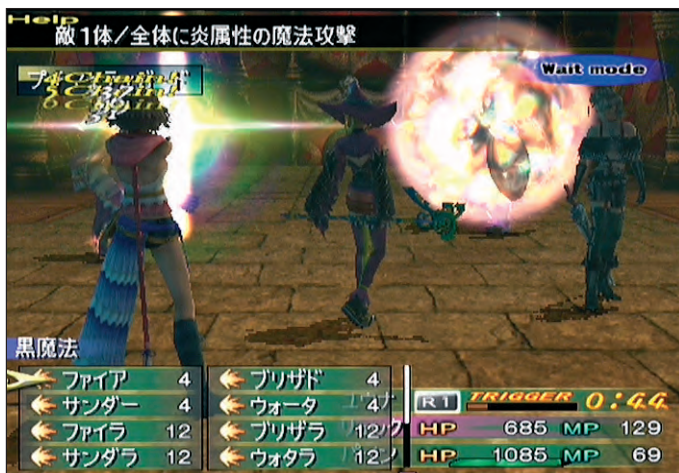
Seit damals sind nun zwei Jahre ins Land gezogen, inzwischen wird Spira von der Technik dominiert. Überall findet man nun Maschinen und anderes Gerät vor. Das gereicht allerdings auch euch zum Vorteil, denn gleich zu Beginn sitzt ihr an Bord der Celcius, eines Luftschiffs. Wenn ihr in der Story vorankommen wollt, müsst ihr lediglich den Active-Links auf der Weltkarte folgen. Die verschiedenen Areale besucht



Hau ruck! Über Stock und über Stein klettert und springt das Dreiergespann.



Wenn ihr eine neue Fähigkeit erlernt habt, erscheint ein Schriftzug über dem jeweiligen Mädel.



● Durch schnelles Drücken der R1-Taste kann Yuna mächtige Chain-Attacks ausführen.

ihr, um dort diverse Side-Quests zu erledigen oder einfach nur so, um eure Charaktere aufzuleveln. Manchmal stellen euch Passanten auch Rätsel, die ihr unbedingt lösen müsst, um in der Story weiterzukommen. Das allerdings ist auf der Weltkarte nicht zu erkennen und daher kann es vorkommen, dass die Übersicht vorübergehend abhanden kommt.

Sexy Trio

Sex sells! Und das hat wohl inzwischen auch Square bemerkt. Denn dieses Mal steuert ihr lediglich die drei Mädels Yuna, Rikku und Paine. Und die sind öfter mal sehr knapp bekleidet (wenn sie nicht gerade in ihrer Unterwäsche im Wasser planschen) und gewähren hin und wieder tiefere Einblicke.

Yuna kann springen und klettern. Das allerdings kann frustrierend sein – wenn ihr nämlich den „Sprungpunkt“ nicht perfekt trifft, tut sich gar nichts. Da wir gerade bei den Mängeln sind,

geht es gleich weiter im Text: Die Framerate wackelt und das vor allem bei den Kämpfen, wie ein Baum im Wind. Das sind zwar immer nur kurze Einbrüche, aber dafür treten sie sehr häufig auf. Zudem gesellt sich ein sehr schwacher Soundtrack. Man merkt sofort, dass Nobuo Uematsu diesmal nicht dabei war. Denn selbst das obligatorische Thema, das nach den Kämpfen stets erklingen ist, existiert nicht mehr in bekannter Form. Die Random Encounters werden wohl niemals abgeschafft werden. Wir werden es euch daher ersparen, uns schon wieder darüber aufzuregen, dass man stellenweise alle zwei Schritte einen Kampf durchstehen muss. Aber es gibt auch Gutes zu berichten.

ATB is back on track

Das Active Time Battle ist zurück. Jede Figur hat im Kampf einen Statusbalken. Erst wenn dieser aufgeladen ist, kann man zuschlagen, einen Zauber aussprechen, Items benutzen oder sich



● Die Kostümwechsel sind grafisch aufwändig inszeniert.

„umziehen“. Allerdings muss man sich bei diesen Aktionen spaten, denn während man im Kampfmenü umherklickt, kann ein Monster kommen, das noch nie etwas von Fairplay gehört hat. Im Options-Menü kann man allerdings eine „Pausefunktion“ aktivieren, die den Kampf anhält, solange man selbst an der Reihe ist. Das Job-System ist ebenso genial (s. Marginalspalte). Insgesamt wird man auf 17 unterschiedliche „Berufe“ zurückgreifen können, vorausgesetzt, man nimmt jeden Side-Quest wahr. Dank des nonlinearen Spielverlaufs kann man sich allerdings Zeit nehmen und sozusagen selbst bestimmen, wann man in der Story voranschreiten möchte.

Grafisch hat sich nicht viel getan. Die FMV-Sequenzen sind abermals der Wahnsinn und die in Echtzeit berechnete 3D-Welt strahlt auf demselben hohen Level wie beim Vorgänger. Die einzigen Mankos sind der erwähnte schwache Soundtrack und die zwar kleinen, aber häufigen Einbrüche der Framerate. ■ HS

DIE SACHE MIT DEN KARTEN



In den Kämpfen kann man auch die Kleider wechseln. Man muss aber zuvor auf einer Karte die freien Felder mit den gewünschten Berufen belegen und sie einem Charakter zuweisen. Fortan kann dieser im Kampf zu diesen Fähigkeiten wechseln. Durch die farbigen Symbole erhält der Träger der Karte zusätzliche Attribute, wie beispielsweise Feuerresistenz etc..



● Ihr kommt auch diesmal in alle aus FFX bekannten Landstriche.



● An der Sternenskala erkennt ihr, den Schwierigkeitsgrad des Areals.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Square
Spieler	1	Erhältlich ab	tba
Hersteller	Square	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playonline.com/ffx2

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Potentieller Hit

Die Geschichte um Yuna und Tidus wird weitergeträumt. Ist es überhaupt ein Traum?

THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Die Geschichte um die Vier Apokalyptischen Reiter: Modern gewandet stürzt sich der gefallene Erzengel Abaddon in den Kampf.



Abaddon auf der Suche nach den Auserwählten.



Die Umgebungen wurden äußerst detailliert ausgearbeitet.

STAN WINSTON



Effekt-Guru Stan Winston („Terminator 2“, „Aliens“, „Jurassic Park“) steht 3DO für das Spiel als Berater für den Bereich Charakter-Design zur Verfügung. Außerdem hat er die Rechte für eine Filmumsetzung erworben. Vielleicht sehen wir ja die Vier Reiter der Apokalypse auch bald im Kino.

PS2 3DO ist eine Firma mit einem mächtig angeschlagenen Ruf, diverse Titel sind bereits versemelt worden. Nun hat 3DO die Möglichkeit, mit The Four Horsemen Of The Apocalypse wieder einiges gerade zu biegen. Die brachiale und gleichermaßen düstere Anmutung des Spiels ist nichts für zarte Gemüter, hier fliegen die Fetzen.

Mystik trifft Moderne

Die Vier Reiter der Apokalypse führen nichts Gutes im Schilde. Jeder der Reiter – Pest, Hungersnot, Krieg und Tod – hat es darauf abgesehen, die Erde zu zerstören. Doch wie das nun mal so ist, es gibt auch Leute, die solch Bösem entgegenreten können. Und einer davon ist der Erzengel Abaddon (das ist hebräisch

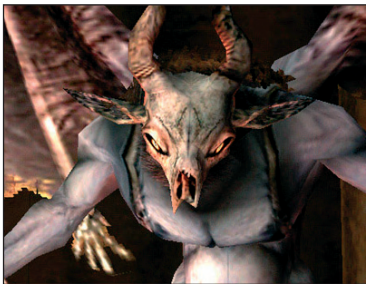
und heißt übersetzt Untergang), in dessen Rolle ihr schlüpfen werdet. Eure Aufgabe ist es, drei Auserwählte zu finden: Jesse Horner ist eine Prostituierte mit einem Herzen aus Gold, Jimmy Ray Flint ist ein Lastwagenfahrer und Serienmörder, der Leuten immer erzählt hat, er habe Dämonen der Unterwelt getötet und keine Menschen – nur Abaddon weiß, dass Jimmy die Wahrheit sagte. Der dritte Auserwählte ist Senator Anderson Scott, ein korrupter Politiker, dessen Hilfe Abaddon brauchen wird, um zusammen mit den anderen Auserwählten die Vier Reiter ausschalten zu können. Das düstere Ambiente wurde von den renommierten Comiczeichnern Simon Bisley (Spider-Man, Heavy Metal 2000, Lobo) und Dave DeVries (X-Men) erschaffen. Kombiniert wird das Ganze mit knallharter Action.

Matrix trifft Hellraiser

Als Abaddon müsst ihr die Auserwählten schützen und zwar könnt ihr dies mit überzeugenden „Argumenten“ wie z.B. Schwertern und Schusswaffen tun. Bei 3DO hat man derzeit den fragwürdigen Ehrgeiz, ein möglichst gewalttätiges Spiel zu erschaffen. Gliedmaßen sollen durch die Gegend fliegen, Blut soll in rauen Mengen fließen und bei Schusswaffen

möchte man möglichst realistische Austrittslöcher der Projektile an den Körpern zeigen – man soll durch die Löcher hindurchsehen können. So genannte Finishing-Moves sollen dann den angeschlagenen Gegnern den Rest geben. Die Prügel-szenen wurden laut 3DO von jenem Team inszeniert, das auch die Stunt-Szenen von The Matrix koordinierte. Insgesamt bietet The Four Horsemen Of The Apocalypse mehr als 18 Levels, die euch durch die Gegenwart, die Post-Apokalypse und durch die Hölle schicken werden. Bisleys Charaktere bekommen ihre Stimmen von bekannten Schauspielern wie Lance „Abaddon“ Henriksen (bekannt aus „Millennium“, „Aliens“), Tim „Satan“ Curry („Rocky Horror Picture Show“). Die Ex-Porno-Queen Traci Lords (heute bekannt aus „Melrose Place“ und „Profiler“) wird ihre Stimme der Reiterin der Pest verleihen.

The Four Horsemen Of The Apocalypse hat ein ambitioniertes Charakter- und Spiel-Design, trotz dem enorm hohen Brutalitätsgrad. Es bleibt abzuwarten, wie gut die Spielelemente schließlich aufeinander abgestimmt sein werden, und ob das Spiel schlicht und einfach Spaß machen wird. Die BPJS wetzt mit Sicherheit ebenfalls schon die Messer. **AxS**



Üble Widersacher warten auf euch.

PLAY-DATEN

PS2

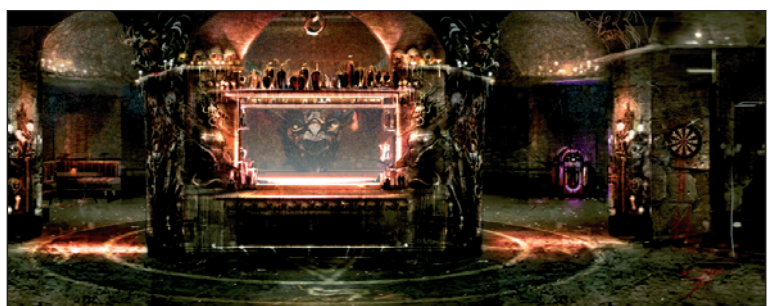
Genre	Action	Entwickler	3DO
Spieler	1	Erhältlich ab	Herbst
Hersteller	3DO	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.3do.com/4horsemen/

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Durchschnittlich

In Anbetracht von 3DOs Vergangenheit sind wir skeptisch, ob das Spiel den Erwartungen gerecht werden wird.



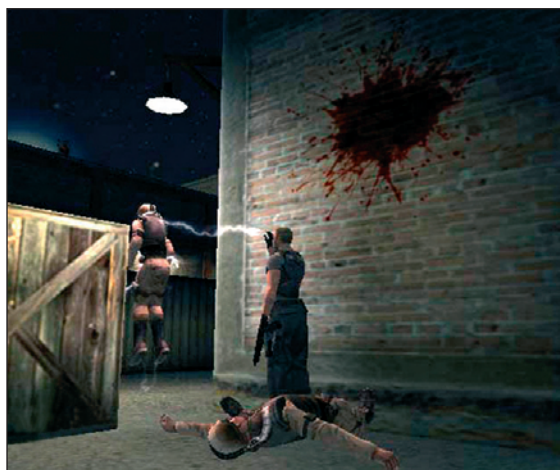
Ausgefeilte Artworks sind das Ausgangsmaterial für die Spielwelt.

ESPIONAGE

Mit Gedanken Berge versetzen oder mit dem Kopf durch die Wand. ESPionage macht's möglich!



○ Wie der Feuerteufel entfacht ihr mit euren Gedanken Feuer.



○ Saugt euren Widersachern den Saft aus und legt sie dann beiseite.

PS2 Mit einem Nachtsichtgerät ein Gebäude stürmen oder mit schwerem Geschütz einen Tanker versenken kann doch heutzutage fast jeder. Der Held in Midways ESPionage verfügt zwar auch über eine Spezial-Ausbildung, doch unterscheidet er sich gravierend von anderen Einzelkämpfern. Nick Geller ist ein geheimer Psi-Agent, der für die U.S.-Regierung arbeitet. Mit Hilfe seiner übersinnlichen Kräfte kämpft er gegen den weltweiten Terrorismus.

Supersoldaten

Als die Terroristengruppe „The Movement“, bestehend aus künstlich kreierten Psi-Soldaten versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen, ist euer Grips

gefragt. In der Rolle von Nick Geller müsst ihr die gefährliche Gen-Brut aufhalten.

Neben einem umfangreichen Waffenarsenal verfügt ihr über sechs unterschiedliche Psi-Kräfte. Benutzt Pyrokinese und setzt alles um euch herum in Brand. Mit Hilfe von Telekinese könnt ihr Dinge bewegen und durch die Gegend schleudern. Aber nicht nur Gegenstände erlernen das Fliegen, problemlos könnt ihr die Fähigkeit auch gegen eure Widersacher einsetzen. Mittels Gedankenkontrolle nutzt ihr feindliche Körper, um überraschend in den eigenen Reihen zuzuschlagen. Zudem verlasst ihr euren eigenen Körper und späht Räume hinter verschlossenen Türen aus. So könnt ihr bevorstehende Aktionen sehr gut planen.

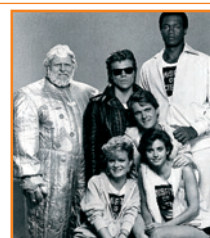
Durchblick

Ihr habt aber nicht nur die Möglichkeit, die feindlichen Psi-Soldaten zu grillen oder gegen Wände zu schleudern, ihr zieht ihnen außerdem ihre Psi-Energie aus den Körpern. Auch euren Augen entgeht nichts, mit der „Aurasicht“ seid ihr in der Lage, Dinge zu sehen, die in der realen Welt nicht sichtbar sind.

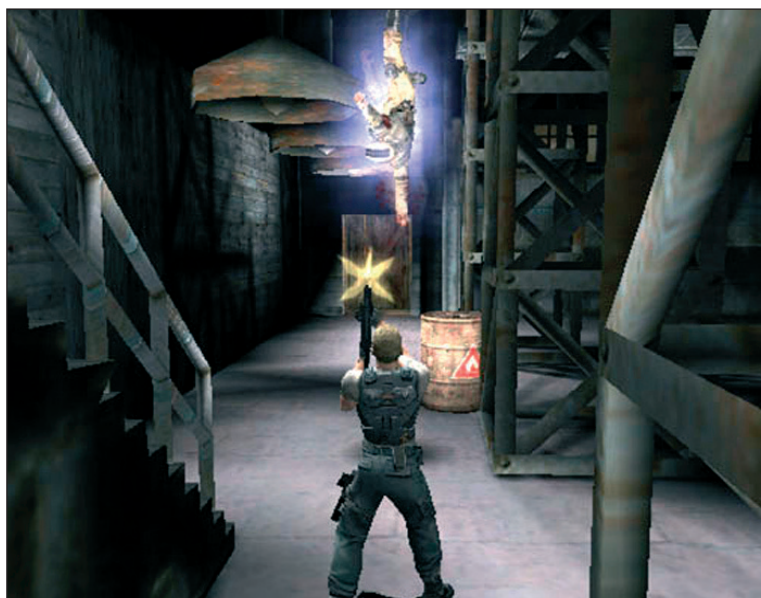
In ESPionage spielen aber nicht nur Nick Geller's übersinnliche Kräfte oder die zahlreichen Waffen eine Rolle. Neben dem hohen Actionanteil legen die Entwickler auch großen Wert auf Stealth-Elemente. So könnt ihr Probleme vornehmlich mit der Knarre aus der Welt schaffen, oder euch lieber ungesehen voranschleichen. Das Leveldesign ist nicht geradlinig und erlaubt somit viele verschiedene Wege, eine Mission zu beenden. Auch die Gegner reagieren auf eure Aktionen und handeln situationsabhängig.

ESPionage erstreckt sich über vier Kontinente und wird in sieben, teils riesige Levels unterteilt sein. Im Laufe des Spiels bekommt ihr durch den Fortgang der Story mehr und mehr Aufschluss über den Hauptcharakter und darüber, wie er an seine Fähigkeiten gelangt ist. **AS**

MISFITS OF SCIENCE



Schon in den 80er-Jahren hat sich die TV-Serie „Die Spezialisten unterwegs“ mit dem Thema „Parapsychische Fähigkeiten“ auseinander gesetzt. Eine Gruppe junger „Mutanten“ hatte sich in der Serie mit ihren übersinnlichen Kräften für das Gute eingesetzt.



○ Telekinese sei Dank. Wirbelt eure Gegner durch die Luft und knallt sie später ab.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.Midway.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Gutes Third-Person-Action-Adventure mit Fähigkeiten, die es bisher noch nie gegeben hat.

UND ACTION

Kino-Guide

Starinterviews

George C

Matrix Reloaded

Planet
MOVIE

...WISSEN, WAS LÄUFT

DAS NEUE GROSSE KINOMAGAZIN

JETZT IM HANDEL.

NUR **2,99 €**

N!

money



XIII

XIII ist nicht nur optisch eine Augenweide. Auch die Story hat's in sich!



Da weigert sich einer zu tanzen. Die M16 wirkt Wunder.

XIII – Die Comics



XIII zählt zu den erfolgreichsten europäischen Comic-Serien. In Deutschland sind mittlerweile 15 Bände beim Carlsen Comic Verlag erschienen.

PS2 Frankreich ist nicht nur für Comics wie „Tim und Struppi“ oder „Asterix und Obelix“ bekannt. Auch die Agenten-Saga XIII erfreut sich hierzulande großer Beliebtheit. Die Serie von Jean van Hamme und William Vance diente als Vorlage für Ubi Soft's gleichnamigen First-Person-Shooter.

Die französischen Entwickler haben sich bei dem Spiel für einen besonderen Grafikstil entschieden. XIII wird der erste Ego-Shooter sein, der im Cel-Shading-Look daherkommt.

Wer? Wo? Was?

Zur Story: Ein Mann wacht verwundet an einem Strand auf und kann sich an nichts mehr erinnern. Nur zwei Anhaltspunkte gibt es auf sein bisheriges

Leben: Auf sein Schulterblatt ist in römischen Ziffern die Zahl 13 tätowiert und neben ihm liegt ein Schlüssel zu einem Schließfach in einer New Yorker Bank. Ohne zu wissen, wo und wer er eigentlich ist, macht er sich auf, Licht ins Dunkel seines Kopfes zu bringen. Der Pass, den er in besagtem Schließfach findet, bringt sein Gedächtnis zumindest wieder ein bisschen auf Vordermann. Gleich nachdem er sich wieder daran erinnert hat, wer er ist, wird XIII vom FBI festgenommen. Ihm wird vorgeworfen, den amerikanischen Präsidenten ermordet zu haben. Mit der unerwarteten Unterstützung von Major Jones gelingt ihm die Flucht. Von dieser jungen Dame erfährt er auch, dass er ein Spezial-Agent ist, der für einen ominösen General, Carrington, arbeitet. Um Antworten

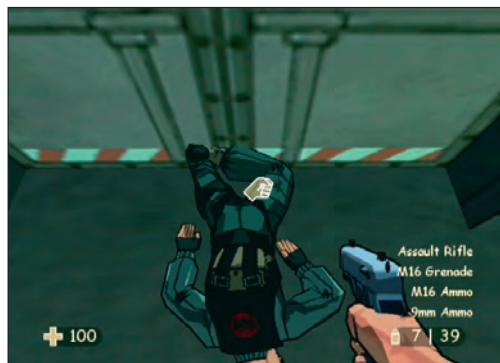
auf all seine Fragen zu bekommen, macht er sich zusammen mit Jones auf die Suche nach diesem Carrington...

Agent mit Köpfchen

Das Spiel XIII wird eine Vielzahl unterschiedlicher Missionen enthalten und euch durch verschiedene Szenarios führen. Je nach Auftrag müsst ihr euch in verschneiten Bergen durch Gegnerscharen kämpfen oder unbemerkt und ohne Schusswaffen durch eine Fabrik schleichen. Erst nach und nach wird das Geheimnis um seine Vergangenheit gelüftet, immer wieder durchlebt der Held Rückblenden. Diese so genannten „Flashbacks“ erlebt ihr in



Und da hats BAOOMM gemacht! XIII weist ein riesiges Waffenarsenal auf.



Leichen sollten nach Munition und anderen Goodies abgesucht werden.



Die Ausrüstung macht's! Mit dem Haken könnt ihr höher gelegene Ebenen erreichen.



Wer glaubt, dass Comic-Figuren nicht bluten können, der irrt sich gewaltig.



Kopfschüsse werden mit kleinen Comicstrips belohnt.

Schwarz-weiß-Episoden. Bei diesen Zwischensequenzen könnt ihr euch aber nicht einfach zurücklehnen. Ihr behaltet die Kontrolle über den Charakter und müsst ihn weiterhin steuern. So bleibt ihr jederzeit Teil der Story.

XIII ist auch nach seinem Gedächtnisverlust noch ein ausgezeichnete Kämpfer und versteht es hervorragend, mit Waffen umzugehen. Im Laufe des Spiels wandern eurem Helden zahlreiche Waffen (Beretta, Shotgun, M16, Uzi, Granaten uvm...) durch die Hände. Sollte mal gerade keine der obligatorischen Wummen greifbar sein, könnt ihr euch herumliegende Gegenstände

schnappen. Zieht euren Widersachern einen Stuhl über die Birne oder funktioniert Glasscherben zu tödlichen Wurfgeschossen um. Es gibt fast nichts, was man nicht als Waffe zweckentfremden kann. Der Protagonist verfügt außerdem über einen sechsten Sinn. Damit könnt ihr herannahende Gegner spielend ausmachen.

Yessssss!

Optisch hebt sich XIII deutlich von seinen Genre-Kollegen ab und wird bei den Ego-Shooter-Fans sicherlich einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Gut animierte Charaktere und die ganz bezeichnenden Laut-Blendungen wie „Nooo!“ oder „Arrr!“ beim Ableben der Gegner oder „Blam!“ und „Boom!“ bei Explosionen, lassen echtes Comic-Flair aufkommen. Zudem läuft das Geschehen recht flüssig über den Bildschirm. Das ist aber auch kein Wunder, denn das Spiel basiert auf einer überarbeiteten und modifizierten Unreal-Engine.

Eine Frage allerdings muss noch gestellt werden: Warum ist XIII nicht

wie angekündigt im Oktober 2002 erschienen? Nach Aussage von Julien Bares ist Sony Computer Entertainment auf Ubi Soft zugekommen und hat angefragt, ob man zusätzlich ein Online-Feature integrieren könnte. Daraufhin musste das Konzept stellenweise über den Haufen geworfen werden, was die Produktion erheblich in die Länge gezogen hat. Nach dem derzeitigen Informationsstand wird XIII nun im September bei uns erscheinen und neben dem Story-Modus auch einen onlinefähigen Mehrspieler-Modus enthalten. Wie diese genau aussehen werden, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten. Klassische Multiplayer-Modi wie „Capture the Flag“ oder „Deathmatch“ werden auf jeden Fall dabei sein. ■ AS

STAR IM EIGENEN SPIEL



Die Entwickler haben es sich nicht nehmen lassen, selbst Rollen im Spiel zu übernehmen. So kann es durchaus sein, dass ihr irgendwann den Producer von XIII über den Haufen schießt.



Schnappt euch einen der Widersacher von hinten und benutzt ihn als Schutzschild.



Dank Cel-Shading ein Genuss! Grafisch ist XIII ein echter Leckerbissen.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Ubi Soft France
Spieler	1-4	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Ubi Soft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubi.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Klasse First-Person-Shooter nach einer berühmten Comicvorlage! Hier überzeugt nicht nur die Cel-Shading-Optik.

THE HOBBIT

Wir waren exklusiv für euch bei der ersten Präsentation der PlayStation2-Version von The Hobbit.



○ Mehrere Sub-Quests sorgen für Abwechslung.



FÜR SAMMLER



Hersteller ToyBiz
www.marvel.com/toybiz hat
dem bedauernswerten Gollum
bzw. Smeagol endlich auch
eine Action-Figur gewidmet.
Die Figur ist 15,2 cm groß und
lässt sich sogar bewegen.

PS2 Jahrzehntlang galt die Roman-Trilogie „Der Herr der Ringe“ von John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) als unverfilmbar. Obwohl es bereits einen Zeichentrickfilm (Der Herr der Ringe, 1977, Regie Ralph Bakshi, Musik Leonard Rosenman) gibt, der sich der Geschichte aller drei Teile annimmt. Seit Ex-Splatter-Regisseur Peter Jackson („The Frighteners“, „Heavenly Creatures“) die drei Bücher, „Die Gefährten“, „Die zwei Türme“ und „Die Rückkehr des Königs“, auf Zelluloid gebannt hat, gilt diese Aussage endgültig als widerlegt. Die epischen Bilder um Frodo, Sam, Gandalf, Aragorn, Legolas und den Ring haben welt-

weit eine wahre Herr-der-Ringe-Hysterie ausgelöst.

Tolkien und kein Ende

Mit Der Herr der Ringe: Die Gefährten (Surreal Software) ist bei Vivendi Universal im vergangenen Jahr das erste Tolkien-Spiel für PlayStation2 erschienen. Im Bestreben, das Spiel so nahe wie möglich an die Romanvorlage anzulehnen, vernachlässigten die Entwickler fatalerweise das Gameplay. Das Spiel konnte nicht mit dem hohen Niveau der Bücher mithalten und verblasste neben dem Action-Spiel Der Herr der Ringe: Die zwei Türme von Electronic Arts. Dieses zog mit seinen Originalszenen aus dem gleichnamigen

Film Hunderttausende Spieler in seinen Bann.

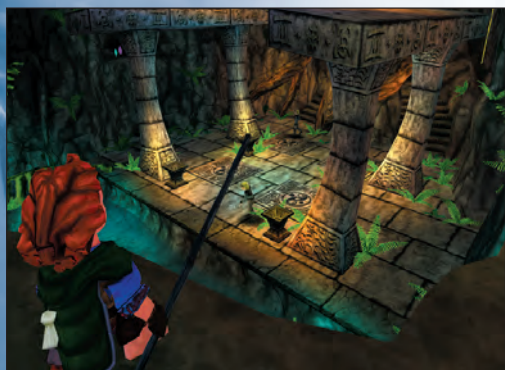
Inevitable Entertainment widmet sich mit The Hobbit der Vorgeschichte der weltbekannten Trilogie. Eigentlich hatte J.R.R. Tolkien das Buch für seine eigenen Kinder geschrieben, hat es aber 1937 dann doch veröffentlicht. Die eingängige Geschichte sollte das Fundament für die drei folgenden Romane werden. The Hobbit ist nach der Bibel das meistverkaufte Buch unserer Zeit. Als erstes deutsches PlayStation-Magazin wurden wir von Vivendi Universal exklusiv zur ersten Präsentation von The Hobbit in ein Londoner Kino eingeladen. Adam Kahn, Bey Bickerton und Troy Skinner von Inevitable Entertain-



○ Bei seinem Abenteuer begegnet Bilbo vielen Freunden und Feinden. Mit Freunden dürft ihr euch unterhalten.



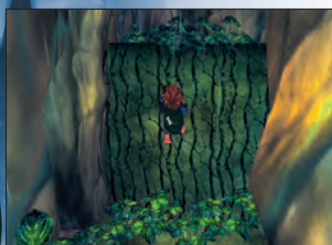
○ Willkommen in Beutelsend. Hier beginnt das Abenteuer des kleinen Hobbits.



Die Rätsel bewegen sich auf niederem Niveau.



Natürlich hat Bilbo auch sein Schwert Stich zur Hand.



Bilbo kann sich nicht nur an Lianen schwingen, sondern auch an Wein klettern.

ment zeigten erste Spielszenen auf der riesigen Leinwand des Curson Street Cinemas. Später durften wir dann selbst das Pad in die Hand nehmen, um uns einen Eindruck von der Spielbarkeit des Adventures um den Hobbit Bilbo zu machen.

Die Vorgeschichte

Was also ist alles vor dem Aufbruch der Gefährten geschehen? Bilbo Beutlin führte ein wenig aufregendes Leben in Beutelsend – bis zu dem Tag, an dem der Magier Gandalf mit 13 Zwergen im Schlepptau das kleine Dorf besucht. Folgende Nachricht bringt er mit: Ein böser Drache hat den Zwergen ihren Schatz gestohlen. Für den gelangweilten Bilbo eine gute Gelegenheit, endlich ein Abenteuer zu erleben. Also macht sich der Halbling kurzentschlossen auf, den Zwergen-Schatz zu finden. Das PlayStation2-Adventure

führt den Spieler dabei an viele aus dem Kinderbuch bekannte Orte. Die Designer haben weit über 100 Charaktere für das Spiel gezeichnet und beinahe alle Wesen und Kreaturen werden im Spiel mit Bilbo sprechen. Um die kindlich-naive Atmosphäre des Buchs in das Spiel zu übertragen, hat man sich die Mühe gemacht, alle Dialoge im Spiel zu synchronisieren. In der deutschen Fassung werden die Bewohner Mittelerde also in Deutsch zu Bilbo sprechen.

Neben den Wesen aus dem Buch haben sich die Entwickler noch einige neue ausgedacht und diese zum Leben erweckt. Zum Beispiel muss sich Bilbo im Wald mit fiesen Gewächsen herumschlagen, die explosive Sporen verschießen, sobald sie den kleinen Hobbit entdecken. Der naturverbundene Halbling kann sich bestimmte Pflanzen aber auch zu Nutze machen. Um Abgründe zu überwinden, schwingt er sich an Lianen und Weinranken über Schluchten hinweg. Doch Vorsicht, es gibt verschiedene Sorten! Einige fungieren als Lift und heben Bilbo in luftige Höhen, andere wiederum reißen nach wenigen Sekunden, was einen Sturz in die Tiefe zur Folge hat.

Mein Schaaaaatzzz...

Einer der frühen Höhepunkte im Spiel dürfte die Begegnung mit Gollum wer-

den. Wie Kenner der Ringsaga wissen, hat das bedauernswerte Wesen den Ring vor langer Zeit gefunden und ist ihm verfallen. Erst wenn Bilbo selbst den Ring besitzt, kann er sich diesen auch zu Nutze machen. Wann immer er den Ring über seinen kurzen Finger streift, wird er für eine zeitlang unsichtbar und kann sich unbemerkt an besonders garstigen Widersachern vorbeischieben.

Neben der GameCube-Fassung machte die PlayStation2-Version eine hervorragende Figur. Die Grafik unterschied sich nur unwesentlich und ganz subjektiv hatten wir sogar den Eindruck, dass die PS2-Grafik etwas schärfer und irgendwie kontrastreicher war als die auf dem GameCube. Analog zum Buch ist auch das PlayStation2-Abenteuer für die jüngere Zielgruppe konzipiert. Das heißt, weder die Rätsel noch die Kämpfe dürften erfahrene Adventure-Spieler wirklich fordern. Trotzdem ist zu erwarten, dass auch erwachsene Tolkien-Fans einen Ausflug in die Jugendjahre des Bilbo Beutlins unternehmen werden. **IMK**

INEVITABLE



Die Entwickler aus dem texanischen Austin haben auch den Online-Shooter Tribes: Aerial Assault für PlayStation2 entwickelt. Während eines Interviews für die nächste PlayTV-Ausgabe erzählte uns CCO Bey Bickerton, dass einige der ehemaligen Turok-Evolution-Entwickler inzwischen für Inevitable und auch an The Hobbit arbeiten. Hoffentlich ist das ein gutes Zeichen!



Die PlayStation2-Version steht dem GameCube-Spiel in nichts nach (Screenshot GameCube).



Diese garstige Riesenspinne lauert im Bodennebel auf einen Hobbit-Happen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Inevitable Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	Sommer 2003
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.de

65% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

The Hobbit hat das Zeug, auch ältere Abenteuerer zu begeistern. Grafik, Umfang und Gameplay übertreffen Die Gefährten bei weitem.

GHOSTHUNTER

Sony Cambridge will das Horror-Genre aufmischen. Weg von Klischees, hin zu nervenzerreißender Spannung.



○ Babys sind nicht immer harmlos.



○ Die Grafik von Ghosthunter verwöhnt das Auge.

DIE STIMME, DIE MICH RIEF



Wie auch schon in *Primal* werdet ihr in *Ghosthunter* die Stimmen von bekannten Schauspielern hören. Michael Gambon, der den verstorbenen Richard Harris im kommenden *Harry-Potter*-Film ersetzen wird, wird ebenso zu hören sein wie Joe Morton, der unter anderem in „Smallville“ mitspielte und in „Terminator 2“ Miles Dyson verkörperte.



○ Unserem Helden ist mulmig, auch außerhalb der Schule.



○ Ghosthunter protzt mit beeindruckenden Licht- und Schatteneffekten...

sich mit Morden befasst. An seinem neuen Arbeitsort führt ihn eine Kollegin zu einer verlassenen Schule, in der vor zwei Jahren grausame Morde geschehen sein sollen. Nun soll es dort spuken. Lazarus nimmt die Aussage der Arbeitskollegin zunächst nicht wirklich ernst – er glaubt, dass man ihn als Neuvankömmeling an seinem ersten Arbeitstag ein bisschen verschaukeln wolle. Nur wenig später geht er zurück zur Schule, um sich dort noch einmal genauer umzusehen. Dann passiert es: Er entdeckt im Innern der Schule mysteriöse, geheime Apparate, drückt einen falschen Knopf und löst dadurch eine

Kettenreaktion aus, die den Verlauf der Geschichte fortan vollständig dominieren wird.

Auf Geistersuche

Wie ihr euch denken könnt, spukt es an der Schule wirklich, und zwar erheblich. Wie muss man sich den Ablauf einer Mission in diesem Spiel vorstellen? James Shepherd, Creative Director von SCE Studio Cambridge (siehe Interview), erklärt uns anhand eines Beispiels: „Natürlich variieren die Missionen stark. An einer Stelle muss sich Lazarus durch den Forschungstrakt der Schule kämpfen, in



○ ...Lazarus, der neue Anti-Held, mit beeindruckenden Geisterwummen.



❶ Diverse finstere Geister wie diese warten schon sehnsüchtig auf euch.

dem es von Poltergeistern nur so wimmelt. Er muss das Equipment in den Räumen so einsetzen, dass die Geister sichtbar werden. Wenn ihr euch an den Film „The Hollow Man“ erinnern könnt, wisst ihr, wie das gemeint ist. An einer Stelle warten gleich mehrere Todesengel auf euch – schnelle, tödliche, fliegende Geister – und zwar in einem Bereich der Schule, in dem der Strom ausgefallen ist. Ihr seid also Jäger und Gejagter, allein eure Fackel und das Mondlicht sind Verbündete und werden euch leiten. Habt ihr auch diese Passage gemeistert, wartet ein Rätsel in der geisterverseuchten Bibliothek auf euch. Hier findet ihr Bücher, die Welten beschreiben, die ihr selbst bald darauf besuchen werdet. Ihr besteht reine Kampfeinlagen, reine Rätselabschnitte und solche Szenen, in denen beide Elemente vermischt sind.

Wie fängt man einen Geist?

Einer unserer ersten Gedanken: Ghostbusters! Und damit sind wir nicht komplett falsch gelegen. Lazarus bedient

sich diverser Techniken, um die Geister einzufangen. Zum einen hat er eine so genannte „Capture Grenade“. Das ist eine Art Frisbee, den man in den Geist hineinwerfen muss, um ihn in die Welt der Lebenden ziehen zu können. So nehmen manche Geister feste Gestalt an, dann kann man sie erschießen, andere wiederum transformieren sich in diverse Formen und Figuren. Die Schwierigkeit liegt laut Shepherd darin, die Granate in den Geist zu bringen: „Es kann ganz schön knifflig werden, denn die Auswirkungen der Granate auf jeden Geist sind unterschiedlich.“ In Lazarus Jones' Waffenarsenal finden sich nur die schärfsten Geräte: Und das wären konventionelle Waffen, die Geistern nur dann Schaden zufügen, wenn die Granate platziert ist, außerdem so genannte Spektralwaffen, die mit Geisterenergie funktionieren. „Eine der besten Waffen ist das Geisterlasso“, erklärt Shepherd. „Es hat zwei Feuerarten: Zuerst schießt ihr einen Lichtstrahl auf den Geist, um ihm Energie zu entziehen und dann wird ein Angelhaken geschleudert, der sich an Energiequellen des Geistes fest-

Interview mit James Shepherd, Creative Director, SCEE Studio Cambridge

play: Interagiert Lazarus mit anderen Figuren? Gibt es gelegentlich noch andere spielbare Figuren?

JS: Lazarus trifft auf diesem Horrortrip viele Figuren. In jeder Spielwelt gibt es eine große Anzahl Geister, die bekämpft und gefangen werden müssen. In jedem Reich gibt es aber auch Figuren, die Lazarus helfen werden, die an seiner Seite kämpfen oder ihn eine gewisse Zeit begleiten. Ob es andere spielbare Figuren gibt, möchte ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht beantworten (lacht).



play: „Lazarus“ klingt ein bisschen nach Anti-Held. Ist das eure Antwort auf die Schwemme von Superhelden, die es derzeit gibt?

JS: Die meisten Videospielhelden haben nie Angst und sind Machos. Lazarus ist genau das Gegenteil. Er ist fehlbar, sehr kommunikativ und trotzdem immer noch cool. Wir beschreiben ihn immer als Bruce Willis oder Will Smith im Körper von Brad Pitt.

play: Einige Monster sind ja nicht gerade für zarte Gemüter gemacht.

JS: Genau. Es gibt z.B. ein riesiges Monster, das aus den Innereien eines Riesenkrokodiles erbrochen wird. Und es gibt Geister-Mädchen, die kleine Teddybären mit sich herumtragen. Plötzlich verwandeln die sich in riesige Teddys, die mit einer kleinen Mädchenpuppe um sich schlagen, während Plüsch-Eingeweide heraushängen. Wir bei SCEE Studio Cambridge mögen solche Gruseleien und wollten sie schon lange in einem Videospiel umsetzen.

krallt. Der Spieler wird daraufhin durch den Level gezogen.“

Wer das alles noch harmlos findet, wird sich über die Geister selbst freuen. Kreaturen greifen euch aus der Dunkelheit an, ihr hört das Geräusch von schreienden Kindern durch bizarre Korridore hallen. Leere Räume können sich schlagartig verändern und ihr erblickt verwesende Körper verstorbener Geister neben euch auf dem Boden. Daraufhin beugt ihr euch vielleicht darüber um die Kreatur näher zu begutachten und just in diesem Moment schwingt sich ein Arm aus dem leblosen Körper nach oben, aus dem noch eine Kettensäge herausragt. „Ghosthunter ist eine Horrorgeschichte rund um Paranoia“, schließt Shepherd ab. Bei uns steht Ghosthunter mittlerweile auf allen Wunschzetteln für Weihnachten. ■AxS



❷ Teddybären haben schon in so manchem Horrorfilm für Spannung gesorgt.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure/Horror	Entwickler	SCEE Studio Cambridge
Spieler	1	Erhältlich ab	Ende 2003
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation-europe.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Potenzieller Hit

Nichts für schwache Nerven: Diese Geisterjagd lässt euch garantiert das Blut in den Adern gefrieren.

AMPLITUDE



Suchtgefahr! Der FreQuency-Nachfolger rockt offline wie online das PS2-Haus!



Die Anordnung der einzelnen Sound-Steine ist nun logischer.



Online kann man auch die Remixes anderer User spielen.

HARMONIX MUSIC SYSTEMS INC.



Bevor das Unternehmen mit FreQuency im Jahr 2001 einen PS2-exklusiven Hit landete, hat Harmonix beispielsweise Musik-Attraktionen für Freizeitparks in den USA entwickelt. Dazu gehört auch CamJam. Durch eine besondere Kamera-Technik wurde eine Person in einen Videoclip projiziert. Allein durch die Körperbewegungen konnte man dann musizieren.

PS2 Smash-Hit! Bereits mit FreQuency landete der US-Entwickler Harmonix im Spätherbst 2001 einen Volltreffer. Die Folge waren bergeweise Preise und Auszeichnungen. Darunter auch ein 2001er-Award der British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) in der Kategorie „Games: Console: Lifestyle and Leisure“. Populäre Interpreten aus der House-, Rap-, Trance-, Drum- und Alternative-Rock-Szene waren in diesem PlayStation2-Titel vertreten. Das Breitband-Modem macht's jetzt möglich: Seit der Markteinführung des Network-Adapters in den USA im Sommer 2002 kann man FreQuency oben drein online spielen.

PS2-Hitparade

Im Gegensatz zu FreQuency setzt sich das Line-up bei Amplitude aus richtigen Chartbreakern zusammen, wie etwa Garbage, Blink 182, Papa Roach, Slip-

knot, Run DMC, Weezer, Pink, Herbie Hancock und anderen. Und bei Heimkino-Besitzern dröhnt der Sound im Dolby-Prologic-II-Format aus den Lautsprechern. Grundlegend geändert hat sich das Design der Tonspuren. Harmonix wandelte den klaustrophobisch anmutenden, achteckigen Tunnel in eine sehr übersichtliche, gewölbte Strecke um. Die knallbunten Hintergrund-Effekte lenken nun nicht mehr vom Spielgeschehen ab, sondern harmonisieren mit den Melodien. An manchen Stellen laufen sogar kleine Video-Clips ab.

Nahezu unangetastet hat man das Spielprinzip gelassen: Abermals muss man mit den L1-, R1- und R2-Buttons auf der in Takte unterteilten Spur unterschiedlich angeordnete „Steinchen“ treffen. Dadurch wird Note für Note bzw. Instrument für Instrument ein Lied aufgebaut. Die Optimierung: Timing-Fehler bei der rhythmischen PS2-Fingerakrobatik wer-

den großzügiger verziehen.

Melodien für Millionen

Amplitude ist im Einzelspieler-Modus in die Bereiche Neotropolis, Beat Factory, MetacLOUDs, Elektro Kore und Blastlands unterteilt. Jedes Areal entspricht einem anderen Musikstil. Mit dabei sind drei frei wählbare und zwei Bonus-Tracks. Auto Blaster, Freestyler, Score Doubler, Slo-Mo – mit diesen teilweise neuen Power-ups sammelt man während einer Session abermals Highscore-Punkte und hält die Energy-Leiste im grünen Bereich.

Die Multiplayer- und die Online-Funktion sind nahezu identisch. Ein bis vier Musik-Freaks können offline, aber auch via Network-Adapter im Game-Mode ihr Geschick messen. Im amüsanten Duell gibt eine Person die Beats vor, die andere muss sie nachspielen und dann umgekehrt. Die Grundmelodie wählt man aus den ca. 30 verfügbaren Musikstücken. **■ DG**



Diesmal erklärt das Training alle Details.



Amplitude wird im Herbst in Deutschland erscheinen.

