

100% UNABHÄNGIG!

IM TEST **RESIDENT EVIL DEAD AIM!**
DIE RÜCKKEHR DER ZOMBIES AUF DIE PS2!

Österreich €5,40
Schweiz €6,00
Luxemburg €5,15
Spanien €5,15
Belgien €5,75

06-2003
€ 4,99

www.playstation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

ÜBER **50** SEITEN
3
GOLDENE ZEITEN!
ÜBER **150** NEUE PS2 SPIELE
AM BESTEN MESSEVERGLEICH

NEU! HEFT & DVD
100 MINUTEN
SPIELZEIT!

DVD
VIDEO

DT-Content
nicht
Verkauf ohne Altersbeschränkung!
DT-Content gewährt. Der beiliegende Ratgeber ist nicht verbindlich.

50 VIDEOS!
ENTER THE MATRIX

EXKLUSIV-VIDEO!



FIREWARRIOR
TRUE CRIME – STREETS OF L.A.
EYE TOY
WAKEBOARDING UNLEASHED
CHAOS LEGION
BEYOND GOOD & EVIL

TUNE IN!
DVD
TEST-VIDEO!

IM TEST!

ELITE-KRIEGER IM KAMPF GEGEN DEN TERRORISMUS!

SOCOM

U.S. NAVY SEALS

PS2
TEST

ENTER THE MATRIX

SUPERHIT ODER SUPERFLOP? ALLE DETAILS! ALLE INFOS!

PS2
PREVIEW

GRAN TURISMO 4

SO SIEHT DIE NEUE RENNPIEL-REFERENZ AUS!

PS2
SPECIAL

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

PREMIERE!

DIE SENSATION! ERSTE BILDER! ERSTE FAKTEN!

TUNE IN!
DVD

200

Tipps
&
Tricks

KOMPLETTLÖSUNG ZU SILENT HILL 3 UND PRIMAL! CHEATS UND
TIPPS ZU AKTUELLEN PS2-GAMES - PLUS MASSIG ACTION-REPLAY-2-CODES

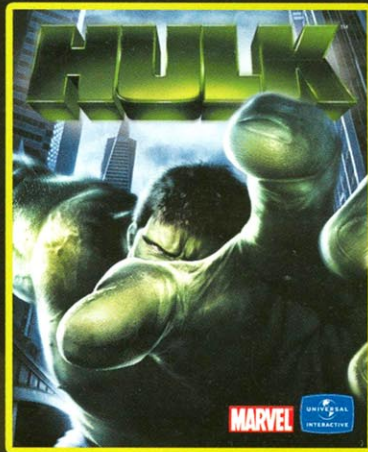


HULK™

ERWECKEN SIE IHRE SUPERKRÄFTE!

Basierend auf dem Blockbuster-Film von Universal Pictures, setzen Dr. Bruce Banner und sein Alter Ego, der unglaubliche Hulk, ihren Kampf gegen den berüchtigten General Ryker fort. Nutzen Sie ihre übermenschlichen Superkräfte, um die bösartigen Pläne des Oberschurken noch zu verhindern - doch verlieren Sie niemals die Kontrolle!

"The Incredible Hulk" ist auch für Game Boy Advance™ erhältlich.



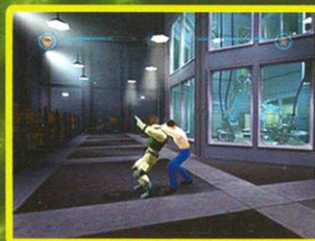
25 komplett interaktive Level - alles kann demoliert und zerstört werden!



Kämpfen Sie gegen bekannte Erzfeinde sowie eine Vielzahl neuer Kontrahenten.



45 einzigartige Attacken helfen Ihnen, sich die Angreifer vom Leib zu halten.



Als Bruce Banner überwältigen Sie Ihre Feinde mit List und Tücke.

PLAY THE GAME - SEE THE MOVIE



PlayStation 2

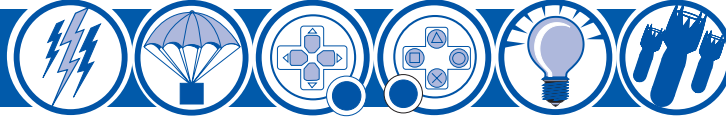
PC CD-ROM



GAME BOY ADVANCE

MEHR QUALITÄT! • MEHR INHALT!

DAS PROGRAMM

06/03
AUSGABE JUNI

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

DVD-PROGRAMM • 100 MIN. SPIELZEIT • 50 VIDEOS

NEWS

• Play-Shirt in Silent Hill 3 • Downhill Domination • Lightguns • Splinter-Cell-Pad • Roadkill • Indiana Jones News • Freestyle Metal X • The Suffering • Do Don Pachi • Secret Weapons over Normandy

SPECIAL SCREEN

- Eye Toy
- Silent Hill 3
- Fire Warrior
- Beyond Good & Evil
- Conflict: Desert Storm II
- Chaos Legion
- Making of Shinobi
- PES 2 Media Cup 2003

PRESCREEN-TRAILER

- Kingdom Hearts 2
- The Hulk
- Sphinx and the Shadow of Set
- XGRA
- Fallout: Brotherhood of Steel
- Summer Heat Beach Volleyball
- R-Type Final

PRESCREEN-CLIPS

- True Crime - Streets of L.A.
- Freedom: Soldiers of Liberty
- Transformers
- Findet Nemo
- Tour de France: Centenary Edition

TESTSCREEN

- Enter the Matrix
- SOCOM: US Navy SEALs
- Wakeboarding Unleashed
- F1 Career Challenge
- Def Jam Vendetta
- Indycar Series
- Shrek Super Party
- Next Generation Tennis 2003
- Cel Damage Overdrive

TIPPS & TRICKS

- Silent Hill 3

BONUS

- Silent Hill 3 - Musikvideo
- Enter The play-trix
- PES 2 Tor des Monats: Der Gewinner



DVD-BUTTON

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

XPORT-SPIELSTÄNDE

Battle Engine Aquila • Burnout 2 • Crazy Taxi • Dead or Alive 2 • Devil May Cry • Der Herr der Ringe: Die zwei Türme • Dropship • Frequency • Hitman 2 • Kingdom Hearts • Midnight Club Street Racing • Mr Moskeeto • Onimusha 2 • Primal • Red Faction 2 • Silent Hill 2 • SSX • Tenchu: Wrath of Heaven • Theme Park World • Tony Hawk's Pro Skater 3 • Tony Hawk's Pro Skater 4 • Twisted Metal Black • WWE SmackDown! Shut Your Mouth • Burnout 2 • Burnout 1 • Ridge Racer 5 • Shadow of Memories

ENTER THE MATRIX



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



EYE TOY



SILENT HILL 3



SOCOM: U.S. NAVY SEALs



PLAY-TV NEWS



PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. SEGA and SHINOBI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © OVERWORKS/SEGA, 2002. Published by Sega Corporation. Developed by Overworks. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.