PLAY-DATEN

Genre	Musikspiel	Entwickler	Harmonix
Spieler	1-4	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Grandioses Musikspiel mit Online-Support und erlesenen Interpreten.

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Nehmt Buffy mal vier, potenziert die Zahl der Untoten und erhöht die Feuerkraft der Jäger – heraus kommt ein Monstergemetzel der klassischen Art.



○ Diese Lichteffekte schüren schon jetzt die Vorfreude.



○ Wer stirbt, tritt in die große, böse Armee der Finsternis ein.

PS2 Als vor etwa einem Jahr die vier Zombiejäger Spenser „Deuce“ Wyatt, Samantha Alexander, Cassandra Cheyung und Pater Esteban Cortez in „Hunter: The Reckoning“ auf der Xbox und dem GameCube ihrem blutigen Tagwerk nachgingen, war im Anschluss die Schelte groß: Schlechte Kamera, zu geradlinig, zu wenig Atmosphäre, zu wenig Rahmenhandlung. Man metzelte sich von einem Level ins nächste, bezwang hie und da einen Boss und legte am Ende den großen Oberzombie schlafen. Die Kritik verhallte nicht ungehört. Im Sequel „Hunter: The Reckoning Wayward“, das Ende 2003 exklusiv für die PS2 erscheinen soll, werden die meisten Vorschläge der Spieler umgesetzt, während die bewährten Features erhalten bleiben.

Die Guten ins Töpfchen...

Ihr steuert eure Spielfigur mit beiden Sticks, mit dem einen die Bewegungen, mit dem anderen die Waffen. Die Spiel-

ansicht wird ebenfalls beibehalten, aber ohne die Macken des Vorgängers. So viel zum Bewährten. Von dem Ich-balle-re-mich-von-Level-zu-Level-Spielprinzip haben sich die Entwickler von High Voltage Games verabschiedet. Wie sich das Spiel entwickeln wird, wollen sie ganz euch überlassen. Das Werkzeug, mit dem sie das gewährleisten wollen, heißt „Hub-System“. Vor jedem Einsatz findet ihr euch in eurem „Hub“, wieder, sozusagen in eurem Apartment, vollständig ausgestattet mit Trophäenraum, Entertainment-System und Besprechungszimmer. Darin sollt ihr nicht nur auswählen, welche der zur Verfügung stehenden Missionen ihr angeht, ihr werdet auch einen Überblick über die bereits erreichten Missionsziele bekommen. Da in jedem Level mehrere Aufgaben auf euch warten, behaltet ihr so den Überblick über das Erreichte. Ein weiterer Mehrwert dieses Systems soll die erhöhte Motivation zum erneuten Durchspielen sein, da sich die Missionen, je nachdem in welcher Rei-

henfolge ihr sie spielt, anders entwickeln.

... die Schlechten ins Kröpfchen

Eine weitere Neuerung gegenüber dem Vorgänger werden RPG-Elemente sein, ihr könnt eure Jäger nach einem erfolgreichen Level jetzt aufwerten. Da das aber auch bedeuten kann, dass euer Lieblingscharakter sich mit der Zeit zum Superhelden entwickelt, während die inaktiven Charaktere mit den alten Fähigkeiten vor sich hin dümpeln, erhaltet ihr so genannte „passive Erfahrung“. Trotzdem solltet ihr die anderen Spielfiguren dann und wann zum Zuge kommen lassen.

Alternativ könnt ihr auch gemeinsam mit einem Kumpel spielen, denn vorgesehen ist auch ein Zweispieler-Modus, in dem ihr gegen noch mehr und noch schwierigere Gegner ankämpft. ■ **MS**

DAS VORBILD:
JÄGER – DIE VERGELTUNG



Das Computerspiel basiert auf dem gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel „Jäger – die Vergeltung“, das in der „World of Darkness“-Spielwelt des Verlags „White Wolf“ angesiedelt ist.



○ Gewöhnt Euch an solche Szenen! Die Zombies treten immer in Horden gegen euch an!



○ Ein seltener Anblick: Ihr steht hier nur einem Untoten gegenüber.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	High Voltage Games
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Herbst 2003
Hersteller	Vivendi Universal Games	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.hunterthereckoning.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Die Entwickler haben sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und Besserung gelobt. Obs was gebracht hat? Wir werden sehen...

WALLACE & GROMIT

Project Zoo



Jump'n Run mal anders: Intellektueller Klamauk aus England für die PlayStation2.



Wallace erfindet für Gromit neue Ausrüstungsgegenstände.



Wallace eilt Gromit auf Knopfdruck zu Hilfe.

FRONTIER DEVELOPMENTS



Gegründet wurde das Unternehmen 1994. Geführt wird Frontier von Branchen-Veteran David Braben. Er hat zusammen mit Ian Bell zwischen 1982 und 1984 die Space-Combat-Simulation Elite programmiert. Bereits damals konnte man interstellaren Handel treiben und sich oben-drein spannende Weltraum-schlachten liefern. Mehr als eine Million Exemplare wurden seinerzeit für den BBC-Micro-Computer, C64, Amiga etc. verkauft. Derzeit befindet sich ein Game-Boy-Advance-Remake in der Mache. Auch an Elite 4 für PS2, Xbox und GameCube wird angeblich gearbeitet.

PS2 Die Geschichten des Oscar-gekrönten Duos Wallace & Gromit werden für die PlayStation2 umgesetzt. Ihr Erfinder, der Engländer Nick Park, bekam für die Kurzfilme „Wallace & Gromit – Die Techno-Hose“ (1993) und „Wallace & Gromit unter Schafen“ (1996) von der Academy of Motion Pictures zwei der goldenen Trophäen überreicht.

Übrigens: Nach dem Kinofilm „Chicken Run – Hennen Rennen“ (2000) – wurde von Blitz Games für PSone programmiert – kommt 2004 „Wallace & Gromit: The Great Vegetable Plot“.

Tierisches Vergnügen

Während die Herstellung eines Stop-Motion-Films mit den Knetfiguren im Kinoformat mehrere Jahre dauert, arbeitet der englische Entwickler Frontier Developments seit rund einem Jahr am Jump'n Run Wallace & Gromit: Project Zoo. Für das Spiel wurde eine komplett neue Storyline entwickelt, in Kooperation mit den in Bristol ansässigen Aardman Studios, denen die Rechte an den Kult-Charakteren gehören.

Die Überraschung: Statt des tollpatschigen Erfinders Wallace steuert man dessen cleveren Hund Gromit. Der Vierbeiner muss in einem Zoo die Jungtiere befreien, die der verrückte Pinguin Feat-

her McGraw entführt hat. Der miese Polarvogel erpresst damit deren Eltern. Sie sollen mit der Diamond-O-Matic-Maschine Diamanten produzieren.

„Wallace & Gromit“-Erfinder Nick Park und sein Team haben die Macher des PlayStation2-Titels bei der Erstellung der Animationen beraten. So entsprechen alle Gesten, Mimik und Bewegungsabläufe jenen der populären Plastilin-Vorbilder. Park hat zudem neue Gestalten kreiert. Die könnt ihr u.a. im Bericht auf der playTV-DVD begutachten.

Alles Wensleydale-Käse

Für Wallace & Gromit: Project Zoo werden viele Filmeffekte adaptiert. Dazu gehört neben den nachempfundenen Lichtverhältnissen auch die originalgetreue Nachbildung sämtlicher Figuren. Jeder PS2-„Schauspieler“ setzt sich aus bis zu 13.000 Polygonen zusammen. In Verbindung mit den pas-

senden Texturen sind Modelle ohne Ecken und Kanten sowie mit dem typischen Plastilin-Glanz entstanden.

Da Gromit nicht nur springen, klettern und schwimmen, sondern auch zahlreiche Kopfnüsse knacken muss, hat Frontier die Hintergrund-Musik interaktiv gestaltet. Das heißt: Situationsbedingt ändern sich die Lautstärke, die Tonlage, die Geschwindigkeit usw... **■ DG**



Diesen Baby-Elefanten hat der böse Feather McGraw eingefangen.



Mit der Bananen-Pistole erledigt Gromit verrückt gewordene Tiere.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Frontier/Bam! Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	Oktober 2003
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.bam4fun.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Wallace & Gromit: Project Zoo orientiert sich so gut wie möglich an den Trickfilmen.

PITFALL HARRY

Nicht mit Knarren oder einer Peitsche, sondern mit Stinkbomben, Eispickeln und Witz stellt sich Activisions Dschungelveteran seinen Gegnern.



○ Vorsicht Harry! Die Gegner greifen diesmal auch aus dem Hinterhalt an.



○ Die Lianen sind einmal mehr ein bewährtes Fortbewegungsmittel.

PS2 „Indiana Jones“ ist euch ein Begriff? Dachten wir uns. „Lara Croft“? Anyone? Natürlich. Aber wusstet ihr, dass es noch einen, mindestens genauso gewitzten dritten Abenteuerer gibt, der seine Brötchen ebenfalls als Entdecker von lange verloren geglaubten Artefakten verdient? Nein? Denkt noch einmal nach. Und vielleicht kommt euch dann der Name „Pitfall Harry“ in den Sinn. 1982 – also ein Jahr, nachdem Indy die Bundeslade gefunden hatte und ganze 14 Jahre, bevor Lara ihren ersten Hüpf gemacht hat, hat bereits Harrys Karriere auf dem Atari 2600 begonnen. Natürlich war die Grafik dürftig und der Sound kam über ein seltsames Dudeln und Zischen nicht hinaus – aber seine Abenteuer waren bereits damals mindestens genauso spannend und anspruchsvoll, wie die seiner inzwischen berühmteren Kollegen heute.

In der Zwischenzeit hat Activision zwei weitere Folgen veröffentlicht und setzt im Herbst, sehr wahrscheinlich als Reaktion

auf Laras und Indys neueste Abenteuer, die Serie fort. Und wieder wird sich Harry in seinem angestammten Jagdgebiet, dem südamerikanischen Regenwald, austoben dürfen. Doch während die Spielgrafik rund um seine Kollegen immer realistischer und ausgefeilter wird, begnügt sich der Dschungelforscher mit einem familienfreundlichen Comic-Look.

Alligatoren und Skorpione

In seiner neuen Umgebung wird Harry einige bisher unbekannte Tricks beherrschen. Zum Beispiel kommen bei der Steuerung die beiden Analog-Sticks zum Einsatz. Nicht nur, damit er sich durch die knapp 50 Levels seiner Spielwelt bewegen kann, Harry wird zum Beispiel auch seine Umgebung mit einer Fackel ausleuchten können. An Gegnern stellen sich ihm, neben den altbekannten Krokodilen, Fledermäusen und giftigen Skorpionen, nun auch wilde Eingeborene in den Weg. Ihre Waffen: Stinkbomben, Hinterhalte und wilde Wirbelwind-Attacken.

Glücklicherweise wird Harry nicht mehr ganz so schnell sterben, wie das noch in den Vorgängern der Fall war. Selbst im Maul eines Krokos unternimmt er noch Befreiungsversuche. Außerdem wird sich Harry im Kampf automatisch auf einen Gegner ausrichten können, so kann der Spieler in der 3D-Umgebung besser die Übersicht wahren. Auch neue Waffen werden sich in seinem Repertoire finden.

Was die Entwickler von „Edge of Reality“ außerdem mit dem wagemutigen Forscher anstellen werden, ist noch offen – möglich wäre zum Beispiel ein Zweispeler-Modus mit Harrys Nichte Rhonda. Wir halten euch auf jeden Fall auf dem Laufenden. **MS**

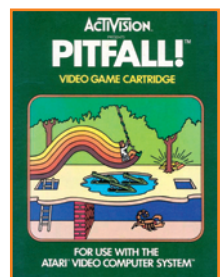


○ Die „Pits“ werden um einiges martialischer als in den früheren Abenteuern.



○ Selbst im Maul eines Krokodils hat Harry noch die Chance, sich zu befreien.

PITFALL



1982 geboren, darf Pitfall Harry mit Fug und Recht behaupten, einer der ältesten Videospielcharaktere der Welt zu sein. Nach Pac-Man und Donkey Kong war er einer der ersten Videospielhelden, die einen klangvollen Namen trugen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Jump'n'Run	Entwickler	Edge of Reality
Spieler	1	Erhältlich ab	Herbst 2003
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Ein Klassiker der Videospiel-Geschichte schickt sich an, der Konkurrenz das Fürchten zu lehren und glänzt vor allem durch Familienfreundlichkeit.

RESIDENT EVIL ONLINE

Capcom lüftet noch vor der E3-Messe neue Geheimnisse um den Online-Schocker.



◉ Manche Türen in Resident Evil: Online müssen aufgeschossen werden.



◉ Eine Gruppe besteht aus maximal vier Personen.

NORITAKA FUNAMIZU: MINI-PROFIL



Er ist der Executive-Officer und General-Manager des Capcom Production Studios 1. In der Vergangenheit war er an der Planung und Entwicklung von Street Fighter 2 maßgeblich beteiligt. In letzter Zeit arbeitete er an folgenden Titeln: Gio Gio's Bizarre Adventure, Auto Modellista und Devil May Cry 2.

PS2 In Resident Evil Online verlegt Capcom den Survival-Horror vom Herrenhaus ins Internet: Online gruselt ihr euch im Vierteam durch Raccoon City, erledigt wimmernde Umbrella-Mutanten und rettet Überlebende. Auf der play-TV-DVD vom März haben wir euch die neuesten Szenen aus der Zombie-Stadt präsentiert – jetzt hat Capcom weitere Details zum Online-Einsatz enthüllt.

Der Countdown läuft...

Inzwischen arbeitet das Team rund um Director Noritaka Funamizu unter Hochdruck an einer E3 Version: „Wir

können zwar einzelne Abläufe und Level-Bereiche spielen, doch ein vollständiges, normales Spielen von Anfang bis Ende ist noch nicht möglich“, erklärt der Entwickler hektisch.

Viel Zeit nimmt sich Capcom für die Animationen der Bio-Mutanten, die allesamt neu sind. Hatten die Kollegen vom Onimusha-Team sogar ein Pferd via Motion Capturing auf die PlayStation 2 transferiert, begnügt sich Funamizu-san mit Hunden: „Wir versuchen, die Bewegungen des Cerberus-Hundes mit Motion Capturing aufzunehmen. Dazu haben wir den Hund eines Kollegen genommen, was aber nicht klapp-

te. Der war viel zu lebenslustig und verspielt, seine Bewegungen waren nicht bedrohlich und sorgten nicht für Entsetzen“, erklärt er schmunzelnd.

In den zurückliegenden Wochen hat Capcom die Handhabung der Waffen geregelt. Einige Waffen sind nur für bestimmte Charaktere vorgesehen. Eine schwere .45er Magnum verwenden nur sehr wenige Kämpfer, während Polizisten grundsätzlich eine 9 mm Knarre tragen. Munition der leichten 9 mm Pistole findet man ständig, die 45er-Patronen dagegen nur selten.

Das Nachladen geschieht nicht mehr automatisch, wie Funamizu-san bestä-



◉ Eine Hand wäscht die andere: Da jede Figur andere Fähigkeiten besitzt, ist Teamwork überlebensnotwendig.



◉ Keine Online-Plauderei. Jede Figur verfügt nur über vorgefertigte Sprachsamples.

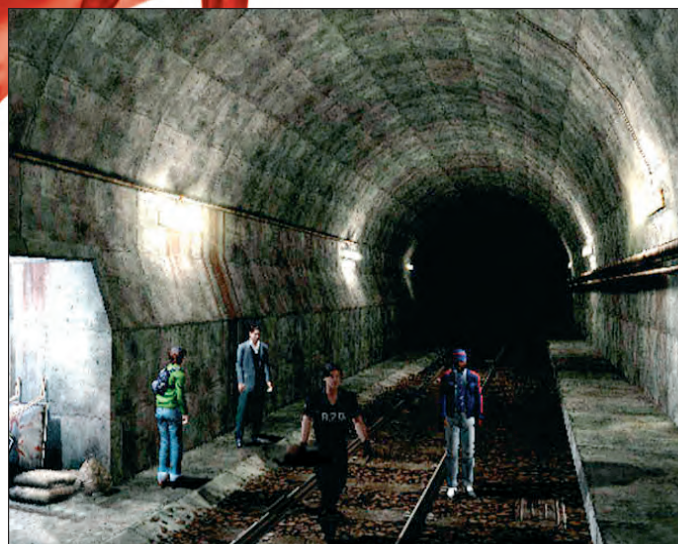


Es stehen acht vollkommen verschiedene spielbare Charaktere zur Auswahl.

tigt: „Für das Nachladen brauchen Sie Zeit. Wenn Sie aber ein Special-Item finden, können Sie die Nachladezeit verkürzen.“

Das Austauschen von Waffen unter den Spielern hat sich Capcom aus Resident Evil Zero geliehen: „Sie müssen Ihre Waffe nicht mehr auf den Boden legen wie bisher. Möchten Sie einem Partner die Pistole geben, drücken Sie einfach nur eine Taste“, erklärt Funamizu-san. Allerdings scheinen Zivilisten benachteiligt zu sein: Statt mit einer Panzerfaust, prügeln sie sich mit Eisenstangen im Silent-Hill-Stil durch die Gassen. „Wir haben Eisenrohre und Holzlatten überall in der Stadt verstreut. Sie sind vorwiegend für Zivilisten gedacht. Es wäre unlogisch, wenn normale Zivilisten Waffen tragen würden. Doch sie können andere Gegenstände wie diese Eisenrohre als Waffe benutzen.“

Menü und Ausrüstungsbildschirm sollen im bekannten Resident-Evil-Design



Viele Locations entstammen den drei PSone-Teilen.

erstrahlen: Die Zahl der mitgeführten Waffen ist begrenzt und schwere Knarren sollen mehr Platz im Marschgepäck einnehmen als Messer oder Feuerzeug.

Tür auf, Tür zu...

Derzeit legt Capcom die Eigenschaften der Türen in der Geisterstadt fest. Manche werden sich nur mit Schlüsseln öffnen lassen, andere hingegen nur zusammen mit einem zweiten Spieler. Stirbt ein Partner mit einem wichtigen Schlüssel, liegt der neben dem Leichnam und man nimmt ihn einfach auf.

Für einige Türen genügt laut Funamizu-san rohe Gewalt: „Sie können Türen auch öffnen, indem Sie sie mit Ihrem Partner eintreten. Das ist nur gemeinsam möglich und Sie brauchen dafür die Zustimmung des Partners, den Sie erst überreden müssen.“ Ist man alleine, lassen sich ein paar Schlösser auch mit der Knarre aufschließen. Doch oft ist Teamarbeit gefragt: „Für einige Türen müssen Sie verschiedene Mecha-

nismen in Gang setzen, was nur im Team möglich ist.“

Wer die Toten als lahme Schleichenmonster in Erinnerung hat, den erwartet eine grausige Überraschung: „Die Zombies sind aggressiver als bisher. Einige nehmen regelrecht die Verfolgung auf und jagen Sie. Selbst wenn Sie sich in einem Raum sicher fühlen, können einige die Tür durchbrechen und Sie angreifen“, erläutert Funamizu-san mit leuchtenden Augen.

Zombie-Geisterfahrer

Weitaus weniger offen gibt er sich, als auf dem Bildschirm ein Jeep zu sehen ist, der zwischen brennenden Häusern rast. Die Infos kommen dürftig als wir ihn darauf ansprechen: „Wir experimentieren gerade damit, dass man bestimmte Fahrzeuge benutzen kann.“

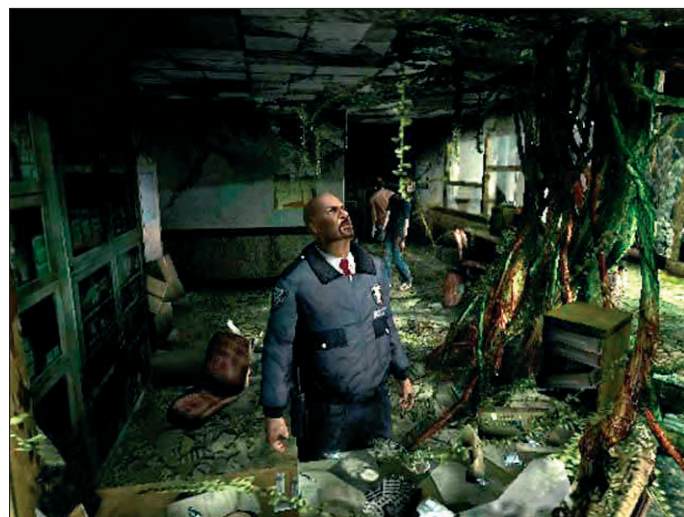
In einer Fahrgemeinschaft aus Raccoon City flüchten? Oder sogar untote Kamikaze-Fahrer? „Keine Angst, Sie müssen nicht gegen Hubschrauber und Panzer kämpfen“, erklärt Funamizu-san lachend und schaltet die PS2 aus. „Doch beinahe hätten Sie mit einem mutierten Waschbären kämpfen können“, fügt er grinsend hinzu. Die Erklärung folgt umgehend: „Raccoon‘ bedeutet ‚Waschbär‘ und in Anlehnung an den Stadtnamen ‚Raccoon City‘ wollten wir einen mutierten Waschbären als Gegner einbauen. Er war aber zu süß und wir haben es dann gelassen“, winkt er lachend ab. ■ FM

RESIDENT EVIL 5 FÜR PS2?!



Obwohl Capcom Resident Evil 4 für GameCube erst 2004 veröffentlichen wird, hat sich das japanische Software-Haus schon die Internet-Domain www.residentevil5.com

reserviert. Eine Rückkehr zur PlayStation2 ist gut möglich, denn Capcom ist mit dem Verkauf von GameCube-Spielen nicht besonders erfolgreich. Als ersten Schritt will man die Bestseller-Serie Resident Evil, die bislang exklusiv für den GameCube programmiert worden ist, auch für andere Konsolen entwickeln (mehr dazu in den playNews).



Capcom plant umfangreiche Ranking-Systeme, mit denen die Spieler ihre Leistungen nach dem Einsatz vergleichen können.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.capcom-europe.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Horror aus der Telefonbuche: Viel versprechende Zombie-Jagd im Internet mit starker Atmosphäre und Teamwork.



EVIL DEAD

A Fistful of Boomstick

Ein weiteres Mal wurde das Tor zur Hölle geöffnet. Ash kehrt zurück und läuft erneut zu Hochform auf.



Im Laufe des Spiels findet ihr viele unterschiedliche Waffen.



Mit dem Lightning-Zauber könnt ihr die Zombies braten.

EVIL-DEAD-MERCHANDISING



Geht es um Merchandising, kennt die Industrie keine Gnade: Neben T-Shirts, Postern, Aufklebern oder Handy-Hüllen gibt es sogar Evil-Dead-Lunch-Boxen und Evil-Dead-Thermoskannen. Mit solchen Utensilien zieht man in der Frühstückspause sicher alle Blicke auf sich.

PS2 Trotz des eher mäßigen Erfolgs von Evil Dead: Hail to the King (PSOne, 2001) kehrt der Kettensägen schwingende Held Ash nun in Evil Dead: A Fistful of Boomstick auf der PS2 zurück. Zwar kommen im neuesten Teil auch Rätsel-Elemente zum Einsatz, doch fällt Evil Dead: A Fistful of Boomstick diesmal deutlich actionlastiger aus als sein Survival-Horror-Vorgänger. Natürlich stand den Entwicklern Kult-Star und Haupt-

darsteller der Evil-Dead-Trilogie, Bruce Campbell, mit Rat und Tat zur Seite.

Unfreiwilliger Held

Als Journalistin Trisha Pettywood und Professor Alex Elridge eine Tonbandaufnahme mit einem Auszug aus dem Necronomicon Ex Mortis im Fernsehen abspielen, lösen sie eine Kettenreaktion aus. Seit der Ausstrahlung wird das kleine Städtchen Dearborn in Michigan von Horden von Deadites heimgesucht.

Ash, der das Spektakel in einer Kneipe live mitbekommt, schliddert unverzüglich in sein nächstes Abenteuer.

In Evil Dead: A Fistful of Boomstick durchquert ihr in der Rolle des zynischen Anti-Helden Ash verschiedene Areale und müsst die untote Brut davon abhalten, das bescheidene Städtchen und dessen Einwohner dem Erdboden gleichzumachen. Wie auch im Film „Army of Darkness“ reist ihr im Spiel durch vier Epochen. Mit Hilfe von Zeitstrudeln landet ihr beispielsweise im 18. Jahrhundert und rückt in Dearborn Zombies auf den Pelz.

Im Laufe des Spiels findet ihr eine beachtliche Anzahl unterschiedlichster Waffen. Neben dem Klassiker, der Kettensäge, kommen auch Flammenwerfer, Maschinengewehr, Schrotgewehr und Samuraischwert zum Einsatz. Die



Mit eurer Kettensägen-Prothese könnt ihr richtig die Fetzen fliegen lassen.



Massenkeilereien sind bei A Fistful of Boomstick keine Seltenheit.



⦿ **Zeitdruck!** Im Arcade-Mode könnt ihr auf die Jagd nach Highscores gehen.

Knarren können zudem aufgerüstet und verbessert werden.

Für die einzelnen Waffen gibt es allerhand Spezialmunition, so wird aus einer normalen Shotgun schnell ein hochexplosives Gewehr.

Flinke Viecher

Die Entwickler haben Ash aber nicht nur eine Vielzahl an Waffen an die Hand gegeben, es geht auch mystischer: Auf euren Streifzügen durch die verschiedenen Zeitalter findet ihr auf Schriftrollen Zaubersprüche, die ihr gegen eure Widersacher einsetzen könnt. Mit einem Zauber beispielsweise könnt ihr euch einen Höllenhund herbeirufen, für kurze Zeit die Gestalt eines Untoten annehmen oder mit übermenschlichen Kräften Köpfe rollen lassen. Um die Sprüche anzuwenden, braucht ihr zunächst jedoch Mana-Energie. An diese gelangt ihr, indem ihr tötet. Mit jedem getöteten Deadite füllt sich eure Mana-Leiste ein wenig mehr auf.

Das alles klingt zwar recht einfach, doch erweist sich das Töten in der Praxis nicht eben als Kinderspiel. Beson-



⦿ **Die Jahre ziehen auch an Ash nicht spurlos vorbei.**

ders wenn sich in höheren Levels bis zu 50 Zombies gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Ihr habt es zwar „nur“ mit Untoten zu tun, trotzdem sind die Biester schnell unterwegs. Und außerdem kommen sie nicht alleine, sondern meistens truppenweise und greifen euch besonders gerne von hinten an.

Bei eurer Mission müsst ihr nicht ausschließlich töten. Um die böse Brut zu stoppen, müssen in den einzelnen Levels auch bestimmte Missionsziele absolviert werden. Von Überlebenden bekommt ihr meist nützliche Informationen zum Verbleib von wichtigen Schlüsseln oder anderen Gegenständen.

B-Movie-Flair

Neben dem Story-Modus wird Evil Dead: A Fistful of Boomstick auch zwei

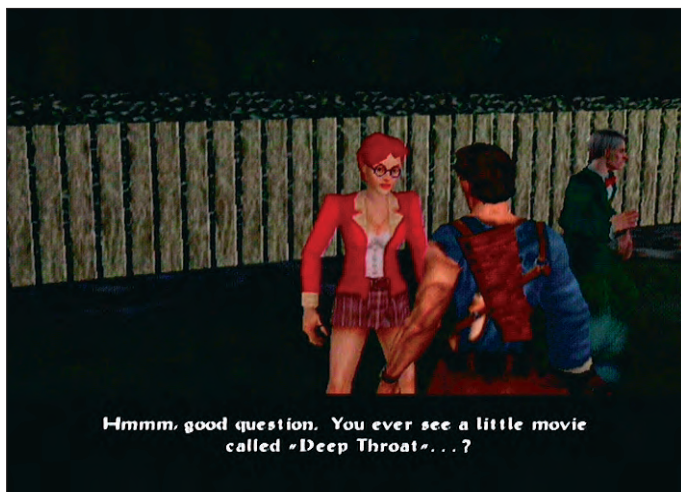
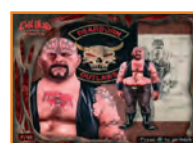
Arcade-Modi enthalten. In den verschiedenen Levels, die im Story-Mode freigespielt werden, könnt ihr dann auf die Jagd nach Highscores gehen. In den Arcade-Stages sucht ihr innerhalb einer vorgegebenen Zeit Gegenstände oder ihr tötet eine bestimmte Anzahl Deadites, um dann später euren Namen in der Highscore-Liste zu bestaunen.

Der düstere Grafikstil und die atmosphärische Soundkulisse des Spiels – das übrigens auf einer überarbeiteten State-of-Emergency-Engine basiert – lassen echtes B-Movie-Flair aufkommen. Besonders hervorheben muss man aber das exzellente Voice-Acting von „Mr. Evil Dead“ Bruce Campbell. Wie in den alten Kult-Streifen haut er einen coolen Spruch nach dem anderen raus, und an denen werden nicht nur Evil-Dead-Fans ihre Freude haben.

Wer schon an Vis' Erstlingswerk Gefallen gefunden hatte, der sollte sich Evil Dead: A Fistful of Boomstick auf jeden Fall vormerken. Fans der Trilogie dürfen sich sogar doppelt freuen. Der Titel wird voraussichtlich im Juni zu einem Kampfprijs von 30 Euro in den Läden stehen. ■AS

BONUS-MATERIAL

Neben einem Making of könnt ihr euch allerhand Extras freispielen.



⦿ **Ash hat immer einen Spruch auf Lager.** Im Spiel geben euch Überlebende nützliche Tipps.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Vis Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	Juni
Hersteller	THQ	Preis	ca. 30 Euro

Webinformationen: www.evildeadgame.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Ash und sein Boomstick sind zurück! Diesmal gibt es mehr Action und viel mehr Blut!

ONIMUSHA 3



**Das Samurai-Epos tritt von der PS2-Bühne ab:
Das Ende der Onimusha-Saga kommt mit Ansage!**



○ K. Inafune und T. Kaneshiro.



○ Onimusha 3 wird vom Team des ersten Teils produziert.

DIE ONIMUSHA-MACHER TEIL 1

Keiji Inafune (Producer):
Einst Charakter-Designer von
Mega-Man. Arbeitet seit
1987 bei Capcom. Seine Referenzen:
Onimusha-Trilogie und
Mega Man Battle Network
Series.



Mikitaka Kurasawa
(CG Movie Producer):
Arbeitet für ROBOT Inc. und
kommt aus der Film- und
Werbebranche. Er inszenierte
das Intro von Onimusha War-
lords. Zu seinen Referenzen
gehören: Parasite Eve, Clock
Tower 3 und Resident Evil 0.



PS2 Im Lösungsbuch zu Onimusha 2: Samurai's Destiny des US-amerikanischen Herausgebers Brady Games hat Onimusha-Schöpfer Keiji Inafune ein wenig aus dem Nähkästchen geplaudert und über Teil 3 gesprochen – das war im Sommer 2002.

Niemand hat seine Ankündigungen für bare Münze genommen. Schon damals stellte er klar, dass mit Onimusha 3 die millionenfach verkaufte PS2-Serie abgeschlossen sein würde. Zudem hat der Leiter des Produktionsstudios Nr. 2 weitere Infos preisgegeben: 1. Nobunaga wird in Onimusha 3 zurück sein. 2.

Nobunaga wurde in eben jenem Jahr getötet, in dem die Story von Onimusha 3 einsetzt. 3. Amerikanische Spieler werden Onimusha 3 besonders mögen, weil es Charaktere aus allen Ecken der Welt bieten wird.

Los Angeles, Hongkong,...

...Tokio und Paris. Beinahe zeitgleich hat Capcom in diesen Metropolen Mitte März Onimusha Nr. 3 präsentiert. Dabei klappten den anwesenden Fachjournalisten reihenweise die Kinnladen runter, denn die zweite Spielhälfte wird im Paris des Jahres 2004 über die Bühne gehen.

Der erste Part spielt hingegen 422 Jahre früher, also anno 1582. Allerdings ist das nicht das Todesjahr Oda Nobunagas, wie es in den bisher bekannten Ablauf der Onimusha-Geschichte passt. Denn der Nippon-Kriegsherr starb laut dem preisgekrönten CG-Intro von Onimusha Warlords (PS2, 2001) anno 1560, nachdem ein Pfeil seine Kehle durchbohrt hatte.

Kurios: Darüber hinaus wollte man Keiji Inafune zunächst den zweiten spielbaren Akteur kaum abnehmen. Der französische Leinwand-Star Jean Reno („Leon – Der Profi“, „Godzilla“, „Mission: Impossible usw...“) wird als Jacques Blanc in dem Capcom-Epos auftreten. Allerdings kann der im marokkanischen Casablanca geborene Schauspieler sein Polygon-Ebenenbild nicht selbst sprechen. Das gilt sowohl für die US-, die PAL- als auch die JAP-Fassung. Eine Ausnahme könnten möglicherweise die französischen Voice-Overs bilden.

Der Bonus-Trailer, den man nach dem Durchspielen von Onimusha 2: Samurai's Destiny erhalten hatte, enthielt bereits



○ Derzeit ist noch unklar, wie Samanosuke in die Gegenwart befördert werden wird.



○ Jacques und Samanosuke kämpfen gemeinsam gegen die Anhänger von Oda Nobunaga.

Onimusha: Blade Warriors



Vor über einem Jahr hat Capcom mit den Arbeiten an dem Prügelspiel begonnen. Es soll die Wartezeit auf Onimusha 3 verkürzen und wird im November 2003 in Japan erscheinen. Man kann Charaktere aus Onimusha: Warlords und aus Onimusha 2: Samurai's Destiny (Yagyu Jubei, Kaede, Oyu...) wählen. Unter anderem steht ein Story-Modus zur Auswahl, bei dem man sogar mit Nobunagas dämonischen Schergen einen eigenen, „dunklen“ Handlungsstrang verfolgen kann. Das Prügelspiel ist auf ein bis vier Spieler ausgelegt und erinnert dabei frappierend an Powerstone (Capcom, für Arcade und Dreamcast, 1999).

einen Hinweis auf die Rückkehr von Samanosuke Akechi. Wie schon beim ersten Onimusha-Abenteuer steht auch diesmal der japanische Schauspieler Takeshi Kaneshiro („Returner“) für die Hauptfigur Modell.

Gleiches Recht für alle

Weltweit wurde bei der Präsentation derselbe Onimusha-3-Trailer gezeigt (zu sehen im PreScreen-Bereich der beiliegenden playTV-DVD). Dieses Movie zeigt Szenen aus der Mitte des Spiels. Es ist zu sehen, wie Samanosuke Akechi und Jaques Blanc gemeinsam gegen die altbekannten Dämonen, wie etwa den stattlichen Oda-Soldaten, gegen Bogenschützen und gegen echsenähnliche Jaido-Monster usw. kämpfen. Um zu erreichen, dass die Spieler mit beiden Personen gleichzeitig oder abwechselnd agieren

können, bastelt Capcom derzeit am Dual-Hero-System. Offenbar soll das gemeinsame Lösen von Rätseln mit inbegriffen sein.

„Good bye“ sagt hingegen das an Rollenspiele erinnernde, sehr ausgetüftelte Warenaustauschsystem von Onimusha 2: Samurai's Destiny, das den Handlungsstrang auf einmalige Art und Weise beeinflusst hatte. Dazu Keiji Inafune: „Jeder Titel der Serie soll ein anderes System besitzen. Deshalb werde ich das Feature von Onimusha 2 nicht wieder verwenden. Somit fällt der Warenhandel weg. Ich habe den Fokus jetzt auf Action gelegt. Ich werde versuchen, ein neues System einzuführen, das zur Handlung passt.“

Analoges Schwerterklingen

Ebenfalls ausgeschieden haben die klassischen Render-Hintergründe. Die vorberechneten Highres-Bitmap-Kulissen wer-

den durch eine Echtzeit-3D-Umwelt ersetzt. Grafische Qualitätseinbußen, sprich erkennbare Unterschiede, wird es nicht geben. Die neu programmierte Engine gewährleistet darüber hinaus, dass mehr als 20 Gegner problemlos gleichzeitig auf dem Bildschirm agieren können.

In diesem Zusammenhang wurde auch die antiquierte Digital-Pad-Steuerung ad acta gelegt. „Es ist eine Mischung aus der Analog-Steuerung und dem, was wir in der Vergangenheit benutzt haben“, erklärt Keiji Inafune. Beide Charaktere werden nun mit dem Analog-Stick gesteuert. Im Kampf greift Samanosuke auf seine Hieb- und Stichwaffen zurück. Jaques Blanc schätzt dagegen seine modernen Feuerwaffen – schließlich ist er ein aktiver Soldat der französischen Armee... ■ DG



○ Die Geschichte von Onimusha 3 wurde erneut von der Capcom-Tochterfirma Flagship (Resident-Evil- und Dino-Crisis-Reihe) entworfen.

DIE ONIMUSHA-MACHER TEIL 2

Donnie Yen
(CG Movie Action Director):
Anerkannter Schauspieler und Regisseur. Beispielsweise ist er an der Seite von Jackie Chan in „Shanghai Knights“ und neben Jet Li in „Hero“ zu sehen. Er soll dem Intro die nötige Action verleihen.



Takeshi Yamazaki
(CG Movie Director):
Er hat vorher unter anderem Werbespots produziert. Columbia Tri-Star Pictures veröffentlichte seinen Film „Returner“. Darin spielt zufälligerweise Samanosuke-Vorbild Takeshi Kaneshiro die Hauptrolle.



○ Das Spiel beginnt angeblich 1582 im Honnoji-Tempel. Hier starb Nobunaga laut der echten japanischen Geschichtsschreibung.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	2004
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

30% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Abwarten und Tee trinken: Die Story wirkt sehr befremdend!

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Der Sommer kommt und Acclaim versetzt uns schon jetzt so richtig in Urlaubsstimmung.

EIN PAAR STRANDHÄSCHEN



◉ Jede Menge Minigames versprechen allerhand Spielspaß.



◉ Der Sand deformiert sich, wenn man darauf herumrennt.

PS2 Nachdem es bereits für den GameCube (Beach Spikers) und die Xbox (Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball) exklusive Beach-Volleyball-Titel gibt, erhalten wir mit Summer Heat Beach Volleyball das PlayStation2-only-Gegenstück. Auf den ersten Blick ist der PS2-Neuling auch nicht anders als seine Kollegen, es dominieren Sommer, Sonne, Strand und heiße Mädels das Bild. Aber im Gegensatz zur Konkurrenz wackeln hier nicht nur die weiblichen Rundungen, sondern es wird auch ein etwas anspruchsvolleres Gameplay geboten.

Beach-Party

Von Anfang an könnt ihr auf 14 unterschiedliche Volleyballspieler (männlich und weiblich) zugreifen. Hinzu kommen noch weitere sechs Athleten, die erst freigespielt werden müssen. Die gut animierten Sportler sind unterschiedlich kräftig und schnell und weisen außerdem ein individuelles Handling auf. Die acht gra-

fisch sehr gut inszenierten Umgebungen (Venice Beach Stadium, Flamingo Pier, Emerald Marina, Silver Sands Beach etc.) werden durch vier Bonusrunden ergänzt.

Feines Gameplay

Überhaupt gibt es Unmengen an freispielbarem Stuff. Egal ob Arcade-, Exhibition-, Summer Heat US Tour- oder Beach-Party-Minigames-Mode, überall gibt es etwas zum Freispiel. Entscheidend ist jedoch die so genannte US Tour. Dabei gilt es, an unterschiedlichen Wettbewerben und Mini-Ligen teilzunehmen – und natürlich zu gewinnen.

Man kann seinen Spielfiguren nach Belieben eine andere Hautfarbe, Frisur oder ein neues Outfit verpassen. So verändert man jeden Beach-Bunny ganz nach den eigenen Wünschen. Auf den sandigen Spielfeldern ist dann Action angesagt. Im Vergleich zur Xbox-Konkurrenz ist das Gameplay auf der PS2 etwas schneller und mehr Schlagvarianten gibt

es auch. Durch Pfeile, die auf dem Boden eingeblendet werden, erkennt man die Richtung, in die der Ball fliegen wird. Wenn man nun einen spektakulären Super-Spike-Schmetterschlag hinlegen will, muss der Ball zuvor vom Teamkameraden speziell aufgelegt und nicht einfach normal gepasst werden. Ist alles richtig gemacht worden, läßt man die Effizienz des Schläges per Tastendruck auf. Währenddessen kann man mit dem Analog-Stick feinfühlig die Position verändern, auf welcher der Ball landen soll. Lässt man den Button los, wird geschlagen und es gibt einen Punkt fürs eigene Team.

Und einen für die Acclaim Studios Cheltenham. Denn was die Jungs da in knapp sechs Monaten auf die Beine gestellt haben, ist fantastisch. Fette Optik und ein geiles Gameplay. Wenn das so weitergeht, können wir dem Studio schon jetzt eine rosige Zukunft prophezeien. ■ **HS**



◉ Ist der Wind stark, muss man „gegenlenken“.



◉ Für alle Volleyball-Locations gibt es eine Tages- und eine Nachtzeit. Nachts wird mit Flutlicht gespielt.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Volleyball	Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Sommer
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.acclaim.de

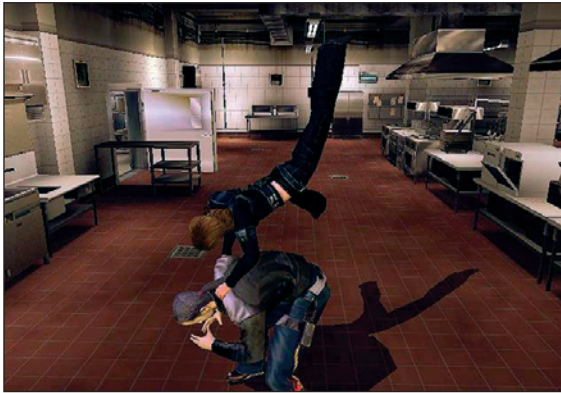
75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Knallbuntes Beach-Volleyball, das die Konkurrenz auf den anderen Systemen in Grund und Boden „schmettern“ wird.

ALIAS

Lizenzen, Lizenzen und nochmals Lizenzen! Hoffen wir, dass diesmal ein vernünftiges Spiel dabei herauskommt.



○ Grafisch bewegt sich ALIAS schon jetzt auf hohem Niveau.



○ Der heiße Feger sieht Jennifer Garner zum Verwechseln ähnlich.

PS2 Hinter dicken Lizenzen verstecken sich oft allzu dünne Spiele. Doch sind inzwischen die Zeiten vorbei, in denen man alleine mit einem guten Namen den Massenmarkt erreicht hat. Der Spieler von heute stellt hohe Ansprüche an einen Titel, er will mehr, als seine Lieblings-TV-Serie auf der Verpackung sehen. Das wissen auch die Entwickler. Im Fall von ALIAS wurde uns abermals versprochen, dass es diesmal anders laufen werde. Trotz der sehr frühen Version, die uns in den Acclaim Studios in Cheltenham vorgeführt wurde, sieht es so aus, als ob das Versprechen eingehalten werden kann.

Erfolgreiche TV-Lizenz

Die erste Staffel von ALIAS wird derzeit auf Pro7 ausgestrahlt. In den Staaten (allein in den USA hat die Serie mehr als 11 Mio. Zuschauer) sitzt die dritte Staffel bereits in den Startlöchern – dort läuft sie zur besten Sendezeit auf

ABC. Wie dem auch sei, die Handlung des Spiels ist dem Ende der zweiten Staffel entlehnt. Das Script dazu hat Acclaim in Zusammenarbeit mit den TV-Machern erstellt.