Finally on PlayStation®2

Der Klassiker unter den Ninja Action Games ist zurück. Führe Hotsuma, Oberhaupt des altherwürdigen Oboro-Clans, in die Entscheidungsschlacht um das Schicksal Tokios. Erlebe unzählige neue Moves und eine brillante Grafik. Erlebe ein Shinobi, das du so noch nicht kennst. Exklusiv auf deiner PlayStation®2.



PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de Mehr Infos zur Shinobi-Historie auf www.shinobi-game.com

THE COURAGE PLACE

THE LEGEND PLACE

THE GLORY PLACE



PlayStation®2
THE THIRD PLACE



Das Imperium schlägt zurück!

In den zurückliegenden Wochen sind wir von hochkarätiger Software nicht gerade überschwemmt worden. Doch während diese Zeilen geschrieben werden, steht die größte Videospiel-Messe der Welt kurz bevor. Uns ist es gelungen, schon vorab den Herstellern und Entwicklern viele ihrer Geheimnisse zu entlocken.

Die größte Sensation ist natürlich Metal Gear Solid 3 – Snake Eater, das wir euch in Deutschland als erstes PlayStation-Magazin zeigen können. Im Herbst macht sich Solid Snake wieder auf den Weg in ein neues Abenteuer. Diesmal scheint es ihn in einen Dschungel verschlagen zu haben. Ob das alles jedoch wieder nur eine Finte von Metal-Gear-Vater Hideo Kojima ist, bleibt abzuwarten. Schon beim letzten Teil führte er die wartenden Fans immer wieder auf falsche Fährten – zuzutrauen ist der Designer-Ikone also alles.

Neben Metal Gear Solid 3 warten aber noch viele andere „Mailights“ auf euch. Mehr als 150 Spiele hat die Industrie für die PS2 in der Pipeline. In der kommenden Ausgabe werden wir euch dann genauestens informieren, was es in Los Angeles alles zu sehen gab und worauf ihr euch besonders freuen könnt.

In diesem Zusammenhang wird es auch eine Special-Edition von playTV geben. Fast die gesamte Redaktion war in Los Angeles live dabei. Erlebt alle neuen Games schon jetzt in Bewegung. Eine prall gefüllte DVD wird euch das Gefühl geben, als ob ihr selbst dabei gewesen wärt. Unseren Kameras wird kein Spiel, kein Ereignis und vor allem keine Stand-Hostess verborgen bleiben.

**yours truly
the play-team**

play TV
E3-SPECIAL EDITION
AB 20.06.03
IM HANDEL

INHALT JUNI 2003

www.playplaystation.com

SPECIALSCREEN

Metal Gear Solid 3: Snake Eater	26
Silent Hill 3	28

PLAY-GEWINNSPIEL

Silent Hill 3	29
X-Port-Aktion	22

PLAY-NEWS

Japan News	10
Meldung des Monats	8
USA News	12
Wertungsvergleich	12

PLAY-DVD

DVD des Monats: Harry Potter u. d. Kammer d. Schr.	101
DVD News	100
DVD Releaselisten	103

PLAY-HARDWARE

Advanced Controller	14
Colt Python 357 Magnum	15
Fernbedienung für PS2	15
Metall-Tanzmatte	14
Splinter-Cell-Gamepad	15
Walther P99-Lightgun	14

RUBRIKEN

Editorial	5
Hefte nachbestellen	95
Impressum	130
Next play	128
play Charts	130
play Hits	98
play Mail	16
play Platinum	96
play Team	23
play TV	22
Was kommt wann?	20
Wertungssystem	77

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATERS. 26



Die ersten Infos, die ersten Bilder! Hideo Kojima kann es nicht lassen: Solid Snake ist wieder da!

E3-VORSCHAUS. 31



Mehr als 150 Spiele im Überblick. Die Highlights des Jahres schon jetzt genau unter die Lupe genommen.

SPIELE INDEX

Black & Bruised	92	Metal Gear Solid 2: Substance	127	Resident Evil: Dead Aim	80
Cel Damage Overdrive	95	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	26	Shrek Super Party	94
Clock Tower 3	87	Midnight Club II	105, 127	Silent Hill 2 Director's Cut	96, 127
Dark Angel	127	NBA STREET Vol. 2	105	Silent Hill 3	28, 106
Def Jam Vendetta	86, 114	Next Generation Tennis 2003	94	Socom: U.S. Navy SEALs	78
Die Hard: Vendetta	93	Onimusha 2: Samurai's Destiny	96	Tenchu: Wrath of Heaven	127
eJay Club World	96	Play It Pinball	94	Wakeboarding Unleashed	84
Enter the Matrix	90	Pride FC	127	War of the Monsters	127
F1 Career Challenge	88	Primal	116, 125, 127	X-Men 2: Wolverine's Revenge	125, 127
Indycar Series	82				

**ÜBER 150
PS2-SPIELE
IN DER E3-VORSCHAU**

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

SOCOM: U.S. NAVY SEALSS. 78



ENTER THE MATRIXS. 90



Die Wachowski-Brüder hatten Recht: Die Realität kann erschreckend sein. Das gilt auch für Videospiele!

KOMPLETTLÖSUNGEN

SILENT HILL 3 (TEIL 1)S. 106



Ich habe den gekochten Schlüssel.



Ihr habt Angst... wisst nicht, wie es weitergehen soll? Wir führen euch aus der Dunkelheit!

PRESCREEN

PlayStation2

ÜBER 150 PS2-SPIELE IN DER E3-VORSCHAU

50 SEITEN MIT KOMMENDEN
SPIELEHITS WIE:

Gran Turismo 4	60
Freedom: Soldiers of Liberty	40
Call of Duty: Finest Hour	33
Beyond Good & Evil	70
SOCOM: U.S. Navy SEALs 2	58
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	42

... UND VIELE MEHR! EINE KOMPLETTE
ÜBERSICHT FINDET IHR AUF SEITE 31.

Die kommenden Hits schon jetzt
auf einen Blick!

TESTSCREEN

PlayStation2

Black & Bruised	92
Cel Damage Overdrive	95
Clock Tower 3	87
Def Jam Vendetta	86
Die Hard: Vendetta	93
Enter the Matrix	90
F1 Career Challenge	88
Indycar Series	82
Next Generation Tennis 2003	94
Play It Pinball	94
Resident Evil: Dead Aim	80
Shrek Super Party	94
Socom: U.S. Navy SEALs	78
Wakeboarding Unleashed	84

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTips	105
Action-Replay-Codes PS2	127
Cheat Cards	125

Player's Guide

Def Jam Vendetta	114
Silent Hill 3 – Teil 1	106
Primal – Teil 2	116

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER

PLAY NEWS 06

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER!



Die Rückkehr des Jahres: MGS3-Hauptdarsteller Solid Snake.