Ganz klar, ihr schlüpft in die virtuelle Haut der entzückenden Sydney Bristow, die als Doppelagentin für die CIA tätig ist. Man kann sie am besten mit einem weiblichen James Bond vergleichen. Demzufolge wird sie auch auf ein nettes Arsenal an Gadgets zurückgreifen können, das bei manchen Missionen unabkömmlich sein wird. Bei einigen Aufträgen wird sie außerdem unerkannt durch diverse Areale schleichen müssen.

Abwechslungsreich

Durch kleine Minispielchen wie das Knacken von Schlössern oder Tests mit dem Lügendetektor wird das Gameplay abwechslungsreicher. Zwar bietet der Titel nur sechs Levels, doch sind

diese sehr groß. So kann ein Bürogebäude, das von außen aussieht wie ein normales Wohnhaus, schon mal mehr als zehn unterirdische Stockwerke aufweisen. Manche Konfrontationen sind natürlich unumgänglich. Und wo die Agentin hinlangt, da wächst so schnell kein Gras mehr. Sollten keine Waffen zur Verfügung stehen, kann sie sich voll auf ihre Martial-Arts-Künste verlassen. Über 1000 Motion-Capturing-Aufnahmen wurden eigens dafür aufgezeichnet, unter den wachsamen Augen des israelitischen Kampfsportexperten Krav Maga. Schleicht man sich an seine potenziellen Opfer heran, stehen zusätzlich Stealth-Kills auf dem Programm.

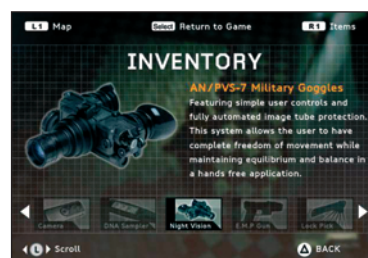
Spannende Wendungen im Plot, Stealth-Elemente, Martial-Arts-Kampfeinlagen, Zeitdruck und vieles mehr verspricht dieses Spiel zu einer der erfolgreichsten US-TV-Serien. Näheres wird die E3 zeigen. ■ **HS**

Unterschiede zwischen ...

...den einzelnen Konsolenfassungen sind derzeit nicht geplant. Eine GameCube-Version wird es jedoch nicht geben, zu wenige Würfel sind nach Ansicht der Macher verkauft worden. Da man die Xbox- und die PS2-Version zeitgleich veröffentlichen möchte, werden sie sich wohl weitestgehend gleichen, abgesehen von den grafischen Unterschieden. Eventuell wird die PC-Variante ein paar Features mehr enthalten, doch auch hier steht noch nichts fest. Fakt ist aber, dass der PC-Titel drei Monate später erscheinen wird.



○ Frauen wie Sydney sind für jeden Anlass richtig gekleidet. In jeder Mission trägt sie ein anderes Outfit.



○ Jede Menge unterschiedlicher Gadgets werden euch das Leben erleichtern.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Spieler	1	Erhältlich ab	Herbst 2003
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.acclaim.de

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Trotz des sehr frühen Entwicklungsstadiums sieht ALIAS schon jetzt besser aus, als so manches fertige Produkt.



SOCOM

U.S. NAVY SEALs

Lagebericht: Am 28. Mai ziehen die US-Elite-Soldaten in den PS2-Kampf!

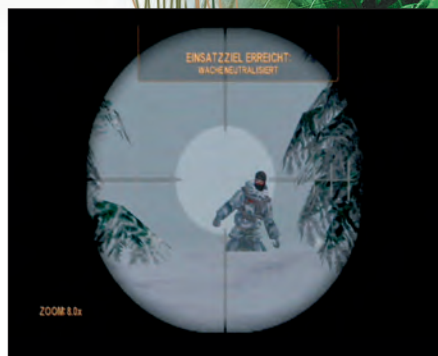
ADD-ON ZU SOCOM U.S. NAVY SEALs?!



Zur E3-Messe in Los Angeles im Mai möchte Sony Computer Entertainment das Add-on-Pack zu SOCOM U.S. Navy SEALs präsentieren. Bislang gibt es zum Inhalt keine handfesten Anhaltspunkte, sondern nur Gerüchte. So ist die Rede von neuen Missionen und angeblich soll man die Elite-Kämpfer mit der USB-Tastatur steuern können – wie bei PC-Spielen. Außerdem soll es weitere Waffen geben. Die spielbaren Charaktere tragen nicht dieselben Uniformen, sondern können vom Scheitel bis zur Sohle individuell ausgestattet werden.



○ Man wechselt ständig zwischen der Third-Person...



○ ... und der Ego-Perspektive.

PS2 Am 28. August 2002 veröffentlichte Sony Computer Entertainment America SOCOM U.S. Navy SEALs. Bislang wurden in den USA über eine Million Exemplare verkauft (Stand 9. März 2003).

Entwickelt wurde der Strategie-Shooter von Zipper Interactive. Mit im Team waren Designer und Programmierer von SIMNET. Hinter diesem Begriff steckt eine Reihe von Militär-Computer-Simulatoren, hauptsächlich genutzt von der US Army.

Damit konnte der Einsatz von gepanzerten Fahrzeugen und Waffensystemen in Bataillons-Größe auf dem virtuellen Schlachtfeld trainiert werden...

Eine starke Truppe

Bei SOCOM U.S. Navy SEALs hingegen zieht man mit vier Soldaten ins Gefecht. Kahuna – der Spieler schlüpft ausschließlich in dessen Uniform – und Boomer bilden das Alpha-Team, Jester und Spectre das Bravo-Team. Die Befehlsgewalt hat

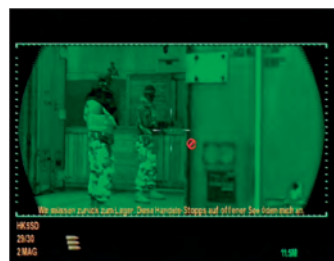
Kahuna. Seine Kameraden führen seine Anweisungen aus und machen Meldungen über Feindbewegungen, Gegner, Zielobjekte usw...

Alle Kommandos erteilt man mündlich über das im Lieferumfang enthaltene US-Head-Set. Die Befehlsstruktur ist in Team-, Alpha- und Bravo-Anweisungen aufgeteilt. Hier einige Beispiele: Auf die Anordnung „Team, tarnen nach Fadenkreuz!“ hin nutzt die Mannschaft auf dem Weg zum anvisierten Punkt die Umgebung als Deckung. „Alpha, Einsatz von Blind!“ bedeutet, dass Boomer auf das Ziel eine Blindgranate werfen soll. Bei „Bravo, laufen auf Delta!“ rücken Jester und Spectre zu den angegebenen Koordinaten vor und sichern das Gebiet ab. Darüber hinaus kann bei manchen Einsätzen über Mikrofon Luftunterstützung in Form von Helikoptern oder Kampf-Jets herbeigerufen werden.

Über den Kopfhörer empfängt man



○ Versteckt tote Gegner! Werden sie gefunden, gibt's Alarm.



○ Das Nachtsichtgerät ist ein unerlässliches Hilfsmittel.



○ Auf Wunsch kann man die Kommandos einblenden.



○ Auf Befehl stürmt das Bravo-Team ein Gebäude auf der Ölplattform.

darüber hinaus ständig Updates vom Hauptquartier. Besonders kurios: Befindet man sich zu nahe an einer (Granaten-)Explosion, werden die Auswirkungen der Druckwelle hörbar simuliert. Dann kommt aus den TV- und Heimkino-Boxen (die sind für die Umgebungs- und Schussgeräusche zuständig) für ein paar Augenblicke kein Ton mehr. Der Head-Set-Lautsprecher produziert im Anschluss ein tinitustypisches Pfeifen im Ohr.

Der größte Kritikpunkt an der PAL-Preview-Version ist die Lokalisierung: Im Vergleich zur US-Version, bei der alle Befehle in etwa dem Militär-Jargon entsprechen, wurden die wichtigen Anweisungen zu hölzernen ins Deutsche übersetzt.

Kampf dem Terror

Für die Offline-Version hat Zipper Interactive Krisenherde im US-Bundesstaat Alaska, in Thailand, im Kongo und in Turkmenistan für insgesamt zwölf Kampf-

sätze gewählt. Jeder Auftrag besteht aus drei Missionen, die sich wiederum aus etlichen Primär- und Sekundär-Zielen zusammensetzen. Die Dauer einer Operation bewegt sich zwischen 15 und 30 Minuten. Das Quartett muss z.B. bei Nacht auf einer Ölplattform unter enormem Zeitdruck Bomben entschärfen, Scharfschützen ausschalten, mehrere Geiseln befreien und diese in Sicherheit bringen, dabei zugleich den Terroristen-Anführer eliminieren, alle Gebäude überprüfen etc.

Kahuna, Boomer, Jester und Spectre werden vor ihrem Transport in die jeweilige Einsatzregion mit individuellen Ausrüstungsgegenständen bestückt. Bei den Waffen haben die Entwickler die echten technischen Daten berücksichtigt. Ein Colt-M4A1-Sturmgewehr besitzt mit odorröhre Schalldämpfer beispielsweise unterschiedliche Leistungswerte bezüglich Lautstärke, Präzision und Reichweite. Zusätzlich kann man je nach Modell die Schussrate (Einzel- und Dauerfeuer, Salve) bestimmen. Fingerspitzengefühl ist beim Gebrauch der Splitter, Blend- und Rauchgranaten erforderlich: Mit den

druckempfindlichen Buttons legt man Flugbahn und Wurfweite fest.

Beim Blick ins „feindliche“ Lager fällt schon nach kurzer Zeit die schwache Künstliche Intelligenz negativ auf. Den Terroristen fehlt es an Zielgenauigkeit, Reaktionsvermögen und Cleverness. Kein Wunder: Obwohl SOCOM U.S. Navy SEALs neun (!) Schwierigkeitsstufen bietet, können diese nicht frei angewählt werden. Zu Beginn muss man sich mit der „Fährlich“-Einstellung zufrieden geben. Lediglich bei den letzten drei Levels wird euch die Hölle heiß gemacht...

Online-Feldzug

Die große Stärke von SOCOM U.S. Navy SEALs liegt im Online-Betrieb. Hier sind klare Parallelen zum PC-Multiplayer-Titel Counter-Strike zu erkennen. Pro Match ziehen bis zu 16 PlayStation2-Soldaten oder Terroristen ins Gefecht. Bei einem normalen Breitband-Anschluss (ohne Firewall) kommuniziert man ebenfalls über das Head-Set mit den Team-Mitgliedern. Man muss sich allerdings kurz fassen, für jeden Smalltalk bleiben nur zehn Sekunden Zeit. Braucht man länger, muss der Vorgang gegebenenfalls wiederholt werden.

Hier hat man sich auch die Mühe gemacht, die Fehler (u.a. durch Wände schießen) zu entfernen. Ob allerdings die „fehlerfreie“ PAL- mit der „fehlerhaften“ US-Version noch harmonieren wird, bleibt bis zum umfangreichen Test in der nächsten Ausgabe abzuwarten. ■ DG

HECKLER & KOCH SOCOM



Mitte des Jahres 1991 suchte das SOCOM (Special Operations Command) eine spezielle Waffe für ihre Einheiten und gab dazu folgende Anforderungen bekannt: Bei der Waffe sollte es sich nicht um eine Zweit- oder um eine Verteidigungswaffe handeln, sondern um eine Angriffswaffe. Ist eine herkömmliche Pistole auf etwa 10.000 Schuss ausgelegt, so wurde bei der SOCOM-Pistole die Lebensdauer auf 30.000 Schuss angesetzt. Nach intensiven Tests erfolgte am 3. Januar 1994 die Vertragsunterzeichnung. 1996 wurde die neue Pistole (Kaliber .45) eingeführt. Viele Spezialeinheiten wollen die SOCOM-Waffe nicht und vertrauen weiterhin auf ihre alten Modelle die sie „cocked and locked“ (durchgeladen und gesichert) tragen. Ein deutscher Bundeswehrsoldat witzelte daraufhin einmal: „Die spinnen die Amis, sollen die doch gleich 'ne MP5k nehmen.“



○ Das Pixel-Blut ist in der deutschen Fassung derzeit noch vorhanden.

PLAY-DATEN

Genre	Strategie-Shooter	Entwickler	Zipper Interactive
Spieler	1-16	Erhältlich ab	2004
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die Attraktion von Socom U.S. Navy SEALs ist unweigerlich die Head-Set-Funktion.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

PS2



Und eingelocht! Insgesamt werden 28 Originalspieler bei World Championship Snooker 2003 mit von der Partie sein.

Genre	Sportspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Blade Interactive
Erhältlich ab	Mai
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.codemasters.de

Ein Loch, zwei Kugeln und ein langer Stab. Nein! Das ist kein Schweinskram, sondern der finale Stoß beim Snooker. Kurz vor Beginn der aktuellen Snooker-Saison präsentiert Codemasters den neuesten Teil ihrer World Championship-Snooker-Serie. Wie gewohnt legen die Entwickler auch in der 2003er-Edition großen Wert auf Authentizität.

World Championship Snooker 2003 bietet dem Pool- und Billardfan neben sieben verschiedenen Game-Modi (Career, Trickshot, 8-Ball, 9-Ball, usw.) und 13 Originalschauplätzen Realismus pur. Nicht nur die Kameraeinstellung wird für eine Präsentation im Stile einer TV-Übertragung sorgen, auch die Spielfi-

guren werden aus bis zu 15.000 Polygonen bestehen. Zudem werden im Laufe der Zeit Abnutzungserscheinungen am Tisch und Kreidestaub-Flecken sichtbar sein.

Natürlich wird sich das Who's who der Snooker-Szene ein Stelldichein geben. In den Matches könnt ihr gegen Größen wie Peter Ebdon, John Higgins, Mark Williams, Ronnie O'Sullivan oder Ken Doherty antreten. Anfänger, die sich mit der Materie nicht so recht auskennen, lassen sich vom Snooker-Meister Dennis Taylor ein paar virtuelle Trainingsstunden geben. Neben den Snooker-Grundregeln bekommt man hier auch nützliche Tipps und Kniffe mit auf den Weg. ■ AS

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Nette Snooker-Simulation mit Starbesetzung. Für Fans sicherlich ein Muss, aber auch nur für die.

MY STREET

PS2



Eine Partie Murmeln gefällig? In den Minigames müsst ihr euch gegen drei andere Kinder beweisen.

Genre	Party-Game
Hersteller	SCEA
Entwickler	Idol Minds
Erhältlich ab	tba
Preis	ca. 40 Euro

WEB-INFO: www.playstation.com

Die deutschen PS2-Zocker müssen sich in Sachen Online-Gaming noch ein wenig gedulden. Der Startschuss für die Online-Beta-Tests ist ja erst am 21. April gefallen. Amerika und Japan hingegen sind schon seit geraumer Zeit „drin“! Neben Spielen wie Syphon Filter Online oder SOCOM: U.S. Navy SEALs hat Sony aber auch Titel für die jüngeren Onliner parat.

My Street bietet dem vornehmlich jüngeren Spieler sieben verschiedene Minigames. Mit von der Partie sind: Murmeln, Rasenmäherren, Volleyball, Chemie-Tetris, Völkerball, Hühnerhüten und ein RC-Autorennen.

Zu Beginn des Spiels könnt ihr ein Kind

anwählen oder selbst eines erstellen. Dazu stehen euch eine Vielzahl unterschiedlicher Gesichter, Outfits und Frisuren zur Verfügung. My Street könnt ihr natürlich auch offline spielen. Neben der Online-Option gibt es einen Story- und einen Mehrspieler-Modus.

Im Story-Mode sucht ihr auf der Straße nach Freunden. Helft den Nachbarskindern, verlorene Dinge wiederzufinden, jedes belohnt euch dann mit einem neuen Spielchen. Bis zu vier Spieler können gemeinsam antreten. Jüngere PS2-Anhänger werden an My Street sicher ihre Freude haben, um ein älteres Publikum anzusprechen, fehlt es dem Spiel an Umfang. ■ AS

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Sony's Online-Party-Game sorgt zunächst für Unterhaltung. Leider können die sieben Kinderspiele aber nicht sehr lange fesseln.

THE KING OF ROUTE 66

PS2



Trucker-Rennen für Arcade-Fans. King of Route 66 ist nur Mittelmaß!

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sega
Entwickler	Sega/AM2
Erhältlich ab	Sommer 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.sega.de

Die Konsolenumsetzung des Vorgängers 18 Wheeler: American Pro Trucker konnte als PlayStation2-Spiel nicht überzeugen. Grund war der viel zu geringe Umfang. Bei King of Route 66 kümmern sich die Entwickler von AM2 selbst um die PS2-Umsetzung. Das Sequel bietet deutlich mehr Rennen als der Vorgänger. Dafür hat man die Spielmodi aufgestockt. Neben dem Arcade-Spiel (King of Route 66) gibt es einen Karriere-Modus (Queen of Route 66), Herausforderungen (Route 66 Challenge), Verfolgungsjagden (Rival Chase) und schließlich einen Zweispieler-Modus (VS Battle). An Strecken mangelt es also diesmal nicht, jedoch dauern die meisten Rennen nur wenige Sekunden,

schnell ist man mit seinem Ungetüm über die Ziellinie gebettet. Die Karriere motiviert deshalb noch am ehesten zu längeren Fahrten hinter dem virtuellen Lenkrad. Hier müsst ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, die euch Bonus-Dollar einbringen. Für die Kohle motzt ihr euer träges Vehikel auf und tut es so lange, bis ihr einen richtigen Monster-Truck in der Garage stehen habt. Grafisch hat man das Trucker-Spiel ein wenig aufpoliert, jedoch sieht man dem Spiel die angestaubte Game-Engine deutlich an. Überhaupt wirkt das ganze Konzept altbacken und kann mit aktuellen Arcade-Racern nicht mehr mithalten. Wer den Vorgänger mochte, wirds verkraften. ■ MK

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

65%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Altbackener Arcade-Racer, der mit größerem Umfang die Fans des Vorgängers begeistern dürfte.

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%	RATING (PROZENT) 86
1 NUR FÜR ERWACHSENE 	2 EXTREME HARDCORE 		Sound	89%	
5 Einsteiger Fortgeschrittene Profis					

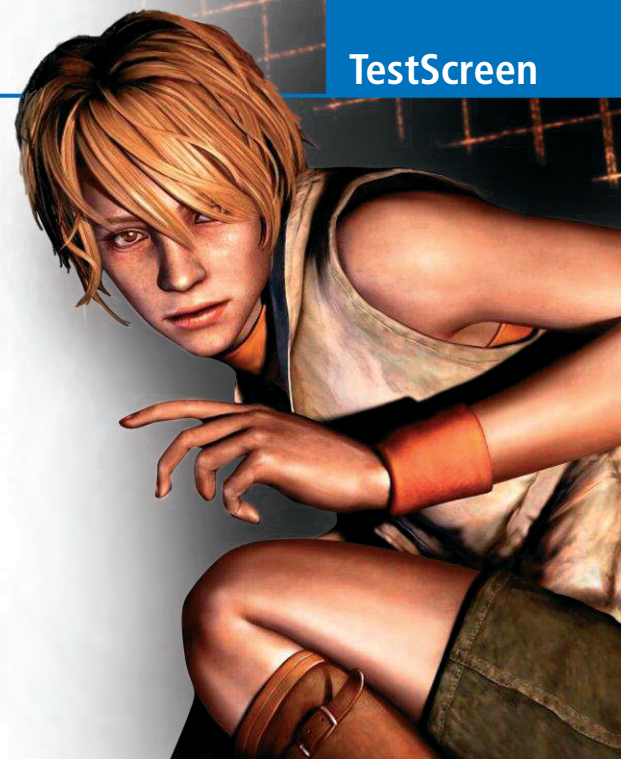
- 1 Nur für Erwachsene:**
Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.
- 2 Extreme Hardcore:**
Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.
- 3 playKing:**
Spiele mit einem 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.

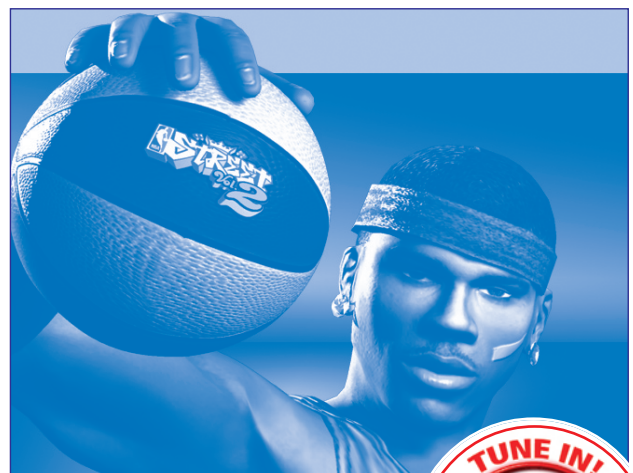
Grafik	 16:9-Option  Progressive Scan  50/60 Hertz umschaltbar
Sound	 Sprachausgabe  Dolby Surround  Dolby Digital  dts  Dolby Surround Pro Logic II
Zubehör	 Lenkrad  Force Feedback  Light Gun  Analog Joystick  Maus-Unterstützung  Multitap  Keyboard  i.Link-Option  Tanzmatte
Standard	 USK Empfehlung  Anzahl der möglichen Spieler  Memory Card  Online-Funktion



INHALT 05/2003

PLAYSTATION2

All-Star Baseball 2004	97
Downtown Run	99
Guilty Gear X-2	97
King's Field IV	98
 Midnight Club II	86
 NBA Street Vol. 2	94
Rygar: The Legendary Adventure	90
Shinobi	89
 Silent Hill 3	84
Syberia	98
Tennis Masters Series 2003	97
Vexx	96
WWE: Crush Hour	98
X-Men 2: Wolverine's Revenge	92



+ NEU +++ NEU +++ NEU +

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



SILENT HILL



"Silent Hill, ein an einem See gelegener ruhiger kleiner Erholungsort. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. Machen Sie mal Pause von Ihrem hektischen Alltag und geniessen Sie einen entspannten Urlaub bei uns."

Silent Hill Touristen-Information



○ Aha! Deshalb fährt der Lift also nicht bis in den Keller.



○ Was für eine Nebel-Suppe – man sieht die eigene Hand vor Augen nicht.



Die schaurigen Abenteuer rund um das eigentlich verträumte Örtchen Silent Hill gehen in die dritte Runde. Seit mehr als vier Jahren strapaziert die Schocker-Serie die Nervenkosüste der Spieler. Nach dem Debüt 1999 folgte der erste PS2-Ausflug im November 2001. Statt mit Harry Mason, wie in Teil 1, schlenderte man hier mit James Sunderland durch die nebligen Straßen. Zwar hat sich das Team alle Mühe gegeben, mit dem zweiten Teil noch eins draufzusetzen, doch konnte man an die genialen Vorgänger nicht anknüpfen. Vor allem, weil sich die neue Geschichte so gut wie gar nicht auf die

vorangegangenen Ereignisse bezogen hat.

Flashback

Damit wollen wir natürlich nicht sagen, dass Teil 2 schlecht gewesen sei. Viel mehr haben wir gewisse Fortschritte in Sachen Gameplay und Story vermisst. Die Spannung, die mit Harry Masons Erlebnissen auf der PSone aufgebaut worden ist, konnte nicht im selben Maße aufrecht erhalten werden. Doch aller guten Dinge sind ja bekanntlich drei. Diesmal hat das Team alle positiven Aspekte der beiden Vorgänger vereint und sie nochmals gewaltig aufgebohrt.

2002 trafen wir die Entwickler zu einem ausgiebigen Interview auf der E3-Messe in Los Angeles. Damals haben wir uns gewundert, dass nicht wir diejenigen gewesen sind, die die meisten Fragen gestellt haben. Ganz im Gegenteil: Das fünfköpfige Führungs-Team hat uns förmlich Löcher in den Bauch gefragt, was uns denn an Teil 2 nicht so gut gefallen habe.



○ Auch diesmal könnt ihr unterschiedliche Endings erspielen.



○ Wer oder was quält Heather hier?

Silent Hill 3



Der Kamera-Filter lässt auch in Teil 3 das Bild dreckiger erscheinen.



Die Fettberg-Zwillinge sind nur mit derben Mitteln zu bezwingen.

An sich ja sehr löblich, dass Entwickler sich die Mühe machen, sich ein Feedback von der Presse einzuholen. Allerdings haben uns zuvor auch schon andere Hersteller das Blaue vom Himmel herunter versprochen – und am Ende ist fast nie etwas von den Zusicherungen Wirklichkeit geworden.

Anders jedoch beim KCET-Team. Der Producer der beiden Vorgänger, Akihito Imamura, wurde durch Kazuhide Nakazawa ersetzt, um frischen Wind in die Serie zu bringen. Sämtliche Kritikpunkte, die damals von den Japanern angesprochen und auch von uns beanstandet worden waren, sind tatsächlich behoben. Beklagt worden waren zu wenige unterschiedliche Gegner, fehlende Dynamik in den Kämpfen, unbefriedigende Rätseldichte und vor allem der Mangel an krassen Schock- und Angstmomenten.

Ein ganz normaler Tag...

... das hat sich bestimmt auch die junge Heather gedacht, als sie sich wie ge-

wöhnlich die Zeit im Einkaufszentrum vertreiben wollte. An dieser Stelle steigt ihr bereits ins Spiel ein. Nach einem kurzen Telefonat mit eurem Vater werdet ihr von einem seltsamen Fremden angesprochen, der sich als Detektiv ausgibt. Dessen Auftraggeber ist angeblich sehr an einem Treffen mit Heather interessiert. Die kesse Kleine lässt den harten Ermittler jedoch eiskalt abblitzen und macht sich auf den Heimweg. Jedenfalls würde sie das gerne, doch ab hier beginnt sich ihr bis dahin ganz normales Leben in einen wahren Alptraum zu verwandeln.

Mehr geben wir euch an dieser Stelle von der Story nicht preis, denn jede Andeutung könnte zu viel verraten – schließlich wollen wir euch nicht den Spaß am Spielen verderben. Es sei nur so viel gesagt: Viele Geheimnisse um Silent Hill werden sich auflösen und vor allem Kenner der Serie werden aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Gut die Hälfte des Games spielt diesmal nicht in Silent Hill – was der Abwechslung sehr



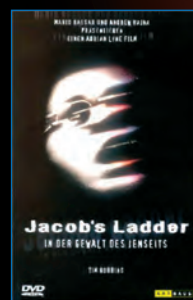
Endlich warten wieder richtig knackige Rätsel auf euch.

zutraglich ist.

Auch sind die Zeiten vorbei, in denen ihr ellenlange Fußwege durch neblige Straßen zurücklegen müsst. Das Gameplay ist nun wesentlich dichter und konzentrierter ausgefallen. Dabei gaben sich die Entwickler redlich Mühe, alte und neue Spielelemente fließend ineinander übergehen zu lassen. Ihr beginnt das Abenteuer noch im konventionellen Silent-Hill-Stil. Doch spätestens ab der Hälfte des Spiels wird es euch vorkommen, als



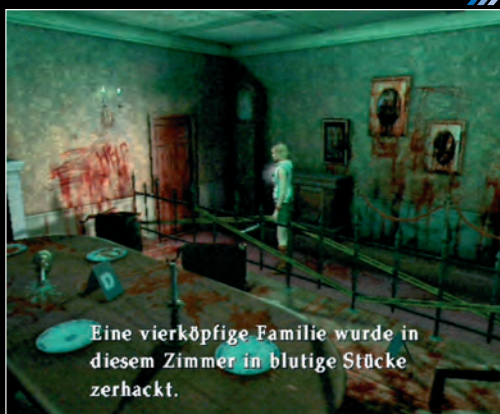
INSPIRATION



Der Japaner Hiroyuki Owaku hat auch die faszinierende Geschichte zum dritten Silent Hill geschrieben. Inspiriert haben ihn vor allem der Film *Jacob's Ladder* von Adrian Lyne und die Werke von Stephen King. Auch in *Jacob's Ladder* verschwimmt die Grenze zwischen Traum und Wirklichkeit. Der Film benutzt ebenfalls einen Körnungseffekt im Kamerabild, um die Szenerie dreckiger erscheinen zu lassen. Außerdem basiert das Skript von Bruce Robin auf einem Alptraum, aus dem er schweißgebadet aufgewacht ist und den er nie mehr vergessen hat.



Schwester Hilde bittet zur Medikamentenausgabe.



Im Vergnügungspark geht ihr durch eine Spukhaus-Attraktion.

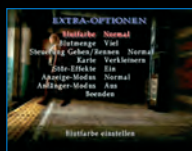


○ Welches Rätsel verbirgt sich wohl hinter diesem Klebe-Kunstwerk?



○ Es gibt jetzt deutlich mehr unterschiedliche Kreaturen zu bewundern.

EXTRA! EXTRA!



Natürlich gibt es auch in diesem Teil wieder viel zu entdecken und vor allem viel freizuspielen. Nach dem ersten Durchgang könnt ihr das Spiel erneut beginnen, diesmal im Extra-Game-Mode. Außerdem gibt's dann auch ein weiteres Option-Menü, das euch Einstellungen wie den Kamerafilter, Blutmenge etc. wählen lässt. Verschiedene Endings sind in Silent Hill ja schon fast obligatorisch.



○ In Sachen Textur-Qualität setzt Silent Hill 3 neue Maßstäbe.

hätte man euch auf den Starthügel einer Achterbahn gezogen.

Da ist mehr drin!

Ab diesem Punkt geht es in fast allen Belangen Schlag auf Schlag vorwärts. Endlich treten die aus Teil 1 bekannten Rätsel Marke „Hirn-Knacker“ wieder auf den Plan. Ihr werdet in eurem Wohnzimmer auf und ab laufen, euch die Haare raufen und wenn dann doch endlich die rettende Glühbirne über eurem rauchenden Köpfchen erscheint, mehr Glückshormone ausstoßen, als beim letzten Lottogewinn. Die Denkaufgaben sind zwar teils

knackig, aber immer logisch und nachvollziehbar. Kleiner Tipp: Am besten Papier und Stift hernehmen und die entsprechenden Hinweise aufschreiben um sie danach Stück für Stück zusammenzupuzzeln.

Auch ist die sonst eher mauen Monster-Vielfalt gestiegen. Agile Wolfshunde, seltsame Kriechtiere, ranzige Fettsäcke, bizarre und riesige Ungetüme und noch einiges mehr – es gibt deutlichen Bevölkerungszuwachs in Silent Hill, der euch mit

den kranken Schwestern übrigens direkt gegenüber, benutzen sie ihre Schießseisen als Schlaginstrumente.

Glücklicherweise ist Heather bestens gerüstet gegen die Attacken der Silent-Hill-Kreaturen. Die Waffen-Kammer wurde extrem aufgestockt. Neben dem obligatorischen Stahlrohr findet ihr eine Schrotflinte, den unglaublich großen Morgenstern-Knüppel, das japanische Katana-Schwert sowie einen fiesen Elektroschocker und – zu unserer großen

„Wir wollen die Leute in diese Welt der Angst hineinziehen – sie sollen die Realität um sich herum vergessen während sie spielen.“

Hiroyuki Owaku, Scenario Writer

verschiedenen Attacken einheizen wird. Auch alte Bekannte trifft man wieder, im dritten Teil ist Krankenschwester Eisenrohr wieder auf Patrouille. Allerdings gibt es jetzt einige Pflegerinnen, die euch mit der Pistole ans Leder wollen. Dank deren schlechter Körperhaltung aber fällt ihnen das Treffen nicht ganz leicht. Steht man

Überraschung – sogar eine Maschinenpistole. Automatische Waffen hat es nämlich in Silent Hill noch nie gegeben.

Daran lässt sich erkennen, dass die Entwickler redlich bemüht waren, die Action-Elemente in der Serie deutlicher zu betonen. Während man im zweiten Teil mit einem trägen Hauptcharakter zu kämpfen hatte, gehen die Bewegungen Heathers deutlich agiler von der Hand. Mittels der R1- und L1-Buttons läuft sie seitlich um ihre Peiniger herum und kann so beispielsweise den großen trägen Brocken besser in den Rücken fallen.

Vor allem mit dem Katana-Schwert könnt ihr den Ekelpaketen mächtig zusetzen. Blitzschnell schwingt die Klinge mit unterschiedlichen Moves durch die



○ In diesem Raum gibt's Grafikpracht plus Panik-Attacke!



○ Lichteffekte de Luxe: Achtet mal auf den genialen Schattenwurf.



Oh weh! Wir wollen gar nicht wissen, wer oder was sich hier durch die Gegend schleift.



Mit rund 15 Stunden Spielzeit erwartet euch das bisher umfangreichste Silent-Hill-Abenteuer.

anstürmenden Gegner hindurch. Nicht selten kann man so zwei bis drei Angreifer gleichzeitig auf die Bretter schicken. In bekannter Manier wird natürlich auch hier nachgetreten bzw. nachgeschlagen nachdem die Viecher zu Boden gegangen sind. Per Druck auf die Viereck-Taste können Attacks der Feinde geblockt werden.

Audiovisueller Wahnsinn

Was soll man zur Optik noch groß sagen? Es gibt bis dato kein Spiel auf der PS2, das besser aussieht. Punkt. In der Grafikabteilung von KCET müssen wahre Textur-Magier am Werk gewesen sein. Beängstigend realistische Szenarios gepaart mit unglaublich atmosphärischen Lichteffekten sorgen für Gänsehautschau-er im Sekundentakt.

Vor allem die Gesichter der Darsteller sind unglaublich realistisch geworden. Fast nicht zu glauben, dass sämtliche Zwischensequenzen in Echtzeit gerendert worden sind. Die Mimik ist einfach einmalig und nähert sich in Verbindung mit den Dialogen der Protagonisten schon

verdächtig der Perfektion.

Besonders heftig ist ein neuartiger Grafik-Effekt, der vor allem im letzten Drittel des Spiels zum Einsatz kommt. Die Programmierer haben es geschafft, Texturen quasi zum Leben zu erwecken. Man gewinnt den Eindruck, dass beispielsweise Blut an Wänden oder an Körpern entlang läuft. Es ist wirklich schwer in Worte zu fassen. Einen Prototypen dieses Effekts haben uns die Japaner vor einem Jahr schon auf der E3 in Los Angeles gezeigt. Lasst euch einfach überraschen und staunt Bauklötze!

In Sachen Sound könnt ihr euch eben-

falls auf einiges gefasst machen. Eine neuartige Technologie lässt bestimmte Geräusche derart realistisch im Raum stehen, dass einem ganz anders wird. Von der S-Force-Technologie, die in Silent Hill 2 für den 3D-Sound gesorgt hatte, hat man sich verabschiedet. Die Geräusche, die jetzt von allen Seiten auf euch hereinbrechen, sind hausgemachte Entwicklungen. Der Virtuose Akira Yamaoka hat neben einer markerschütternden Sound-Collage viele Akzente auf echten Musikstücken aufgebaut. In L.A. wurden hierzu spezielle Gesangsaufnahmen gemacht. ■

SPOILER-ALARM!

Achtung! Wer sich das Spiel nicht versauen möchte, sollte keinesfalls versuchen, diesen Text zu entziffern, da wir hier das Geheimnis um Heather lüften:

<.nreffizme uz snesnoN neseid ,thah thcameg ehüM eid hcae rhi ssad ,tten reba - tsbles nähcs lam tleipS ?sawdnegri rieh hcae netaarrev dnu food os dnis riw ,hcilkriv rhi thbualG>



Die Qualität der In-Game-Cut-Scenes ist atemberaubend.



Mit der Maschinenpistole haben diese Kollegen nix zu lachen.

FAZIT | Sven Liebold

Kein Spiel dieser Art hat es bisher geschafft, eine derart beklemmende Atmosphäre aufzubauen. Sei es ein Resident Evil oder ein anderes Game dieser Art – gegen den Horror, der in Silent Hill 3 verbreitet wird, verblasst die Konkurrenz zu einem Ausflug nach Disneyworld. Sämtliche Schwächen der Vorgänger sind verbessert worden. Durchdachte Rätsel, viel Action und eine unglaubliche Präsentation machen Silent Hill 3 mit Abstand zum stärksten Titel der Serie. Das Spielerlebnis ist sehr viel intensiver, blutiger, derber und vor allem anspruchsvoller in Sachen Story geworden. Leichte Kost bekommt man hier nicht serviert. Man muss sich ausgesprochen konzentrieren, um der abgedrehten aber zugleich faszinierenden Story folgen zu können. Konamis neuer Horror-Schocker orientiert sich in vielen Belangen sehr stark am ersten Teil der Grusel-Reihe – und das ist auch gut so. Auf euch wartet das Beste, was es in Sachen Survival-Horror auf der PS2 jemals gegeben hat!

POSITIV	NEGATIV
- anspruchsvolle Story - verbessertes Gameplay - bombastische Präsentation	keine deutsche Sprachausgabe

ALTERNATIVEN		
Titel	Rating	Test in play
1 Silent Hill	89%	08/99
2 Project Zero	86%	07/02
3 Silent Hill 2: Director's Cut	85%	03/03

PLAY DATEN	
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Erhältlich ab	23. Mai
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami-europe.de	



Besondere Auszeichnungen:	play KING	Grafik 92%	Sound 92%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	91	

MIDNIGHT CLUB 2



Rasen bis der Arzt kommt! In der zweiten Runde wird der Online-Turbo gezündet.



Gerade Tokio sieht mit seinen vielen Neon-Fassaden sehr spektakulär aus.

LEGAL, ILLEGAL, SCHEISSELEGAL...



Wer die selbst gedrehten Videos der schwedischen Todesfahrer kaufen will, der wird bei www.getawayin-stockholm.com fündig. Inzwischen gibt es auch DVDs mit den spektakulärsten Szenen dieser „Rennen“. Haltet schon mal die Augentropfen bereit.

Als eine Stockholmer Verkehrsstreife an einem lauen Sommerabend im Jahre 2001 einen schwarzen Porsche 911 wegen einer Geschwindigkeitsübertretung stoppen will, beginnt eine der brutalsten Verfolgungsjagden in der Geschichte der schwedischen Polizei. Der Fahrer des Porsches rast den verdutzten Polizisten einfach davon. Egal, ob über die Stadtautobahn oder durch enge Gassen, der Porsche erreicht, ungeachtet aller Verkehrsregeln, bei dieser lebensgefährlichen Jagd Geschwindigkeiten von über 250 Stundenkilometern. Der Fahrer des Edelflitzers war

auf die spektakuläre Fahrt vorbereitet. An dem getunten Boliden waren mehrere Kameras montiert und die gesamte Verfolgungsjagd wurde auf Video aufgezeichnet. Mit der Veröffentlichung des Films im Internet war die Idee der „Getaway in Stockholm“-Videos und -DVDs geboren. Inzwischen erfreuen sich die Filme von illegalen Autorennen weltweit einer riesigen Fangemeinde unter Autotunern und Renn-Freaks.

Aus zwei mach drei

Irgendwann muss Rockstars Kreativ-Direktor Dan Houser wohl über eines dieser Videos gestolpert sein. Denn die

höchst illegalen Autorennen inspirierten ihn und sein Team zu Midnight Club 2, dem Sequel von Midnight Club Street Racing. Die Fortsetzung des Rennspiels, das zwar mit einer guten Idee glänzte, jedoch mit einem zu geringen Umfang enttäuschte, lässt die Mängel des Prequels hinter sich und führt das Konzept konsequent fort. Statt wie bisher „nur“ durch London oder New York zu rasen, trägt ihr die Rennen jetzt in L.A., Paris und Tokio aus. Der Fuhrpark der Fantasie-Boliden wurde um Motorräder erweitert. Um Spieler diesmal auch noch nach dem ersten Durchspielen an den DualShock-Controller zu fesseln, integrierten die Entwickler aus dem sonnigen San Diego einen Online-Modus für zünftige Multiplayer-Duelle



Baby? Nein, Bombe an Bord!



Denn sie wissen nicht, was sie tun!



⊙ Tiefflieger! Paris ist mit zahlreichen Rampen gepflastert, die euer Vehikel in die Lüfte befördern.



⊙ Die Rennen in L.A. sind noch vergleichsweise einfach zu meistern, später sind stärkere Nerven gefragt.

über das Internet oder im hauseigenen Netzwerk.

Fahrschule inklusive

Um auch das Geschehen zwischen den Rennen spannend zu gestalten, ersannen die „Rockstars“ eine richtige Street-racer-Szene. In jeder Stadt drehen zahlreiche Fahrer ihre Runden, mit denen ihr euch messen müsst. Ihr beginnt eure Karriere als blutiger Anfänger und startet in Los Angeles. Damit ihr euch auf der Suche nach Gegnern im Großstadtschungel nicht verirrt, erklärt euch der dicke Moses, wie der Hase läuft. Anhand von kurzen Renderfilmchen bekommt ihr nützliche Tipps zum Handling der Sportwagen. Die gegnerischen Fahrer werden ebenfalls in kleinen Filmsequenzen vorgestellt, was der Story deutlich auf die Sprünge hilft.

Am Spielprinzip hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert. Auf der Suche nach Kontrahenten cruiset ihr durch die Stadt. Potenzielle Gegner sind farbig markiert. Wenn ihr

auf einen anderen Fahrer trifft, fordert ihr ihn durch Betätigen der Lichthupe zu einem Rennen auf. In einer darauf folgenden kurzen Fahrt müsst ihr euch an die Stoßstange des Widersachers heften und ihm bis zum Startpunkt des eigentlichen Rennens folgen.

Rasen ohne Regeln

Die Steuerung ist intuitiv und schon nach wenigen Minuten lenkt ihr die Boliden sicher durch den Verkehr. Nach speziellen Rennen geht das Fahrzeug eures Gegners in euren Besitz über. So kommt ihr nach und nach an immer schnellere



⊙ Postkarten-Idylle bei Vollgas. Ein Sonnenaufgang in Paris.



⊙ An Partikel-Effekten haben die Entwickler nicht gespart.

Karren. Je nach Fahrzeugtyp stehen euch pro Rennen ein oder auch mehrere Turbos zur Verfügung. Erst wenn ihr eine Reihe von Rennen zu euren Gunsten



RAILBRANCHING

Statt den CPU-Fahrern feste Pfade zuzuweisen, haben die Programmierer ein System entwickelt, das den Gegnern gewisse Freiheiten in der Routenplanung lässt. Dank dieser Railbranching-Technologie „entscheiden“ sie kurzentschlossen selbst, welchen Weg sie auf der Jagd zum nächsten Checkpoint einschlagen.

Mehr Spaß zu acht!

Wem Zweispieler-Duelle im Splitscreen-Modus zu öde sind, der kann auch ein Vierspieler-Match via i.Link starten, oder online über das Internet und LAN (Local Area Network) mit bis zu sieben weiteren Spielern um die Wette heizen. Dann wird allerdings der Netzwerk-Adapter von Sony oder ein Fire-Wire-Hub benötigt. Folgende Modi stehen zur Auswahl:



BATTLE: DETONATE

Alle Fahrzeuge haben eine Bombe an Bord. Erreicht als Erster den Zünder und fährt mit ihm über die Ziellinie, um alle Kontrahenten in die Luft zu jagen.

BATTLE: CAPTURE THE FLAG

In der Stadt ist eine Fahne aufgestellt. Holt sie euch und bringt sie ans Ziel, um zu punkten.

RACE EDITOR

Erstellt im Editor eigene Checkpoint-Rennen und fahrt online gegen eure Freunde.

CAREER

Diese Rennen müssen erst im Einzelspieler-Modus freigeschaltet werden.

CRUISE

Heizen ohne Ziel und ohne Reue. Jagt gemeinsam durch drei Großstädte.

CIRCUIT

Ein Checkpoint-Rennen. Wer zuerst ankommt, siegt!



BUSSGELDKATALOG



Wer sich seine Rennen in den ansehnlichen Replays noch einmal zu Gemüte führt, wird feststellen, dass bei jeder Fahrt unzählige Verstöße gegen international geltende Verkehrsregeln erfolgen. Auf www.bussgeldkataloge.de könnt ihr nachlesen, wie Verstöße gegen Geschwindigkeitsbeschränkungen, das Unterschreiten des Mindestabstands oder das Nichtbeachten von Lichtzeichen an Ampeln in der Realität geahndet werden.