Solid Snake kehrt im dritten Metal-Gear-Solid-Teil zurück. Ersten Informationen zufolge soll das Tactical-Espionage-Spiel angeblich im Herbst/Winter 2003 in den USA und Japan herauskommen. Erste Screenshots und das erste Movie zeigen das ehemalige Foxhound-Mitglied, wie es im Urwald gegen Soldaten kämpft. Viele Bilder und viele Infos zu Metal Gear Solid 3: Snake Eater findet ihr ab Seite 26 in dieser Ausgabe.

SUPERMAN: EA SICHERT SICH LIZENZ

Electronic Arts hat mit DC Comics und Filmfirma Warner Bros. einen Vertrag abgeschlossen, eine Reihe von Videospielen zu entwickeln, die sowohl auf der Filmlizenz des kommenden Superman-Films, als auch auf den Comic-Heften und Cartoon-Serien basieren. Zu-

letzt hatte sich Infogrames mit Superman: The Shadow of Apokolips (2002, für PlayStation2) und Superman: The Man of Steel (2002, für Xbox) nicht gerade mit Ruhm bekleckert.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

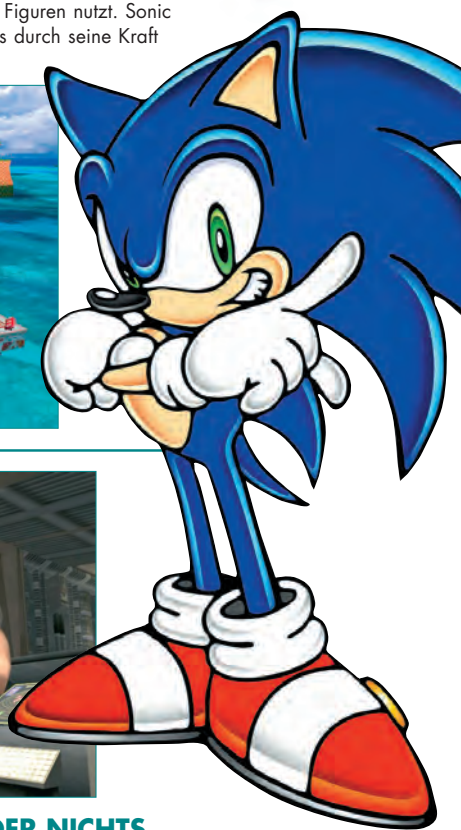
SONIC HEROES: ERSTE INFOS!

SEGA's Sonic Team (u.a. auch Fantasy Star Online) entwickelt für PlayStation2 das Jump'n Run Sonic Heroes. Die Hauptrollen übernehmen die Kultfiguren Sonic, Knuckles und Miles gleichzeitig. Das heißt: Man spielt die drei Charaktere gleichzeitig. Hindernisse werden überwunden, indem man die individuellen Stärken der Figuren nutzt. Sonic zeichnet sich durch Geschwindigkeit, Knuckles durch seine Kraft und Miles durch seine Flugeigenschaften aus.



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Nach den PS2-Ego-Shootern James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer und James Bond 007: NightFire hat Electronic Arts für das jüngste James-Bond-007-Projekt das Konzept geändert. Derzeit arbeitet man an dem Action-Adventure James Bond 007: Alles oder Nichts. Der aktuelle Bond-Darsteller Pierce Brosnan leiht dem Videospielabbild seine Visage. Als Schauplätze sind u.a. Ägypten und New Orleans vorgesehen. Es können zudem Autos, Motorräder, Hubschrauber und Panzer gesteuert werden.



2003



RESIDENT EVIL 0 FÜR PS2?

In japanischen Videospiel-Magazinen macht das Gerücht die Runde, dass Resident Evil 0 (exklusiv für Nintendos GameCube) für PlayStation2 umgesetzt wird. Grund dafür: Die Verkaufszahlen des Horror-Schockers lagen erheblich unter den Erwartungen von Capcom. Nichts ist unmöglich, denn im Jahr 2001 konvertierte man Resident Evil Code: Veronica X für Sony's schwarze 128-Bit-Kiste. Bis dahin war der Survival-Horror-Titel ein SEGA-Dreamcast-Monopol gewesen.



MR MOSKEETO 2: LET'S GO HAWAII

Ka 2: Let's Go Hawaii – so der japanische Titel – befindet sich beim japanischen Software-Haus Zoom in Entwicklung. Die Story findet kurz nach dem Ende des ersten Teils statt. Die kleine Mücke darf diesmal neben der japanischen Yamada- auch die amerikanische Brown-Familie drangsalieren. Im Kooperations-Modus zapft das Nippon-Insekt zusammen mit einem US-Kollegen den Menschen das Blut ab. Zur Info: Wegen der großen Nachfrage in Japan wird nun der Nachfolger hergestellt.

WWW.GIGAHANDY.DE

POWER!!

FÜR DEIN HANDY

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

Beispiel: PTC42044
(Du bestellst PIXX Nr. 42044)
ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:
0190 8514 45

BESTELLER AUS A WÄHLEN: 0900560551 € 3,63/Min
BESTELLER AUS CH WÄHLEN: 0900902313 € 4,23/Min

FARBIGE XXXL-PIX

WAP

COME IN 42053	42041	42060
EGO SHOOTER 42063	42044	42092
BUNTE TRÄUME 42070	42043	42042
Touch Me! 42071	42051	42089
TOP-ASS 42072	42059	42057
DEUTSCHLAND 42094	42007	42013
I'm In LOVE 42058	42091	42093
Smiley 42090	42055	42098

DISPLAY-ANIMATIONS

Nokia 3330, 3410, 5210, 5510 • = auch für Siemens C55

45441	45445	45439
45436	45053	45041
45440	45420	45423
45437	45462	45438

VOLL STARK: SMS-PIXIES

67318	63710	67307
61664	67310	60105
61701	67314	62666
61580	61343	60001

POLYPHONE RINGTONES

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

82297 TAKE ME TONIGHT
82296 KA-CHING!
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 MÖHRCHEN SONG
82281 ALL THE THINGS SHE SAID
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
81168 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 LÖWENZAHN
82150 INSEL M. 2 BERGEN
81653 BACCARDI FEELING
82148 CAPTAIN FUTURE

MACHS DIR MEHRSTIMMIG!

RINGTONES

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

NOKIA SIEMENS TOP-CHARTS
2297 96775 TAKE ME TONIGHT
2296 96774 KA-CHING!
2295 96773 ANYONE OF US
2294 96772 RHYTHM IS A DANCER
2293 96771 PRAY, PRAY, PRAY
2291 96769 DESENCHAUNTEE
2289 96767 WEEKEND
2277 96755 WE HAVE A DREAM
2287 96765 ALLES WIRD GUT (KANZLER)
2286 96764 CRY ME A RIVER
2285 96763 BEAUTIFUL
2278 96756 GUARDIAN ANGEL
2281 96759 ALL THE THINGS SHE SAID
2279 96757 YEAR 3000
2284 96742 SHUT UP
2283 96761 YOU CAN'T STOP ME
2282 96760 MÖHRCHEN SONG
2241 96719 STEUER-SONG
2276 96754 ONE LOVE
2275 96753 NOTHING'S G. CHANGE
2274 96752 WHEN THE CHILDREN CRY
2273 96751 MUNDIAN TO BACH KE
2272 96750 JENNY FROM THE BLOCK
NOKIA SIEMENS DAS IST KULT!!!!
2151 96660 LINDENSTRASSE
2155 96663 ALARM COBRA 11
1675 96402 FRIENDS
2168 96672 SOUTH PARK
2173 96677 TATORT
2174 96678 DER KOMMISSAR
1169 96197 GZS
1041 96133 DEUTSCHE HYMNE
2140 96650 TOM & JERRY
2142 96651 INSPEKTOR GADGET
2144 96653 LÖWENZAHN
2146 96655 PIPPI LANGSTRUMPF
2147 96656 SESAMSTRASSE
1182 96210 DIE MAUS
2148 96657 CAPTAIN FUTURE
2149 96658 WICKI
2150 96659 INSEL MIT 2 BERGEN
1132 96163 KNIGHT RIDER
1140 96171 FLINTSTONES
1149 96179 ADAMS FAMILY
1814 96492 MISS MARPLE
1168 96196 JAMES BOND THEMA
1759 96465 PINK PANTER
1764 96470 DAS A-TEAM
1816 96494 MUPPETS
1865 96515 STAR TREK
1653 96380 BACCARDI FEELING
1819 96497 MANA MANA
1811 96490 NIGHTRIDER
1810 96489 VOYAGER

Logo-Hits

5708 5330 5108
NOKIA 3330, 3410, 5210, 5510, 5610, 6010, 6110, 6210, 6310, 6510, 6610, 6710, 6810, 6910, 7110, 7210, 7310, 7510, 7610, 7710, 7810, 7910, 8110, 8210, 8310, 8510, 8610, 8710, 8810, 8910, 9110, 9210, 9310, 9510, 9610, 9710, 9810, 9910

* Logos 1,99 Euro/SMS,
max. 3,98 Euro für 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)

JAPAN News

PROJECT ZERO 2 IN ARBEIT



Tecmo entwickelt gerade den zweiten Teil von Projekt Zero (2002, PS2). Zumindest in Japan soll es den PS2-Zockern in diesem Herbst bereits eiskalt über den Rücken laufen. Die Personen und die Geschichte sollen in keiner Weise mit den Ereignissen von Project Zero zusammenhängen. Lediglich die Fotokamera wird wieder im Mittelpunkt stehen, wieder lichtet man böse Geister damit ab. Eine spielbare Version zeigt Tecmo höchstwahrscheinlich auf der E3-Messe in L.A.

Release - Juni

PLAYSTATION2

First Kiss Monogatari Stories (Broccoli)

Fish Eyes 3 (Victor)

Hanabi Shokunin Ninarou 2 (Mahou)

Hanjuku Eiyuu Tai 3D (Square Enix)

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

Kashiramoji D Special Stage (SEGA)

Nobunaga no Yabou Online (Koei)

Ripple no Tamago (D3)

San Goku Shi Senki 2 (Koei)

Slotter UP Core (Dorart)

NEUES PLAYSTATION2-MODELL



Sony hat den i.Link-Port entfernt.



Die neue DVD-Fernbedienung bietet mehr Komfort.

Am 15. Mai 2003 hat Sony ein überarbeitetes PlayStation2-Gerät zum Preis von 25.000 Yen (ca. 195 Euro) auf den Markt gebracht. Das Gerät mit der Typenbezeichnung SCPH-50000 hat einige technische Neuerungen zu bieten. Zum einen kann die 128-Bit-Videospielkonsole nun die

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

DVD-Typen RW, +R sowie +RW vom Laufwerk lesen. Zum anderen kann die Konsole jetzt ein Progressive-Scan-Bildsignal ausgeben. Generalüberholt wurde auch die Firmware des DVD-Players. Version 3.00 bietet nun in Verbindung mit der neuen Fernbedienung deutlich mehr Komfort. So lässt sich mit der Fernbedienung die DVD-Schublade öffnen und die PS2 ein- und ausschalten.

Wegrationalisiert wurde aus Kostengründen der i.Link-Port. Beispielsweise hat Gran Turismo 3: A-spec als eines von wenigen Spielen diese Funktion genutzt. Zu guter Letzt wurde der Geräuschpegel der schwarzen Kiste um ca. 30 Prozent verringert. Die E3-Messe in Los Angeles wird zeigen, ob die PS2-Variante auch in Europa und in den USA herausgebracht wird.

TIERISCH: IT'S A DOG'S LIFE

Die englischen Entwickler Frontier arbeiten neben Wallace & Gromit: Project Zoo (für Bam! Entertainm.) auch an der Hundesimulation It's a Dog's Life für Sony. Im Rampenlicht steht der Welpen Jake, der in einer Kleinstadt in den USA lebt. In den zahlreichen Missionen muss der Vierbeiner nicht nur gepflegt, getöschelt und gefüttert werden. Zum Beispiel muss er seine Hundefreundin Daisy retten. Besonders lustig: Jake kann Katzen jagen, pinkeln und pupsen.



DIE SIMS KEHREN ZURÜCK!

The Sims Bustin' Out – so heißt der neue The-Sims-Teil, der von Maxis für PlayStation2 produziert wird. Anfang 2004 soll der Titel in den Regalen stehen. Jetzt soll man Fahrzeuge (Pkws und Motorräder) kaufen können, um Diskotheken, Fitness-Studios, Restaurants usw... besuchen zu können. Außerdem wird man ca. 80 neue Aktionen – darunter Michael Jacksons Moonwalk – ausführen können. Im Garten besteht z.B. die Möglichkeit, obskure Bauwerke wie eine Kletterwand zu errichten.



ICO 2: ERSTE LEBENSZEICHEN

Sony Computer Entertainment Japan hat erste Bilder zum ICO-Nachfolger veröffentlicht. Das Spiel soll den Namen NICO tragen. Bislang ist noch ungeklärt, ob das Spiel die Vorgeschichte von ICO (PS2, ab 2001) erzählt, oder direkt an das Ende des ausgefallenen wie auch sehr innovativen Action-Adventures anknüpft. Erste Eindrücke vom zweiten Teil können auf der E3-Messe in Los Angeles gesammelt werden, wo es erstmals der internationalen Videospiel-Fachpresse vorgestellt wird.