Der Ring um den Tacho zeigt die Schäden an eurem fahrbaren Untersatz an.

entscheiden konntet, wird der Windschatten-Turbo freigeschaltet. Wenn ihr lange genug im Windschatten eines anderen Fahrers seid, füllt sich der Turbolader wieder auf.

Ein absolutes Novum sind die drei Motorräder. Nachdem ihr in Los Angeles ein paar Rennen gewonnen habt, dürft ihr euch hinter den Lenker einer

wendigen Straßenmaschine klemmen. Die Steuerung der Rennsemmeln ist jedoch ungleich komplexer als die der Wagen. Mittels der L1-Taste müsst ihr euch in die Kurven legen, wollt ihr eine Kollision mit der Streckenbegrenzung verhindern. Die Wendigkeit der Zweiräder hat jedoch ihren Preis. Während ihr nach einem Crash mit dem Auto einfach weiterfahren könnt, führt ein ähnlicher Zusammenstoß bei den Bikes zu herben Stürzen, die viel Zeit kosten. Das Windschattenfahren funktioniert allerdings bei den Zweirädern ebenfalls. Den Turbo solltet ihr allerdings nur auf langen Geraden zünden, denn bei Geschwindigkeiten oberhalb der 200-Meilen-Grenze erschwert euch ein Blur-Effekt zusätzlich die Übersicht.

Rasante Stadtrundfahrt

Auch wenn wir es bei Midnight Club 2 nicht mit einem Grafik-Fest zu tun haben, übertrifft es doch seinen Vorgänger locker. Zwar dürft ihr kein Framerate-Wunder erwarten, dennoch ziehen die Häuserblocks bis auf seltene Aussetzer stets flüssig an euch vorbei. Die öden Texturen wurden gründlich überarbeitet und die typischen Sehens-



Nebel und dichter Verkehr sind des Bikers Alptraum. Wir rasen trotzdem!



Bei gezogener Bremse Vollgas geben und Donuts ziehen macht Laune!

würdigkeiten haben natürlich auch Berücksichtigung gefunden. So passiert ihr in den Hollywood Hills die berühmten Lettern, die der Traumfabrik ihren Namen geben, in Paris rast ihr unter dem Eiffelturm hindurch und erhascht in Tokio einen Blick auf die historischen Pagoden der japanischen Metropole.

Die Fantasiefahrzeuge setzen sich aus jeweils 5000 Polygonen zusammen und im Lack der Boliden spiegelt sich eindrucksvoll die Umgebung. Es gibt sogar ein Schadensmodell. Nach den ersten Crashes zeugen fehlende Karosserieteile vom angeschlagenen Zustand des fahrbaren Untersatzes. Rempelt ihr weiterhin jede Häuserecke an, züngeln erst Flammen unter der Motorhaube hervor, bevor euer Renner schließlich explodiert. Weiterfahren dürft ihr trotzdem, denn zwei Sekunden später steht euch ein neuer Wagen zur Verfügung. ■



Ein Wheelie bei 146 Mp/h ist riskant aber Spaßig.



FAZIT | Marc Kirzeder

Midnight Club 2 ist auf alle Fälle ein spannendes Rennspiel. Die Präsentation ist Rockstar-typisch gelungen. Ähnlich wie in der Crime-Simulation GTA 3 habt ihr die Freiheit, die Städte im Cruise-Modus frei nach Abkürzungen auszukundschaften. Die Steuerung ist makellos, wenn auch die Motorräder weitaus schwieriger zu meistern sind als die Sportwagen. Der Story-Mode macht zwar Spaß, allerdings nur, solange ihr auf der Siegerstraße unterwegs seid. Der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad sorgt schon mal für Frust. Habt ihr einmal den Anschluss an den Pulk verloren, ist es trotz der vielen Abkürzungen schwer, das Rennen noch zu gewinnen! Oft liegt die Entscheidung über Sieg oder Niederlage einzig und allein in den Händen Fortunas. Die Online-Spielmodi dagegen rocken und sind der Schlüssel zum playKing, auch wenn wir noch eine Weile warten müssen, bis der offizielle PlayStation2-Online-Startschuss fällt.

POSITIV

- drei riesige Städte
- einfache Steuerung
- Race-Editor
- Online-Spielmodi

NEGATIV

- durchwachsener Schwierigkeitsgrad
- kleine Framerate-Einbrüche

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Burnout 2	85%	11/02
2 Midnight Club: Street Racing	81%	12/00
3 Tokio Xtreme Racer	72%	08/01

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	51KB	1-2	USK	12 Jahre
Hersteller	Take 2					
Entwickler	Rockstar San Diego					
Erhältlich ab	sofort					
Preis	ca. 60 Euro					
WEB-INFO:	www.take2.de					



Besondere Auszeichnungen:



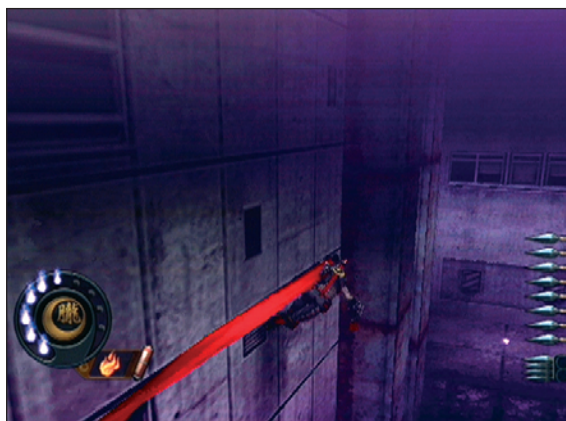
Grafik 83%
Sound 81%

RATING (PROZENT)
85

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

SHINOBI

Der nächste 2D-Sidescroller-Klassiker meldet sich zurück! Mal sehen, ob Shinobi auch in 3D zu gefallen weiß.



Um Gefahren zu überwinden, könnt ihr auch Wände nutzen.



Mit dem Shuriken-Regen könnt ihr gleich mehrere Gegner paralisieren.

PS2 Der Shinobi-Automat von SEGA zählt zu den absoluten Klassikern. Die Shinobi-Reihe, die bereits auf verschiedenen Systemen für Aufsehen gesorgt hat, erfreut sich unter Hardcore-Konsolisten noch immer großer Beliebtheit. 13 Jahre und etliche Lizenzumsetzungen später kehrt der sympathische Ninja auf der PS2 zurück.

Der beste Freund: Das Schwert

Ganz zeitgemäß erscheint der neueste Streich der Shinobi-Reihe dreidimensional. Die Geschichte spielt – wie sollte es auch anders sein – im Fernen Osten. Ein Erdbeben hat Tokio fast vollständig zerstört und mitten im Zentrum ragt nun ein goldener Palast aus dem Boden. Ein mysteriöser Zauberer hat die gemeinen Hellspawn auf die Welt losgelassen. In der Rolle von Hotsuma, dem Anführer des Oboro-Clans, müsst ihr euch den Dämonen in den Weg

stellen und das Rätsel um den Zauberer lösen.

Ever Held ist, wie es sich für einen Ninja gehört, mit einem Schwert bewaffnet. Das Akuiji-Schwert ist aber keine gewöhnliche Waffe, denn sie nimmt die Seelen der im Kampf gefallenen Gegner in sich auf. Die verfluchte Waffe giert förmlich nach Seelen und verliert an Kraft, wenn nicht in regelmäßigen Abständen jemand über die Klinge springt. Kriegt ihr das nicht schnell genug auf die Reihe, geht es an eure eigene Substanz, dann bedient sich die tödliche Hieb-Waffe an eurem Lebenssaft.

Aus alt mach neu!

Wie auch schon in den Vorgängern kämpft ihr euch von Level zu Level, von denen jeder in einzelne Areale unterteilt ist. Bevor ihr eines der Teilstücke verlassen könnt, müsst ihr dort alle Widersacher besiegt haben. Erst dann öffnet sich ein magisches Tor und ihr

könnt raus. Die Abläufe in den einzelnen Zonen sind linear angeordnet, so dass es auch in der neuen 3D-Umgebung nicht zu Orientierungslosigkeit kommt. Am Ende jedes Levels warten verschiedene Endbosse auf euch.

In Sachen Grafik haben sich die Entwickler nicht mit Ruhm bekleckert, das Ganze wirkt leblos. Musikalisch orientiert man sich an den alten 8-Bit bzw. 16-Bit-Zeiten, so durchweht auch diesen Titel das typische Shinobi-Flair. Alles in allem ist Shinobis PS2-Auftritt gelungen, doch hätten ein paar neue Ideen dem Spiel sicherlich nicht geschadet. ■

DIE RÜCKKEHR!



Die Entwickler haben im Spiel ein kleines aber feines Extra integriert. Joe Musashi (der Held der ersten Shinobi-Titel) ist als Bonus-Charakter mit von der Partie. Schafft ihr es, im Laufe des Spiels 40 Oboro-Coins aufzusammeln, steht euch der Haudegen als spielbarer Charakter zur Verfügung.

FAZIT | André Steinert

Der neue 32-Bit-Anzug steht Shinobi richtig gut und wird Fans der Serie sicher erfreuen. Dank der vielen versteckten Extras und diversen Secrets greift man auch nach dem ersten Durchspielen gerne noch einmal zum Joypad.

Doch leider hat Shinobi auch seine Schattenseiten: Für Neueinsteiger ist der Schwierigkeitsgrad deutlich zu hoch, selbst geübten Joypad-Akrobaten treibt das Spiel zeitweise Schweißperlen auf die Stirn. Zudem fehlen in den Levels die Rücksetzpunkte, was ab und an zu Frust und Wutausbrüchen führen kann. Ihr solltet vor dem Kauf besser eine Runde Probe spielen, sonst kann dieser Schuss nach hinten losgehen.

POSITIV

- Oldschool-Flair
- 50/60Hz-Option

NEGATIV

- keine Rücksetzpunkte
- hoher Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sega
Entwickler	Overworks
Erhältlich ab	14. Mai
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.shinobi-game.com



370KB



1



12 Jahre



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 75%
Sound 74%

RATING (PROZENT)

76

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



Tötet ihr vier oder mehr Gegner schnell hintereinander, werdet ihr mit einer Cutscene belohnt.

RYGAR

THE LEGENDARY ADVENTURE



Im Hades ist die Hölle los! Sandalen-Held Rygar mischt die griechische Unterwelt auf!



○ In den Außenlevels flimmert sich die Grafik leider zu Tode!



○ Mit dem Diskarmor schwingt sich Rygar auch über Abgründe hinweg.

RYGAR 3D-POSTER



In den USA gab es für Frühbesteller ein Goodie. Dem Spiel lag ein kostenloses Hologramm-Poster des griechischen Sandalen-Kriegers bei. Hierzulande wird das schicke Plakat wohl nicht zu haben sein. Importspieler können ihr Glück bei www.tecmoinc.com versuchen!

„Am Anfang drang ein Lichtstrahl durch das Chaos. Götter, die Herren des Lichts, und Titanen, die Kinder der Finsternis, entstanden zur selben Zeit, als Himmel und Erde erschaffen wurden... Titanen waren hässliche, missgestaltete Kreaturen, die nur dafür lebten, anzugreifen, zu verschlingen, zu töten und sich zu vermehren.“

Griechischer Krieger

So lautet die Inschrift einer mysteriösen Steintafel. Was liegt also näher, als dem grausamen Treiben der Titanen ein Ende zu bereiten? In Wanadoos Mythologie-Spektakel übernimmt ihr diesen Job und führt den sandalenbe-

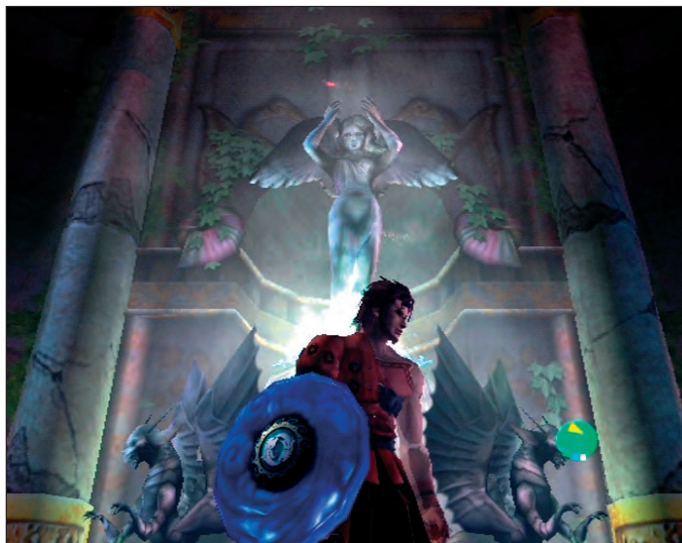
wehrten Rygar in den Kampf gegen die Titanen. Geleitet von einer Vision, die der Krieger mit der Prinzessin Harmonia teilt, stürzt er sich in die Schlacht und macht sich auf, sein Schicksal zu erfüllen. Denn bei einer Siegesfeier zu Ehren Rygars schnappen sich die Höllenwesen die Prinzessin und verschleppen sie in den Hades.

Der Vergleich mit dem ersten Devil May Cry liegt nahe. Die Spielmechaniken sind beinahe identisch. Ihr bewegt den griechischen Helden aus der 3rd-Person-Perspektive, während die dyna-

mische Kamera immer den günstigsten Blickwinkel auf das Geschehen wählt. Anstelle von Schwertern und Schießprügeln ist auch der Next-Generation-Rygar, wie schon sein Ahne, der Legendary Warrior: Rygar (NES 1987), mit dem Diskarmor bewaffnet. Diese Kombination aus Schild und Klinge schleudert er wie ein Jojo auf seine Feinde. Mit der Zeit erlernt der Charakter neue Moves und Combos hinzu und kann später auch mächtige Geister beschwören. Es gibt insgesamt drei verschiedene Diskarmors, Hades-, Himmels- und See-Diskarmors.



○ Im Kampf gegen mehrere Feinde sind Combos der Schlüssel zum Sieg!



○ Ein Held, wie er im (Geschichts-)Buch steht: Rygar, der stolze Krieger.



Die Endbosse sind riesig. Eine echte Gefahr ist diese hässliche Kaulquappe trotzdem nicht.

mor und jeder beherbergt einen anderen mächtigen Geist.

Combos ohne Ende

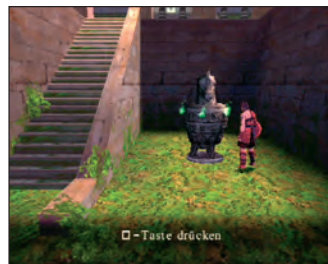
Steuerung und Kampfsystem sind simpel gestrickt und kommen so der actionreichen Handlung enorm entgegen. Die Attacks und Combos lassen sich durch einfache Kombinationen der Viereck-, Dreieck- und Kreis-Buttons bewerkstelligen. Die Geister werden mit der R1-Taste und Dreieck herbeigerufen. Ansonsten stehen noch Laufen und Springen auf dem Programm.

Mit dem Hades-Diskarmor könnt ihr euch die Gegner auch angeln. Hängt ein Vieh erst mal am Haken, schwingt ihr es durch kreisende Bewegungen mit dem linken Analog-Stick um euch herum und räumt so weitere Widersacher aus dem Weg. Mit dem blau schimmernden See-Diskarmor kann Rygar wie mit einem Enterhaken Abgründe überwinden und sich elegant von einer

Plattform zur nächsten schwingen. Die Umgebung ist gespickt mit Objekten, die zerstört werden können. Sie verbergen oft nützliche Goodies. Zertrümmert ihr fleißig Säulen, Felsen, Kisten und Fässer, beschert euch das Bonus-Punkte, mit denen ihr Bonus-Items kauft oder eure Diskarmors aufwertet.

Mythologie für Anfänger

Grafisch präsentiert sich Rygar als zweischneidiges Schwert. Insgesamt sieht das ganze Spiel gut aus und ist wirklich prächtig inszeniert. Lediglich in den Außenarealen beleidigt ein stetiges Kantenflimmern das inzwischen verwöhnte Zockerauge. Sobald ihr jedoch das Innere der vielen Verliese und Tempel betretet, werdet ihr mit feinen Texturen und hübschen Partikeleffekten entschädigt. Zaubrerhafte Wasserfälle und Efeu, das sich in den Spalten der gigantischen Mauern empor rankt, erzeugen eine klasse Atmosphäre.



Einfache Rätsel. Diese Amphoren sind in allen Levels der Schlüssel zu versiegelten Toren.

re. Das Charakter-Design der Gegner und der riesigen Levelbosse ist teilweise recht abstrakt, fügt sich aber perfekt in das mythologische Ambiente von Rygar: The Legendary Adventure ein. Der gerenderte Vorspann und die in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen reihen sich nahtlos ein und runden die gelungene Präsentation angemessen ab.

Der Umfang ist für ein Action-Spiel zwar ausreichend, jedoch nicht berauschend. Zwischen sieben und zehn Stunden werdet ihr brauchen, um Rygar: The Legendary Adventure durchzuspielen. Nur wer wirklich alle Bonus-Items und Goodies ergattern will, muss etwas mehr Zeit veranschlagen. Dennoch macht Rygar Spaß und bietet Action-Gameplay in Reinkultur. ■

NACHHILFE



Wer in Geschichte gepennt hat, der kann unter www.mythologica.de seine Kenntnisse in griechischer Mythologie auffrischen. Von „Abas“ (der zwölfte König von Argos) bis „Zyklopen“ (Söhne des Uranos und der Gaia) finden sich hier alle erwähnenswerten Geschöpfe der spannenden Geschichten wieder.

FAZIT | Marc Kirzeder

So stellen wir uns ein würdiges Remake eines in Ehren ergrauten Klassikers vor. Rygar hat im Prinzip nichts von seinen Tugenden vergangener 8-Bit-Tage verloren. Die einfache Steuerung und die klasse Präsentation bescheren dem Fan simpler Action-Spiele eine Menge Spaß. Die Story bildet mit ihren Anleihen bei der griechischen Mythologie eine interessante Abwechslung zum Einheitsbrei der Räuber-und-Gendarm-Kollegen. Die dynamische Kameraführung stört den Spielfluss nur selten. Wer ein Spiel mit nichtlinearem Verlauf sucht, wird allerdings enttäuscht. Trotz der verschachtelten Levelarchitektur ist es beinahe unmöglich, sich zu verlaufen. Zahlreiche Savepoints halten den Frustrationsfaktor niedrig und sorgen für einen ruhigen Puls. Trotzdem ist Rygar: The Legendary Adventure keinesfalls langweilig. Wer von Devil May Cry 2 enttäuscht war, sollte es mal hiermit versuchen. Denn auch Griechen können rocken!

POSITIV	NEGATIV
• einfache Spielmechanik	• heftiges Kantenflimmern in Außenarealen
• klasse Präsentation	• zu kurz
• viele Savepoints	

ALTERNATIVEN

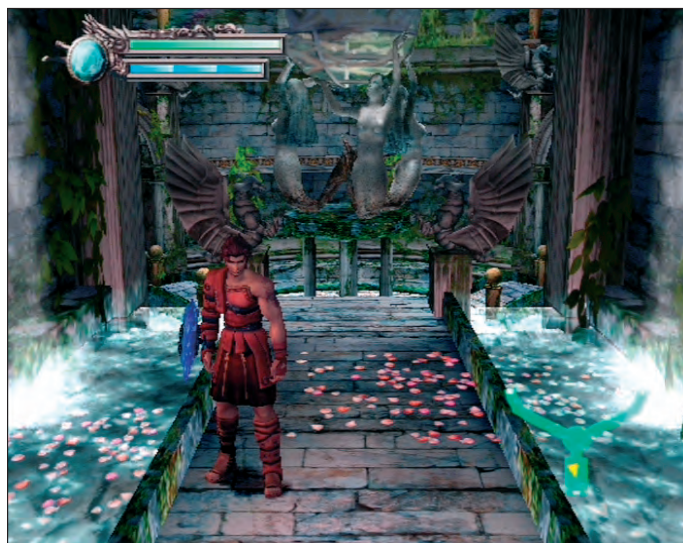
Titel	Rating	Test in play
1 Onimusha 2: Samurai's Destiny	85%	10/02
2 Devil May Cry	84%	12/01
3 Shinobi	76%	05/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PLAYSTATION 2
Hersteller	Borgmeier Media Communication	148KB	1	RYGAR
Entwickler	Tecmo			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.tecmoinc.com			



Besondere Auszeichnungen:	Grafik 83%	SOUND 84%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	82



Immer wieder überrascht Rygar mit prächtigen Level-Abschnitten.

X-MEN 2

Wolverine's Revenge



Du bist kein Mensch. Du bist etwas Besseres, du stehst auf der nächsten Stufe der Evolution!



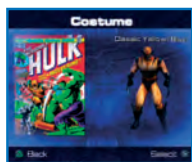
○ Wolverine verlässt sich nur im äußersten Notfall auf Schusswaffen.



○ Ab durch die Kiste! Oft verbergen sich darin nützliche Health-Packs.

GOODIES!

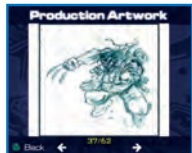
Im Spiel gibt es eine Menge Extras freizuspielden:



Alternativkostüme



Videos



Konzeptzeichnungen



Hintergrundinformationen

PS2 Ab 1. Mai haben die X-Men wieder alle Hände voll zu tun. Dann nämlich läuft der zweite Teil der Mutanten-Saga in den deutschen Kinos an. Auf der PlayStation2 ist Wolverine, der raubeinige Sympathieträger, schon seit dem 17. April im Einsatz – und zwar ganz alleine.

Geschnitten oder am Stück?

Um die Ereignisse in X-Men 2: Wolverine's Revenge zu verstehen, muss man die Vergangenheit von Wolverine kennen. Deshalb spielt das erste Kapitel auch im Jahr 1968. Damals wurde der Wolverine geboren. Er ist das Produkt eines menschenverachtenden Militärex-

periments. Das Abenteuer beginnt mit seinem Ausbruch aus der Forschungsstation Department H.

Genau wie Logan lernt der Spieler erst nach und nach, mit seinen ungewöhnlichen Fähigkeiten umzugehen. Logan braucht keine Schusswaffen, in seinen Unterarmen sind Adamantium-Klingen verborgen. Sind sie ausgefahren, kann man mit ihnen jeden Feind in die Knie zwingen. Während eines Kampfes richten sich die Bewegungen am Gegner aus. Ihr könnt eure Widersacher wie ein Raubtier umkreisen, ihren Angriffen durch Seitwärtsrollen ausweichen und ihnen mit heftigen Schlag- und Trittkombinationen begegnen. Sind Wachmann oder bössartiger Mutant für

einen kurzen Moment benommen, werden sie mit einem spektakulären Strike-Finishing-Move ins Reich der Träume befördert. Sieht sich Wolverine mehreren Feinden gleichzeitig gegenüber, kann er diese ebenfalls durch eine Strike-Combo alle auf einen Streich niedermähen. Die Position der Gegner bestimmt dabei die Art des Moves.

Halb Mensch, halb Tier

Wolverine kann einiges aushalten. Er ist außerordentlich widerstandsfähig und verfügt über Selbstheilungskräfte. Manchmal wird es aber auch ihm zu viel. Sowohl durch gegnerische Treffer als auch durch Schaden füllt sich langsam eine kleine Leiste oberhalb der



○ Wenn der Mutant in Rage ist, sollte sich besser niemand mehr in seinen Weg stellen.



○ Achtung Blechschaden! Magneto lässt Kisten, Fässer und sogar Autos fliegen.



Lebensenergieanzeige. Ist diese voll, gerät er in Rage, der Bildschirm verschwimmt. Für die Dauer weniger Sekunden ist er dann schneller, verursacht mehr Schaden und kann mehr Treffer einstecken.

Die dritte außergewöhnliche Fähigkeit ist sein Tiersinn. Per Tastendruck aktiviert man die „Animalsight“: Seine Sicht verändert sich, die Umgebung wird in Rot getaucht. Die Optik ähnelt dann nicht nur dem Blick durch eine Infrarotkamera, ihr könnt auch im Dunkeln sehen und die Wärmesignatur anderer Lebewesen erkennen. Deren Fährten (Fußspuren, Körpergerüche) werden ebenfalls sichtbar. Außerdem ist Wolverine in der Lage, mit seinem Tiersinn Gefahren wie versteckte Minen, Laserbarrieren oder den Sichtbereich von Überwachungskameras zu erkennen und Gegner mit Stealth-Strikes unbemerkt auszuschalten.

Nicht alle auf einmal!

Bei seiner Flucht aus der Militäranlage wird Wolverine offenbart, dass er mit einem tödlichen Krankheitserreger infiziert ist. Jetzt, nach mehr als 30 Jahren, wird der Virus aktiv. Die Suche nach dem Gegenmittel führt ihn durch fünf Kapitel. Er muss sich durch die Wildnis Kanadas hin zum Department H. kämpfen, dem Mutanten-Hochsicherheitsgefängnis einen Besuch abstatten und in einer alten Stahlfabrik „nach dem Rechten sehen“. Dabei stellt sich ihm keineswegs nur argloses Wachpersonal in den Weg. Alte Be-



○ Trotz vieler Stealth-Einlagen gibt es in X-Men 2: Wolverine's Revenge jede Menge Action!

kannte wie Sabretooth, Juggernaut und Magneto sowie eine hochtechnisierte Einheit von Mutantenjägern sind ebenfalls hinter ihm her.

Wolverine ist ein echter Raufbold, er ist aber auch ein Meister der Tarnung. In sehr vielen Spielabschnitten muss er möglichst unbemerkt agieren. Wird Alarm ausgelöst, gilt der Einsatz oftmals bereits an dieser Stelle als gescheitert. Um den sichersten Weg zu

finden, sind daher nicht selten Köpfchen und eine Menge Geduld gefragt.

Wolverine kämpft und schleicht nicht nur, er muss auch Schlüsselkarten suchen und verschiedene Geräte aktivieren bzw. zerstören. Ab und an bietet sich auch die Gelegenheit, die Kontrolle über ein Geschütz oder einen schwer bewaffneten Kampfroboter zu übernehmen, dann sind sogar Shooter-Qualitäten gefragt. ■



○ Nur mit Hilfe der Animalsight kann man das Sichtfeld der Kameras erkennen.



○ Je mehr Stealth-Strikes man ausführt, desto mehr neue Strike-Moves lernt man dazu.

WOLVERINE, ICH HÖRE DICH!



In X-Men 2: Wolverine's Revenge gibt es nur deutsche Bildschirmtexte bzw. Untertitel. Und das ist auch gut so. Mark Hamill (Luke Skywalker) hat Wolverine seine Stimme geliehen. Und die ist tief und brummig, passender geht es nicht. Wenn man nicht wüsste, wer sich dahinter verbirgt, würde man es nicht glauben.

FAZIT | Mark Liebold

X-Men 2: Wolverine's Revenge ist ein abwechslungsreiches Action-Adventure. Vor allem Freunde gepflegter Stealth-Action kommen auf ihre Kosten. Die Story stammt vom Autoren Larry Hama, der schon früher Geschichten um Wolverine verfasst hat. Für authentisches X-Men-Flair ist also gesorgt. Die Grafik ist sehr ansprechend. Die Charaktere und auch die Umgebung sind schön inszeniert. Die dunkle Farbgebung taucht das ganze Spiel in eine düstere Atmosphäre, von kitschiger Comic-Grafik keine Spur. Die Soundkulisse unterstreicht dies noch. Es gibt aber auch Kritikpunkte: Die Kameraführung sowie die Steuerung sind nicht immer ganz optimal. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad zu unausgewogen und die Rücksetzpunkte sind zu rar. Oft hängt man an einer bestimmten Stelle fest und muss sich immer wieder durch den halben Level kämpfen, um dann genau an dieser Passage erneut zu scheitern. Das kann auf Dauer frustrieren.

POSITIV

- abwechslungsreiches Gameplay
- dichte Atmosphäre
- spannende Story
- ansprechende Grafik

NEGATIV

- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- zu wenige Rücksetzpunkte

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Sly Raccoon	87%	12/01
2 Jak & Daxter	85%	07/02
3 Tony Hawk's Pro Skater 4	85%	07/02

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Activision	300KB	1	2 Spieler
Entwickler	Warthog/Genepool	sofort	USK	12 Jahre
Erhältlich ab				
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.activision.de				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 83%
Sound 86%

RATING (PROZENT)
82

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

NBA STREET VOL. 2



Auf der Straße zählt nur eines: den Basketballplatz so richtig cool zu dominieren!



○ Durch lange Combos füllt sich der Spezialbalken schneller, als man denkt.



○ Der Siegtreffer lässt den Korb zerbersten.

INSGESAMT GIBT ES ELF COURTS



PS2 Das kennt ihr: Fortsetzungen werden meist optisch etwas aufpoliert, vielleicht sind ein paar neue Charaktere dabei und eventuell wird das Game mit zusätzlichen Spielmodi angereichert. Und all das trifft haargenau auf NBA Street Vol. 2 zu. Allerdings ist das in diesem Falle nicht das Ende vom Lied... Neugierig geworden? Zu Recht! Abermals setzt EA Sports Big neue Maßstäbe im Arcade-Basketball. Schluss mit den

langweiligen Simulationen – hier ist pure Action angesagt!

Das große Ziel

Wie gehabt geht es auch diesmal nur um das eine: der gegnerischen Mannschaft zu zeigen, dass sie in Wirklichkeit nichts auf dem Kasten hat. Und das macht ihr am wirkungsvollsten, indem ihr eure Gegner auf dem Spielfeld ausdribbelt, als wärt ihr junge Götter. Dabei könnt ihr wiederum auf eine rie-

sige Palette an unterschiedlichen Moves zurückgreifen. Um die allerdings sicher einzuüben, solltet ihr ganz pflichtbewusst der Street School einen Besuch abstatten. Dort könnt ihr nicht nur erste Spielerfahrungen sammeln, sondern auch alle neuen Ballkünste erlernen.

Zudem erhaltet ihr dort, sofern ihr alle Aufgaben erfüllt, die erste von vier Trophäen. Doch nicht nur mit Pokalen werdet ihr belohnt, sondern auch mit



○ Wenn der bunte Schweif an eurem Sportler rot wird, könnt ihr die meisten Punkte erzielen.



○ Euren Sportler könnt ihr zum absoluten Crack ausbauen und ihn dann auf einen Skill spezialisieren.



Unzählige Varianten von Dunks, Alley-Oops und Dribbling-Aktionen gibt es zu bestaunen.



Vor jedem Match muss man sich für drei Baller des Teams entscheiden.

neuen Street- und NBA-Legenden, neuen Basketballplätzen und neuen Trikots. Das Freischalten der Utensilien geht auf unterschiedliche Art und Weise vor sich. Je nach Art der Belohnung (Spieler, Court oder Trikot) kauft ihr diese mit einer bestimmten Anzahl von Reward Points (die wiederum bekommt ihr für gewonnene Partien bei der NBA Challenge oder beim Pick Up Game), oder ihr bezwingt ausgewählte Gegner in einem speziellen Spielmodus. Biggie Little z.B. kostet entweder 2000 Reward Points, oder man besiegt ihn im Be-A-Legend-Modus.

Vom Loser zum King

Dieser Modus stellt zugleich den Höhepunkt von NBA Street Vol. 2 dar. Nachdem man sich einen Spieler kauft und zwei Local Ballers ausgesucht hat, gilt es, von ganz unten bis nach ganz oben zu kommen. Anfangs ist euer unerfahrenes Team natürlich sehr schwach. Durch Siege erhaltet ihr Fertigungspunkte, die ihr einsetzt, um euren kreierte Sportler in den diversen Fähigkeiten Shots, Dunks, Blocks etc. auszubauen. Außerdem erwerbt ihr die Option, einen Spieler des bezwungenen Teams zu übernehmen. Großer

Unterschied zum Vorgänger: Früher konnte man seine Mannschaft noch auf 16 Ballkünstler aufstocken, diesmal beschränkt sich der Kader auf lediglich fünf Sportler. Auf eurem Weg nach oben müsst ihr euch gegen Streetball- und NBA-Legenden sowie gegen die aktuellen Stars der NBA behaupten. Dabei trifft die alte Schule auf die Neue. Deswegen kann eure Mannschaft am Ende auch aus Spielern bestehen, die aus den unterschiedlichsten Epochen stammen.

Das perfekte Team

Ihr könnt euch nicht nur eigene Spieler basteln, sondern auch eine oder mehrere Mannschaften zusammenstellen. Und wenn ihr den Be-A-Legend-Modus bereits hinter euch habt, steht euch eine beachtliche Sportlerriege zur Auswahl. Um auch an die noch verbleibenden Stars zu kommen, sollte man sich die NBA Challenge vornehmen. Hier sucht ihr euch ein NBA-Team aus und bezwingt nach und nach den Rest der amerikanischen Basketballliga. Auch hier gelten die Regeln der Straße. Was bedeutet, dass ihr alles tun müsst, um eure Gegner „alt“ aussehen zu lassen. Verbindet ihr eure Dribbelkünste mitein-

ander und schließt sie erfolgreich mit einem Dunk oder Korbwurf ab, ladet ihr euren Gamebreaker-Balken auf. Ist dieser voll, könnt ihr eben diesen Gamebreaker ausführen, oder ihn „wegdrücken“, den Balken ein zweites Mal aufladen und später den viel spektakuläreren und neuen Gamebreaker2 zum Besten geben. Dieser ist grafisch noch aufwändiger in Szene gesetzt und bringt außerdem noch mehr Punkte. So wandern je nach Spielvariante zwei Zähler auf euer Konto und der Gegner verliert drei von seinen bereits erzielten Punkten. ■

DIE ZAHLEN ZÄHLEN

Insgesamt sind 150 aktuelle NBA-Spieler und 25 Legenden der NBA mit ihren Originaltrikots vorhanden. Dazu gesellen sich neun Streetball-Legenden und sieben authentische Umgebungen, wie beispielsweise der berühmte New Yorker Rucker Park. Im Vergleich zum Vorgänger gibt es nun 500 verschiedene Animationen mehr zu bestaunen.



Kommt eine Mannschaft nicht innerhalb des Zeitlimits zum Abschluss, wird der Gamebreaker-Balken ein wenig zurückgesetzt.

FAZIT | Heiko Strobel

EA Sports Big ist einmal mehr ein Meisterwerk geglückt. Flüssige und rasante Basketball-Action, die euch abermals vor den Bildschirm fesseln wird. Die brillante Grafik, die sehr gut animierten Ballkünstler, der fette HipHop-Soundtrack und das fantastische Gameplay stecken den Vorgänger elegant in die Tasche. Die zahlreichen Boni sind nicht von jetzt auf gleich zu haben – solltet ihr so weit sein, schickt ihr einfach eine selbst kreierte Mannschaft ins Rennen und tretet mit ihr oder gegen sie an. Außerdem kann man sich im Multiplayer-Modus mit bis zu drei Freunden nette Basketball-Abende bereiten. Die neuen Moves sind einfach genial, beispielsweise kann man den Kopf des Gegners als Bande benutzen, um seinem Mitspieler den Ball zuzupassen. Auch kann man diesmal Knie oder Fuß einsetzen. Außerdem ist der neue Gamebreaker2 eine echte Bereicherung fürs Gameplay: So macht Basketball Freude!!

POSITIV

- super Ballphysik
- flüssiges Gameplay
- anhaltender Spielspaß
- motivierender Soundtrack

NEGATIV

- schwaches Publikum
- kein Online-Feature

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 NBA Street	86%	07/01
2 NBA Live 2003	85%	12/02
3 NBA 2K3	83%	03/03

PLAY DATEN

Genre	Basketball	MEMORY CARD	SPLEER	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts	103KB	1-4	
Entwickler	EA Sports Big			
Erhältlich ab	2. Mai			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.electronicarts.com			



Besondere Auszeichnungen:

play KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

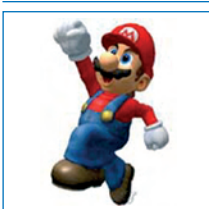
Grafik 86%
Sound 85%

RATING (PROZENT)
89

VEXX



„MARIO IST ARBEITSLOS“



Bei der Vermarktung von Vexx lässt Acclams PR-Abteilung wirklich nichts aus. Mit vergleichender Werbung versucht Acclaim, das Spiel ins Gespräch zu bringen. Wenn man sich da mal nicht zu weit aus dem Fenster gelehnt hat... Auf alle Fälle hat die Werbekampagne für reichlich Gesprächsstoff gesorgt.

Mal sehen, ob Vexx' Rachefeldzug der Jump'n-Run-Oberliga das Fürchten lehren kann.



◉ Mit den Astani-Krallen könnt ihr an Felswänden emporklettern.



◉ Nachts ändern manche Gegner die Farbe und sind schwerer zu erledigen.

PS2 Nach Turok: Evolution schickt das texanische Entwicklerstudio von Acclaim nun einen weiteren Titel ins Rennen. Mit Vexx betreten die Programmierer erstmals Jump'n-Run-Gefilde.

Vexx und sein Großvater Vargas haben friedlich in ihrem Dörfchen Overwood gelebt, bis zu dem Tag, an dem der böse Schattengeist Dark Yabu über den Ort hergefallen ist. Er und seine dunklen Gefolgsleute verdonnern die Einwohner zur Sklavenarbeit in den Minen. Als sich der kleine Vexx gegen die Sklaverei Yabus auflehnt, bekommt er dessen magische Kräfte zu spüren.

Sein Großvater opfert sich und stirbt bei dem Versuch, seinen Enkel zu retten. Dem Knirps gelingt die Flucht. Und jetzt beginnt der Rachefeldzug gegen Dark Yabu und seine Anhänger.

Hüpfer mit Hirn

Eure Mission führt euch durch zehn riesige Welten, die allesamt durch ein Portal miteinander verbunden sind. Um die Tore zu den einzelnen Welten zu öffnen, müsst ihr Herzen gefallener Schattengeister aufsammeln. Um dem Bösewicht Dark Yabu gegenüberzutreten zu können, braucht ihr mindestens 60 Herzen. In den Levels müsst ihr unterschiedliche Aufgaben erledigen, um an die Organe zu gelangen. Das Spektrum der Anforderungen reicht vom simplen Auflesen verstreuter Herzsplitter über Minigames bis hin zum Lösen komplexer Rätsel.

Aber nicht nur die Aufgaben machen euch das Leben schwer, auch stellen sich euch diverse Monster in den Weg. Glücklicherweise verfügt Vexx über ein

umfassendes Repertoire an Angriffstechniken: Mit Aufwärtshaken, Stampfatacken oder Kombos rückt ihr euren Angreifern zu Leibe. Die Astani-Krallen, die Vexx auf seiner Flucht an sich gebracht hat, sind aber nicht nur in den zahlreichen Kämpfen nützlich. Mit ihnen kann er auch wunderbar an Wänden hochklettern.

Blindflug

Technisch weist Vexx Höhen und Tiefen auf. Die musikalische Untermalung ist hingegen absolut erstklassig und damit der Höhepunkt des Spiels. Die Grafik ist zwar recht ordentlich, doch wirken die Levels teilweise detailarm.

Die Kameraführung ist der größte Schwachpunkt des Spiels. Ohne ewiges Nachjustieren sind manche Sprungeinlagen einfach nicht zu schaffen. Sicher hätte man aus dem Titel mehr machen können, denn so kann Vexx der Jump'n-Run-Elite nicht das Wasser reichen. ■

FAZIT | André Steinert

Wie auch schon Turok: Evolution wurde Vexx parallel für alle drei Next-Generation-Konsolen entwickelt. Leider bekommt das die PS2 in technischer Hinsicht mal wieder richtig zu spüren. In Sachen Grafik ist die PS2-Version ein weiteres Mal schwächer als die anderen. Vexx' Stärken liegen aber ganz klar auf spielerischer Ebene. In den riesigen Levels gibt es eine Menge zu sehen und zu erkunden. Neben den Plattform-Elementen sorgen die teilweise recht anspruchsvollen Rätsel für lange anhaltendes Vergnügen. Von den kleinen Mängeln mal abgesehen macht Vexx richtig Spaß. Jump'n-Run-Fans werden sich mit dem Titel sicher amüsieren, alle anderen können ruhig einen Blick riskieren und eine Runde Probe spielen.

POSITIV

- sehr große Levels
- spitzenmäßiger Soundtrack

NEGATIV

- ewiges Kamerajustieren
- zu wenig unterschiedliche Gegner
- nerviges Nachladen

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	1	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim	138KB	1	
Entwickler	Acclaim Studios Austin			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.acclaim.de				

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 75%

Sound 82%

74

RATING (PROZENT)

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



◉ Vexx ist nicht nur zu Fuß unterwegs. Auch unter Wasser geht ihr auf Organsuche.

GUILTY GEAR X2 | CARSTEN GRAUEL

PS2



Grelle Effekte und beeindruckende Blitzgewitter machen das Spiel zum optischen Genuss.

Genre	Beat'em Up	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	BigBen	72KB	1-2
Entwickler	Sammy		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.sammy-zone.com		
		USK	12 Jahre

Anno 1998 blinkte der 2D-Prügler Guilty Gear noch nicht sehr hell am Beat'em-Up-Himmel. Der neueste Teil, Guilty Gear X2, hingegen zeigt der Bitmap-Konkurrenz, wo der Hammer hängt. Ihr wählt aus den Spielmodi Arcade, Vs 2P, Vs CPU, Survival, Mission, Story und M.O.M.

Bei Mission warten 50 Missionen, im Story-Modus die Geschichte eures Charakters, während der M.O.M.-Modus (Medal of Millionaire) eine Abwandlung des klassischen Survival-Modus ist: Je besser euer Kampfstil ist, desto mehr Punkte bekommt ihr an dieser Stelle.

Mit 20 Kämpfern fangt ihr an, vier weitere

Bonus-Figuren spielt ihr frei. Von der mysteriösen Samuraibraut über den im Schwertkampf erprobten Allrounder bis hin zum tonnen-schweren Muskelpotz sind alle erdenklichen Kämpfertypen vertreten. Das Kampfsystem ist äußerst komplex und bietet neben Combos und Spezialattacken auch Combobreaker, Konterbewegungen, Doppelsprünge oder Instant-Kill-Moves, die euren Gegner mit einem Schlag umhauen. Optisch stellt Guilty Gear X2 derzeit das Nonplusultra im 2D-Prügelspiel-Bereich dar. Hohe Auflösung, kräftige Farben, flüssige Animationen und grelle Effekte verwöhnen das Spielerauge. Wer keine 3D-Grafik braucht, greift zu! ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 80%	Sound 75%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						84	
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

TENNIS MASTERS SERIES 2003 | ANDRÉ STEINERT

PS2



Außen hui, innen pfui! Der Umfang von Tennis Masters Series 2003 kann über das schlechte Gameplay nicht hinwegtäuschen.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Vivendi-Universal	438KB	1-4
Entwickler	Microids		
Erhältlich ab	30. April		
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.microids.com		
		USK	keine

Ihr schaut euch vornehmlich Damen-Tennis an? Und ihr wisst dabei gar nicht, welchen der fünf hüpfenden Bälle ihr am interessantesten findet? Dann seid ihr bei Tennis Masters Series 2003 aus dem Hause Microids genau richtig, denn bei den offiziellen Herren-Masters hat man solche Genüsse aus bekannten Gründen eher selten.