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

...Gesamtsortiment unter

www.activated.de

Fax 030 399 031 57

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

(Gesprächsbühren einmalig 59Cent zzgl. 12Cent je Minute)



Nr. 1152 DVD Region Free Software zum Abspielen von Import-DVDs auf PS2 entfernt den Grünlack! nur 12,95 EUR



Nr. 1154 DVD Fernbedienung für PS2 nur 9,95 EUR - Im Set mit Nr. 1152 und RGB-Kabel nur 19,95 EUR



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



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



Nr. 1141 3 in 1 für PS2: Vertikalständer, Multitap für 4 Spieler, DVD Fernbedienung nur 19,95 EUR



Nr. 1160 Blaze VGA-Adapter für PS2 mit Software CD für echtes VGA! nur 29,95 EUR



Nr. 1155 Blaze PS2 SCORPION Gun für PlayStation2 - der Testlieger - bei uns nur 29,95 EUR



Smartcards - alle gängigen Karten lieferbar - z.B. Nr. 8011 mit ATMEGA 163 und EEPROM 24LC256 nur 10,50 EUR



Nr. 8879 Starlight Advance XL Display Smartcard-Programmer zusammen mit drei Smartkarten für nur 79,95 EUR



Nr. 1009 5x28 AC Chip (unprogrammiert) nur 19,95 EUR



Nr. 4151 StromWandler endlich eine 220V Steckdose im Auto!!! 150W nur 29,95 EUR



Nr. 4900 Universal-Fernbedienung mit LCD-Display (blau) zum Ersetzen von bis zu acht! anderen Fernbedienungen nur 79,00 EUR



Nr. 5101 Leuchttab - kann in 5 Farben leuchten - für Disco, Sport usw. - bei uns nur 5,95 EUR



Nr. 5102 Geldscheinprüflampe als MINI-Version für den Schlüsselanhänger aus Aluminium incl. Batterien nur 4,95 EUR



Nr. 5103 Kugelschreiber mit Kordel - kann in 5 Farben leuchten - für Disco, Konzerte usw. incl. Batterien nur 9,95 EUR



Nr. 9012 XBOX LINUX LPC Chip mit LINUX BIOS und Switchmod für alle XBOX-Konsolen nur 14,95 EUR



Nr. 9040 XBOX USB-Adapterkabel für Maus oder Tastatur an der XBOX nur 17,95 EUR



Nr. 9036 Programmierer für LPC Chip SST49LF020 mit Wechselsockel und Software nur 49,95 EUR



Nr. 9060 Blaze XBOX Kabel für RGB und zusätzlich optischem Digitalanschluss!!! nur 24,95 EUR



Nr. 4200 Freakycar Rally Rot - über 30 verschiedene Modelle lieferbar! immer incl. Set Verkehrsschilder nur 19,95 EUR

R-TYPE FINAL



Bei R-Type Final stehen 51 Raumschiffe im Hangar.



Der PAL-Erscheinungstermin von R-Type Final steht noch aus.

Ein ganz großer Videospieleklassiker tritt von der Bühne ab: Nach 16 Jahren hängt der japanische Entwickler Irem die R-Type-Schuhe an den Nagel. Im Juni erscheint in Japan für 5.800 Yen (ca. 45 Euro) die angeblich letzte Instanz des epochenmachenden Shoot'em Ups. Bereits bei der Vorbestellaktion zelebriert man

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

den Abschied gebührend: Es wurden nur 1050 spielbare Demos (hoher Sammlerwert) vorab an den Handel ausgeliefert. Wer den Sidescroller vorbestellt, bekommt zudem eine R-Type-Final-Hundemarke (darauf befindet sich eines von verschiedenen Raumschiff-Motiven) und ein R-Type-Final-Mousepad gratis dazu.

Beeindruckend ist die grafische Pracht der Ballerorgie. Wie schon

der PSone-Vorgänger R-Type Delta (1998) bestehen die Levels nicht mehr aus antiquierten Sprites und Bitmaps, sondern aus Polygonen. Ein optischer Leckerbissen sind oben die Special Effects. Besonders die Darstellung des Wassers und die Hintergrundanimationen – zu sehen im R-Type-Final-Video auf der beiliegenden playTV-DVD – sind mustergültig.

SPLINTER CELL: SHADOW STRIKE/GHOST RECON 2

Ein Finanzreport von Ubi Soft hat verraten, dass sich Nachfolger zu Tom Clancy's Splinter Cell und Tom Clancy's Ghost Recon in der Planung bzw. in der Entwicklung befinden. Im Bericht sind die beiden Titel Tom Clancy's Splinter Cell: Shadow Strike und Tom Clancy's Ghost Recon 2 aufgeführt. Übrigens: Anfang Mai wollte Ubi Soft auf der offiziellen Splinter-Cell-Internetseite eine wichtige Ankündigung (Tom Clancy's Splinter Cell: Shadow Strike?) machen. Der Countdown wurde aber vorzeitig abgebrochen.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Nicht The Collective (die Programmierer von Buffy the Vampire Slayer, Xbox, 2002), sondern Eurocom (z.B. James Bond 007: NightFire) haben mit den Arbeiten zu Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds für PlayStation2 begonnen. Diesmal kann man nicht nur mit Buffy, sondern auch mit Angel, Willow, Xander und Spike den dunklen Mächten trotzen. Neben einem spannenden Action-Adventure soll zudem ein umfangreicher Multiplayer-Modus geboten werden.



ADDON ZU EVERQUEST: ONLINE ADVENTURES

Während ein PAL-Erscheinungstermin zu EverQuest Online Adventures immer noch auf sich warten lässt, veröffentlicht Sony Computer Entertainment America gegen Ende des Jahres das Addon EverQuest Online Adventures: Frontier. Im Umfang enthalten sind neue Items, neue Missionen, drei weitere Städte und 24 neue Dungeons. Mit den Ogres kommt eine neue Rasse hinzu. Des Weiteren kann ein komplett neuer Kontinent erkundet werden.

WWW.FREAKYCAR.DE

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

(Gesprächsgebühren einmalig 55Cent zzgl. 12Cent je Minute)

NEU

2. GENERATION JETZT MIT GETRENNTER LADESTATION!
DEUTLICH ERHÖHTE FAHRZEIT! VERBESSERTER WENDEKREIS!
JETZT SCHON 35 VERSCHIEDENE MODELLE LIEFERBAR!
IMMER NOCH MIT DIE SCHÖNSTEN FERNGESTEUERTEN AUTOS!
AB SOFORT IMMER INCL. PYLONEN UND VERKEHRSSCHILDERN!



Nr. 2810



HANDLER GESUCHT!
SUPERKONDITIONEN

JETZT SCHON 35 MODELLE!

je nur 19,95 EUR



USA
NewsKEIN STAR WARS
GALAXIES: AN
EMPIRE DEVIDED

Klammheimlich hat LucasArts offensichtlich die PlayStation2-Version des Online-Rollenspiels Star Wars Galaxies: An Empire Divided auf Eis gelegt. Noch zur E3-Messe 2002 wurde es überraschend für die Sony-Konsole angekündigt. Scheinbar gibt es auch Probleme bei der PC-Version. Diese wurde auf unbestimmte Zeit verschoben. Zuerst sollte das Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel im April in den USA herausgebracht werden.

WRATH UNLEASHED



Das Entwicklerstudio The Collective arbeitet nach Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft (erscheint im Juni in Deutschland für PS2) ein weiteres Mal mit LucasArts zusammen. Wrath Unleashed ist ein virtuelles Brettspiel, bei dem die Spielfiguren mystische Kreaturen darstellen. Dazu gehören Einhörner, Drachen und diverse Dämonen. Als Instrument der Macht dienen unter anderem Sinfluten, Erdbeben und Orkane.

Bei den Kämpfen wechselt die Kamera von der hexagonalen Landkarte in eine 3D-Ansicht.

Release – Juni

PLAYSTATION2

F1 Career Challenge (EA)
Freestyle MetalX (Midway)
Mace Griffin: Bounty Hunter (Sierra)
RTX Red Rock (LucasArts)
Space Channel 5 (SEGA)
Summer Heat Beach Volleyball (Acclaim)
Wakeboarding Unleashed (Activision)
SX Superstar (Acclaim)
Arc the Lad: Twilight of the Spirits (SCEA)
Street Racing Syndicate (3DO)

NEWS-MIX

FRONT MISSION ONLINE
FÜR PS2?!

Square Enix hat sich in den USA den Namen Front Mission als geschützte Marke eintragen lassen – das war bereits Ende 2002. Es soll sich um ein Strategie-Spiel mit Online-Anbindung handeln. Zählt man eins und eins zusammen, macht das überaus Sinn. Denn: In Front Mission 3 für PSone aus dem Jahre 1999 war eine Pseudo-Online-Anbindung ein Hauptbestandteil des Spiels. Hier erhielt man wichtige Informationen, andere Bauteile und Waffen für den Mech usw...

RESIDENT-EVIL-ERFINDER SHINJI
MIKAMI DEGRADIERT?

Angeblich soll Shinji Mikami bei Capcom nicht mehr das Production Studio 4 leiten. Der Schöpfer der Resident-Evil-, Dino-Crisis- und Devil-May-Cry-Serie soll wieder als Producer arbeiten. Hierfür gibt es zwei Thesen: Mikami möchte wieder direkt auf neue Entwicklungen Einfluss nehmen. Es macht aber auch das Gerücht die Runde, dass der Japaner den Führungsposten abgeben musste, da die letzten Projekte, wie etwa Resident Evil und Resident Evil 0 und P.N. 03 (alles GameCube) deutlich unter den Verkaufserwartungen blieben.

DARK CLOUD 3 IN
ENTWICKLUNG

Im Juni erscheint Dark Chronicle, der zweite Teil von Dark Cloud (PS2, ab 2000), in Deutschland. Wie jetzt Akihiro Hino, Level-Designer vom japanischen Entwickler Level 5 bekannt gab, befindet sich seit kurzem bereits ein Nachfolger in der Entwicklung. Dark Cloud 3 – so der Arbeitstitel – soll in der Handhabung einfacher ausfallen. Obwohl die Story sehr düster ausfallen wird, soll sie ohne große Umschweife auf den Punkt kommen.

INFOGRAMES HEISST ATARI

Aus Branchengeflüster ist Realität geworden. Der französische Entwickler und Publisher Infogrames (Driver-Reihe und V-Rally-Reihe, Enter the Matrix, Stuntman usw...) hat sich in Atari umbenannt. Am 27. Juni 1972 gründete Nolan Bushnell (Pong) zusammen mit Ted Dabney offiziell die Firma Atari. Ende 2000 haben die Franzosen für rund 100 Millionen US-Dollar (ca. 50 Mio. Euro) Hasbro Interactive aufgekauft.

Im Paket war auch die Atari-Lizenz enthalten.

IN & OUT

IN

- Fleißige play-Praktikanten
- play-Stammtisch
- Winning Eleven 6 Final Evolution
- Tapetenwechsel
- Vietcong (PC)

OUT

- Heikos Hofordnung
- Chrysler-Voyager-Ersatzteile
- Enge Lufthansa-Holzklasse
- Querpässe vor dem Strafraum
- Augenthalers Rausschmiss beim FCN



TROUBLE UM DEN BEGRIFF „SHOCK AND AWE“

Das Schlagwort für die US-Strategie im Irakkrieg sorgt für einigen Wirbel: Vorschnell hat sich Sony Computer Entertainment America den Ausdruck beim United States Patent and Trademark Office markenrechtlich sichern lassen. Geplant war angeblich ein Online-Game. Auf Drängen der japanischen Konzernzentrale, machte man den Schutzmarken-Eintrag jedoch binnen weniger Tage wieder rückgängig. Rund zwei Wochen später hat sich nun US-Entwickler Midway die „Shock and Awe“-Namensrechte reserviert.



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
Def Jam Vendetta	83%	—	—	—	—
SOCOM: U.S. Navy SEALs	80%	—	—	—	—
Guilty Gear X2	84%	81%	85%	—	82%
Downtown Run	43%	68%	66%	51%	—
NBA Street Vol. 2	89%	86%	88%	85%	86%
All-Star Baseball 2004	80%	75%	74%	—	—
Midnight Club II	85%	82%	88%	82%	80%
Rygar: The legendary Adventure	82%	82%	83%	81%	75%
Enter the Matrix	71%	75%	—	—	—
Shinobi	76%	—	78%	76%	73%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	82%	73%	66%	67%	78%
Silent Hill 3	91%	90%	90%	88%	90%
Kings Field IV	9%	27%	53%	63%	45%

THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

"...der Actionknaller des Jahres..."

ComputerBILD Spiele 01/03

ENTER THE MATRIX™

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

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie
Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere



15. MAI 2003



PlayStation 2



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.

™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(003)

CREATIVE

HARDWARE-NEWS 06/03

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.

Schwergewichts-Eintänzer

Logic 3 bringt eine gewaltige Metall-Tanzmatte auf den Markt, bei deren Anblick Bemani-Fans feuchte Augen und schwitzige Füße bekommen. Mit einem Gewicht von 16 kg bringt das Teil bedeutend mehr Pfunde auf die Waage, als eine PlayStation2. Die robuste Heim-Tanzfläche muss zunächst zusammengeschraubt werden. Stabile Metallscharniere und Klammern halten die neun Felder bombenfest zusammen. Auf der Unter-

seite sorgen gleich 60 Gummifüße für sicheren Halt auf allen Böden. Der Clou: Beim Abtanzen leuchten die Felder farbig auf und sorgen für eine coole Disco-Atmosphäre. Der Internet-Shop Amazon plant, das Monsterteil in Deutschland exklusiv zu vertreiben. Allerdings liegt der Preis für das edle Stück bei happigen 179 Euro, dafür ist es aber auch eine Anschaffung fürs Leben!