Wählt euren Favoriten aus 67 verschiedenen Spielern aus (jeder einzelne verfügt dabei über andere Fähigkeiten) und nehmt an zehn Original-Austragungsarten am Turniergehen teil. In fünf Spielmodi könnt ihr dann mit bis zu vier Damen den Filzball jagen. Der Spielumfang von Tennis Masters

Series 2003 ist beachtlich. Detailgetreu nachgebildete Courts, Match-Statistiken und mehr als 60 Schlagtypen lassen das Herz eines jeden Tennis-Fans höher schlagen. Doch leider stimmt nur das Drumherum. Die eigentlichen Matches lassen viele Wünsche offen. Endlose Wartezeiten machen euch schon vor dem ersten Aufschlag ungeduldig.

Habt ihr den Ball zum ersten Mal übers Netz gehauen, müsst ihr euch mit einer unpräzisen Steuerung und schlecht animierten Spielern rumärgern. Wer auf Schnickschnack verzichten kann und stattdessen ein ordentliches Tennisspiel sucht, sollte lieber zu Virtua Tennis greifen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 56%	Sound 47%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						49	
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

ALL-STAR BASEBALL 2004 | ANDRÉ STEINERT

PS2



Leider muss sich der europäische Baseball-Fan mit PAL-Balken rumschlagen.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Acclaim	3276KB	1-2
Entwickler	Acclaim Studios Austin		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.acclaim.de		
		USK	keine

Was den Sport angeht, wird in Deutschland wohl niemand König Fußball vom Thron stoßen können. Dennoch erfreuen sich amerikanische Sportarten wie Football oder Baseball auch hierzulande immer größerer Beliebtheit. Acclaim schickt mit All-Star Baseball 2004 nun den neuesten Teil ihrer erfolgreichen Baseball-Serie aufs Feld.

Gegenüber dem Vorgänger bietet das Sequel dem Fan des Kult-Sports mehr als 80 Neuerungen. Neben bekannten Spielmodi wie dem Series- oder dem Franchise-Mode bietet der Titel auch fünf Bonus-Modi. Hier könnt ihr z.B. in einem Trivia-Game euer Baseball-Wissen unter Beweis stellen oder im Szenario-

Modus in einem echten Spielszenario mitwirken. In All-Star Baseball 2004 sind neben 50 spielbaren Teams auch erstmals mehr als 120 Baseball-Legenden wie Babe Ruth oder Ty Cobb mit von der Partie. Technisch kann der Nachfolger ebenfalls einige Verbesserungen aufweisen, wie z.B. eine aufgepeppte Künstliche Intelligenz der Gegner.

Grafisch hat sich gegenüber dem Prequel nicht viel getan. Auch die Soundkulisse hätte etwas aufregender ausfallen dürfen. Nichtsdestotrotz hat All-Star Baseball 2004 eine Menge zu bieten und wird Baseball-Fans sicher nicht enttäuschen. Übrigens: Auch die PAL-Version hat Online-Unterstützung. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 76%	Sound 73%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						80	
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

SYBERIA | ANDRÉ STEINERT

PS2



Beim Herumlaufen in der gerenderten Umgebung kann es häufiger zu kleinen Problemen mit der Steuerung kommen.

Genre	Adventure	MEMORY CARD	1
Hersteller	Vivendi-Universal	278KB	1
Entwickler	Microids		
Erhältlich ab	erhältlich		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.syberia.info		

Adventures sind auf der PS2 leider Mangelware. Waschechte Abenteurer mussten bei der zurückliegenden Flucht von Monkey Island ihren Grips so richtig anstrengen. Mit Syberia aus dem Hause Microids kommt endlich neues Adventure-Futter.

Zur Story: Die New Yorker Anwältin Kate Walker soll in Frankreich einen Kaufvertrag unter Dach und Fach bringen. Doch der Kauf der Spielzeugfabrik erweist sich komplizierter, als sie zunächst angenommen hatte. In ihrem Hotel angekommen, muss Kate erfahren, dass die Besitzerin, Anna Voralberg, kürzlich verstorben ist. Vom Notar der Familie erfährt sie, dass es einen Erben gibt. Kate

muss sich nun auf die Suche machen nach dem totgeglaubten aber erbberechtigten Nachkommen Hans Voralberg.

Auf eurem Weg müsst ihr vornehmlich Gegenstände und Informationen sammeln um damit die zum Teil recht knackigen Rätsel zu lösen. Ihr schafft in erster Linie Utensilien von A nach B, um sie vor Ort einzusetzen. Grafisch präsentiert sich Syberia überzeugend. Die hübschen Grafiken stammen aus der Feder des französischen Cartoonisten Benoit Sokal. Syberia sieht aber nicht nur gut aus, es spielt sich auch prima. Freunde klassischer Adventures werden an diesem Titel sicher ihre helle Freude haben. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABD	SPRACHEN: DEUTSCH	Grafik 78%	Sound 70%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						76	TIME IN: DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

WWE: CRUSH HOUR | ANDRÉ STEINERT

PS2



In diesem Sinne: Beine in die Hand nehmen und laufen bis zum Umfallen.

Genre	Car-Combat	MEMORY CARD	1-2
Hersteller	THQ	76KB	1-2
Entwickler	Pacific Coast Power & Light		
Erhältlich ab	30. April		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		

Wrestling-Fans sollten bei diesem Titel besser zweimal hinsehen. Zwar findet ihr in WWE: Crush Hour 20 eurer Superstars wieder, doch hat das Ganze mit Wrestling nichts zu tun. Diesmal steigen die Kämpfer nicht in den Ring, sondern treten in ihren Superautos gegeneinander an. In zwölf verschiedenen Arenen könnt ihr dann als The Rock und Co. in euren schwer bewaffneten Karren aufeinander losgehen.

Bis hierher klingt das vielleicht noch interessant, das böse Erwachen kommt aber spätestens bei Spielbeginn. Angefangen bei der schlechten Steuerung: Laut Menu unterscheiden sich die Fahrzeuge in Sachen Handlung, Stärke und Geschwindigkeit von

einander, doch steuern sie sich tatsächlich alle gleich schlecht. Bei einem Twisted-Metal-Klon sollte man annehmen, dass man seiner Zerstörungswut freien Lauf lassen könne, doch auch hier enttäuscht das Spiel auf ganzer Linie. Außer den Gegnern gibt es, abgesehen von ein paar popeligen Bäumen, überhaupt nichts zu zerstören. Die wirklich armseligen Match-Typen runden das ganze Vergnügen zweifelhaft ab.

Dieser Titel ist wirklich nur Hardcore-WWE-Sammlern zu empfehlen, die ohne ihre WWE-Superstars nicht einschlafen können. Denn so böse kann man seinem Geld gar nicht sein, dass man es für dieses Spiel hergibt. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABD	SPRACHEN: DEUTSCH	Grafik 33%	Sound 36%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						21	TIME IN: DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

KING'S FIELD IV | HEIKO STROBEL

PS2



Mehr als 100 unterschiedliche Monsterarten gibt es. Aber die wollt ihr nicht wirklich kennen lernen.

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	1
Hersteller	Bigben Interactive	320KB	1
Entwickler	FromSoftware		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.bigben-interactive.de		

Ob es auch noch einen fünften Teil der King's-Field-Saga geben wird, ist fraglich. Denn spätestens mit dem vorliegenden vierten Teil hat das Wort „Spielspaß“ so gut wie nichts mehr zu tun. Der Plot verkommt zur Nebensächlichkeit, durch das sehr träge und lahme Gameplay würde selbst die beste Story gekillt.

Dass man sich in der Ego-Perspektive durch die tristen Landschaften und Dungeons schleppt, stört nicht einmal so sehr. FromSoftware hatte das bereits bei Eternal Ring auf der PS2 so gehandhabt, doch dabei hatte sich zumindest das Gameplay auf einem akzeptablen Level bewegt. Wie man auf der play-TV-DVD gut erkennen

kann, schläft unser Held beim Gehen beinahe ein. Und wenn es dann noch zum Kampf kommt, haben die Monster regelmäßig locker Zeit, gemächlich eine Zigarette zu rauchen, bevor der Hieb des Helden einschlägt. Wir gehen hier ganz bewusst nicht auf die einzelnen Features des Games ein, da wir uns wahrhaftig nicht vorstellen können, dass es jemanden gibt, der diese lahme Spielgeschwindigkeit akzeptieren kann.

Spart euch euer Geld für andere Rollenspiele, in der heutigen Zeit kann es sich eigentlich niemand leisten, seine hart verdiente Kohle sinnlos zum Fenster hinauszurufen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 STEUERUNG	ABD	SPRACHEN: DEUTSCH	Grafik 37%	Sound 21%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						9	TIME IN: DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

DOWNTOWN RUN | ANDRÉ STEINERT

PS2



Bei der Verfolgungsjagd müsst ihr der Polizei immer einen Schritt voraus sein und als Erster durchs Ziel kommen.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Ubi Soft	134KB	1-2
Entwickler	Ubi Soft		USK
Erhältlich ab	sofort		6 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.ubisoft.de		

Wer von euch würde nicht gerne mal mit einem schicken Flitzer durch London, Paris oder New York heizen? In Ubi Softs Racer Downtown Run habt ihr jetzt die Chance, in Straßenrennen durch die Metropolen dieser Welt zu rasen. In den Rennen zählt nicht nur die Platzierung, sondern es geht auch um euer Ansehen.

In Downtown Run müsst ihr Prestige-Punkte sammeln. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Punktekonto aufzubessern. In den Rennen könnt ihr Power-ups wie z.B. Bomben, Öl oder Nägel aufsammeln und sie euren Gegnern vor die Stoßstange knallen. Aber nicht nur solche Aktionen wirken sich

positiv auf euer Prestige-Konto aus, auch euer Fahrstil wird bewertet.

Der Umfang von Downtown Run ist beachtlich. Das Spiel bietet 26 verschiedene Rennstrecken 14 lizenzierte Autos (z.B. von Audi, Mitsubishi und Renault) und acht unterschiedliche Spielmodi. Die Fahrzeuge lassen sich, wenn man nicht gerade von einem Power-up beeinträchtigt ist, gut steuern. Doch trotz der großen Auswahl geht dem Spielspaß schon nach kurzer Zeit der Sprit aus. Zwar dauert es immer ein bisschen, bis neue Strecken und Fahrzeuge freigespielt sind, doch hat man unterwegs bereits die Lust auf dieses Game verloren. ■



	Grafik 46% Sound 41%	RATING (PROZENT) 43	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

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 HITMAN 2 CHUCKY TONY THUNDERBOLT SHARPT & WILSON	play 09/02 Player's Guide Medal of Honor: Frontline – Nachschlag Project Zero – Teil 1 ZENSIERT
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 Onimusha 2: Samurai's Destiny – Nachschlag Das Ding – Teil 2 ENTER THE MATRIX
play 01/03 Player's Guide Red Faction 2 Tony Hawk's Pro Skater 4	play 02/03 Player's Guide Der Herr der Ringe: Die zwei Türme Mortal Kombat: Deadly Alliance	play 03/03 Player's Guide Silent Hill 2 – Director's Cut WWE Smackdown! Shut Your Mouth Heft + DVD
12 DVD-Hüllen nur 5,90 Euro (Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)	play Sonderheft Tipps & Tricks-Sonderheft – GTA 3 – Medal of Honor: Frontline – Tekken 4 – TimeSplitters2 – Final Fantasy X – uvm.	play 04/03 Tipps & Tricks-Sonderheft – Metal Gear Solid 2: Substance – Tom Clancy's Splinter Cell Teil 1 – Tenchu: Wrath of Heaven

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 04/03	☐		
play 03/03	☐				
Sonderheft	☐				
12 DVD-Hüllen	☐				

pro Heft € 3,50 (Sonderheft € 4,90) =
 12 DVD-Hüllen =
 ab play 04/03 (mit DVD) Heft € 4,99 =
 + 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 Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
 play - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Adresse:
 Name, Vorname
 Straße, Haus-Nummer
 PLZ, Wohnort

PLATINUM

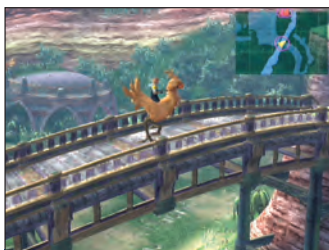
Neben den offiziellen Platinum-Titeln für PSOne und PlayStation2 lassen sich inzwischen auch viele Spiele zu Tiefpreisen ergattern. play durchstöbert für euch die Schnäppchen-Kisten und warnt vor billigen Gurken.

BUDGET

Marc Kirzeder

FINAL FANTASY X

PS2



Kein Final Fantasy ohne Chocobos! Auch im zehnten Teil sind die Vögel dabei.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Squaresoft
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	



	Grafik 87% Sound 92%	RATING (PROZENT) 87	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

Squaresofts 128-Bit-Fantasie stellt ein Grafikspektakel dar, das seinesgleichen sucht. Egal was sich gerade auf dem Bildschirm abspielt, sei es die Spielgrafik, eine Zwischensequenz oder gar ein Renderfilmchen, alles geht nahtlos ineinander über. Die FMVs sind optisch umwerfend und lassen die Kinnlade jedes Mal aufs Neue herunterklappen. Sidequests und Minigames können den Spielspaß locker verdoppeln. Bei oberflächlichem „Durchrennen“ wird der geübte Rollenspieler etwa 40 Stunden für das Spiel benötigen. Wer aber Neueinsteiger ins RPG-Gefilde ist und sämtliche Auf-

gaben und Ziele erreichen möchte, dem prophezeien wir mehr als 100 Stunden vor dem Fernseher. Soundtechnisch hat Squaresoft ein weiteres Mal eine Meisterleistung abgeliefert. Leider schmälern die Untertitel den Charme der Dialoge ein wenig. Auch grafisch müssen Spieler der PAL-Version Abstriche hinnehmen im Vergleich zum NTSC-Spiel. Gerne hätten wir der PAL-Fassung eine Wertung im 90-Prozent-Bereich gegeben, aber die schludrige Umsetzung bringt Punktabzug. Trotzdem gibt es einen verdienten play-King für ein Rollenspiel, das man einfach haben muss.

GTA 3

PS2



GTA 3 setzte in Sachen Spielerfreiheit neue Maßstäbe. Daran hat sich nichts geändert.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Take 2
Entwickler	Rockstar
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO: www.take2.de	



	Grafik 89% Sound 91%	RATING (PROZENT) 92	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

An GTA 3 gibt es kaum etwas auszusetzen. Die Technik beeindruckt auf der ganzen Linie, ebenso der Detailreichtum. 73 Missionen, zahlreiche Extras und die schier unendlichen Möglichkeiten, die euch über Wochen hinweg vor dem Bildschirm fesseln sind schlagkräftige Argumente für dieses Spiel. Einzig die derbe Story könnte tugendhaften Menschen sauer aufstoßen. Doch Kriminalität hin oder her, in GTA 3 geht es nicht um Moral, sondern um Spielspaß und Freiheit. In der Crime-Simulation gilt eben einmal mehr das Sprichwort: „Gelegenheit macht Diebe!“ Und mal ehrlich,

kann man sich ein aufregenderes und abwechslungsreicheres Leben vorstellen, als das eines Ganoven? Trotzdem sollte man nie vergessen: Verbrechen lohnt sich vielleicht in virtuellen Welten der PlayStation2, im realen Leben sieht das jedoch ein wenig anders aus!! GTA 3 offeriert dem Zocker die ungeahnten Spielwelten, von denen in der PS2-Werbung immer wieder die Rede ist. Habt ihr schon mal einen Sonnenaufgang von Staunton Island aus beobachtet? Die Sonne schiebt sich langsam über den Horizont und taucht die Straßen in ein sanftes Orange. Nehmt euch die Zeit, es lohnt sich noch immer!

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

PS2



Das Arcade-Update mit den seltenen Prototypen leidet unter dem knappen Umfang.

Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	



	Grafik 88% Sound 83%	RATING (PROZENT) 78	Besonderheiten:
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	

Die Idee von GT Concept 2002 Tokyo-Geneva ist loblich, das Spiel ist unterm Strich gut und erfüllt durchaus seinen Zweck: Neulingen wird ein leichter Einstieg in die Welt von Gran Turismo geboten. Doch Profis bleiben trotz der knapp 100 neuen und seltenen Traumwagen und dem Remake der Strecke Autumn Ring unbefriedigt. Der Umfang ist nicht eben üppig und geübte Fahrer haben innerhalb weniger Stunden alle Wagen herausgespielt. Dennoch: Gran Turismo 3: A-spec ist ja inzwischen keinen Cent mehr teuer als das Mini-Update und bringt Renn-

spiel-Freaks nicht nur weitaus mehr Fahrzeuge, sondern auch den über alle Maßen fordernden Simulations-Modus, der bekanntlich bei GT Concept 2002 Tokyo-Geneva fehlt. Wer mit der knappen Spielzeit und der fehlenden Tiefe kein Problem hat und sich darüber hinaus an Gran Turismo 3: A-spec satt gespielt hat, bekommt ein gutes, wenn auch kurzes Rennspiel, das abermals mit einer makellosen Grafik auftrumpfen kann. Alle anderen greifen zum umfangreicheren Gran Turismo 3: A-spec – das gilt übrigens auch für Neueinsteiger.

SCHNÄPPCHEN IM INTERNET

Schnäppchenjäger aufgepasst! Wir haben in den Weiten des Internets wieder ein paar interessante Angebote aufgespürt. Für alle Spiele gilt allerdings der Zusatz: „Nur solange der Vorrat reicht!“ Wer also fündig wird, sollte schnell zuschlagen.

Der Import- und Mod-Chip-Spezialist **Gamefreax** (www.gamefreax.de) räumt mal wieder auf und hat folgende Angebote auf Lager: **Arctic Thunder** PS2, Midway (29,95 €), **F1 Championship Season 2000** PS2, Electronic Arts (19,95 €), **ESPN X-Games Skateboarding** PS2, Konami (29,95 €), **NBA Live 2001** PS2, Electronic Arts (19,95 €), **Pennyracers** PS2, Midas (18,95 €),

Splashdown PS2, Atari (34,95 €), **Memory Card 8MB Double Pack**, rot und blau (38,95 €).

Amazon (www.amazon.de) hat die Platinum-Ausgabe von **Rayman Revolution** PS2 Ubi Soft für 24,99 € im Angebot. Außerdem gibt es **Knightrider** PS2, Vivendi Universal für 34,99 €, **Largo Winch** PS2, Ubi Soft für 29,99 €, **Myst 3 Exile** inkl. Lösungsbuch PS2, Ubi Soft (29,99 €), **Dynasty Warriors 3: Extreme Legends** PS2, THQ (39,99 €), **Der Anschlag** PS2, Ubi Soft (14,99 €), **Spyro: Enter the Dragonfly** PS2, Vivendi Universal (29,99 €), **Everblue** PS2, Capcom (19,99 €)

Beim **Weltbild Verlag** (www.weltbild.de) gibts z.B. **Metal Gear Solid: Substance** PS2, Konami für 49,95 € und den Klassiker **Dino Crisis 2** PS-one, Capcom für 17,95.

Kaufhof hat in seiner Online-Filiale (www.galeria-kaufhof.de) ein interessantes Bundle für alle Fans von Martin Schmitt und Sven Hannawald: **RTL Skispringen 2002 PSone + Controller + Memory Card** (19,99 €).



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. Baphomet's Fluch 2	SCEE	★★★
3. Baphomet's 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 Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★
Strategie (rundenbasiert)		
1. Front Mission 3	SVG	★★★★
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★
3. Worms World Party	Virgin Interactive	★★★★
Survival-Horror		
1. Alone in the Dark: The new nightmare	Infogrames	★★★★
2. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★
3. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★
Tennis		
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★★
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★★
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★★★
Wirtschaftssimulation		
1. Civilization II	Activision	★★★★
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★
3. BDFL Manager 2001	Codemasters	★★★★
Wrestling		
1. WWF SmackDown! 2 Know Your Role	THQ	★★★★
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★
3. WWF Attitude	Acclaim	★★★★

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!

ACTION

1. Indizierter Titel	Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. GTA 3	Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. Z.O.E Zone Of The Enders	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/01



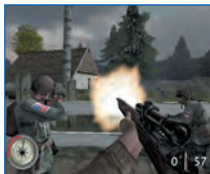
ACTION-ADVENTURE

1. Tom Clancy's Splinter Cell	Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03
2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
3. Primal	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03



ADVENTURE

1. ICO	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
2. Flucht von Monkey Island	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01
3. Shadow of Memories	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01



AMERICAN FOOTBALL

1. Madden NFL 2003	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
2. Madden NFL 2002	Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. Madden NFL 2001	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00



BEAT'EM UP

1. Mortal Kombat: Deadly Alliance	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/03
2. Tekken 4	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Virtua Fighter 4	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02



BASKETBALL

1. NBA Street Vol. 2	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
1. NBA Street	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01
2. NBA Live 2003	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02



BOXEN

1. Knockout Kings 2002	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00
3. Rocky	Hersteller: Rage	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02



CAR COMBAT

1. Twisted Metal: Black	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
2. WWE: Crush Hour	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
3. noch keine weiteren Spiele vorhanden			

DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

1. Mr Moskeeto	Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02
2. Worms Blast	Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
3. Fantavision	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/00

EGO-SHOOTER

1. TimeSplitters 2	Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
2. Medal of Honor: Frontline	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02
3. Red Faction 2	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02

EISHOCKEY

1. NHL 2003	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
2. NHL 2002	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. NHL 2001	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00

F1 RACING

1. Formel Eins 2002	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. F1 2001	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. F1 2002	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

FUN-SPORT

1. Tony Hawk's Pro Skater 4	Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01
3. SSX Tricky	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01

FUN-RACER

1. Crazy Taxi	Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/01
2. Simpsons Road Rage	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Hersteller: Infogrames	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01

FLIPPER

- 1. Akira Psycho Pinball**
Hersteller: Infogrames Wertung: ★★★ Test in: play 10/02
- 2. noch keine weiteren Spiele vorhanden**
- 3. noch keine weiteren Spiele vorhanden**

**FUSSBALL**

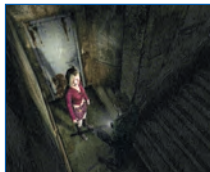
- 1. Pro Evolution Soccer 2**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 11/02
- 2. Pro Evolution Soccer**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 11/01
- 3. TIF: This Is Football 2003**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 10/01

**FUTURE-RACER**

- 1. wipEout Fusion**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 02/02
- 2. XG3: Extreme-G Racing**
Hersteller: Acclaim Wertung: ★★★ Test in: play 09/01
- 3. G-Surfers**
Hersteller: Modern Games Wertung: ★ Test in: play 03/02

**GOLF**

- 1. Tiger Woods PGA Tour 2003**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 01/03
- 2. Tiger Woods PGA Tour 2002**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 04/01
- 3. Tiger Woods PGA Tour 2001**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 03/00

**JUMP'N RUN**

- 1. Ratchet and Clank**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★★ Test in: play 11/02
- 2. Jak and Daxter: The Precursor Legacy**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★★ Test in: play 12/01
- 3. Rayman 3: Hoodlum Havoc**
Hersteller: Ubi Soft Wertung: ★★★★ Test in: play 03/03

**LIGHTGUN-SHOOTER**

- 1. Time Crisis 2**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★ Test in: play 11/01
- 2. Dino Stalker**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★ Test in: play 08/02
- 3. Endgame**
Hersteller: Empire Interactive Wertung: ★★★ Test in: play 08/02

**MOTORRAD RACING**

- 1. MotoGP 2**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 02/02
- 2. MotoGP**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 02/01
- 3. ATV Quad Power Racing 2**
Hersteller: Acclaim Wertung: ★★★★ Test in: play 08/01

**MUSIKSPIEL**

- 1. MTV Music Generator 2**
Hersteller: Codemasters Wertung: ★★★★★ Test in: play 05/01
- 2. eJay Club World**
Hersteller: Empire Interactive Wertung: ★★★★ Test in: play 08/02
- 3. Frequency**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 06/02

**RALLYESPIEL**

- 1. Colin McRae Rally 3**
Hersteller: Codemasters Wertung: ★★★★ Test in: play 11/02
- 2. V-Rally 3**
Hersteller: Infogrames Wertung: ★★★★ Test in: play 07/02
- 3. WRC: World Rally Championship**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 12/01

**RENNSPIEL**

- 1. Gran Turismo 3: A-spec**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★★ Test in: play 08/01
- 2. Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 10/02
- 3. Splashdown**
Hersteller: Infogrames Wertung: ★★★★ Test in: play 12/01

**ROLLENSPIEL**

- 1. Final Fantasy X**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 06/02
- 2. Suikoden III –US Import–**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 02/03
- 3. Summoner 2**
Hersteller: THQ Wertung: ★★★★ Test in: play 11/02

ACTION-RPG

- 1. Baldur's Gate: Dark Alliance**
Hersteller: Virgin Interactive Wertung: ★★★★ Test in: play 01/02
- 2. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
Hersteller: EA Wertung: ★★★★ Test in: play 11/02
- 3. noch keine weiteren Spiele vorhanden**

SHOOTER

- 1. Ace Combat 4: Distant Thunder**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 02/02
- 2. REZ**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★ Test in: play 01/02
- 3. Police 24/7**
Hersteller: Konami Wertung: ★ Test in: play 04/02

SURVIVAL-HORROR

- 1. Silent Hill 3**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★★ Test in: play 05/03
- 1. Silent Hill 2**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 11/01
- 2. Project Zero**
Hersteller: Wanadoo Wertung: ★★★★ Test in: play 09/02

SONSTIGE SPORTARTEN

- 1. ESPN International Track & Field**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 11/00
- 2. Allstar Baseball 2003**
Hersteller: Acclaim Wertung: ★★★ Test in: play 05/02
- 3. G1 Jockey**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★ Test in: play 05/02

STRATEGIE

- 1. Ring of Red**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★ Test in: play 06/01
- 2. Kessen II**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★ Test in: play 04/02
- 3. Kessen**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★ Test in: play 12/00

STRATEGIE (ECHTZEIT)

- 1. Commandos 2: Men of Courage**
Hersteller: Eidos Wertung: ★★★★ Test in: play 09/02
- 2. Conflict Zone**
Hersteller: Ubi Soft Wertung: ★★★★★ Test in: play 04/02
- 3. Age of Empires II: The Age of Kings**
Hersteller: Konami Wertung: ★★★★ Test in: play 10/01

TENNIS

- 1. Virtua Tennis 2**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★ Test in: play 12/02
- 2. Smash Court Tennis: Pro Tournament**
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★ Test in: play 06/02
- 3. Slam Tennis**
Hersteller: Infogrames Wertung: ★★★ Test in: play 08/02

WIRTSCHAFTSSIMULATION

- 1. Jurassic Park: Operation Genesis**
Hersteller: Vivendi Wertung: ★★★★ Test in: play 04/03
- 2. Theme Park World**
Hersteller: Electronic Arts Wertung: ★★★★ Test in: play 01/01
- 3. BDFL Manager 2003**
Hersteller: Codemasters Wertung: ★★★ Test in: play 01/03

WRESTLING

- 1. WWE SmackDown! Shut Your Mouth**
Hersteller: THQ Wertung: ★★★ Test in: play 12/02
- 2. WWF SmackDown! Just bring it**
Hersteller: THQ Wertung: ★★★ Test in: play 12/01
- 3. Legends of Wrestling**
Hersteller: Acclaim Wertung: ★ Test in: play 03/02

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 verwachsene 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.

STAR TREK: DEEP SPACE 9 – SEASON 1

Während Picards Crew auf der Enterprise die unendlichen Weiten erforscht, schickt sich Commander Sisko an, eine Raumstation und den Wiederaufbau eines kürzlich befreiten Planeten zu überwachen.

Auf dem Höhepunkt des „Star Trek“-Fiebers, das die neue Serie „The Next Generation“ ausgelöst hat, schickte Paramount eine weitere Serie aus dem „Star Trek“-Universum ins Rennen. Anders als bei den bisherigen Produktionen spielte diese aber nicht an Bord eines durch die unendlichen Weiten des Weltraums gleitenden Raumschiffes. Ort der Handlung sollte eine riesige Raumstation mit dem wenig malerischen Namen „Deep Space 9“ werden. Während also die Enterprise von Planet zu Anomalie reiste, blieb die Besatzung von „Deep Space 9“ immer am selben Fleck. Und gönnte sich, im Gegensatz zu den in sich abgeschlossenen Folgen der Enterprise, den Luxus von wiederkehrenden Plotentwicklungen, Handlungsbögen, die über mehrere Episoden andauerten und immer wieder auftauchenden Charakteren. Vor allem aber führte die Autorencrew um Michael Piller und Rick Berman das ganze „Star Trek“-Universum weg vom persilsreinen Föderationsimage der früheren Serien, hin zu einem düster angehauchten und schmutzigeren Ort.

Die Handlung dreht sich um eine alte, ausrangierte Weltraumstation, die um den Planeten Bajor kreist. Dessen Bewohner konnten sich erst kurz zuvor von der jahrzehntelangen Unterdrückung durch die kriegerischen Cardassianer befreien. Schutz und Hilfe beim Wiederaufbau des Planeten erhoffen sich die religiösen Bajoraner von der

Föderation, da sie die Aufgabe nicht aus eigener Kraft bewältigen können. Erst als in unmittelbarer Nähe des Planeten ein Wurmloch entdeckt wird, das eine schnelle und stabile Passage ans andere Ende der Galaxie ermöglicht, bekommen die abgetakelte Raumstation und der unscheinbare Planet eine neue Bedeutung.

Das Kommando über die Station übernimmt Benjamin Sisko (Avery Brooks), der seit dem Tod seiner Frau mit der Sternenflotte hadert. Siskos „Nummer 1“ heißt Kira Nerys (Nana Visitor), eine Bajoranerin, die früher im Widerstand gegen die Cardassianer kämpfte. Sicherheitschef Odo (Rene Auberjonois) ist ein Gestaltwandler, der sich in jeden gewünschten Gegenstand verwandeln kann. Legendar wird seine Fehde mit dem Barkeeper Quark (Armin Shimmerman), einem Ferengi, der keine Gelegenheit für ein

gutes Geschäft auslöst, aber am Ende meist verliert. Ganz anders Jadzia Dax (Terry Farrell). Die Wissenschaftlerin beherbergt einen jahrhundertalten Symbionten in ihrem Körper, inklusive dessen Wissen. Frisch von der Akademie und sozusagen noch grün hinter den Ohren landet der Chefarzt Dr. Julian Bashir (Siddig el Fadil) auf „Deep Space 9“.

Last but not least hat ein alter Bekannter aus der nächsten Generation angeheuert: Miles O'Brien (Colm Meaney), ehemals Transporterchef der Enterprise, schickt sich an, als Chefindgenieur in Scottys Fußstapfen zu treten.



DER ANSCHLAG

Paramount Home Ent. –
USA 2002 – ca. 119 min.



Neben einem fast astreinen Bild und einem unverschämt guten Sound bietet „Der Anschlag“ auch noch Spannung und Action bis zur letzten Minute.

	Genre	Thriller
	Regie	Phil Alden Robinson
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. € 25

DVD-TEST

9

DVD-EXTRAS

6

Die Filmvorlage



Das altbekannte Problem von Umsetzungen. Im Gegensatz zum genialen Film scheitert nämlich auch hier die Umsetzung zum Spiel. Nur Einsteiger ins Ego-Shooter-Genre können hier erste Erfahrungen in diesem Gefilde sammeln. Der leichte Schwierigkeitsgrad garantiert unkomplizierte und lockere Shooter-Kost. Grafisch erfüllt das Spiel aber keine gehobenen Ansprüche. Veteranen werden dem Titel nichts abgewinnen können.

Dass die Polit-Thriller um den CIA-Agenten Jack Ryan ursprünglich als fortlaufende Serie geplant waren, ist sicher nur den Kennern der Clancy-Romane bewusst. Sein Leinwand-Debüt feierte Jack Ryan 1990 in „Jagd auf Roter Oktober“, damals gespielt von Alec Baldwin (Regie: John McTiernan). Später hat Harrison Ford die Hauptrolle in „Die Stunde der Patrioten“ (1992) und „Das Kartell“ (1994) übernommen, beide inszeniert von Phillip Noyce. Nachdem er den Drehbuchentwurf zu „Der Anschlag“ gesehen hatte, weigerte sich Ford strikt, bei dem Film mitzuwirken. Daraufhin räum-

te Phillip Noyce auch den Regiestuhl.

Zwar konnte man mit Ben Affleck und Phil Alden Robinson die freien Posten recht schnell besetzen, alle Probleme waren damit aber noch nicht beseitigt. Mit dem drei Jahrzehnte jüngeren Affleck konnte man nicht dort anknüpfen, wo sein Vorgänger aufgehört hatte und musste deshalb noch einmal ganz von vorne beginnen.

Anstatt den Film dann auch folgerichtig in die 70er zu verlagern, behielt Produzent Neufeld den Zeitbezug bei und läutete so den Neubeginn der Jack-Ryan-Serie ein. Als der Streifen nach all den Startschwierigkeiten endlich abgedreht war, tauchte mit den Terroranschlägen vom 11. September das nächste Problem auf – „Der Anschlag“ wurde vorerst von allen Startlisten gestrichen.

Diese Verschiebung war nachvollziehbar, geht es in „Der Anschlag“ doch um eine gestohlene Atombombe, mit deren Hilfe der österreichische Neofaschist Anton Dressler die Supermächte USA und Russland gegeneinander aufhetzen will. Zudem herrscht beim amerikanischen Geheimdienst allgemeine Ratlosigkeit wegen des neuen russischen Präsidenten Nemerov, den außer dem jungen Jack alle für einen Hardliner und Militaristen halten. Der CIA-Direktor Cabot zieht den Neuling als Berater heran, da er als einziger an Nemerovs friedliche Absichten glaubt. Ryan läuft die Zeit davon bei seinem Bemühen, das zu beweisen ...

Technisch als auch in punkto Bonusmaterial kann die DVD überzeugen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Schlafmütze

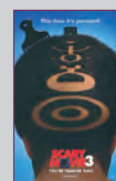


Rapstar Eminem hat geschlafen, als er seinen Oscar für den besten Filmsong hätte entgegennehmen sollen. Co-Autor Luis Resto nahm die Auszeichnung stellvertretend an. „Dass er geschlafen hat, hat aber nichts mit Respektlosigkeit zu tun. Wir haben einfach nicht mit der Auszeichnung gerechnet“, erklärte Resto.

Footloose-Remake

Der in den 80er-Jahren erfolgreiche Teenie-Blockbuster soll neu aufgelegt werden. Produzent Craig Zadan hat schon damals an dem Streifen mitgewirkt und wird sich erneut des Projektes annehmen. Die Story soll dieselbe bleiben, allerdings wird man ein neues Drehbuch schreiben, um den Film zeitgemäßer aufzuziehen. Natürlich sollen auch alle bekannten Songs aus Footloose neu eingespielt und arrangiert werden.

Scary Movie 3



Abermals wird man einige Hollywood-Blockbuster mächtig auf die Schippe nehmen. In „Scary Movie 3: Episode I – Lord of the Brooms“ müssen diesmal „Star Wars“, „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme“, „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“, „The Ring“ und auch „Signs: Zeichen“ dran glauben.

EXTRAS
Audiokommentar mit Regisseur Phil Alden Robinson und Kameramann John Lindley, Audiokommentar mit dem Regisseur und Autor Tom Clancy (beide deutsch untertitelt), sieben

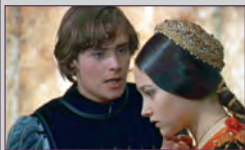
Featurettes (dt. UT) in anamorphem Breitbild vom Casting über die Produktion bis hin zu den visuellen Effekten und abschließend der Original-Kinotrailer. Klasse statt Masse!



PLAY TIPP

Bereits im Handel

Romeo & Julia



Franco Zeffirellis Inszenierung von „Romeo und Julia“ aus dem Jahr 1968 gilt nach wie vor als eine der besten. Der Italiener hat sowohl Kritiker als auch sein Publikum begeistern können. Und das, obwohl er mit den Teenagern Olivia Hussey und Leonard Whitney zwei völlig unbekannte Gesichter engagierte.

ca. 133 min. – Paramount – ab 12 Jahren

101 Reykjavik



Hlynurs Leidenschaft ist das süße Nichtstun. Hlynur wohnt noch bei seiner Mutter und fühlt sich wohl dabei. Als Lola dort auftaucht, gerät sein Dolce Vita allerdings gehörig ins Wanken. Und natürlich unterliegt auch sie seinem Charme. Es folgt ein One-Night-Stand mit Folgen und Lola wird schwanger. Doch damit nicht genug – sie ist außerdem die Geliebte seiner Mutter...

ca. 84 min. – Arthaus – ab 16 Jahren

Ring: Das Original



Erst schaust du dieses Video an und dann klingelt das Telefon und eine Stimme sagt, dass du in sieben Tagen tot bist! Als aus dem Bekanntenkreis von Reikeo ein Kind ums Leben kommt und ihr ein mysteriöses Videotape in die Hände fällt, stellt sie anfangs keine Zusammenhänge her. Doch die Herkunft dieses Videos und dessen Inhalt sind mehr als erschreckend...

ca. 95 min. – e-m-s – ab 16 Jahren

INSOMNIA: SCHLAFLOS

Warner Home Video
USA 2002 – ca. 113 min.



Packende Story mit überraschenden Wendungen: Der „Memento“-Regisseur inszeniert einen Thriller, der diese Bezeichnung wahrlich verdient hat.

Genre	Thriller
Regie	Christopher Nolan
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Französisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

In einer verschlafenen Kleinstadt nördlich des Polarkreises wird ein 17-jähriges Mädchen ermordet. Der erfahrene Detective Will Dormer macht sich mit seinem Partner Hap von L.A. auf nach Alaska. Und dort geht die Sonne nie unter.

In dem zurückgezogen lebenden Autor Walter Finch sehen sie schon bald den mutmaßlichen Mörder. Als man versucht, Finch eine Falle zu stellen, flieht dieser im dichten Nebel und Dormer erschießt seinen Partner, den er im Nebel für den Täter hält. Da in L.A. bereits interne Untersuchungen gegen den

Superbullen laufen, versucht Dormer, dem Mädchenkiller den Mord in die Schuhe zu schieben. Allerdings nimmt sein Urteilsvermögen fortwährend ab. Er kann sich partout nicht an das dauernde Tageslicht gewöhnen und hat schon seit Tagen keinen Schlaf mehr gefunden. Er weiß nicht, dass der ausgekochte Finch den versehentlichen Mord gesehen hat. Und dieser zwingt ihm jetzt ein psychologisch ausgeklügeltes Katz-und-Maus-Spiel auf. Ab jetzt geht es nicht mehr um irgendeinen Mordfall – ab jetzt geht es um seinen eigenen Kopf.

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 5

SIGNS: ZEICHEN

Buena Vista Home Ent.
USA 2002 – ca. 102 min.



Nach „The Sixth Sense“ und „Unbreakable“ liefert Regisseur Shyamalan erneut einen spannenden Streifen ab, den man gesehen haben sollte.

Genre	Science-Fiction
Regie	M. Night Shyamalan
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Spanisch/Ital./Französisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

An einem Bett im Kornfeld gibt es nichts auszusetzen, aber wenn auf einmal riesige Kreise und Zeichen im Maisfeld erscheinen, kommt man ins Grübeln. Farmer Graham Hess (Mel Gibson) entdeckt eines Morgens einen solchen Kreis in einem seiner Felder – 200 Meter groß. Rätselhafte Symbole, die Erklärungen fordern: Woher kommen die mysteriösen Zeichen? Sind es Botschaften einer anderen Zivilisation oder ein perfekt inszenierter Streich?

Den Glauben an Gott hat

der ehemalige Pfarrer bereits mit dem tragischen Tod seiner Frau verloren. Nachdem in letzter Zeit vor allem die Tiere ein seltsames Verhalten an den Tag legen und in immer mehr Ländern solche Zeichen auftauchen, wird klar: Es gibt sie doch – die Außerirdischen! Als sich dann auch noch Erscheinungen am Himmel bemerkbar machen, verfestigt sich die These. Allerdings stellt sich nun eine allerletzte Frage: „Was wollen die Besucher von uns?“

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 7

XXX: TRIPLE X

Columbia TriStar
USA 2002 – ca. 119 min.



Für Actionfans ein Muss! Durchwegs ein bombastischer Sound sowie ein gutes Bild. Auch an Extras wurde hier nicht gespart.