Produkt	Metall-Tanzmatte für PSone und PS2
Hersteller	Logic 3
Bezugsquelle	Amazon
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 179
Wertung	★★★★



Controller mit Grip

Von Joytech haben wir den Advanced Controller für PlayStation2 getestet. Das schwarze Pad liegt gut in der Hand. Das Button- und Tasten-Layout ist mit dem eines DualShock2-Controllers identisch. Die Analog-Sticks wie auch die Rückseite des Advanced Controllers sind gummiert und bieten einen sehr guten Grip. Ausrutscher gehören damit der Vergan-

genheit an. Die Analog-Sticks sind leichtgängig und über die analog abgefragten Buttons kann man die Eingabebefehle gut dosieren. Die Schultertasten lassen sich ebenfalls bequem erreichen. Lediglich die Genauigkeit des D-Pads lässt zu wünschen übrig. An der

Verarbeitung gibt es grundsätzlich nichts zu bemängeln, allerdings wirkt der Controller insgesamt ein wenig billig.

Produkt	Controller für PSone und PS2
Hersteller	Joytech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 17,99
Wertung	★★★★

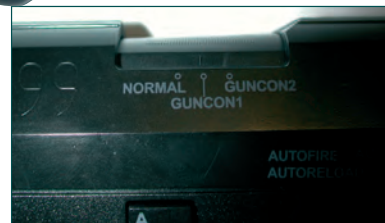


Ballermann, die Erste

Von BigBen gibt es Lightgun-Nachschub zu vermelden. Die Walther P99 mit Virtual Pointer ist 1:1 einer echten P99 nachempfunden. Die zu GunCon-1- und 2-Spielen kompatible Pistole ist leicht und liegt gut in der Hand. Am Schaft befindet sich ein kleiner Nippel, der als D-Pad dient. Trotz der Größe funktioniert die Navigation durch Menüs oder die Steuerung von Spiel-Charakteren gut. Ein Hebel dient als Start- und Select-Taste. Am Patronen-Auswurf

wird per Schieberegler der gewünschte Gun-Modus (GunCon 1, 2 oder normal) gewählt. Die A- und B-Tasten sind seitlich angebracht. Die C-Taste befindet sich unten am Griff. Alles in allem eine gute Lightgun, die zudem schick aussieht.

Produkt	Lightgun für PSone und PS2
Hersteller	BigBen
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 45
Wertung	★★★★



Ballerman, die Zweite

Die wuchtige Colt Python 357 Magnum kommt ebenfalls von BigBen und sieht dank Lizenz von Waffen-Hersteller Colt dem Vorbild täuschend ähnlich.

Auch die Magnum ist mit GunCon-1- und 2-Spielen kompatibel. Auf den Virtual Pointer der Walther P99 muss man allerdings verzichten. Als D-Pad fungiert wieder ein kleiner Nippel am Griff der Lightgun. Der Schlagbolzen dient als C-Taste. Alle übrigen Buttons hat man, gut erreichbar, auf der linken und rechten Seite des Revolvers angebracht. Die Verarbeitung fällt nicht so solide aus,

wie bei der Walther. Abzug und Schlagbolzen machen einen wackeligen Eindruck. Wer sich schon immer mal wie Clint Eastwood fühlen wollte, findet mit der Python jedoch genau den richtigen Schießprügel.



Produkt	Lightgun für PSone und PS2
Hersteller	BigBen
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 30
Wertung	★★★

Fernbedienungs-Winzing

Wer die DVD-Player-Funktionen der PlayStation2 nur selten nutzt, aber trotzdem eine günstige Fernbedienung sucht, findet vielleicht Gefallen an dem Infrarot-Winzing von Joytech. Das Teil ist kleiner als eine Scheckkarte und kommt komplett mit einem Empfänger-Teil, das in den Controller-Port der PS2 gesteckt wird, und einer Gebrauchsanweisung. Auf der Fernbedienung sind allerdings nur die nötigsten Funktionen untergebracht. Positiv: Am Empfänger lässt sich ein Controller durchschleifen, lästiges Umste-

cken entfällt dadurch. Wichtig: Wer die kleine Fernbedienung nicht verlieren will, der steckt sie kurzerhand in einen freien Memory-Card-Slot des Magic-Gates. Spielstände lassen sich jedoch nicht abspeichern auf dem Mini-Sender.



Produkt	Fernbedienung für PS2
Hersteller	Joytech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 12
Wertung	★★★

Fan-Pad

Das analoge Splinter-Cell-Gamepad von Thrustmaster richtet sich an Fans von Ubi Softs erfolgreichem Agenten-Spiel. Der Controller ist schwarz und mit Splinter-Cell-Designs bedruckt. Alle Buttons und die Analog-Sticks sind giftgrün und aus einem fluoreszierenden Material. Hält man das Pad unter eine Lampe, leuchten die Bedienelemente eine zeitlang im Dunkeln nach. Das macht zwar keinen Sinn, sieht aber schick aus. Leider hat man den Korpus des Controllers zum Schutz der Motive mit einer glatten Schicht versiegelt. Das macht das Gerät bei Dauereinsatz glatt wie Schmierseife. Ansonsten ist das Analog-Gamepad von Thrustmaster aber gut verarbeitet und liegt angenehm in

der Hand. Auch das D-Pad verarbeitet die Steuerbefehle präzise. Wer nicht genug von Splinter Cell und Sam Fisher bekommen kann, der holt es sich.



Produkt	Controller für PS2
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 15
Wertung	★★★

Hardware-Shorties

USB-Netzwerk-Adapter

GO-net ist ein USB-Netzwerk-Adapter, der es ermöglicht, die PlayStation2 z.B. an ein bestehendes Netzwerk oder direkt an ein DSL-Modem anzuschließen. Allerdings konnten wir damit weder die PAL-Version von SOCOM: U.S. Navy SEALs online spielen, noch die U.S.-Version von Amplitude. Ungeduldige sollten also auf jeden Fall den Online-Startschuss und den Verkaufsstart des Netzwerkadapters abwarten.

Günstige Restposten

Der Online-Shop von Thrustmaster (www.shop-thrustmaster.de) hat oft günstige Restposten im Angebot. Zum Beispiel den Thrustmaster Shock2 Ultra Analog Controller für 5 Euro oder den Guillemot Shock 2 Analog Controller für 4,90 Euro. Allerdings immer nur, solange der Vorrat reicht.



Mehr Speicherkapazität 1

Von Joytech gibt es ab Juni das Harder Drive 2. Das Gerät wird an den PC angeschlossen, um PS2-Memory-Card-Spielstände auf den PC auszulagern. Damit wird Platz auf der Memory Card frei und wer seine Spielstände gerne mit Kumpels austauschen will, der kann sie auch per E-Mail verschicken.



Mehr Speicherkapazität 2

Joytech bietet jetzt auch eine Memory-Card-Erweiterung an, mit der ihr die Speicherkapazität einer Original-Sony-Memory-Card (oder kompatible) um 16 MB erhöht.



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

PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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

Evolutionstheorie



Hi Ihrs.