Genre	Action
Regie	Rob Cohen
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

xXx steht für eXtrem, eXhaliert und eXtrovertiert. Xander Cage (Vin Diesel) verkörpert all das, er ist einer der berühmtesten Extremsportler der Welt. Egal welchen Stunt er gerade ausführt, alles wird aufgezeichnet und im Internet veröffentlicht. Kein Wunder, dass der Adrenalin-Junkie eine riesige, weltweite Fangemeinde hat. Nach seinem letzten großen „Ding“ wird er von einer Spezialeinheit der NSA von einer Party entführt. Grund dafür: Die in Prag ansässige Söldner-

truppe Anarchie 99 möchte die Zivilisation ins totale Chaos stürzen. Nun wird ein Maulwurf benötigt, der genauso abgebrüht denkt und handelt wie die Anarchisten. Special Agent Gibbons (Samuel L. Jackson) lässt Xander die Wahl: Knast oder Spitzel. Also geht es unter dem Codenamen „Triple X“ auf nach Prag, wo er sich das Vertrauen des Anarchie-99-Anführers Yorgi erschleichen und – wie soll es auch anders sein – im Alleingang die Welt retten soll...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 8

TERMINE | Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Mai 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
100 WOMEN (Verleih)	e-m-s	13. Mai
8 MILE	Universal Pictures	28. Mai
AGATHA CHRISTIE: MORD IM ORIENT EXPRESS	Kinowelt Home Ent.	27. Mai
ALI G IN DA HOUSE	Universal Pictures	15. Mai
ALLES ÜBER SCHWANGERSCHAFT	Polyband	05. Mai
AMERICAN PSYCHO 2	Concorde Home Ent.	07. Mai
ANTI AGING	Polyband	26. Mai
ATLANTIS 2: DIE RÜCKKEHR	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
BADLANDS: ZERSCHOSSENE TRÄUME	Warner Home Video	08. Mai
BAND OF BROTHERS: WIR WAREN VIE BRÜDER (Box-Set)	Warner Home Video	08. Mai
BEAUTIFUL PEOPLE	Eurovideo	15. Mai
BESESSEN	Warner Home Video	22. Mai
BIG WEDNESDAY: TAG DER ENTSCHEIDUNG	Warner Home Video	08. Mai
BRAZIL	20th Century Fox	10. Mai
CARD CAPTOR SAKURA: DIE VERSIEGELTE KARTE	Polyband	25. Mai
CAT BALLOU: HÄNGEN SOLLST DU IN WYOMING	Columbia	08. Mai
CHARLIE: ALLE HUNDE KOMMEN IN DEN HIMMEL	Eurovideo	15. Mai
COLUMBIA TRISTAR STAR SELECTION VOL. 1	Columbia	20. Mai
COLUMBIA TRISTAR STAR SELECTION VOL. 2	Columbia	20. Mai
COSI	Eurovideo	15. Mai
COWBOYS UND IDIOTEN	Columbia	08. Mai
CRAZY AIRFORCE	Splendid	26. Mai
CUBE 2: HYPERCUBE (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Mai
DAS LEBEN VON ADOLF HITLER	Kinowelt Home Ent.	06. Mai
DAS WISSEN VOM HEILEN	Warner Home Video	22. Mai
DEAD HEAT: TÖDLICHES RENNEN	Kinowelt Home Ent.	06. Mai
DEAD IN THE WATER: TÖDLICHE SPIELE	Eurovideo	15. Mai
DER ALTE MANN UND DAS MEER	Polyband	26. Mai
DER ANSCHLAG	Paramount Home Ent.	26. Mai
DER KLEINE BÄR UND DIE GROßE WILDNIS	Polyband	05. Mai
DER KLEINE HORRORLADEN	Warner Home Video	22. Mai
DER KNOCHENBRECHER SCHLÄGT WIEDER ZU	Splendid	26. Mai
DER SCHWIMMER	Columbia	08. Mai
DER SUPER-GURU (Verleih)	Universal Pictures	22. Mai
DIE BOURNE IDENTITÄT	Universal Pictures	22. Mai
DIE COMANCHEROS	20th Century Fox	03. Mai
DIE GEFÜRCHTETEN VIER	Columbia	08. Mai
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
DIE JUNGEN LÖWEN	20th Century Fox	03. Mai
DIE OBEREN ZEHNTAUSEND	Warner Home Video	22. Mai
DIE OSBOURNES: DIE ERSTE STAFFEL	Buena Vista Home Ent.	01. Mai
DIE PYRAMIDE (BBC Doku)	Polyband	05. Mai
DIE UNBESIEGTEN	20th Century Fox	03. Mai
DIE VERURTEILTEN	Eurovideo	15. Mai
DIE WÜSTENRATTEN	20th Century Fox	03. Mai
DINOSAURIER: IM REICH DER GIGANTEN (BBC Doku)	Polyband	05. Mai
DJANGO 3er BOX	Kinowelt Home Ent.	Mai
DREI FARBEN-TRILOGIE	Concorde Home Ent.	07. Mai
DUELL IM ATLANTIK	20th Century Fox	03. Mai
EATEN ALIVE: INVASION DER KILLER-INSEKTEN	Columbia	20. Mai
EIN MANN UND EINE FRAU	Warner Home Video	22. Mai
EIN MANN UND EINE FRAU: 20 JAHRE SPÄTER	Warner Home Video	22. Mai
GEORGIA	Eurovideo	15. Mai
GOSFORD PARK	Universal Pictures	22. Mai
HALLOWEEN: RESURRECTION	Highlight Video	15. Mai
IM RAUSCH DER TIEFE	20th Century Fox	10. Mai
IN THE BEDROOM	Universal Pictures	22. Mai

Mai 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
IM WENDEKREIS DES SÖLDNERS	Splendid	26. Mai
INSPECTOR GADGET (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
JAMES BOND 20: STIRB AN EINEM ANDEREN TAG (Verleih)	20th Century Fox	22. Mai
JET LI (4er Box)	Splendid	26. Mai
JOE JEDERMANN (Verleih)	20th Century Fox	15. Mai
KAGEMUSHA: IM SCHATTEN DES KRIEGES	20th Century Fox	03. Mai
KLEINE HAIE	Universal Pictures	05. Mai
KRZYSZTOF KIESLOWSKI TRILOGIE: BLAU, WEISS, ROT	Concorde Home Ent.	07. Mai
LAND DER TAUSEND ABENTEUER	20th Century Fox	03. Mai
LOST WORLD: DAS ZEPTEP DES PHARAO	e-m-s	29. Mai
LÜGEN HABEN KURZE BEINE	Universal Pictures	22. Mai
MILLERS CROSSING (Special Edition)	20th Century Fox	10. Mai
MIMIC	Universum Film	26. Mai
MONTY PYTHON: DAS LEBEN DES BRIAN	Columbia	08. Mai
MONTYS ENZYKLOPHYTONIA (4 DVDs)	Columbia	08. Mai
NACHTS, WENN DER TEUFEL KAM	Kinowelt Home Ent.	19. Mai
NUR MIT DIR (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	06. Mai
PLAYBOY: SPONTANSEX.COM	Eurovideo	15. Mai
PLUTO NASH: IM KAMPF GEGEN DIE MONDMAFIA	Warner Home Video	22. Mai
READING WILLING & ABLE (Verleih)	VCL	22. Mai
RENT A MAN	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
ROMMEL DER WÜSTENFUCHS	20th Century Fox	03. Mai
ROTTER DRACHE (Verleih)	Universal Pictures	08. Mai
RUNNING OUT OF TIME (Verleih)	e-m-s	27. Mai
SABRINA	Kinowelt Home Ent.	19. Mai
SANCTIMORY (Verleih)	VCL	22. Mai
SCHWERE COLTS IN ZARTER HAND	Warner Home Video	22. Mai
SCORCHER	Highlight Video	08. Mai
SECOND HAND FAMILY	Columbia	08. Mai
SNIPER II	Columbia	20. Mai
SPACECENTER BABYLON 5 (Staffel 2 Box-Set)	Warner Home Video	22. Mai
SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD	Paramount Home Ent.	08. Mai
STAKEOUT 2	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
SUPER TROOPERS: DIE SUPERBULLEN (Verleih)	20th Century Fox	02. Mai
SWEET HOME ALABAMA: LIEBE AUF UMWEGEN (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	15. Mai
TABOO: DAS SPIEL ZUM TOD	Columbia	20. Mai
THE LEGEND OF GINKO 2	e-m-s	29. Mai
THE NEW GUY	Universal Pictures	15. Mai
THE NUGGET	Highlight Video	15. Mai
THE PRODUCERS: FRÜHLING FÜR HITLER	Arthaus	27. Mai
THE RING: DAS ORIGINAL	e-m-s	15. Mai
THE SALTON SEA	Warner Home Video	08. Mai
THE YARDS: IM HINTERHOF DER MACHT (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	27. Mai
TÖTET SMOOCHY	Warner Home Video	08. Mai
TWIN PEAKS (Season 2)	Paramount Home Ent.	26. Mai
"V": DIE AUßERIRDISCHEN BESUCHER KOMMEN (Box-Set)	Warner Home Video	08. Mai
WARNINGS (Verleih)	Universal Pictures	22. Mai
WHITE INFERNO: SNOWBOARDER AM ABGRUND	Highlight Video	08. Mai
X-MEN: DIE LEGENDE VON WOLVERINE	Buena Vista Home Ent.	01. Mai
ZWISCHEN HIMMEL UND HÖLLE	20th Century Fox	03. Mai

Juni 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
ANIMATRIX	Warner Home Video	03. Juni
ALICE IM WUNDERLAND	Buena Vista Home Ent.	12. Juni
BIRTHDAY GIRL	Concorde Home Ent.	04. Juni
DAS PIANO	Arthaus	Juni
DER KLEINE BÄR UND DIE GROßE WILDNIS	Polyband	30. Juni
FULLTIME KILLER	e-m-s	19. Juni

PLAY TIPP

Bereits im Handel

X-Men 1.5



Auch die Doppel-DVD enthält nur die Kinofassung von „X-Men“. Es besteht zwar die Möglichkeit, den Film mit insgesamt sechs geschnittenen Szenen anzusehen, diese liegen aber nur auf Englisch und nicht in anamorphem Breitbild vor. Alles wie gehabt, nur mit einer gewaltigen Menge an Bonusmaterial.

ca. 100 min. – 20th Century Fox – ab 12 J.

War Photographer



In einem Krisengebiet der Welt, inmitten von Leiden, Sterben, Gewalt und Chaos, sucht der Fotograf J. Nachtwey nach dem Bild, von dem er glaubt, dass es sich publizieren ließe. Ein Film über einen engagierten und scheuen Menschen, der als bedeutendster Kriegsreporter unserer Zeit gilt.

ca. 98 min. – Warner – ab 16 Jahren

Blood Work



FBI-Profilier McCaleb wird während der Jagd nach einem Psychopathen von einem Herzinfarkt in den vorzeitigen Ruhezustand gezwungen. Sein Spenderherz erhält er von Gloria, deren Tod niemals aufgeklärt werden konnte. Und jetzt bittet Glorias Schwester Graciella McCaleb darum, den Mordfall aufzuklären.

ca. 104 min. – Warner – ab 16 Jahren



TESTS, SPIELBARE DEMOS, KAUFBERATUNG
Das PS2-Sonderheft für Einsteiger und Profis!

€ 8,80

Sonderheft
Ausgabe März - Mai

Österreich € 8,80
Belgien € 8,80
Luxemburg € 8,80
Schweiz Sfr. 16,80

SONDERHEFT

PlayStation 2



14 SPIELBARE PS2-DEMOS

SONDERHEFT

Unverzichtbarer Kaufberater!

ALLE 412 PS2-SPIELE GETESTET

Rekord! 42 Seiten XXL-Tipps!

HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

FIFA 2003, RED FACTION 2

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

SILENT HILL 2: DIRECTORS CUT

So geht's: Bild, Ton, Anschlüsse!

PS2 ALS HEIMKINO

14 SPIELBARE DEMOS!

GRATIS-EXTRA: 3 TOP-VIDEOS! JAMES BOND: NIGHTFIRE, HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME, MIDNIGHT CLUB 2

SPIELBARE DEMO 1

SPIELBARE DEMO 2

SPIELBARE DEMO 3

SPIELBARE DEMO 4

SPIELBARE DEMO 5

SPIELBARE DEMO 6

SPIELBARE DEMO 7



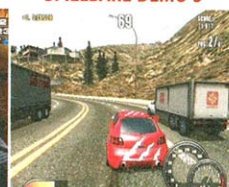
THE GETAWAY



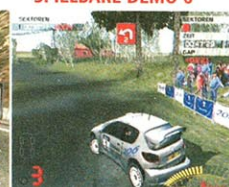
TEKKEN 4



RED FACTION 2



BURNOUT 2



V-RALLY 3



ROCKY



PRO EVOLUTION
SOCCER 2



THE MATRIX:
THE MATRIX ONLINE



TY - THE
TASMANIAN TIGER



CRASHED



MICRO MACHINES
EXPLOSION



FERRARI F3
CHALLENGE

**Jetzt
am Kiosk!**

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.

Mail an: tipps@playplaystation.com

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

Tony Hawk's Pro Skater 4

Haupt-Cheat

Auch für den vierten Teil der Skateboard-Reihe haben wir einen kleinen Nachschlag für euch. Gebt folgenden Code im Cheat-Menü ein

watch_me_xplode

und bestätigt. Achtet darauf, dass alle Buchstaben als kleine Lettern eingetragen werden und dass auch die beiden Unterstriche dabei sind. Das erfreuliche Klingeln einer Kasse informiert euch nun darüber, dass alle versteckten Skater und viele weitere Goodies im Spiel verfügbar geworden sind.

Zensur

Nachdem mit diesem Cheat auch Daisy freigeschaltet worden ist, dürft ihr diese gleich mal auf Tour schicken. Startet mit ihr einen Level und versucht sie in eine Ecke zwischen zwei Mauern zu stellen. Drückt den linken Analog-Stick nach unten und sie bremst ab. Dreht sie ein wenig um und kontrolliert, ob ihre Umrisse ein wenig im Mauerwerk verschwunden. Wenn das nicht der Fall sein sollte, müsst ihr sie etwas näher an die Mauer stellen. Dreht sie nun so herum, dass sie mit dem Rücken zu einer Wand steht und bewegt den rechten Analog-Stick etwas. Hat alles geklappt, könnt ihr nun durch sie „hindurch“ schauen. Allerdings hat Neversoft ein klein wenig Zensur im Brustbereich betrieben. Achtet auf die blauen Sterne, die aus der „Innenperspektive“ zu sehen sind.



○ Cheat-Menü öffnen und watch_me_xplode einhämmern! Schon klingelt die Kasse!

The Getaway

Auch für The Getaway haben wir einen klitzekleinen Nachschlag parat.

Blinker anschalten

Sobald ihr das Spiel mit beiden Charakteren erfolgreich beendet habt, schaltet sich der Free-Roam-Mode frei. Hier könnt ihr ohne eine Mission die Stadt erkunden. Die Blinker eines Fahrzeugs lassen sich dabei mit den **R2**- und **L2**-Tasten bedienen.

Kleiner Turbo

Zieht bei eurem Wagen die Handbremse an, indem ihr die **R1**-Taste gedrückt haltet. Jetzt drückt ihr dazu noch die X-Taste, bis die Reifen durchdrehen und ihr sofort auf Höchstgeschwindigkeit seid.

Lebensenergie verdoppeln

Startet das Spiel, bis die Musik und eine Videosequenz (noch vor dem Titel-Menü) abgespielt werden. Gebt jetzt folgende Tastenkombination ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Der Schrei einer Frau bestätigt euch, dass ihr den Cheat richtig eingegeben habt.

ATV Quad Power Racing 2

Neue und coole Cheats zu ATV Quad Power Racing 2 aus dem Hause Acclaim! Die Codes zeigen ihre Wirkung, nachdem ihr die aufgeführten Passwörter als Profil-Namen zu Beginn des Spiels eingegeben habt. Bei richtiger Eingabe informiert euch eine kurze fette Meldung darüber, dass der Cheat aktiviert ist.

Alle Herausforderungen freischalten

Profil-Name: **DOUBLEBARREL**

Alle Fahrer freischalten

Profil-Name: **BUBBA**

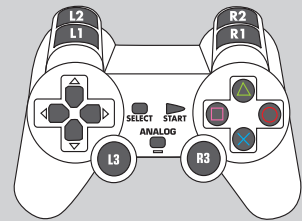
Alle Strecken freischalten

Profil-Name: **ROADKILL**

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 05/2003

PlayStation2

ATV Quad Power Racing 2	109-110
Metal Gear Solid 2: Substance	110
Sega Soccer Slam	110
The Getaway	109
Tom Clancy's Splinter Cell	110
Tony Hawk's Pro Skater 4	109

Cheat Cards PS2

NBA 2K3	111-112
Tenchu: Wrath of Heaven	111-112

Action-Replay-2-Codes

Ape Escape 2	113
ATV Quad Power Racing 2	113
Devil May Cry 2	113
Legends of Wrestling II	113
Virtua Tennis 2	113
Wild Arms 3	113

Player's Guide

Primal114-117
Alle wichtigen Kniffe zur ersten Primal-Welt Solum ganz genau erklärt.

Tom Clancy's Splinter Cell118-127
Schon wieder mal versehentlich den Alarm ausgelöst? Nicht mit unserer Lösung!



ATV Quad Power Racing 2



○ Devil Girl ist kein echtes Quad-Talent, aber ein Augenschmaus.

Alle Tricks verfügbar

Profil-Name: FIDDLERSELBOW

Alle Fahrzeuge freischalten

Profil-Name: GENERALLEE

Alle Meisterschaften freischalten

Profil-Name: REDROOSTER

Maximale Statistiken aktivieren

Profil-Name: GINGHAM

Einer-zu-viel-Modus

Profil-Name: MOONSHINE

Kein-HUD-Modus

Profil-Name: BLINDHOG

Alle Cheats auf einmal aktivieren

Profil-Name: GOLDRUSH

Metal Gear Solid 2 Substance

Alle Extras

Steckt einfach eine Memory Card mit einem Speicherstand von einem durchgespielten „The Document of Metal Gear Solid 2“ ein, um das Spiel mit allen Extras zu beginnen.

Tarnung und Bandana

Um diese beiden „Gegenstände“ zu erhalten, müsst ihr die Tanker-Mission auf drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen (auf demselben Speicherstand) durchspielen und dabei alle Dog-Tags der Soldaten einsammeln.

Tarnung und Perücke

Beendet den Plot auf der Forschungsplattform drei Mal hintereinander auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen (auf demselben Speicherstand) und sammelt dabei alle Dog-Tags ein. Als Belohnung erhaltet ihr die Tarnung und eine Perücke.

Sonnenbrille

Nachdem ihr das Spiel zwei Mal hintereinander durchgespielt habt, setzen Snake und Raiden Sonnenbrillen auf.

European Extreme Schwierigkeitsgrad

Spielt „Metal Gear Solid 2: Substance“ auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“ durch,

Metal Gear Solid 2 Substance

um die Schwierigkeitsstufe „European Extreme“ freizuschalten.

Boss-Survival-Mode und Theater-Modus

Ihr müsst das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad beenden, um diese beiden Modi anwählen zu können.

Fotografier-Modus

Beendet den Bomb-Disposal-Mode, den Hold-Up-Mode (alternative Missionen) und den Eliminate-Mode, um den Fotografier-Modus in den VR-Missionen freizuschalten.

Ninja Raiden

Beendet 50 % der VR-Missionen als Raiden um die Figur Ninja Raiden freizuschalten.

Raiden X

Beendet 100 % der VR-Missionen als Raiden und Ninja Raiden um Raiden X freizuschalten.

Pliskin

Beendet 50 % der VR-Missionen als Snake um Pliskin freizuschalten.

Tuxedo Snake

Beendet 100 % der VR-Missionen als Pliskin um Tuxedo Snake freizuschalten.

„Metal Gear Solid“-Snake

Beendet 100 % der VR-Missionen als Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden, und Raiden X um Snake aus „Metal Gear Solid“ freizuschalten.

Titel-Bildschirm verändern

Betätigt im Titel-Bildschirm **[L2]** und ein Schussgeräusch ertönt. Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr jetzt die Hintergrundfarbe verändern. Unspektakulär, aber zum sinnlosen Zeitvertreib geeignet.

Digital-Kamera

Zuerst müsst ihr das Spiel erfolgreich beenden. Die Digital-Kamera findet ihr erst, wenn ihr das Abenteuer erneut startet. Sie befindet sich auf Strut E Shell 1.

Lauft an die Unterseite des Bildschirms und sucht nach der Plattform mit den drei roten Lichtern. Klettert hinauf und versteckt euch in der „Z.O.E.“-Box. Wenn der Aufzug stoppt, drückt ihr die Action-Taste um aufzusteigen. Jetzt werdet ihr zu einem anderen Raum gebracht. Drückt erneut die Action-Taste um abzusteigen und sammelt die Digital-Kamera ein. Verlasst den Raum auf demselben Weg wieder.

Alternative End-Sequenz

Holt euch die M9-Pistole, indem ihr ein Snake Tale komplett erfolgreich beendet. Beginnt das Spiel dann wieder aufs Neue und betäubt die Boss-Gegner mit der M9, statt sie mit der normalen Waffe zu töten. Als Belohnung gibt es eine alternative End-Sequenz.

Tom Clancy's Splinter Cell

Aus den Tiefen des Programm-Codes konnten wir zwei Cheats für euch zu Tage fördern. Um diese zu aktivieren, tragt ihr die Codes einfach als Namen ein.

ZIYOUREN

Pausiert mit diesem Namen einfach mal ein Spiel und freut euch über die nun verfügbare Levelanwahl.

NINJAGUYU

Hier startet ihr direkt das Spiel auf Schwierigkeitsstufe „Schwer“ ohne erst den Trainings-Modus absolvieren zu müssen.



○ Der richtige Name fördert eine Levelanwahl zu Tage, die im Pause-Screen einsehbar ist.

Sega Soccer Slam

Cheats! Cheats! Und noch mehr Cheats! Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen im Start-Screen ein, auf dem euch die Aufforderung „Start Drücken“ entgegenleuchtet. Korrekt eingehämmerte Cheats werden mit einer kurzen Texteinblendung im Bildschirm bestätigt.

Maximale Spieler-Power

[L1, R1, O, O, □, □]

Unbegrenzt Turbo im Spiel verfügbar

[L1, R1, O, O, O, O]

Riesenköpfe für eure Spieler (Big Heads)

[R1, L1, O, O, □, □]

Schläge und Tritte werden stärker (Big Hits)

[L1, R1, O, O, O, □]

Unbegrenzt Spotlight

[L1, R1, O, O, □, O]

Alle Alternativ-Teams freischalten

[O, □, O, O, O, O]

Alle Stadien freischalten

[R1, R1, O, O, O, O, O, O, O, O, O]

Alle Gegenstände für die Spieler freischalten

[O, O, O, O, O]

 Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

play

Cheat Card
Seite 1

Vince Carter	Toronto Raptors	F	198	102	4
Ben Wallace	Detroit Pistons	C	206	109	1
Zydrunas Ilgauskas	Cleveland Cavaliers	C	221	118	1
Michael Jordan	Washington Wizards	G	198	99	14
Jason Kidd	New Jersey Nets	G	193	96	6
Jamal Mashburn	New Orleans Hornets	F	203	112	1
Brad Miller	Indiana Pacers	C	213	118	1
Paul Pierce	Boston Celtics	G	198	104	2
Antoine Walker	Boston Celtics	F	206	111	3

Head Coach: Rick Adelman

Spieler	Team	Pos	cm	kg	All-Star
Kobe Bryant	L.A. Lakers	G	198	100	5
Steve Francis	Houston Rockets	G	191	88	2
Tim Duncan	San Antonio Spurs	F	213	118	5
Kevin Garnett	Minnesota T'wolves	F	211	100	6
Yao Ming*	Houston Rockets	C	226	134	1
Stephon Marbury	Phoenix Suns	G	188	93	2
Shawn Marion	Phoenix Suns	F	201	98	1
Steve Nash	Dallas Mavericks	G	191	82	2
Dirk Nowitzki	Dallas Mavericks	F	213	111	2
Shaquille O'Neal	L.A. Lakers	C	216	154	10
Gary Payton	Seattle Sonics	G	193	82	9
Chris Webber	Sacramento Kings	F	208	111	5

*Yao Ming editieren

Trainer: Isiah Thomas

CREATE A PLAYER
PRESENTED BY SEGA SPORTS

First Name Yao
Last Name Ming
Position C
Jersey Number 11
Height 7'5"
College Houston
Best Hand Right

263 help back advance select SEGA

TEAM LINEUPS
PRESENTED BY SIDA SPORTS

STARTERS (4) (35 EASY)

 **ALLEN IVERSON**
COLLEGE HT WT YRS PRO
Georgetown 6' 1" 165 7

Player	Pos	Rating
A. Iverson SG	PG	90
T. McGrady SG	SG	98
V. Carter SG	SF	90
J. O'Neal PF	PF	90
B. Wallace C	C	95

📌 Das ist die Starting Five des Ost-Teams.

play

Cheat Card
Seite 1

Bonuslevel freischalten

Alle Charaktere freischalten

Ein Knacksen bestätigt die richtige Eingabe. Im Folgemenü ist nun der Auswahlpunkt „Hinter dem Portal“ hinzugekommen. Hier verbirgt sich der Bonuslevel.

L1, R2, L2, R1, , , L3, R3

Versteckter Level

Neben dem Bonuslevel gilt es noch einen weiteren versteckten Abschnitt aufzuklären. Gebt die folgende Tastenkombination im Start-Screen ein

⬆, ⬇, ⬅, ➡, X, X, X

War die Eingabegeschwindigkeit richtig, wechselt das Spiel selbständig in einen versteckten und direkt spielbaren Abschnitt. Dieser Abschnitt wurde auf einigen Datenträgern als spielbare Demo-Version veröffentlicht. Anscheinend dachte sich das Entwicklerteam, dass der eine oder andere Tenchu-Fan bestimmt seine Freude daran haben würde.

Startet das Spiel, wählt einen der Charaktere aus und wechselt in die Missionsauswahl. Gebt dort die folgende Tastenkombination ein

L1, R1, L2, R2, , , L3, R3

Bei richtiger Eingabe erscheinen auf der Anzeige rote Pfeile und alle Missionen sind direkt anwählbar.

Startet den Mehrspieler-Modus, wählt eure Charaktere aus und klickt euch in die Levelauswahl. Gebt in diesem Screen die folgende Tastenkombination ein

L1, R1, L2, R2, , , L3, R3

Hierdurch werden alle Levels aktiviert.



☛ Darf's ein bisschen mehr sein? Mit dem richtigen Cheat vergrößert ihr die Auswahl eurer Items.



☛ Der finstere Tesshu kann mit dem richtigen Cheat schon von Anfang an genutzt werden.

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

NBA 2K3

play

Cheat Card
Seite 2

Geht unter „Roster Manager“ auf „Create Player“ und gebt folgende Parameter ein:

First Name: Yao
Last Name: Ming
Position: C
Jersey Number: 11
College: Houston
(da Shanghai fehlt)
Best Hand: Right
Hair Color: Black
Beard Style: None
Mustache: None
Sideburns: None
Facial Hair Color: Black
Nose: -10

Ears: +5 (Balken um zwei Klicks erhöhen)
Mouth: -10
Chin: +7
Head Shape: +3
Neck: -9
Waist: 1
Thighs: 0
Calves: 0
Chest: -1
Arms: -1
Forearms: -1
Wrists: -1

Alle Einstellungen bleiben auf „None“ außer:

Left Armband: Wrist
Left Band Color: Red
Right Armband: Upper Arm
Right Band Color: White
Shorts Length: Medium
Socks Height: Short
Socks Color: White

Werte von Yao Ming, Center (Houston Rockets)

Folgende Werte definieren Yaos Spielstärke. Für „NBA Live“-Besitzer

haben wir in einer zusätzlichen Tabelle die notwendigen Daten zusammengestellt.

NBA 2K3

Shooting (Close)	94
Shooting (Medium)	89
Shooting (3Pt.)	50
Freethrows	74
Layups	76
Dunking	96
Ballhandling	68
Passing	70
Low Post Offensive	82
Low Post Defensive	84
Blocking	93
Stealing	60
Offensive Rebounds	88
Defensive Rebounds	94
Speed	61
Stamina	78
Durability	84
Offensive Awareness	84
Defensive Awareness	86

NBA Live 2003

Körbe	89
Dreier	50
Freiwürfe	74
Dunken	96
Korbnähe	89
Offensiv Rebounds	88
Springen	82
Stärke	78
Reaktion	78
Schnelligkeit	61
Passen	70
Dribbeln	68
Off. Bewusstsein	84
Defensiv Rebounds	94
Stealen	60
Blocken	93
Def. Bewusstsein	86
Ausdauer	84
Zähigkeit	86
Spezial	82

Nachdem ihr den Chinesen editiert habt, müsst ihr die entsprechenden Speicheroptionen aufrufen und den Knaben auf Memory Card abspeichern. Nach jedem Start müsst ihr sie übrigens wieder manuell einladen.

Tenchu: Wrath of Heaven

play

Cheat Card
Seite 2

Missionsverteilung freischalten

Nachdem ihr euch den Zugang zu allen Missionen erschummelt habt, hilft die folgende Tastenkombination, alle Verteilungsstufen freizuschalten

R3, L3, R2, L2, R1, L1

Der Cheat muss für jeden Level erneut eingegeben werden um die jeweilige Verteilung zu aktivieren.

Alle Ausrüstungsgegenstände freischalten

Ausrüstung kostenlos? Ganz einfach! Bevor ihr eine Mission antretet, gelangt ihr zum Ausrüstungsregal. Gebt hier zügig die folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten

R1 + L1 gedrückt.

□, □, □, ○, □, □, ○, □, □, ○, □, □

Als Ergebnis werden alle möglichen Ausrüstungsgegenstände verfügbar.

Anzahl der Ausrüstungsgegenstände erhöhen

Na prima, jetzt habt ihr zwar die volle Auswahl zwischen allen Ausrüstungsgegenständen erschummelt, aber deren Anzahl ist

mit der enttäuschenden Zahl 0 markiert. Gebt einfach die folgende Tastenkombination ein.

Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten **R2 + L2** gedrückt.

□, □, □, ○, ○, ○, ○

Jetzt steigt die Anzahl der verfügbaren Gegenstände auf akzeptable Werte. Wem das immer noch nicht genügt, der hämmert den Cheat einfach mehrmals ein. Übrigens: Auch euer verfügbarer Geldbetrag steigt bei jeder Eingabe um 100.000 Einheiten an.

Lebensenergie wieder auffüllen

Selbst der beste Ninja muss seine Lebensenergie im Auge behalten. Bei akutem Energieschwund, hervorgerufen durch widrige Feindeinwirkung, hilft es, die Pausenfunktion zu nutzen. Im Pause-Screen wird nun die folgende Tastenkombination eingegeben

○, ○, ○, □, □, □, □

Bei richtiger Anwendung füllt sich der Lebensenergiewert wieder bis zum Faktor 100 auf.

Die erschummelten Ergebnisse könnt ihr übrigens auf eurer Memory Card sichern.

Benutzt einfach nach der Eingabe der Cheats die Funktion „Speichern“, die ihr in den „Optionen“ findet.

Tipps am Rande: Im Level Bamboo Forrest sollen die heißen Quellen eine heilende Wirkung auf die Gegeneileiste besitzen. Kriecht hier einfach durch die Schwaden und lasst euch überraschen.

Übrigens, alle, die den zusätzlichen Charakter Teshu auf dem ehrlichen Weg freispielen wollen, also ohne Cheats, müssen das Spiel einmal mit Rikimaru sowie Ayame komplett erfolgreich absolvieren.



○ Alle Charaktere? Mit der richtigen Tastenkombination im Ärmel ist das kein Problem.

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.



ATV Quad Power Racing 2

Achtung! Die Codes funktionieren nur, wenn ihr das Spiel im 60Hz-Modus spielt!

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE9206DA BCA99C80

Spieler 1 erhält sehr viele Punkte

.....DE66749A C19E7B82

Alle Strecken anwählbar

.....DE75257E BCA91A82

Alle Fahrzeuge verfügbar

.....CE75257A BCA9A282

Alle Fahrer verfügbar

.....DE752506 BBA89A82

Legends Of Wrestling II

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE810632 BCA99C80

Spieler 1 ist unverwundbar

.....CEA81C1E BCA9A498

Spieler 1 besiegt Spieler 2 ganz leicht

.....CEA81C1A BCA99B83

Spieler 2 ist unverwundbar

.....CEA81C1A BCA9A498

Spieler 2 besiegt Spieler 1 sehr einfach

.....CEA81C1E BCA99B83

Virtua Tennis 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE95F1AA BCA99C80

Jede Menge Geld bei der World Tour auf dem Konto

.....DEAF60EE C19E7B82

Jede Menge Punkte im Minispiel Prize Sniper

.....CEAF45CE BCA9CA82

Jede Menge Punkte im Minispiel Pin Crasher

.....CEAE817E BCA9CA82

Jede Menge Zeit im Minispiel Alien Force

.....CEAE8156 BCA9A28B

Jede Menge Zeit im Minispiel Tank Attack

.....CEAF453A BCA9A28B

Spielt ihr einen männlichen Charakter, belegt ihr mit dem folgenden Code die

Position 1 auf der Weltrangliste

.....DEAF60DE BCA99B84

Spielt ihr einen weiblichen Charakter, belegt ihr mit dem folgenden Code die Position 1 auf der Weltrangliste

.....DEAF60DA BCA99B84

Wild Arms 3

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8E22AA BCA99C80

Keine Zufallskämpfe mehr

.....0E4EC9C0 BCA93B83

.....CE4EC9C0 BCA91B83

Devil May Cry 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8212CE BCA99C80

Kostüm-Codes

Die folgenden Codes bewirken, dass euer Held direkt im Spiel das entsprechende Kostüm trägt. Aktiviert aber immer nur einen der Kostüm-Codes.

Dante 2

.....CE44742E BCA99F84

Dante 3

.....CE44742E BCA9A184

Trish

.....CE44742E BCA99D84

Secretary

.....CE44742E BCA9A284

Lucia

.....CE44742E BCA99C83

Lucia 2

.....CE44742E BCA9A084

Lucia 3

.....CE44742E BCA99E84

Unbegrenzt Gesundheit

.....DE4487DE E3B8C292

Unbegrenzter Devil-Trigger-Zustand

.....DE447B82 E3B8C292

Maximale Anzahl roter Orbs

.....DE446BA6 BCB8DDC2

Maximale Anzahl blauer Orbs

.....DE446BAA BCA99B87

Maximale Anzahl gelber Orbs

.....FE446BA9 BCA99BE6

Jeder Schlag wird als „Showtime!“ gewertet

.....FE447A91 BCA99B82

Charaktere im 2D-Look

.....DE448726 FAA99B83

Alle Beschreibungen für die Gegenstände aktiviert

.....DE4474C2 BBA89A82
.....DE4474CE BA89A82

Alle Beschreibungen für die Gegner

.....DE446B06 BBA89A82
.....DE446B02 BBA89A82

Spiel beschleunigen (Drückt **L2** + **○**)

.....0E446C12 BCA99972
.....DE9F6A06 F8AEDB83

Hypermode (Drückt **L2** + **○**)

.....0E446C12 BCA99942
.....DE9F6A06 F8AEDB43

Slow-Motion (Drückt **L2** + **○**)

.....0E446C12 BCA99902
.....DE9F6A06 F8AED983

Normale Spielgeschwindigkeit wiederherstellen (Drückt **L2** + **○**)

.....0E446C12 BCA99962
.....DE9F6A06 F8AEDA03

Ape Escape 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE84C85E BCA99C80

Cookies komplett gefüllt

.....CEAOE572 BCA99B85

99 Leben verfügbar

.....CEAOE576 BCA99BE6

999 Coins

(Vorsicht, mit aktiviertem Code kann das Spiel einfrieren, sobald ihr eure Coins eintauschen wollt.

Startet das Spiel erst mit aktivem Code, spielt ein wenig und speichert. Startet dann ohne den Code.)

.....CEAOE57E BCA99E6A

Alle Affenmärchen freigeschaltet

.....CEA0DA94 BCA99B85

.....CEA0DA96 BCA99B85

.....CEA0DA92 BCA99B85

.....CEA0DA9E BCA99B89

.....CEA0DA9A BCA99B89

.....CEA0DAA6 BCA99B89

.....CEA0DAA2 BCA99B89

.....CEA0DAAE BCA99B8B

.....CEA0DAAA BCA99B8B

.....CEA0DAB6 BCA99B8B

.....CEA0DAB2 BCA99B8B

.....CEA0DABE BCA99B8B

.....CEA0DABA BCA99B8B

.....CEA0DA46 BCA99B8B

.....CEA0DA42 BCA99B8B

.....CEA0DA4E BCA99B8B

.....CEA0DA4A BCA99B8B

.....CEA0DA56 BCA99B8B

.....CEA0DA52 BCA99B8B

.....CEA0DA5E BCA99B8B

PRIMAL

Gunther Hruby

In Primal tobt der ewige Kampf zwischen Gut und Böse. Zusammen mit Jennifer und Scree machen wir uns auf, das Gleichgewicht wiederherzustellen. Folgt uns auf dem langen Weg durch die Welt Solum.

Jennifer, die Auserwählte, muss zusammen mit dem „Rocky Boy“ Scree alles geben, um vier gewaltige Welten vor dem Untergang zu retten. Und dabei wollte sie eigentlich nur ihren Freund wiederfinden. Damit niemand den Überblick verliert, geben wir euch mit dieser Komplettlösung Schützenhilfe.

Prolog

Nach dem dämonischen Zwischenfall, bei dem Jen und ihr Freund vor einem Club schwer verletzt werden, startet ihr im Krankenhaus durch. Der Troll Scree nimmt mit eurer Astralform Kontakt auf und führt euch in den Nexus. Nach einigen Erklärungen steht fest, dass ihr dem Gleichgewicht zwischen Gut und Böse, Ordnung und Chaos, wieder zum ursprünglichen Zustand verhelfen müsst. Lasst euch von Scree alles genau erklären. Lauscht aufmerksam seinen Erläuterungen

über Arella, die Göttin des Guten und ihr Gegenstück Abaddon, den Herrscher über das Böse. Auch die Informationen über die Verteilung im Nexus, die von Chronos vorgenommen wird, solltet ihr euch merken. Der Nexus selbst fungiert im Spiel als Schnittstelle zwischen seinen vier Welten. Er dient als Ausgangspunkt, von dem aus ihr euch mit Hilfe der Rift-Tore in verschiedene Abschnitte transferieren dürft. Die Funktionsweise der Rift-Tore erklärt euch Scree im Spielverlauf ganz genau. Folgt im Nexus einfach Scree, der euch in die erste Welt Solum führt.

Solum - Ring der Könige - Die Höhle

Das Reich Solum ist aus dem Gleichgewicht geraten. Der Grund: König Herne kann seine Herrschaft nicht an seinen Sohn Jared abgeben, obwohl dies zwingend notwendig wäre. Eure Hauptaufgabe in Solum besteht darin, Königssohn Jared zu finden und seine Thronfolge zu sichern.

In Solum angekommen, untersucht ihr zuerst das vor euch liegende Tal. Nach einiger Zeit findet ihr den Eingang zu einer Höhle. Allerdings hausen darin wilde Makai-Bestien, die nur allzu gerne ihre schrecklichen Klauen in Jens weißes Fleisch schlagen wollen. Scree hingegen kann als Steintroll gefahrlos an den wilden Bestien vorbei. Durchquert die Höhle und ihr gelangt in ein weiteres Tal. Sucht die Hänge ab und ihr findet eine Höhle, vor der ein defekter Holzkarren steht. Im Inneren



Der Nexus bildet den Mittelpunkt des Spiels. Mit Hilfe der Rift-Tore gelangt ihr in die Welten.

befindet sich ein Lagerfeuer. Untersucht es mit Scree. Kurzerhand schnappt er sich einen brennenden Ast, den er als Fackel benutzt. Lauft zurück zur Höhle und entzündet das Material im großen Tonpott. Das Feuer treibt die Makai zurück und Jennifer kann nun die Höhle passieren. Lauft aber trotzdem mit ausreichendem Sicherheitsabstand an den Makai vorbei. Das kann nicht schaden.

Hinweis: Im späteren Spielverlauf findet ihr diese Tongefäße öfter. Scree kann dann mit einer Fackel immer wieder für etwas Feuersehen sorgen. Fackeln gibt's überall!

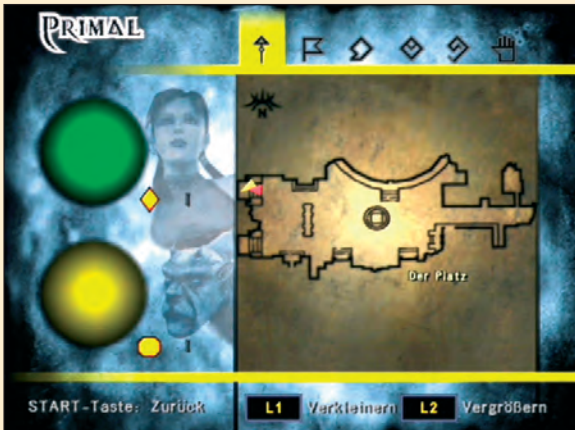
Solum - König Herne

Untersucht das soeben erreichte Gebiet und ihr findet ein Landhaus, dessen Tor von innen verschlossen ist. Übernimmt die Steuerung von Scree und lauft an den Steinwänden entlang.



Entzündet den Pott in der Höhle. Das Feuer macht den Raubtieren Angst und sie verkriechen sich. Nun kann Jen unbeschadet durch die Höhle laufen.





○ Merkt euch diese Stelle auf der Karte genau! Hier gibts kostenlos Energie.



○ Den Schlüssel für das Verlies Jareds gibts bei den Wachen am Lagerfeuer.

Ihr werdet feststellen, dass der kleine Troll an Steinwänden hinaufklettern kann. Benutzt diese Fähigkeit, um die Mauer zu überwinden und öffnet Jen von innen das Tor. Marschierst die Stufen nach oben und untersuchst mit Scree das gewaltige Eisentor. Gemeinsam schaffen es die beiden, das Tor zu öffnen. Lauft weiter ins Innere des Gebäudes und ihr trefft auf König Herne, der alles andere als ein wohlmeinender Zeitgenosse ist. Nach der Unterhaltung ist der Auftrag klar: Königssohn Jared muss gefunden werden.

Hinweis: Ihr könnt die Fähigkeit Screes, an Steinwänden entlangzulaufen, fortan in sehr vielen Situationen nutzen. Merkt euch, dass er manchmal auch an den Wänden um Ecken herumklettern kann.

Solum - Über den Fluss

Verlasst das Landhaus und schaut euch bei den Ruinen am Fluss um. Hier befindet sich eine zusammengebrochene Steinbrücke. Dieser Weg ist versperrt. Haltet beim Herumlaufen in dieser Ebene auf alle Fälle ein wenig die Augen offen, denn hier erfolgen die ersten Angriffe von herumstreunenden Makai. Um diese ersten Scharmützel leichter zu meistern, solltet ihr euch einfach zur besseren Orientierung auf die herumliegenden Felsblöcke stellen und zuerst die Kampfanleitung durchlesen, die euch das Spiel anzeigt.

Eine Rückfrage bei Scree bringt einen Hinweis auf ein Loch im Boden beim Landhaus, in dem ihr gerade die Unterhaltung mit König Herne geführt habt. Untersucht dort die Halle, in der auch ein Kraftstein zu finden ist. Das viereckige Loch im Boden dürfte kaum zu übersehen sein. Scree kann hier mit seinen Kletterkünsten den gemauerten Kanal nach unten nehmen. Unten angelangt, findet ihr einen Weg hinüber zur Burgruine.

Untersucht mit dem Troll alle Stellen am Ufer, bis ihr einen Baum findet, den Scree einfach umwerfen kann. Praktischerweise bildet dieser nun einen Steg über den Fluss. Jen kann diesen als Brücke nutzen und hinübergelangen.

Schaut gemeinsam die Ruinen durch und ihr findet an einem Gebäude einen Mauerspalt. Durch diesen kann sich die schlanke Jen zwängen. Öffnet die verschlossene Türe von innen und Scree kann euch folgen. Im Inneren der Ruine führt ein Weg nach unten.

Hinweis: Jen kann sich im Spielverlauf immer wieder durch Spalten im Mauerwerk zwängen. Haltet also die Augen offen.

Solum - Fera-Höhlen - Suche nach Jared

Gewöhnt euch auf eurem Weg nach unten an, alle Gegenstände zu zerschlagen. Das kann zum einen zur Orientierung beitragen und zum anderen findet ihr manchmal ein Extra. Habt ihr eine Fackel im Gepäck, könnt ihr auch die überdimensionalen Öllampen entzünden. Etwas weiter unten trefft ihr auf einige Einwohner, die euch mit Informationen versorgen. Schaut ihr euch weiter unten, findet Scree eine recht instabile Wand. Diese muss zertrümmert werden. Allerdings fehlt den beiden Akteuren hierzu die nötige Kraft. Nehmt im Nebenraum mit Scree den Mühlstein auf und schleppt diesen einfach ein Stück den Höhlengang hinauf. Automatisch setzt Scree den Mühlstein am Ende ab und rollt ihn hinunter. Die Mauer fällt ein und gibt den weiteren Weg frei. Ihr gelangt in eine weitere Ruinenlandschaft. Vorsicht! Hier attackiert euch eine Gruppe Raubtiere. Versucht in solchen Situationen, Jen so zu positionieren, dass ihr Rücken beispielsweise durch Mauern oder Felswände geschützt ist. Bei mehreren Gegnern ist es effektiv, die Richtungstaste zusammen mit der **R2**-Taste zu benutzen. So schadet ihr den Gegnern schnell, agiert jedoch nicht mit ausschweifenden Aktionen, die eure Deckung öffnen. Scree zieht es in solchen Situationen vor, im wahrsten Sinne des Wortes zu Stein zu erstarren.

Untersucht das Areal und ihr findet in einem zerfallenen Gebäude neben einer Leiche ein Fera-Horn: Der gesuchte Hinweis auf Hernes Sohn. Dieser muss König Herne überbracht werden. Schaut euch die Spielkarte mal genauer an. Im nordwestlichen Bereich findet ihr einen kleinen Höhleneingang, der durch ein Holztor verschlossen ist. Gemeinsam können die beiden Helden das Hindernis überwinden. Eine Höhle im Gebiet beherbergt ein Rift-Tor, mit dem ihr zu anderen Rift-Toren reisen könnt. Jetzt braucht ihr es jedoch noch nicht.

Als nächstes stehen die beiden einer gewaltigen unterirdischen Schlucht gegenüber. Klettert mit Scree kurzerhand die Steinmauern hinab und auf der anderen Seite wieder hoch. Jen muss sich ihren Weg vorsichtig über die schmalen Felsvorsprünge bahnen. Erst nachdem beide auf der anderen Seite vor der

großen gemauerten Brücke angekommen sind, könnt ihr den Weg fortsetzen. Schaut erst einmal nach rechts und passiert die Höhle. Auf der anderen Seite gelangt ihr in einen Turm. Vorsicht! Hier lauern zwei Wachen im Dunkeln auf euch. Erledigt die beiden und erklimmt die Stufen. Legt oben gemeinsam den Schalter auf der linken Seite um und unten öffnet sich das Tor (wahrscheinlich habt ihr das Tor schon am Spielanfang von der anderen Seite gesehen). Lauft nun zurück zur gemauerten Brücke.

Solum - Fera-Stadt - Suche nach Herne

Schon gespeichert? Nein? Na dann wirds Zeit! Marschierst langsam über die Brücke und ihr seht, wie Königin Devena einen Fera ermorden lässt. Welches Geheimnis sie damit wohl vertuschen will? Der direkte Weg in die Festung durch das Tor ist jedenfalls versperrt. Lauft links an den Burgmauern entlang. Jen muss dabei wieder Vorsprünge nutzen um weiterzukommen. Scree behilft sich mit seinen Kletterkünsten.

Nach einiger Zeit findet ihr einen Spalt in der Mauer, durch den ihr ins Innere der Festung gelangt. Untersucht das Armenviertel. Im nördli-



○ Noch braucht ihr das Rift-Tor, das sich hinten in dieser Höhle befindet, nicht zu benutzen.



○ So klappts: Rücken durch Mauern schützen und gezielt zuschlagen. Benutzt eure Krallen!



○ Mit Hilfe des Kleinods gewinnt ihr das Vertrauen der Feraï.



○ Durch den Spalt (links in der Mauer) kommt ihr an den Schalter.

chen Abschnitt dient ein Loch in der Mauer als Eingang. Setzt euren Weg durch die zerstörten Gebäude fort, bis ihr auf den Berg mit der Tempelanlage kommt. Hier muss Scree einige Kraftsteine rings um den Tempel herum einsammeln. Hat er fünf der Steine im Gepäck, ist er in der Lage, sein Bewusstsein in die Steinstatue zu transferieren, die vorm Tempeltor steht. Er kann die Statue somit kontrollieren. Dreht die Statue so, dass der ausgesandte Lichtstrahl auf des Tempeltor gerichtet wird. Leuchtet die Tormarkierung grün, öffnet sich das Tor. Transferiert Scree zurück in seinen normalen Körper und betretet den Tempel. Hier trifft ihr auf König Herne, der im Gebet vertieft zuerst keine Notiz von euch nimmt. Überreicht ihm das Feraï-Horn. Dann gibt es eine Überraschung für Jen.

Hinweis: Nachdem sich Jen zum ersten Mal in ihre Feraï-Form verwandelt hat, habt ihr immer wieder die Möglichkeit, zwischen ihrer menschlichen Erscheinung und ihrer Feraï-Form zu wechseln. Betätigt hierzu einfach kurz die ○-Taste. Denkt aber daran, dass in den folgenden Situationen die Feraï-Form benötigt wird.

Solum - Weg zu den Jagdgründen

Gewöhnt euch an eure neuen Fähigkeiten. Eure Kräfte sind nun spürbar gewachsen, vor allem eure Sprungenergie. Auch erklärt Scree nun, wie ihr ihm in der Feraï-Form Energie abzapfen könnt.

Erinnert ihr euch an die Szene, in der die Feraï mit gewagten Sprüngen vor euch

geflüchtet sind kurz bevor ihr den Tempel erreicht habt? Sucht diese Stelle auf und springt hinauf. Öffnet innen die Türe, um Scree einzulassen. Bahnt euch den Weg durch die Ruinen, bis ihr einen gewaltigen Platz vorfindet. Schaut euch genau um. In einer Halle im nordwestlichen Bereich findet ihr eine Energiequelle, die beliebig oft benutzt werden kann. (Tipp: Im gesamten Spielverlauf sind solche Energiequellen verteilt. Merkt euch diese Stellen.) Untersucht alle Hallen, in die ihr gelangen könnt. In einer davon, die wie ein Tempel aussieht, findet ihr hinter einem steinernen Thron einen Durchgang, der nach unten führt. Hier gibt es eine Türe, die allerdings von Feraï bewacht wird. Nachdem diese euch nicht trauen, werdet ihr nicht durchgelassen.

Scree schlägt vor, die Jagdgründe aufzusuchen. Lauft zurück zum Tempel, in dem ihr Herne betend gefunden habt und schaut euch hinten am Falltor um. Jen kann auf der linken Seite nach oben springen und so das Hindernis überwinden. Öffnet Scree mit dem Schalter das Tor. Marschiert dann einfach den Pfad entlang. Vorsicht, hier warten Feinde, Zeit eure Kampffähigkeiten unter Beweis zu stellen.

Nach einiger Zeit findet ihr in einem halb zerfallenen Gebäude eine Gruppe rastender Feraï. Sprecht diese mehrfach an und setzt euren Weg zu den Grabstätten danach fort.

Solum - Grabstätten

Der Weg zu den Grabstätten ist geradlinig. Bevor ihr diese durch den Zugang betretet, springt ihr mit Jen links vor den Stufen den

Hang hinauf. Auch wenn Scree rummault, dass er nicht hinaufspringen kann, kann er euch doch hinauf folgen zu einem Kraftstein. Nehmt den Stein auf und erklimmt die Treppe. Bleibt stets in Bewegung, denn ihr werdet von Bogenschützen aufs Korn genommen. Zusätzlich sind hier einige Wachen verteilt. Erledigt erst das normale Fußvolk. Reizt sie, so dass sie euch folgen und lauft zu Stellen im Gelände, die der Bogenschütze nicht einsehen kann. So könnt ihr die Wachen nacheinander neutralisieren. Übertrag nun Screes Seele in die Statue vor dem Tor und dreht den Strahl auf das Torschloss. Allerdings scheint noch ein zusätzlicher Schlüssel zu fehlen. Diesen erhaltet ihr nach einer weiteren Unterhaltung mit den Feraï, die am Lagerfeuer im Abschnitt „Jagdgründe“ herumsitzen. Schlüssel einführen und Türe öffnen. Im Kellergewölbe warten einige Wachen auf euch. Versucht, die Auseinandersetzungen nacheinander zu absolvieren. Haltet euch beim Kämpfen möglichst immer aus den Wirkungskreisen weiter weg platzierter Wachen fern.

Hinten im Verlies findet ihr den eingekerkerten Königsson, der euch ein Kleinod seiner Gunst aushändigt und euch mit einem weiteren Auftrag betreut.

Solum - Gefängnis - Kaserne

Zeigt der misstrauischen Wache das erhaltene Kleinod im Keller des Tempels beim großen Platz und steigt in das Gewölbe hinab. Nach einiger Zeit findet ihr euch in der Kanalisation wieder. Benutzt mit Jen hinten im



○ So sieht die verzierte Türe zu Jareds Räumen aus, von der Scree gesprochen hat. Daneben die eingeblendete Karte als Orientierungshilfe.



Gang die einzige intakte Leiter und steuert sie über den Mauervorsprung in den Gang, vor dem eine defekte Leiter angebracht ist. Scree kann die Mauern hinaufklettern. In diesem Gang führt eine weitere Leiter hinauf ins Gefängnis. Dort findet ihr zwei Wege. Einmal einen Raum mit einem Rift-Tor (brauchen wir im Moment aber nicht) und einen Weg zum Kolosseum. Betretet die Kampfarena. Schaut euch die Statue des Abdizurs an. Kurz darauf erscheint ein Abbild von Abaddon, der euch kurzerhand seinen Gehilfen Belahzur auf den Hals hetzt. Im folgenden Kampf müsst ihr Screes Seele in das steinerne Abbild Abdizurs transferieren und Belahzur entgegenreten. Die übernommene Steinstatue steuert ihr genauso wie Jen. Nachdem Belahzur etwas geschwächt ist, beginnt er, sich auf die Tribünen zurückzuziehen und Feuerbälle zu schleudern. Weicht einfach aus und bleibt in Bewegung, bis er wieder hinunterspringt. Nach drei bis vier Wiederholungen solltet ihr ihn besiegt haben.

Untersucht nun die verschlossenen Ausgänge. Um weiterzukommen, wird einfach die Statue Abdizurs erneut beseelt (die nötigen Steine liegen im Gelände an den Wänden entlang verstreut). Stemmt mit dem Steinkoloss das kleinere Tor nach oben und überträgt Screes Seele wieder in seinen normalen Körper.

Schaltet auf dem weiteren Weg die Karte zu. Auf dieser ist ein Zeichen eingeblendet, das euch zeigt, in welche Richtung ihr gehen sollt.

Solum - Kaserne - Der Turm

Schaut euch in den Gassen und Winkeln der Straßen um. Ihr findet immer wieder eine Möglichkeit, auf dem Weg zur Kaserne voran zu kommen. Das verschlossene Tor zur Kaserne wird im kleinen Wachhaus gegenüber des Zugangs mit einem Schalter aktiviert. Hier kann sich Jen durch einen Spalt in der Mauer zwängen. Betretet dann die Anlage und setzt den Weg fort.

Nach einiger Zeit gelangt ihr an die Statue Hernes. Dahinter versperrt ein gewaltiger



○ Der versteckte Tunnel ist auf der Karte mit weißen Linien gekennzeichnet.



○ Nehmt die Gegner von beiden Seiten in die Zange.



○ Die Wahrheit trifft Jared wie ein Faustschlag. Wenigstens kann das Reich gerettet werden.

Turm den Weg für Jen. Erklimmt hier mit Scree die Mauer, läuft rechts um die Ecke herum (an der Mauer klebend) und betretet den Turm oben durch das Loch. Lauft innen nach unten, bis ihr einen Raum mit vielen Vasen findet. Einige dieser Vasen sind aus Metall und sehr schwer. Schaut ihr euch im Raum genau um, entdeckt ihr in einer Ecke einen Bodenbereich, der nur aus Holzbrettern besteht. Tragt als Scree alle drei schweren Metallvasen dort hin. Das Resultat: Der Boden bricht ein und Scree stürzt in einen versteckten Raum hinunter. Hier findet sich ein Seil – das sackt er ein. Klettert am Mauerwerk wieder nach oben. Mit dem Seil könnt ihr Jen nun an der Turmwand nach oben ziehen und euren Weg fortsetzen.

Solum - Thronsaal - Jareds Raum - Devenas Gemächer

Untersucht die Gewölbe, bis ihr den Festsaal findet. Hier befindet sich eine verschlossene Türe. Ein Erdbeben sorgt glücklicherweise dafür, dass diese verschlossene Türe durch umstürzende Pfeiler eingeschlagen wird (lauft einfach mehrmals in den Raum hinein, bis das Erdbeben losgeht). Im Thronsaal angekommen, untersucht ihr den Prunksessel und nehmt den Schlüssel auf. Leider werdet ihr beim Verlassen des Saals von Devena entdeckt, die euch eine ganze Meute Wachen auf den Hals hetzt. Um im folgenden Kampf nicht unterzugehen, müsst ihr gezielt einen Krieger nach dem anderen meucheln. Geht euch die Energie aus, versucht ihr einfach, die Halle komplett zu durchqueren und von Scree Energienachschub anzusaugen. Bis die Wachen euch eingeholt haben, sollte die Auf-tankphase abgeschlossen sein.

Nach dem Kampf sucht ihr Jareds Raum. Kontrolliert hierzu die Karte. Ihr müsst fast ganz zurückgehen in das zuvor durchstreifte Gewölbe, um den Zugang zu finden. Untersucht den Raum genau. Danach stehen Devenas Privatgemächer auf der Besuchsliste. Hier findet ihr einen weiteren Schlüssel. Nachdem ihr alle erforderlichen Gegenstände gesammelt habt, müsst ihr zurück zum Königssohn Jared. Benutzt das Rift-Tor im Palast, um zurück zu den Grabstätten zu gelangen.

Hinweis: Zur Orientierung wird auf der zuschaltbaren Karte immer ein Symbol angezeigt, das euch den weiteren Weg weist. Orientiert euch im Abschnitt an der Karte.

Solum - Jared

Bei den Grabstätten angekommen, betretet ihr erneut das Versteck. Unten ist bereits ein Kampf entbrannt, bei dem sich Jared seiner Haut wehren muss. Greift ein und neutralisiert die Meute. Lauft dann durch den Gang, der zum Verlies führt, kontrolliert die Karte und untersucht die Mauern in den Nebenräumen. Hier kann Scree hinaufklettern und durch einen Tunnel weiterkommen (dieser Tunnel ist auf der Karte mit weißen Strichen markiert). Drüben angekommen, öffnet der Steintroll das bis dato verschlossene Tor und lässt die Freunde ein. Königssohn Jared folgt euch automatisch. Lauft zu dritt in den Gang hinein, bis ihr einen Leichnam findet.

Solum - Lang lebe König Jared!

Die Wahrheit trifft Jared hart. Seht selbst, welch dunkles Geheimnis sich hinter Königin Devena verborgen hat.

Abschließend habt ihr einen Kampf zu bestreiten. In mehreren Wellen werdet ihr von Gegnergruppen attackiert. Konzentriert euch mit Jen immer auf einen Gegner und bleibt aus dem Wirkungskreis Jareds heraus! Denn er kann Jen verletzen. Aber auch ihr könnt Jared wertvolle Lebensenergie abziehen, wenn ihr nicht aufpasst. Eine gute Taktik ist es, die Gegner, die gerade von Jared attackiert werden, von hinten anzugreifen und sie somit von beiden Seiten zu beharken. Sobald eine Gruppe Gegner erledigt ist, muss sofort von Scree Energie nachgetankt werden, denn weitere Angriffe erfolgen ohne Vorwarnung.

Habt ihr alle Angreifer niedergestreckt, trifft König Herne ein und das Schicksal Solums nimmt seinen Lauf.

Um die Spannung im Spiel nicht zu zerstören, klinken wir uns hier aus. Ihr habt die erste Welt in Primal somit erfolgreich abgeschlossen und werdet nach der dramatischen Inthronisierung Jareds zurück in den Nexus gebracht. ■

TOM CLANCY'S SPLINTER

Ihr habt die Mission auf der Ölplattform beendet? Herzlichen Glückwunsch! Doch zum Ausruhen bleibt keine Zeit. Hier liefern wir euch Überlebensstipps für die weiteren sieben Missionen. Viel Glück!

Level 4: CIA-Hauptquartier

Abschnitt 4.1

Geht den dunklen Korridor entlang und wartet kurz vor den beiden sich gegenüberliegenden Türen – aus der rechten tritt gleich ein Angestellter. Im Raum, aus dem der Angestellte gekommen ist, steht ein Computer. Schnappt euch den Speicher-Stick und geht dann weiter zur „T-Kreuzung“ (Vorsicht: Wache!). Lauft zunächst nach rechts und belauscht das Gespräch der beiden Wachmänner. Sobald der eine weggeht, lauft ihr zurück, nehmt den linken Weg und dringt in den Überwachungsraum ein. Schleicht euch ganz leise an den Wachmann heran und schlägt ihn von hinten nieder. Tragt ihn in die Kammer, die ihr durch die Tür mit dem kleinen Fenster erreicht und schnappt euch bei dieser Gelegenheit das Medikit und die beiden Taser vom Regal. Auf einem der Tische steht noch ein Computer, den ihr checken solltet. Anschließend geht ihr wieder hinaus auf den Gang und lauft bis zu den beiden Getränkeautomaten. Auf der linken Seite ist nun ein größerer Raum mit einem Mann, der

durch das Fenster schaut. Möglicherweise werdet ihr von einem Angestellten überrascht, wenn ihr den Herrn am Fenster sofort ausschaltet. Ignoriert die beiden oder wendet zumindest erst dann Gewalt an, wenn sich die Situation geklärt hat.

Weiter geht es durch die Tür auf der rechten Seite (Code 7687), dahinter liegt ein Raum mit Schränken, Servern und Schreibtischen. Seid vorsichtig, eine Wache könnte euch ertappen. Schleicht euch an den Mann heran und schlägt ihn nieder. Nebenan findet ihr neben einem Medikit und einem Computer auch eine durch ein Zahlenschloss gesicherte Tür. Gebt den Code 110598 ein und die Tür steht euch offen. Hier im Lager müsst ihr nun zwei Techniker k.o. schlagen, ohne dass einer von beiden Alarm auslösen kann. Das ist nicht einfach, doch wenn ihr leise seid, den richtigen Moment abwartet und die beiden nicht zusammen überrascht, ist es zu schaffen. Vergesst nicht, die Techniker zu verstecken. Durchquert anschließend den Lageraum und steigt die Treppe hinauf. Hier findet ihr auf einem Regal euer Gewehr. Damit schießt ihr auf die Kamera und geht anschließend durch die Tür. Der Code für das Zahlenschloss lautet 2977.

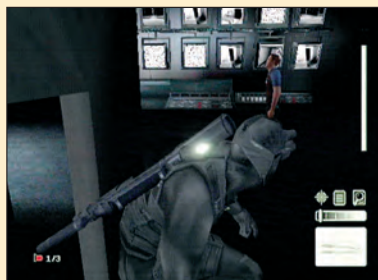
Abschnitt 4.2

Auf dem Gang werdet ihr schon nach wenigen Schritten auf einen telefonierenden Wachmann stoßen. Zieht ihm von hinten eins über, noch bevor er das Gespräch beendet. Der Gang führt zu einem Großraumbüro, wo eine weitere Wache auf und ab geht. Wählt den Weg durch die gläserne Schiebetür auf der linken Seite des Ganges. Die Lichtschranken könnt ihr getrost passieren. Wendet euch nach rechts, gebt den Code 2019 in den Codeblock ein und geht durch die Tür. Ihr befindet euch auf der oberen Etage des Serverraums. Geht leise in die Mitte und stellt euch ans obere Ende der Treppe. Zieht das Gewehr und erledigt den Ingenieur, der am Fuß der Treppe vorbeiläuft, mit einem Taser oder mit einem Ringflächengeschoss. Die einzige Tür in diesem Raum führt zum Zentralrechner. Seid ihr dort, lugt ihr vorsichtig mit angelegtem Gewehr rechts um die Säule in der Mitte herum und schießt die Kamera an der Wand kaputt. Danach bedient ihr den Computer.

Anschließend verlasst ihr den Raum und geht den Weg zurück, den ihr gekommen seid bis hin zu der Passage mit den blauen Lichtstrahlen. Geht erst durch diese Passage, wenn sich die Wache im Büro von euch abwendet. Ihr könnt nun den Wachmann und einen Büroangestellten erledigen und die Computer im Büro nach Speicher-Sticks absuchen. Ansonsten folgt ihr sofort dem Gang nach links. Auf dem Weg nehmt ihr eine leere Getränkedose von einer Sitzbank mit. Hinter den Toiletten seht ihr auf dem Boden den Schatten einer Wache, die links in einem kleinen Stübchen steht. Werft die Dose aus einer sicheren Entfernung direkt vor die Füße des Wachmanns und wartet, bis er herauskommt, um nachzusehen. Schickt ihn mit einem Betäubungsgeschoss schlafen (Vorsicht: Wache von hinten). Danach klettert ihr durch das Fenster in die kleine Kammer und folgt dem Weg von hier aus in die große Halle mit den Sitzbänken. Geht auf keinem Fall durch die Metalldetektoren, sonst wird Alarm ausgelöst. In der Halle schleicht ihr vorsichtig auf die andere Seite. Beachtet aber die Kamera an der Decke und die Wache, die aus der gegenüberliegenden Tür kommt. Sobald sich die Gelegenheit bietet, flitzt ihr lautlos in den Gang, aus dem der Wachmann kurz zuvor gekommen ist. Nach einigen Schritten kommt ihr zu einer Treppe, die nach unten führt. Geht hinunter und schießt in dem kleinen Vorraum das Licht aus, um nicht von der Kamera erfasst zu werden. Gebt die Kombination 110700 in den Codeblock ein und öffnet die Tür. Links von euch befindet sich ein kleiner Raum mit einem großen Fenster, in dem jemand telefoniert. Wartet, bis der Mann sein Gespräch beendet hat und schleicht euch dann bei Gelegenheit von hinten an, um ihn niederzuschlagen. Geht weiter durch den Waffenübungsraum und fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben.

Abschnitt 4.3

Oben angekommen geht ihr durch die Tür mit der Aufschrift „Media Room“. Schleicht im Schutze der Dunkelheit hinter der Tafel und den Instrumenten immer an der Wand entlang und verschwindet ungesehen aus diesem Raum. Ihr gelangt durch den kurzen Gang in einen dunklen Raum mit einem großen Panoramafenster. Kurz darauf wird Dogherty



◉ Abschnitt 4.3: Im "Media Room" schleicht ihr unbemerkt hinter den Instrumenten vorbei.



◉ Abschnitt 4.4: Bei der Verfolgung Dogherty's durchquert ihr den Projektorraum.

CELL

aus seinem kleinen Büro kommen und nach links den Gang hinabgehen. Huscht in sein Büro (Zimmer 508) und prüft den Computer. Nach einem Gespräch per Funk mit Lambert und Grimsdottir folgt ihr Dogherty. Ihr seht, wie er an einem Wasserhahn etwas trinkt, während sich ganz in seiner Nähe eine Wache auf einen Stuhl setzt. Über dem Wachmann ist eine Kamera, so kommt ihr hier kaum ungesehen vorbei. Geht deswegen links durch die Doppeltür. Schleicht geduckt unter dem Lichtstrahl des Projektors hindurch und geht an der Wand entlang nach links. Vor dem Ausgang steht eine Wache. Drückt euch an die Wand um euch vorbeizumogeln und verlasst den Hörsaal schnell und lautlos. Folgt dem Gang nach links und bleibt Dogherty auf den Fersen. Er wird zunächst in der Küche ein Gespräch mit einem Kollegen führen. Danach werden beide die Küche verlassen. Wartet, bis Dogherty's Kollege auf die Toilette geht und hängt euch dann wieder an Dogherty dran. Sobald er die Doppeltür am Ende des Ganges per Code-Eingabe geöffnet hat, huscht ihr schnell hindurch und bratet ihm eins über. Öffnet die Tür zur Raucherterrasse.

Abschnitt 4.4

Schleppt Dogherty nach draußen ins Freie und legt ihn vorerst in eine dunkle Ecke. Wartet dann, bis eine Patrouille erscheint, die hier ihre Runden dreht. Pirscht euch leise an den Mann heran, schlägt ihn nieder und versteckt ihn. Packt euch dann wieder Dogherty auf die Schultern und läuft in Richtung Lüftungsanlagen. Ihr gelangt zu einer Tür. Steigt vorsich- »»



○ Abschnitt 4.4: Eine Wache unterhält sich mit Wilkes. Benutzt ein Tasergeschoss.





○ Abschnitt 5.3: Entschärft Minen nur dann, wenn das Licht grün leuchtet.



○ Abschnitt 5.3: In den Archiven klettert ihr über die Aktenschränke.

tig hinab und geht am Ende der Treppe gleich nach links in die dunkle Ecke, um Dogherty hier abzuladen. In der Nähe der roten Lampe an der Wand hängt eine Kamera. Schießt sie aus. Betretet dann den nächsten Raum und überwältigt eine weitere Wache. Hier in diesem Raum findet ihr auf dem Regal liegend einen Taser. Geht nach draußen und steigt die Treppe hinab. Unten im Hof hält sich ein Wachmann auf. Fahrt nun im geeigneten Moment mit dem Lift an der Hauswand nach unten und erledigt die Wache mit einem gezielten Taserschuss. Danach fährt ihr wieder hinauf und holt Dogherty. Mit ihm im Gepäck begeben ihr euch wieder in den Hof und lauft von hier aus in die Tiefgarage. Kurz bevor ihr den Lieferwagen erreicht, müsst ihr noch eine Wache mit dem Taser betäuben, die sich gerade mit Wilkes und seinem Kollegen unterhält. Danach schafft ihr Dogherty zum Wagen.

Level 5: Kalinatek-Gebäude

Abschnitt 5.1

Nach dem Gespräch mit Wilkes lauft ihr schnell zu dem Lieferwagen und weiter zur weißen Limousine. Haltet euch an der Wand und wartet, bis ein Mann aus der Tür in der Nähe des Pförtnerhäuschens kommt. Sobald er sich entfernt hat, flitzt ihr schnell durch die Tür. Geht die Treppen hinauf in die zweite Etage und durch die nächste Tür. Schaltet euer Wärmebildgerät an und erledigt die drei Söldner mit gezielten Schüssen. Danach geht ihr in den Raum, an dessen Außenwand in großen Lettern L6 geschrieben steht. Drinnen steigt ihr auf die Kisten und springt durch das Fenster auf die Ladung Steine, die am Kran hängt. Springt an das gespannte Stahlseil des Krans und hangelt euch vorwärts.

Abschnitt 5.2

Ihr befindet euch auf dem Führerhaus des Krans. Springt an die Kante des nahe liegenden Gebäudes und zieht euch hoch. Auf dieser Plattform findet ihr ein aus dem Boden ragendes Ofenrohr, an dem ihr euch abseilt. Sobald ihr auf dem gläsernen Dach des außen liegenden Korridors steht, zückt ihr die Waffe und erschießt den Mafioso, der in dem Korridor seine Runden dreht. Er trägt einen Speicher-Stick bei sich. Anschließend betretet ihr durch die doppelte Schiebetür das Gebäu-

de. Anstatt nun den offensichtlichen Weg durch den Metalldetektor zu wählen, nehmt ihr die Tür rechts. Durchquert den Raum, öffnet die nächste Tür und betretet den dunklen Raum mit den Aktenschränken. Kurz darauf wird ein bewaffneter Mann von der anderen Seite hereinkommen und das Licht anschalten. Am besten ihr erledigt ihn noch bevor er den Lichtschalter anknipt. Anschließend steigt ihr in den Lüftungsschacht rechts neben der Tür, folgt ihm bis ans Ende und lasst euch in den nächsten Raum fallen. Nehmt den Dietrich und den Taser vom Tisch. Kurz darauf wird von draußen ein Söldner hereinkommen. Beseitigt ihn und seinen Kollegen. Geht dann hinaus und folgt dem Korridor zu einer Abstellkammer. Beseitigt die Haftmine an der Tür (schießen oder entschärfen), schnappt euch das Medikit in der Kammer und steigt dann in den defekten Aufzug.

Abschnitt 5.3

Verlasst den Aufzug und schießt den Mafioso am Getränkeautomaten über den Haufen. Nur wenig später wird im Büro gegenüber vom Automaten das Licht angehen und ein weiterer Gangster wird erscheinen, der dort die Computer zerstören will. Erschießt ihn durchs Fenster, bevor er euch bemerkt. Folgt dem Gang, erledigt zwei weitere Söldner und zerstört gegebenenfalls die Mine an der Säule. Geht dann durch die Tür in der Nische gegenüber dem Feuer. Ihr findet zwei Programmierer, die in der Ecke eines brennenden Büros hocken. Nähert euch langsam den Minen. Geht so nahe heran, bis der Befehl „Mine entschärfen“ erscheint und bestätigt den Befehl, sobald das Lämpchen der Mine grün leuchtet – andernfalls kracht's.

Redet mit dem Programmierer im schwarz-weißen Hawaiihemd und lasst euch einen Türcode geben. Danach verlasst ihr das Büro, wendet euch nach links und geht weiter. Sobald ihr den Hauptkorridor erneut betretet, beginnt ein Zeitlimit zu laufen. Folgt dem Weg zu einer Tür, die mit der Aufschrift „Archives Dept.“ gekennzeichnet ist und gebt hier den Code 33575 ein. Im dahinter liegenden Büro entschärft ihr eine Mine in Türnähe. Geht weiter in das angrenzende Büro, springt über die umgestürzten Aktenschränke, entschärft die Mine an der Wand und wendet euch nach links, um wieder auf den Hauptkorridor zu kommen. Folgt dem Gang bis zu einer Tür mit der Aufschrift „The



○ Abschnitt 5.4: Von dieser Position aus schießt ihr auf die beiden Gangster, die herunterkommen.

Archives“. Knackt die Tür zu den brennenden Archivräumen, klettert über die Aktenschränke und entschärft die Bombe. Schnappt euch den Taser, klettert wiederum über die Schränke, nehmt das Medikit mit und verlasst die Archive wieder. Wendet euch nach links und geht durch die graue Schiebetür in einen Raum mit einer Sitzcke und einem Getränkeautomaten. Geht nach rechts und knallt die beiden Gangster ab, die in dem Auditorium Wache schieben. Anschließend begeben ihr euch in die hintere linke Ecke des Hörsaals und geht die Treppe hinab. Hier im Keller erwarten euch drei Mafiosi. Schießt sie ab und lauft um die Maschinen herum zu einem kleinen Tisch in der Ecke. Sackt die Gegenstände ein und legt dann den Schalter an der Wand um. So versorgt ihr die Feuerschutztüren wieder mit Strom. Nun lauft ihr wieder den ganzen Weg zurück bis in den Raum mit der Sitzcke und dem Getränkeautomaten. Zuvor müsst ihr jedoch noch eine Wache abknallen, die sich oben im Auditorium aufhält. Die Tür mit dem Codeblock öffnet ihr mit der Zahlenkombination 1250.

Abschnitt 5.4

Ihr befindet euch in einer mittelgroßen Halle mit einer Galerie. Geht nach rechts in die dunkle Ecke vor der Treppe und wartet, bis eine Wache oben aus der Tür kommt und dann die Treppe hinabsteigt. Bevor sie euch bemerkt, eröffnet ihr das Feuer. Wenige Augenblicke später kommen zwei weitere Mafiosi angerannt. Erledigt sie auf dieselbe Weise. Danach steigt ihr selbst die Treppe hinauf und geht zur Tür, aus der die Gangster gekommen sind. Dahinter ist ein Gang mit zwei Türen auf der linken Seite und einer Tür rechts. In den Räumen findet ihr nützliche Gegenstände. Folgt dem Gang bis zur Links-

kurve bei der Krankenstation und wartet mit gezücktem Gewehr hinter der Ecke. Sobald die Wache den Gang herunterkommt, knallt ihr sie ab. Das gilt auch für den Kollegen, der gleich angerannt kommt. Anschließend geht ihr in das Krankenzimmer, schnappt euch das Medikit und spricht mit dem verwundeten Programmierer. Dann folgt ihr dem Gang bis zu einem Raum mit gläsernen Wänden und bedient hier den Computer mit dem roten Bildschirm, um die Feuerschutztüren zu öffnen. Geht durch die Feuerschutztür, steigt die Treppen hinauf und betretet vorsichtig den nächsten Raum. Ihr seht zwei Gangster, die sich unterhalten. Einer der beiden wird auf die Toilette gehen, der andere läuft hinter den Tresen. Nutzt die Gelegenheit, ihn aus der Deckung heraus abzuknallen. Folgt dann dem anderen Söldner auf die Toilette, erledigt ihn und klettert in den Lüftungsschacht. Kriecht mit gezogener Waffe leise zur nächsten Öffnung und tötet den Mafiosi, der gerade im Begriff ist, Ivan umzunieten. Danach redet ihr selbst mit Ivan. Verlasst die Toilette und fährt mit dem Lift nach oben.

Abschnitt 5.5

Diese Etage befindet sich noch im Rohbau. Laft nach Verlassen des Lifts geradeaus in die dunkle Ecke und steigt auf die weißen Gipsplatten, die dort aufgeschichtet sind. Erzeugt ein Geräusch (schnell laufen, Dose werfen, schießen), um einen der Gangster in eure Richtung zu locken. Sobald er auf euch zukommt, knallt ihr ihn ab. Immer noch auf den Gipsplatten stehend wartet ihr, bis der nächste Söldner in eure Richtung kommt. Erschießt auch ihn. Klettert nun auf die höher gelegene Plattform und beseitigt von hier aus den dritten Mafiosi, der nun zur Tür hereinkommt. Anschließend geht ihr selbst durch die Tür in den nächsten Raum. Über die Gipsplatten hinweg klettert ihr nach oben, überwindet die unfertige Wand und lasst euch in den Raum mit dem roten Gerüst fallen. Folgt dem Weg und versteckt euch hinter dem Stapel Gipsplatten vor der Tür. Duckt euch und zieht eure Waffe. Kurz darauf werden zwei Männer hereinkommen. Erledigt sie aus dem Hinterhalt.

Nehmt das Medikit, die Splittergranaten und die Munition mit und geht dann einen Raum weiter. Hier zwingt ihr euch durch den kleinen Spalt zwischen den beiden Holzwänden. Im nächsten Raum erwarten euch drei weitere Mafiosi. Zwei davon verstecken sich unten beim Gabelstapler und hinter einer Kiste, einer steigt die Leiter nahe der hinteren Tür hinauf und nimmt euch von oben unter Beschuss. Habt ihr die Kerle außer Gefecht gesetzt, folgt ihr dem schmalen Gang. Bevor ihr durch die Tür auf der linken Seite am Ende des Ganges geht, biegt ihr rechts in den Raum mit den blauen Platten ab und schnappt euch Medikit und Granaten. Weiter gehts durch besagte Tür. Laft durch den kleinen Flur mit den blauen Wänden, öffnet die Tür und huscht schnell hinein. Hier werdet ihr erneut von drei finsternen Gestalten beschossen. Sucht Schutz hinter der massiven Säule und lugt immer mal wieder hervor, um die Gangster zu beschießen. Einer der drei wirft von einem erhöhten Fenster aus Granaten auf euch, nehmt euch also in Acht. Nach diesem Feuergefecht geht ihr zur hinteren linken Ecke des Raumes und steigt die Holzterasse neben dem blauen Chemieklo hinauf. Wendet euch nach links und lasst euch in den Schacht fallen.

Abschnitt 5.6

Beseitigt den Gangster, der vor dem Schachtausgang steht. Anschließend schießt ihr das Licht aus. Nun geht ihr kurz hinaus und zeigt euch den übrigen Mafiosi draußen auf dem Gang, um sie zu euch zu locken. Dann huscht ihr wieder in den dunklen Raum und erledigt sie einen nach dem anderen im Schutze der Dunkelheit. Wenn ihr nun wieder hinaus auf den Gang geht, biegt ihr gleich rechts ab. In dem Raum mit den blauen Platten findet ihr Ausrüstung. Folgt dann dem Gang und schleicht langsam in den unfertigen Toilettenraum an der Ecke. Entschärft die Mine an der Säule und nehmt ein weiteres Medikit auf. Durch die Tür rechts neben der Toilette gelangt ihr in einen größeren Raum, wo euch ein weiterer Söldner erwartet. Setzt euren Weg fort und folgt dem Gang. In dem offenen Raum mit den unfertigen Stellwänden findet ihr erneut ein Medikit und Munition.

Nach einigen Schritten gelangt ihr zu einem kleinen Treppenhaus, in dem eine rote Lampe leuchtet. Geht aber nicht hinauf, sondern nehmt den schmalen Tunnel mit den Leuchtstoffröhren und den Sprinkleranlagen. Schießt erst die Lichter aus und schleicht dann zum Ausgang des Ganges. Nehmt eine Granate und werft sie in Richtung des Gangsters. Die Explosion wird auch die Fässer in die Luft jagen, also zieht euch schnell wieder zurück. Setzt dann euren Weg fort. Ihr gelangt in einen weiten, offenen Bereich mit einem Gerüst, in dem eine Schießerei im Gange ist. Klettert hinab, laft hinüber zum Gabelstapler und steigt dort die Leiter hinauf auf das Gerüst. Achtung: Von unten kommen zwei Söldner, die sofort das Feuer auf euch eröffnen. Klettert das Gerüst ganz hinauf und springt auf das Dach. Erledigt den Kerl hinter den Kisten und springt dann an die geöffnete Luke des Helikopters.

Level 6: Nadezhda-Atomkraftwerk

Abschnitt 6.1

Ihr startet in einem Maschinenraum. Geht nicht die Treppe hinab, sondern laft zwischen den Maschinenblöcken hindurch in den etwas helleren Bereich und stellt euch hier an die Kante. Von hier aus schießt ihr die Kamera kaputt, die über der Tür hängt. Dadurch wird die Wache aufmerksam und kommt zu euch hoch. Erledigt sie, bevor sie euch entdeckt. Schafft den Körper oben in eine dunkle Ecke und geht dann nach unten. Wenn ihr aus dem Fenster links von der Treppe blickt, seht ihr draußen eine weitere Wache patrouillieren. Knallt sie durch das Fenster ab. Anschließend verlasst ihr den Raum, versteckt den Körper der eben erschossenen Wache und geht dann zu dem Gebäude direkt gegenüber des Maschinenraums.

Nach Betreten des Gebäudes zieht ihr die Pistole, dann drückt ihr euch gleich an die linke Wand des schmalen Ganges und laft vor



○ Abschnitt 5.6: Wenn ihr das Gerüst emporklettern, eröffnen zwei Mafiosi von unten das Feuer.



○ Abschnitt 6.1: Wenn ihr außen an der Wand hochklettern, schießt auf den Suchscheinwerfer.



○ Abschnitt 6.2: Im Kühlstäbe-Raum zerstört ihr zunächst die zwei Kameras an den Silos.

bis zur Ecke. Lugt um die Ecke und schießt den Soldaten ab. Versteckt ihn in der Kammer am Ende des Ganges, schnappt euch das Medikit und schießt das Licht aus. Verlasst dann dieses Gebäude durch die Tür in der Nähe der Abstellkammer. Nun müsst ihr über das rostige Rohr an der Wand links neben der euch gegenüberliegenden Tür hinaufklettern. Sobald ihr oben seid, schießt ihr den Suchscheinwerfer über euch aus und wartet, bis sich die beiden Wachen dort oben wieder beruhigt haben. Dann klettert ihr weiter nach oben, wo ihr eine Öffnung in der Wand findet. Klettert hinein und folgt dem Schacht. An seinem Ende ist der Schacht nach oben offen und führt auf ein Dach, wo zwei Soldaten Wache schieben. Versucht, die erste Wache bereits aus dem Schacht heraus per Kopfschuss zu erledigen. Klettert dann hinaus und erschießt die zweite Wache im Schutze der Dunkelheit. Versteckt die beiden Leichen, zerstört die Kamera über der Tür und betretet dann das Gebäude. Drinnen ist gleich links neben dem Eingang eine weitere Tür. Im Raum dahinter springt ihr in die Luke im Boden und folgt dem Weg zu einem Aufzugschacht.

Abschnitt 6.2

Sobald der Aufzug unten angekommen ist, springt ihr in den Spalt zwischen Kabine und Wand. Kriecht unter dem Fahrstuhl hindurch und folgt dem Weg in die Ecke, wo das Gitter über euch geöffnet ist und wo ihr euch aufrichten könnt. Achtet dabei aber immer darauf, dass ihr im Dunkeln seid. Sobald sich die Wache entfernt, zerstört ihr die Kamera an der Wand in der Nähe der Gitteröffnung. Wartet dann, bis der Soldat wieder zurückkommt und erledigt ihn mit einem gezielten Schuss. Den Ingenieur im orangefarbenen Overall schaltet ihr mit einem Ellenbogen-schlag aus. Versteckt zunächst die beiden Körper und durchsucht dann alle Räume nach Gegenständen. Haltet dabei aber immer nach Kameras Ausschau. Euer Weg führt nun wieder in die Schächte unter dem Gitter. Die



◉ Abschnitt 6.3: Nach dem Verhör des Programmiers im Maschinenraum klettert ihr hier hinein.



◉ Abschnitt 6.3: Die Selbstschussanlage im Großraumbüro lenkt ihr mit einem Knicklicht ab.

Öffnung, durch die ihr hinabsteigt, befindet sich am anderen Ende des Ganges, wo der Soldat seine Runden gedreht hat.

Klettert hinunter, nehmt die einzig mögliche Abzweigung und folgt dem Weg in einen großen Raum mit Maschinen und Apparaturen. Der Programmierer, der nun hereinkommt, hat den Zugangscode für den Kühlstäbe-Raum. Wendet euch gleich nach Verlassen des Schachts nach rechts, schleicht die Stufen hinauf und postiert euch im Dunkeln. Passt aber auf, dass euch weder der Ingenieur im Kontrollraum, noch die Wache auf den oberen Stegen sehen. Sobald der Computerfreak auf euch zukommt, packt ihr ihn und verhält ihn. Sollte euch der Soldat dabei erwischen und das Feuer eröffnen, geht ihr zurück in die Grube und nehmt eure Geisel als Schutzschild. Anschließend schlägt ihr den Programmierer nieder und versteckt ihn im Schacht. Verlasst nun diesen Maschinenraum durch die graue Schiebetür nahe den Treppenstufen und folgt dem Gang. Zerstört die Kamera und schaltet dann die Wache und den Ingenieur aus, die ihr auf dem Gang antrefft (Wache erschießen, Ingenieur k.o. schlagen). Im Raum gegenüber der kleinen Computerkonsole halten sich zwei weitere Ingenieure auf. Verhindert, dass sie Alarm auslösen. Habt ihr alle Gegner sorgfältig versteckt, geht ihr ans Ende des Ganges, zerstört eine weitere Kamera und lauft nach links.

Ihr gelangt zu einer Schiebetür auf der linken Seite, die in den Kühlstäbe-Raum führt. Zerstört zunächst die Kamera gegenüber der Tür und gebt dann den Code 560627 in die Tastatur ein, um die Tür zu öffnen. Steigt die Treppen hinab und zerstört mit dem Scharfschützen-Modus eures Gewehrs die beiden Kameras, die links an den riesigen Silos hängen. Den Ingenieur erledigt ihr mit einem Taser- oder mit einem Ringflächengeschoss. Anschließend bedient ihr alle vier Computer und verschwindet. Beachtet aber, dass euch auf der Treppe ein Soldat entgegenkommt. Oben folgt ihr dem Gang weiter und passiert die schwere Sicherheitsschleuse.

Abschnitt 6.3

Steigt die Treppen hinauf und betretet den Flur mit der Pflanze und dem Tischchen. Hinter der Ecke ist am Ende des Korridors eine Selbstschussanlage installiert, die sofort das Feuer auf euch eröffnet. Rollt euch deswegen schnell in den gegenüberliegenden Raum mit den ausgeschalteten Bedienkonsolen. Folgt dem Weg in den Maschinenraum, wo ihr einen Soldaten ausschaltet und dann den Programmierer verhält, der ängstlich in der Ecke hockt. Nach dem Verhör zieht ihr ihm eins über und nehmt den Speicher-Stick aus seiner Tasche. Geht nun zu der höher gelegenen Öffnung in der Wand nahe des Eingangs und klettert in den Schacht. Er führt euch um die Selbstschussanlage herum in ein Büro mit Aufzeichnungsgeräten. Verlasst das Büro, deaktiviert die Kanone und erledigt die beiden Wachen, die den Gang hinaufkommen. Weiter gehts durch die gläserne Schiebetür. Öffnet sie, indem ihr den Code 151822 in den Codeblock eingibt. Der Gang hinter der Glastür führt euch in ein



◉ Abschnitt 6.4: Lauft geradewegs gegen das Rohr, damit Sam sich daran festhält.

großes Büro, an dessen anderem Ende eine weitere Selbstschussanlage steht. Schnappt euch die Knicklichter, die vor dem Büroeingang liegen und werft sie von euch aus gesehen nach links vor die Kanone. Sobald die Kanone auf das Licht schießt, rennt ihr schnell auf der rechten Seite zu ihrer Kontrolleinheit hin und deaktiviert sie. Danach lauft ihr (von der Kanone aus gesehen) nach rechts in den Gang hinein, zerstört die Kamera am Ende des Ganges und geht durch die Tür. Bei der nächsten Tür benutzt ihr die Flexible Optik und beobachtet die beiden Soldaten. Wenn die Luft rein ist, öffnet ihr die Tür und huscht nach rechts. Erledigt die Soldaten schnell und gezielt. Auf der linken Seite der Kommandozentrale ist eine Tür. Geht hindurch, schleicht euch an den Computerspezialisten heran und verhält ihn. Anschließend bedient ihr den Computer und nehmt dann die Tür rechts von euch.

Abschnitt 6.4

Folgt dem Weg bis zu einer Metalltreppe und steigt hinauf. Auf dem Flur eine Etage höher erledigt ihr zwei maskierte Soldaten. An der Tür mit dem Zahlenschloss gebt ihr den Code 795021 ein. Im nächsten Raum lasst ihr euch durch die Öffnung im Boden auf die kleine Plattform fallen, um von hier aus das rostigrote Rohr zu greifen, an dem ihr nach unten rutscht. Unten angekommen erledigt ihr die beiden Soldaten und verschwindet durch die Tür in der gegenüberliegenden Ecke.



Level 7: Chinesische Botschaft

Abschnitt 7.1

Geht vom Startpunkt aus in die enge Seitengasse, steigt auf den weißen Container und klettert von hier aus links hinauf auf die Plattform. Nehmt die Dose mit und springt hinab in die Gasse. Hier werft ihr die Dose in ein dunkles Eck und wartet, bis einer der Soldaten nachsieht. Schlagt ihn wenn möglich von hinten um, damit er sofort k.o. geht. Etwas weiter vorne ist ein weiterer Soldat. Verfahrt mit ihm genauso. Geht bis ans Ende der Gasse, wendet euch nach links und lauft in das offene, baufällige Gebäude, in dem Feuer in einer Tonne brennt. Steigt die Leiter hinauf und schleicht ganz leise auf das Baugerüst. Steigt auch die nächste Leiter hinauf. Von hier oben führt ein Seil hinüber zu den Gebäuden auf der anderen Straßenseite. Hangelt euch hinüber und schnappt euch das Medikit. Zur Sicherheit schießt ihr das Licht in der Nähe der Tür aus und schleicht dann den schmalen Sims entlang.

Ihr gelangt zu einer Leiter. Rutscht hinab, wenn die Luft unten rein ist und lasst euch auf den Container fallen. Links neben dem Container findet ihr ein Abflussrohr an der Wand. Klettert hinauf und lauft auf den Vordächern leise nach vorne. Hier auf der breiten Straße patrouillieren zwei Wachen. Sobald sich eine Gelegenheit bietet, flitzt ihr über die Straße auf die andere Seite und klettert durch den Gully in die Kanalisation.

Abschnitt 7.2

Unten angekommen geht ihr geradeaus, biegt dann nach links ab und schleicht weiter bis zur nächsten T-Kreuzung. Seid vorsichtig, denn zwei Soldaten werden von links nach rechts gehen. Folgt ihnen in sicherer Entfernung. Schießt mit der Scharfschützenfunktion eures Gewehrs sämtliche Lichter aus und versucht dann, die Soldaten einzeln von hinten niederzuschlagen. Euer Wärmebildgerät wird euch bei dieser Aufgabe gute Dienste leisten. An der Kreuzung geht ihr nach links und nehmt das Medikit auf, dann setzt ihr euren Weg fort. Ihr gelangt zu einer beleuchteten Rechtsbiegung. Ein weiterer Soldat schleicht hier herum, seid also wachsam. Nehmt die nächste Leiter und steigt hinauf, um die Kanäle zu verlassen. Kurz bevor ihr aus dem Gully klettert, schaut ihr nach rechts. Ein Soldat schiebt hier Wache. Klettert hinaus

und schlägt ihn von hinten nieder. Schleift ihn sofort in die dunkle Ecke unter der Bauplane, denn nur wenig später wird eine weitere Wache in eure Richtung kommen. Stellt euch genau in die Ecke und haut auch diesen Soldaten um, sobald er zu euch unter die Plane kommt. Anschließend klettert ihr das Baugerüst in der Nähe des Gullys hinauf, hangelt euch an dem Rohr entlang und steigt durch das Fenster zu eurer Linken in das Haus ein.

In der linken Ecke führt ein Rohr nach oben. Klettert daran hinauf und trifft euch mit dem NSA-Kontaktmann, um Informationen und das Lasermikrofon zu erhalten. Auf dem Dach findet ihr ein Medikit und Munition. Geht an den Rand des Daches und sucht das Ofenrohr, an dem ihr euch abseilt.

Abschnitt 7.3

Geht geradeaus und überwältigt den Soldaten, der in dem dunklen Schuppen an der Ecke nach dem Rechten sieht. Entweder ihr schlägt ihn nieder, benutzt ein Ablenkungssystem oder eines der Betäubungsgeschosse. Danach geht ihr weiter zu einem größeren Platz und huscht hinüber auf die andere Seite zum Baugerüst, sobald sich die patrouillierende Wache von euch abwendet. Klettert zwei Leitern hinauf und betretet das verwahrloste Gebäude. Hier erledigt ihr einen weiteren Soldaten. Draußen auf dem Balkon schaut ihr euch nach einem gespannten Drahtseil um, an dem ihr hinüber zur anderen Straßenseite rutscht – dort landet ihr auf einer gestreiften Markise. Lasst euch hinab und biegt nach wenigen Schritten nach links in eine schmale, schwach beleuchtete Gasse. Erneut müsst ihr euch vor einer Wache in Acht nehmen. Schlagt sie k.o. Am Ende der Gasse klettert ihr auf den Container und erreicht per Wandsperrung die Kante der Mauer.

Abschnitt 7.4

Verlasst die schmale Gasse und biegt nach rechts ab. Schleicht im Dunkeln an der Wand entlang und hinter dem Gerümpel am Straßenrand vorbei. Sucht euch die am wenigsten ausgeleuchtete Stelle auf der Straße und nutzt diese, um ungesehen auf die linke Straßenseite zu schleichen. Von hier aus mogelt ihr euch an der Kamera rechts am Tor vorbei und postiert euch hinter dem Lastwagen. Sobald er losfährt, rennt ihr hinter dem LKW her. Er wird nach links um die Ecke fahren und dort parken. Schleicht dann an der



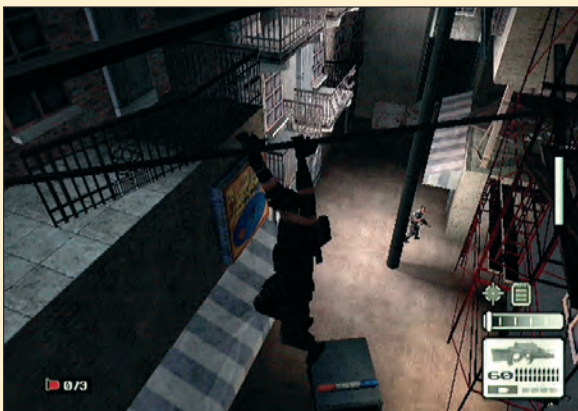
❶ Abschnitt 7.1: Überquert die breite Straße, wenn die Wachen sich von euch abwenden.

Wand entlang Richtung Garten. Überquert die kleine Brücke, geht nach links und wartet in der Ecke der Hecke. Aktiviert das Lasermikrofon und richtet es auf das von euch aus gesehen linke Fenster direkt über dem Vordach des Haupteingangs, um Feirong zu belauschen. Sobald ihr das Gespräch aufgenommen habt, wird eine Limousine vorfahren. Wartet, bis der General eingestiegen ist und die Limousine vor dem Tor angehalten hat, und richtet dann das Mikrofon auf die Fenster des Wagens. Nach der Aufnahme müsst ihr das Botschaftsgelände verlassen. Dazu überquert ihr den Hof, lauft links an der Wachstube vorbei und klettert das Rohr an der Wand hinauf. Sollten euch irgendwelche Wachen im Weg sein, so beseitigt sie mit einem Ablenkungssystem.

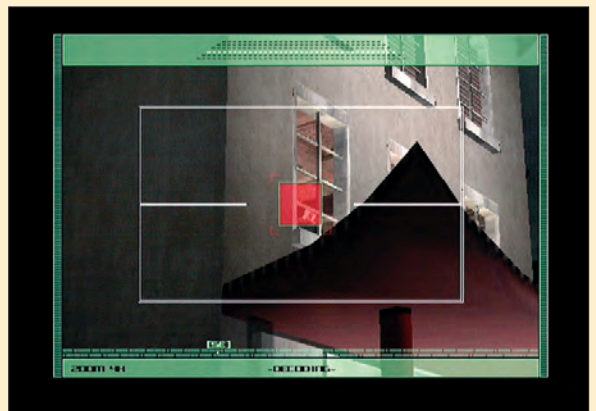
Level 8: Schlachthaus

Abschnitt 8.1

Gleich zu Beginn wird einer der beiden im Hof patrouillierenden Soldaten in eure Richtung kommen. Erledigt ihn mit Ellbogenschlag oder Kopfschuss, ebenso seinen Kollegen. Überquert dann den Hof und geht durch die graue Tür auf der anderen Seite (vor der Tür findet ihr links ein Medikit). Die nächste Tür führt euch zu einem großen Gelände mit vielen Kisten. Gleich rechts von euch schiebt ein Soldat Wache auf einer erhöhten Plattform. Weiter rechts am Ende des Hofes ist ein Suchscheinwerfer auf einem hölzernen Steg montiert. Ihr fangt einen Funkspruch ab und erfahrt, dass hier überall Treminen vergraben sind, die nur mit einem Thermoscanner zu erkennen sind. Euer Wärmebildgerät erkennt zwar Minen, jedoch keine Suchscheinwerfer. Deswegen müsst ihr zwischen Wärmesicht



❶ Abschnitt 7.1: Vom Gerüst aus führt ein Seil auf die andere Straßenseite.



❶ Abschnitt 7.4: Vom Garten aus belauscht ihr General Feirong.



◉ Abschnitt 7.4: Über ein Rohr an der Mauer verlässt ihr das Gelände der Chinesischen Botschaft.

und Normalsicht wechseln, wollt ihr weder entdeckt noch gesprengt werden.

Lauft zu den drei würfelförmigen Kisten und schleicht zwischen den beiden Minen hindurch. Geht rechts an den Tonnen und am Container in der Ecke vorbei und versteckt euch auf der linken Seite des mit einer beige-farbenen Plane überzogenen Kistenstapels nahe der Wand. Ihr seht nun einen helleren Bereich mit einer Tonne zu eurer Linken und einem grauen, offenen Container zu eurer Rechten. Schleicht auf die linke Seite des Containers. Direkt vor euch, links vom Container, müsste eine Mine sein – also müsst ihr jetzt durchs Licht laufen. Lauft schräg nach links und verschanzet euch hinter dem nächsten grauen Container direkt an der Wand. Lugt hervor und seht rechts vorne einen weiteren mit einer Plane überzogenen Kistenstapel. Flitzt hin und versteckt euch dahinter, sobald der Suchscheinwerfer wegschwenkt. Da ihr nun weder links noch rechts herum könnt, müsst ihr eben oben drüber. Wenn der Scheinwerfer schwenkt, klettert ihr schnell über den Stapel und versteckt euch gleich hinter dem nächsten. Diesen überklettert ihr ebenfalls, sobald die Luft rein ist. Achtet aber darauf, dass ihr leise landet, wenn ihr hinunter-springt, sonst bemerkt euch die Wache oben auf dem Steg. Seid ihr heil auf der anderen Seite des Hofes unter dem Steg angekommen, wendet ihr euch nach rechts und geht zu den Müllsäcken. Hier findet ihr ein Medikit. Klettert auf den Container der neben den Müllsäcken steht und schaut nach oben. Den erkennbaren Schacht erreicht ihr mit einem Wandsprung vom Container aus. Am Ende des Schachts

seht ihr ein Wellblechdach mit Oberlichtern. Links hinten in der Ecke müsst ihr eine Antenne deaktivieren. Um die Soldaten in der Halle darunter nicht aufzuschrecken, müsst ihr auf den schmalen grauen Stegen laufen. Folgt also dem Weg erst geradeaus zwischen den beiden Oberlichtern hindurch und weiter nach rechts. Hängt euch an die Kante der gelb leuchtenden Reklame, hangelt euch zur Seite und lasst euch auf die Bretter fallen. Dann hangelt ihr euch an dem grauen, diagonal verlaufenden Rohr oberhalb von euch hinüber zur Antenne. Klettert über den Maschen-drahtzaun und betätigt den Schalter. Dreht euch um und zückt die Waffe, denn kurz darauf wird eine Wache aus dem Haus kommen und auf euch schießen. Habt ihr sie erledigt, geht ihr die Stufen hinauf und betretet das Gebäude. Die Kombination für das Zahlenschloss lautet 770215.

Abschnitt 8.2

Geht die Stufen hinab und durch die Tür links. Erledigt die drei Soldaten bei den Toiletten mit gezielten Schüssen aus dem Hinterhalt und klettert dann am Rohr links an der Wand hinunter. Schnappt euch das Medikit vom Tisch und geht nach Verlassen des Raumes nach links. Ihr gelangt zu einem Schacht im Boden und zu einer weiteren Tür. Geht zunächst durch die Tür und verhört den Soldaten, der hier am Schreibtisch sitzt, danach steigt ihr in den Schacht hinab. Nach einigen Schritten führt der Schacht nach oben. Klettert am Rohr hinauf. Oben angekommen schaut ihr durch die Öffnung im Boden und erledigt die zwei Soldaten mit zwei präzisen Schüssen. An-

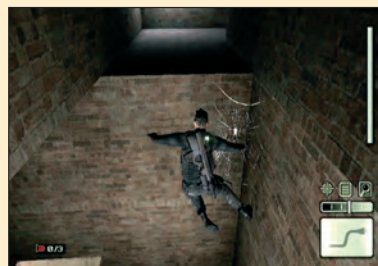
schließend lasst ihr euch durch das Loch nach unten und geht zum Kühlraum, aus dem eisiger Nebel entweicht. Da ihr durch den Nebel kaum etwas sehen könnt, aktiviert ihr das Wärmebildgerät, um nahende Wachen frühzeitig zu erkennen und auszuschalten. Im zweiten Raum haltet ihr euch links an der Wand und klettert dann über die Schränke, denn direkt vor der Tür steht eine automatische Selbstschussanlage. Wenn ihr auf dem Schrank hockt, kann sie euch nicht erfassen. Springt hinunter und deaktiviert die Kanone. Geht durch die Tür und weiter in den nächsten Raum. Hier erwarten euch erneut zwei Wachen. Bevor ihr den nächsten Raum betretet, stellt euch vor die Tür und versucht, den Soldaten rechts neben dem Schrank aus dem Weg zu räumen. Links von der Tür sucht eine weitere Selbstschussanlage nach Zielen. Lenkt sie entweder mit einem Knicklicht ab oder rollt euch schnell vorbei. Zur Heilung eurer Wunden findet ihr in diesem Raum links neben der Tür ein Medikit. Verlasst den Raum und folgt dem Gang. Er führt euch in einen weiteren Kühlraum, wo sich zwei Wachen aufhalten. Erledigt sie und sucht dann nach einem Schacht im Boden, durch den ihr wieder in „wärmere Gefilde“ mit klarer Sicht gelangt. Steigt mit dem Medikit die Treppe hinab und erschießt die Wache aus dem Dunkeln heraus. Danach drückt ihr den Schalter rechts neben dem Rollo und geht durch das eben geöffnete Tor.

Abschnitt 8.3

Durch den schmalen, dunklen Gang gelangt ihr zu den Stallungen des Schlachthauses. Lugt vorsichtig aus der Öffnung und versucht, den Soldaten aus dem Hinterhalt abzuknallen. Schnappt euch die Munition auf dem Regal und verlasst diesen Raum. Folgt dem Gang bis zu einem weiteren Raum mit Ställen. Erledigt die beiden Wachen und geht dann links in den ersten Stall, wo ein toter Bulle auf dem Boden liegt. Klettert auf die Erhöhung hinter den Stallboxen. So erreicht ihr den Stall nebenan, ohne von der hier installierten Kanone erfasst zu werden. Schaltet das Gerät aus und geht weiter. Im nächsten Raum ist eine weitere Selbstschussanlage in der zweiten Box aufgestellt. Lenkt sie mit einem Knicklicht ab oder rollt euch schnell vorbei, wenn ihr keins habt. Anschließend folgt ihr dem langen Gang, auf dem euch zwei Wachen entgegenkommen. Mit dem Wärmebildgerät könnt ihr durch die Tücher hindurch präzise Treffer erzielen, ohne gesehen zu werden. Am Ende des Ganges sind auf der rechten Seite zwei Türen, die beide in ein und denselben Raum führen.



◉ Abschnitt 8.1: Wenn links und rechts Minen sind, müsst ihr eben über die Kiste klettern.



◉ Abschnitt 8.1: Mit einem Wandsprung vom Container aus erreicht ihr die Kante.



◉ Abschnitt 8.2: Kilt die drei Soldaten in der Toilette und klettert dann an diesem Rohr nach unten.



○ Abschnitt 8.3: Bei der Schießerei im Stall sucht ihr Schutz hinter den Zäunen.



○ Abschnitt 9.1: Im Keller nehmt ihr einen Soldaten als Geisel.

Auf der anderen Seite des Raumes sind zwei Selbstschussanlagen aufgebaut, die jeweils die seitlichen Ausgänge im Visier haben. Geht deswegen durch die Mitte zu den Kanonen und deaktiviert sie. Wendet euch dann nach rechts und folgt dem Gang zu den Geiseln, unter denen sich auch der chinesische Botschafter befindet. Nach dem Gespräch hört ihr einen Funkspruch: Es werden Männer zu euch geschickt, vor denen ihr die Geiseln schützen müsst. Schaltet euer Gewehr auf Automatikfeuer und schleicht wieder hinaus zu den Selbstschussanlagen. Wartet hier an einer geschützten Position, bis ihr die ersten beiden Soldaten seht. Doch wagt euch nicht zu weit vor: Die Typen werfen Granaten. Sobald ihr die beiden umgarnet habt, kommen ein Oberst und Grinko herunter. Nutzt die grauen Zäune, um immer wieder in Deckung zu gehen und steht auf, um die Gegner unter Beschuss zu nehmen. Wenn Grinko tot ist, habt ihr es geschafft.

Level 9: Chinesische Botschaft

Abschnitt 9.1

Geht vom Ausgangspunkt aus nach links durch den Plastikvorhang und werft mit der Flexible Optik einen Blick in die Küche des Restaurants. Öffnet die Tür erst, wenn der Koch zum Herd geht. Dann geht ihr hinein, betätigt den Lichtschalter rechts neben der Tür und versteckt euch im Dunkeln. Nun wird der Koch zur Tür gehen, um das Licht wieder einzuschalten. Schlagt ihn von hinten nieder. Anschließend schleicht ihr in geduckter Hal-

tung zur Küchendurchreiche. Rechts daneben führt eine Leiter eine Etage höher in die Vorratskammer. Klettert diese Leiter und die nächste hinauf aufs Dach und geht über die Bretter hinüber zum leer stehenden Gebäude nebenan. Gleich nach dem Öffnen der Tür zückt ihr eure Waffe und aktiviert das Nachtsichtgerät. Erledigt den Soldaten, der hier seine Runden dreht schnell und schmerzlos. Geht dann durch die Tür, durch die der Soldat gekommen ist, auf den Balkon. Draußen findet ihr an der Wand ein Rohr. Klettert hinauf und rutscht über das Drahtseil hinüber zum Botschaftsgebäude. Hangelt euch am Sims hängend nach links um das Gebäude herum, bis ihr in einer dunklen Ecke an ein Rohr an der Wand gelangt. Lasst euch nun fallen, um auf dem Sims unter euch zu landen und klettert über das Rohr nach oben in den Schacht. Im Boden werdet ihr eine vergitterte Luke finden. Öffnet sie und lasst euch leise in den darunter liegenden Raum fallen. Ihr landet auf einem Tisch. Hinter der Ecke sitzt eine Wache auf dem Stuhl. Erledigt sie am besten mit einem Ablenkungssystem, das ihr an der Wand gegenüber von der Wache platziert.

Geht nun in die Besenkammer hinter dem roten Lamellenvorhang und durch das Loch in der Wand. Um durch den schmalen Spalt zu kommen, müsst ihr euch an die Wand drücken. Nach einigen Metern kommt ihr zu einem Schacht. Haltet euch am Rohr fest und rutscht nach unten. Hier müsst ihr euch wieder durch einen Spalt zwängen. Sobald ihr euch im Spalt ein paar Schritte vorgearbeitet habt, hört ihr Soldaten mit Maschinengewehren um sich ballern. Schleicht euch von hinten

an den Soldaten an, der direkt vor dem Loch in der Wand steht und nehmt ihn als Geisel. Während ihr ihn im Würgegriff habt, zielt ihr mit der Pistole auf seinen Kollegen und knallt ihn ab. Danach schlägt ihr die Geisel nieder. Nun geht ihr nach nebenan in den durch eine Glaswand abgetrennten Bereich und bedient den Computer mit dem roten Monitor. Verlasst dieses Büro durch die Tür.

Abschnitt 9.2

Ihr befindet euch in einem Gang mit zwei Türen. Geht zunächst durch die erste Tür auf der linken Seite, um das Medikit aufzunehmen, und wählt dann die zweite Tür mit der Aufschrift „Exit“. Lauft die Treppe hinauf, knallt die beiden Soldaten ab, zerschießt die Kamera links an der Wand und folgt dann dem Weg durch ein derangiertes Büro. Im darauf folgenden Raum liegen zwei Wachen im Bett und schlafen. Um die Gegenstände neben ihren Betten zu bekommen, müsst ihr extrem leise schleichen.

Im nächsten Raum benutzt ihr wieder eure Flexible Optik. Ihr seht zwei Soldaten, die gerade eine Tür per Codeeingabe öffnen. Wartet, bis die beiden verschwunden sind und geht dann selbst zum Codeblock. Aktiviert das Wärmebildgerät und bedient das Tastenfeld. Drückt die Tasten in der Reihenfolge von hell nach dunkel (der Code lautet 1436). Tretet in die große Eingangshalle der Botschaft ein, wartet, bis die Tür sich schließt und zieht euch rechts das Regal hinauf, auf dem die schwarze Vase steht. Knallt den Soldaten unter euch ab und deaktiviert dann die Kanone. Klettert wieder auf das Regal und



○ Abschnitt 9.1: Wenn der Koch zum Herd geht, betretet ihr die Küche.



○ Abschnitt 9.2: Hängend wartet ihr darauf, dass der Oberst sich umdreht.



zieht euch von hier aus hinauf zur oberen Etage, wo ein weiteres automatisches Gewehr installiert ist. Schaltet auch dieses ab und kümmert euch anschließend um die Wache, die nun auf euch zukommt. Danach geht ihr den dunklen Gang entlang und tretet durch die graue Tür zu eurer Linken. Hier findet ihr ein Medikit. Geht jetzt wieder zurück zu der Selbstschussanlage, die ihr gerade ausgeschaltet habt und hängt euch an das Rohr, das an den Flaggen entlang hinüber auf die andere Seite verläuft. Während ihr euch hinüberhangelt, werden zwei Soldaten vom hinteren Teil der Halle aus in eure Richtung kommen. Haltet euch hinter den Flaggen versteckt. Sobald der Soldat die Tür passiert hat und der Oberst sich umgedreht hat, hangelt ihr euch weiter. Lasst euch leise fallen, wenn ihr festen Boden unter den Füßen habt und packt den Oberst von hinten. Zwingt ihn, den Retina-Scanner zu benutzen und schlägt ihn dann nieder. Im nächsten Raum erledigt ihr den Soldaten, der kurz zuvor durch die Tür ging. Bedient den Computer und verschwindet dann durch das hintere Fenster.

Abschnitt 9.3

Lauft den geteerten Weg entlang und schaut durch den Torbogen hinüber zum Pavillon. Erledigt die Wache mit einem gezielten Fern-



○ Abschnitt 9.3: Geht in den Raum neben der Tankstation und feuert auf die Tanks der LKWs.

schuss. Dann lauft ihr mit gezückter Waffe durch den Torbogen und zielt gleich nach links, denn ein Hund wird eure Fährte aufnehmen. Schießt ihn ab, bevor er euch zerfleischt. Erledigt auch die zweite Wache, die hier in diesem Garten ihre Runden dreht. Danach geht ihr den Graben zwischen der rechten Wand und dem Pavillon entlang und öffnet das Gitter. Wenn ihr die Treppen hinaufsteigt, macht ihr kurz Halt, um dem Soldaten und der Kamera über der Tür jeweils eine Kugel zu verpassen. Danach geht ihr durch die Tür und schnappt euch das Medikit an der Wand bei den Spinden. Durch die nächste Tür kommt ihr in eine große Lagerhalle. Ihr müsst über die Regale klettern, um auf die andere Seite zur nächsten Tür zu kommen. Da eben erst ein Oberst das Zahlenschloss an der Tür bedient hat, aktiviert ihr wieder das Wärmebildgerät, um den Code herauszufinden (9753). Betretet leise den Raum, sammelt alle Gegenstände ein und schießt dann das Licht aus. Nehmt den Oberst mit der roten Mütze als Geisel und erschießt die beiden Soldaten (bleibt dabei aber noch im dunklen Raum). Schlägt dann den Oberst nieder. Anschließend geht ihr weiter in die Lagerhalle und zerstört die Kamera gleich rechts neben der Tür. Durchquert die Halle und biegt dann rechts ein in eine Gasse aus Kisten und Regalen. Hier ist eine weitere Kamera an der Wand installiert. Klettert auf die kleine Kiste, die auf einem Rollwagen steht und springt von hier aus an die obere Kante des Kistenstapels, um euch daran hochzuziehen.

Rennt den Metallsteg entlang und steigt die Treppe hinab. Lauft vom Fuß der Treppe aus geradeaus in den Raum mit dem großen länglichen Fenster. Postiert euch so, dass ihr eine freie Schussbahn auf den Tank des



○ Abschnitt 9.4: Lauft schnell um den betrunkenen General herum und packt ihn von hinten.

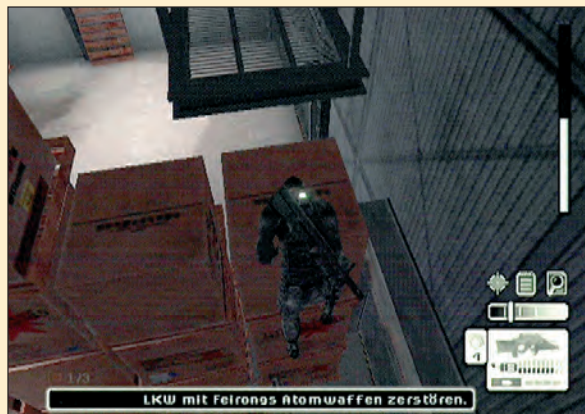
Abschnitt 9.4

Ihr findet euch in einem sehr schmalen, dunklen Gang wieder. Erledigt die Wache, die in einiger Entfernung auf und ab läuft, mit einem gezielten Kopfschuss und versteckt die Leiche in einer Nische in der Wand. Den nächsten Soldaten, dem ihr begegnet, dürft ihr nicht erschießen. Er wird euch den Weg zu Feirong zeigen ohne dass er es weiß. Folgt ihm in sicherer Entfernung und bedient die Codeschlösser an den Türen nach der bekannten Methode: Wärmesicht aktivieren und die Reihenfolge der gedrückten Tasten erkennen. Die Codes lauten: 1456, 1834 und 7921. Nun seid ihr in Feirongs Büro. Geht auf ihn zu. Sobald er aufsteht und betrunken durch die Gegend torkelt, rennt ihr zu ihm hin und packt ihn von hinten. Zwingt ihn, den Computer zu benutzen. Wenn alles erledigt ist, geht ihr durch die Doppeltür gegenüber von Feirongs Schreibtisch und folgt dem Weg bis zu einem hohen Fenster in einem Treppenhaus. Öffnet das Fenster, springt hinaus und rennt zum Helikopter, der schon auf euch wartet.

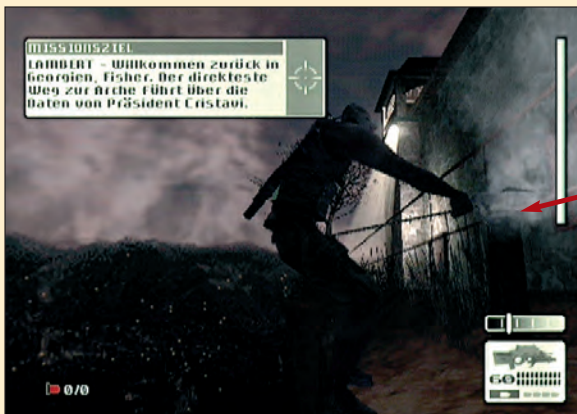
Level 10: Der Präsidenten-Palast

Abschnitt 10.1

Lauft geradeaus und geht auf der Höhe der Container nach links. Hier ist der Zaun kaputt und ihr könnt euch an dem dampfenden Ofenrohr abseilen. Ihr gelangt so in die Kanalisation unter dem Palast. Schaltet euer Wärmesichtgerät ein: Hier unten sind Licht-



○ Abschnitt 9.3: Über die Kisten klettert ihr hinauf zum Metallsteg.



○ Abschnitt 10.1: An diesem Ofenrohr (rechts im Bild) seilt ihr euch ab.

schränken installiert, die bei Unterbrechung Alarm auslösen. Am Ende des Kanals klettert ihr die Leiter nach oben. Nun führt der Weg durch einen kleinen Irrgarten. Wartet nach Verlassen des Kanals einige Sekunden und betretet dann den Irrgarten, denn ein Wachmann und sein Hund laufen von rechts nach links und drehen ihre Runden. Früher oder später wird der Hund eure Fährte aufnehmen. Schießt ihn ab, wenn er in eure Richtung läuft. Anschließend beseitigt ihr die Wache. Achtet außerdem auf die gepanzerten Kameras im Irrgarten. Schießt das Licht neben den Kameras aus und schleicht euch an ihnen vorbei. Ihr gelangt auf einen kleinen Platz mit einem Brunnen, den ihr nur durch ein per Code gesichertes Tor verlassen könnt. Der Code lautet 2126. Verlasst den Platz und wendet euch nach links. Vor der Tür unter der Laterne ist auf Bodenhöhe in der Wand eine kleine Luke. Öffnet sie und schlüpft hinein.

Abschnitt 10.2

Neben der Treppe findet ihr einen Einwegdietrich. Geht die Treppe hinauf und nehmt das Medikit vom Tisch. Anschließend betretet ihr die große Ausstellungshalle. Der Ausgang auf der rechten Seite der Halle ist durch Lichtschranken gesichert. Doch die Lichtschranke direkt vor der Tür wird nach wenigen Sekunden deaktiviert. Trotzdem könnt ihr noch nicht verschwinden, denn zwei Wachmänner kommen durch die Tür, um in der Halle nach dem Rechten zu sehen. Haltet euch möglichst am Rand auf, wo nur wenig Licht ist. Bei Gelegenheit flitzt ihr durch die Tür. Erledigt die Wache, die ihr seht, wenn ihr im Gang nach rechts blickt, mit einem Kopfschuss. Versteckt die Leiche so gut wie möglich. Danach geht ihr an den Fuß der Treppe, steigt auf den braunen Heizkörper an der Wand und hängt euch an die Kante der oberen Etage. Hängt euch nach links über die Lichtschranken oberhalb der Stufen hinweg. Am oberen Ende der Treppe ist eine weitere Lichtschranke. Klettert deswegen über das Geländer. Geht durch die Tür. Direkt gegenüber von euch ist ein Raum mit Medikit und Einwegdietrich. Knackts das Schloss, rüstet euch aus und geht dann wieder hinaus auf den Gang. Laft bis ans Ende und

benutzt an der Tür die Flexible Optik. In der Halle halten sich zwei Eliteeinheiten auf. Der eine Soldat patrouilliert zwischen Erdgeschoss und erstem Stock, der andere schiebt im zweiten Stock Wache. Versteckt euch gleich nach Betreten der Halle hinter der Brüstung und erschießt beide aus dem Hinterhalt, wenn sie sich von euch abwenden. Weiter geht es durch die Tür im zweiten Stock. Der Code für das Schloss lautet 70021.

Ihr gelangt in einen breiten, niedrigen Korridor mit orangefarbenen Deckenleuchten. Geht zunächst die Treppe zu eurer Linken hinab und holt euch das Medikit. Danach kümmert ihr euch um die Wache, die in dem kleinen Gang schräg gegenüber vom Kopf der Treppe herumläuft. Nun ist der Elitesoldat dran, der bei den Vitrinen immer auf und ab geht. Auf Höhe jener Vitrine mit dem silbernen Teller führt ein kleiner Gang nach links. Beseitigt den Soldaten, der hier steht und schießt dann unbedingt das Licht aus, denn an der Decke hängt eine gepanzerte Kamera. Geht durch die Tür links im Gang. Schaltet das Wärmesichtgerät ein und überwindet die ersten drei Lichtschranken in geduckter Haltung, die beiden folgenden mit einem Sprung. Erledigt den Soldaten, der sich in diesem Raum aufhält und bedient den Computer auf dem Tisch. Im Hinterzimmer findet ihr ein Medikit. Verlasst dann dieses Zimmer und geht wieder hinaus auf den Gang mit der Kamera. Nach Verlassen des Ganges wendet ihr euch nach links und geht durch die Doppeltür gegenüber der Vitrine mit dem silbernen Teller. Knallt den Wachmann ab und schießt das Licht aus. Geht dann durch die nächste Doppeltür.

Abschnitt 10.3

Ihr betretet einen Raum mit geöffneten Fenstern, in dem zwei Leichen liegen. Da es hier nichts zu tun oder zu holen gibt, geht ihr einfach weiter durch die nächste Tür. Wendet euch nach Verlassen des Raumes nach links und setzt sowohl den Elitesoldaten als auch den Elektriker beim defekten Aufzug außer Gefecht. Weiter geht es durch die geöffnete Doppeltür. Steigt die Treppen hinab und betretet die Bibliothek. Hier warten drei wei-



○ Abschnitt 10.2: Diese Treppe ist mit Lichtschranken versehen. Hängt euch darüber hinweg.



○ Abschnitt 10.4: Haltet im Scharfschützen-Modus L1 gedrückt, um ruhig zielen zu können.

tere Elitesoldaten auf euch, einer von ihnen steht oben auf der Galerie. Habt ihr das Trio beseitigt, geht ihr durch einen der beiden Gänge, die unter den Treppen nach unten führen. Ein weiterer schmaler Gang führt euch hinunter in den Keller der Bibliothek. Am Ende des Gewölbes findet ihr Nikoladze und den gesuchten Retina-Safe. Nehmt Nikoladze in den Würgegriff und zwingt ihn, den Netzhautscanner zu benutzen. Wenig später erscheinen Cristavis Leute. Sie bringen Nikoladze weg und drohen, euch zu erschießen. Lambert sagt euch per Funk, dass in fünf Sekunden ein Blackout erfolgen wird. Damit ist ein Stromausfall gemeint. Sobald das Licht ausgeht, aktiviert ihr das Wärmesichtgerät und schießt die drei Soldaten über den Haufen. Doch seid vorsichtig, sie können euch ebenfalls sehen. Verlasst anschließend das Gewölbe und wendet euch in der Bibliothek nach links. Geht durch die Doppeltür.

Abschnitt 10.4

Draußen wendet ihr euch nach links und klettert über das Rohr hinauf zu den Balkons. Erledigt die Wache, die hier ganz in der Nähe patrouilliert und nehmt euch zur Sicherheit auch noch den anderen Soldaten vor, der unten seine Runden dreht. Danach geht ihr zur nächsten Tür. Postiert euch an dem breiten Fenster, geht in die Hocke und aktiviert den Scharfschützenmodus. Zielt oben auf das mittlere Fenster und tötet Nikoladze mit einem Schuss. Danach haut ihr durch die braune Tür direkt hinter euch ab. Bei eurem Vorstoß zum Speisesaal, in dem euch zwei Wachmänner erwarten, überrascht euch ein weiterer Soldat von hinten. Seid darauf vorbereitet. Habt ihr die letzten drei Widersacher in die ewigen Jagdgründe geschickt, verlasst ihr das Anwesen durch die Tür am Ende der langen Tafel.

Gratulation, ihr habt alle Missionen geschafft und so den Welfrieden gerettet. ■



○ Abschnitt 10.1: Mit dem Wärmesichtgerät erkennt ihr die Lichtschranken.

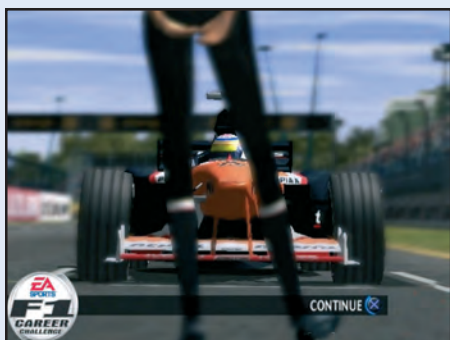
++ VORSCHAU 06/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

TEST! TEST! TEST! PS2

F1 CAREER CHALLENGE



Lasst Schumis Blütezeit Revue passieren! Pfeift auf die neuen FIA-Regeln!

RPG-KUNSTWERK! PS2

UNLIMITED SAGA

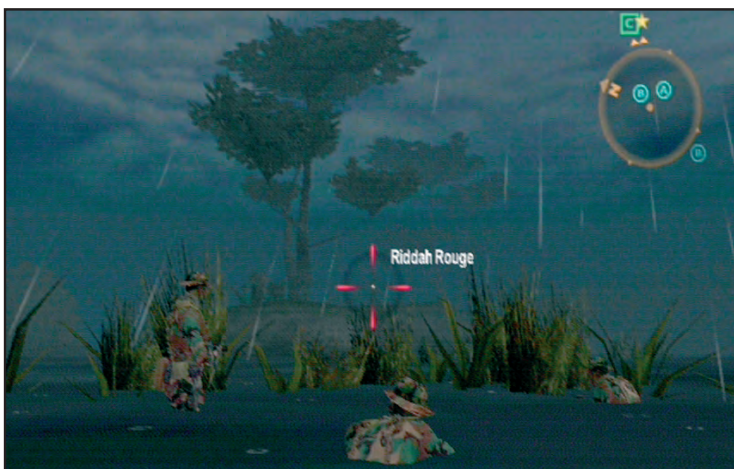


Im Heft und auf DVD! Square Enix' Rollenspiel kommt nach Europa!

SIE SIND ERFAHREN UND TÖDLICH!

PS2

SOCOM U.S. NAVY SEALs

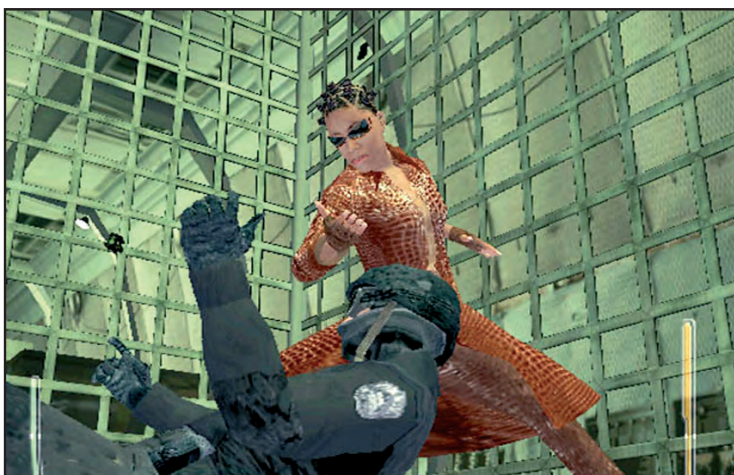


Test! Begleitet die Elite-Soldaten zum PlayStation2-Kampfeinsatz!

DER FILM DES JAHRES ALS PS2-SPIEL!

PS2

ENTER THE MATRIX



Test im Heft und auf der playTV-DVD! DER Kino-Mega-Hit für PS2 !

LIVE AUS PARIS! IM HEFT UND AUF DVD! PS2

Project BG&E

Das phänomenale Action-Adventure des Rayman-Erfinders Michel Ancel.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 06/03 ++ VORSCHAU 06/03 ++

Komplettlösung zu Silent Hill 3 + SH-3-Mega-Überraschung!

EXKLUSIV-VIDEOS! NUR AUF PLAYTV!

PS2

E3-MESSE-VORSCHAU



Nur auf playTV! Wir zeigen vorab die Hits der größten Videospiele-Messe der Welt!

WAS HAT LARA CROFT DRUNTER?

PS2

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Wir nehmen die fast fertige Version genau unter die Lupe (im Heft und auf DVD)

TEST!TEST!TEST!

PS2

INDIANA JONES

UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT



Indy alias Henry Jones jr. lässt die Fäuste fliegen und die Peitsche knallen.

PS2-Spiele

PS2

Def Jam Vendetta, ChopLifter: Search & Rescue, Mace Griffin: Bounty Hunter, Indy Car Series, The Hulk, RTX Red Rock, Speed Kings, Die Hard: Vendetta, Freedom: Battle for Liberty Island, Evil Dead: A Fistful of Boomstick, Black & Bruised, Chaos Legion, Blood Rayne, Dragon's Lair 3D, Freaky Flyers, Final Fantasy XI u.v.m...

kompetent und informativ wie immer

play 06/03

ist ab 23. Mai überall erhältlich

NICHT VERGESSEN!

play im ABO!

+ Superprämien + immer pünktlich und bis zu 4 Tagen früher frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

IMPRESSUM

play PLAYSTATION

CyPress The **POWER** of Entertainment 

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)

STELLVERTRETENDER 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: Mischa Strecker, Carsten Grauel, Axel Strohm

LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach

TITEL: Konami (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: Dr. Schminke, Vanessa, Maz, Fünf, Valium 2000

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 aus-

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenerzahlung 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 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserswald 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

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Christian „wildeye“ Schrimpf,
15 Jahre, aus Bietigheim-Bissingen

1.	WWE Smackdown! Shut Your Mouth	PS2
2.	Burnout 2	PlayStation2
3.	Super Monkey Ball 2	GameCube
4.	Medal of Honor: Frontline	PlayStation2
5.	TimeSplitters 2	PlayStation2

...und was wird
in der Industrie gespielt?

Claudia Langer

PR Manager, Electronic Arts



1.	Indizierter Titel	PC
2.	Die Sims	PC
3.	Shox	PS2
4.	Def Jam Vendetta	PS2
5.	Sim City 4	PC

Händlercharts

www.amazon.de

1.	Tom Clancy's Splinter Cell	PlayStation2
2.	Final Fantasy Origins	PSone
3.	Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories	PSone
4.	Mortal Kombat: Deadly Alliance	PlayStation2
5.	Devil May Cry 2	PlayStation2
6.	TimeSplitters 2	PlayStation2
7.	Tenchu: Wrath of Heaven	PlayStation2
8.	Rayman 3	PlayStation2
9.	Silent Hill 2: Director's Cut	PlayStation2
10.	Metal Gear Solid 2: Substance	PlayStation2

Amerika

1.	Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	PlayStation2
2.	Frogger: The Great Quest	Konami	PlayStation2
3.	Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	Namco	PlayStation2
4.	Tenchu: Wrath of Heaven	Activision	PlayStation2
5.	Socom: U.S. Navy Seals	SCEA	PlayStation2

Japan

1.	Final Fantasy X-2	Square	PlayStation2
2.	Shin Sangoku Musou 3	Koei	PlayStation2
3.	Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	PlayStation2
4.	Star Ocean: Till the End of Time	Enix	PlayStation2
5.	Kaido Battle	Genki	PlayStation2

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



Änderungen 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.

ERHÄLTlich BEI
UND IM FÜHRENDEN FACHHANDEL



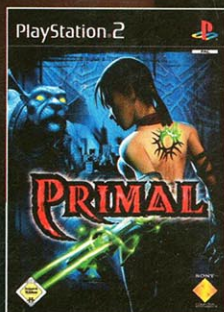
STARTREK.DE

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Primal © Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCE Cambridge Studio. All rights reserved.

IN JEDEM STECKT EIN DÄMON

Wo Licht ist, ist auch Schatten. Jeder hat eine dunkle Seite. Ein zweites Gesicht. Du auch. Nutze den Dämon in dir. Du wirst ihn brauchen, um die finstere Macht Abbadons zu brechen. Aber sieh dich vor. Sonst verlierst du die Kontrolle. Über dich selbst.

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



THE STRANGE PLACE THE COURAGE PLACE THE THIRD PLACE