Ich hab' mir vor einiger Zeit Contra: Shattered Soldier gekauft, das frühere „Probotector“ und war hellauf begeistert, diesen Klassiker mal wieder spielen zu können. Ich meine... solch ein einfaches Spielprinzip, das einen derart fesselt und begeistert, wo gib't denn sowas heutzutage noch in der Videospiele-Welt? Heute gib't nur noch Action Adventures, Trendsportspiele, Spionage Games, Jump'n Runs und Rennspiele. Okay, das sind ne Menge Genres, doch auf Dauer? Es kommt doch nix Neues mehr raus, nur noch Varianten der angesprochenen Kategorien, aber nichts wirklich Neues. Ein Game, das mal wieder als innovativ angesehen werden kann, ist Jurassic Park: Operation Genesis, aber auch dieses Spiel ist nur eine von vielen Wirtschaftssimulationen. Alles läuft wohl auf immer komplexere, schwierigere und kompliziertere Spiele hinaus, aber ich frage mich, wo da der Spielspaß bleibt? Ich hab mir letztes mal Splinter Cell angeschaut und wurde regelrecht abgeschreckt von der Komplexität und Kompliziertheit dieses Spiels. Es wird alles reingepackt, was man reinpacken kann, aber ist weniger nicht meistens mehr? Oder auch The

Getaway, es wurde so viel dran gekackert, alles so realistisch, toll und schön gemacht, aber dennoch völlig verkorkst. Wo ist der Spielspaß? Der Wettstreit um das immer komplexere, realistischere und komplizierteste Spiel ist fast schon erschreckend, da könnte man doch gleich die PS2 abschalten und ne Gotcha-Tour starten, das käme doch fast aufs selbe raus. JP - Operation Genesis hat ein einfaches Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß, genau wie GTA, oder eben das eingangs erwähnte Contra: Shattered Soldier.

Es gibt noch viele, viele alte Spiele für den Sega Mega Drive, den NES, SNES usw. die man ruhig mal neu covern könnte, da bei diesen Spielen das (in meinen Augen) Wichtigste bewahrt wurde: Der Spaß. Es wurden keine großen Ansprüche gestellt, nein, sie machten einfach nur Laune. Heutzutage findet man echte Perlen der Innovation nur noch sehr selten, ein Beispiel dafür wäre The Movies, das ist doch mal wirklich was Neues – sofern es nicht verkorkst wird.

Ich hoffe, dass ihr versteht, worauf ich hinaus wollte, wäre schade, wenn nicht.

Zum Schluss noch eine Frage: Ich hab' vor einigen Jahren in Spanien an 'nem Automaten ein Beat'em Up gespielt, das Cadillacs & Dinosaurs hieß, wovon es auch eine TV-Serie gab. Mir gefiel dieses Game richtig gut, hab' es allerdings dann nirgends gefunden und möchte ganz gern wissen, ob es irgendwie für 'ne Konsole umgesetzt wurde. Da fällt mir auch noch ein, dass es dieses Genre gar nicht mehr gibt, also Beat'em Ups wie Streets of Rage, Final Fight, Fight of

Fury, oder auch Fighting Force. Woran liegt das? Keine Nachfrage mehr? Oder wurden sie von den Action Adventures ect. gefressen? Ich persönlich vermisse diese Art von Spielen sehr. *seufz*

Na ja, wie auch immer, ich wünsch euch alles Gute.

Mit freundlichen Grüßen

Erik Euler, E-Mail



Es ist nicht schön, es macht keinen Spaß, aber wir müssen es dir sagen: Die guten, alten Zeiten sind vorbei! Klar wäre es super, wenn die Spiele noch so wie früher wären, aber mal ehrlich: Wer, außer vielleicht die alteingesessenen Zocker, würden sich damit noch zufrieden geben? Für die gibt es übrigens die Remakes und glaube nicht, dass Contra: Shattered Soldier das Letzte war. Die Spielergemeinde ist größer geworden und die Genres haben sich weiterentwickelt. Einige Entwickler schaffen es übrigens trotz Polygonen und Bump-Mapping, das Flair von damals zu versprühen.... Nintendo beispielsweise.

Du schimpfst über fehlende Innovationen? Erinnere dich mal an Tomb Raider. Gott, wie groß war der Hype, als Lara zum ersten Mal über den Bildschirm hüpfte. Verständlich, schließlich wurde ein neues Genre geboren, so etwas gab es vorher noch nicht. Die Entwickler wissen ganz genau, dass sie Spieler nicht mehr mit altbackenen Ideen hinterm Ofen hervorlocken können. So ziemlich jeder Titel weist irgendwelche neuen, interessanten Features auf, auch wenn das Grundgerüst sich stets ähnelt. Das muss auch so sein. Konsolenspieler, und ganz beson-



ders Gelegenheitszocker, brauchen feste Strukturen und ein simples Gameplay: Splinter Cell ist nicht halb so kompliziert, wie du vielleicht glaubst. Es gibt viele traurige Beispiele, wo interessante Titel gnadenlos untergingen: zu abgedreht, zu komplex, zu ungewöhnlich. Messiah und Warzone 2100 sind nur zwei Opfer.

Zum Schluss noch eine Antwort: Cadillacs & Dinosaurs (1993) war ein Coin-Op von Capcom. Es gab zwar das Spiel Cadillacs & Dinosaurs: The Second Cataclysm (1994) für das SEGA CD, dabei handelte es sich aber nicht um eine Automatenumsetzung. Ein kleiner Tipp: Versuch es mal mit einem Emulator.

Koffeinfrei



Jetzt ist das Maß voll. Es ist ja wirklich allerhand, was sich rechtschaffene, und dadurch wirtschaftsfördernde, PlayStation-Originalsoftware-Gamer von Abschaum wie Coke gefallen lassen müssen (eh, bisch du blöde, 60 Euro für'n Spiel auszugeben, brenns dir doch). Dies mit einer solchen selbstgefälligen Art – dass es einem die Zähne so in den Rachen biegt, dass man mit ihnen auf dem Arsch Klavier spielen könnte – in der Öffentlichkeit auszuleben ist ein Schlag ins Gesicht für jeden Videospiel-Puristen.

Dann aber auch noch so derb-dreiste Fragen zu stellen (Was sich PalBake – kann ma des esse?), die sich beim Nachfragen bei Freunden oder im Forum beantworten, und damit Platz denen wegnehmen, die anstelle dieses Mülls wirklich was zu sagen hätten, ist ja wohl die Krönung aller Dreistigkeit. Komm doch mal zu uns, wir s.i.d.'s haben ne Vorliebe für solche Typen.

Seht ihr, das sind genau die scheiß Trend-Zocker, die ich schon damals ansprach (Ausgabe 01/03).

Auf User wie Coke kann die Community getrost verzichten
s.i.d. 2.3, Nibelheim



Lieber s.i.d. 2.3, zum Thema Coke: Uns ist schon klar, dass dieses Bürschchen nicht alle Latten auf dem Zaun hat und sich einfach nur wichtig machen möchte. Auch wenn er behauptet, er leihe sich unser Magazin von seinem Freund, sieht die Realität solcher Typen ganz anders aus. Wer Monat für Monat mit einem Arschtritt aus dem Kiosk fliegt, weil er Zeitun-

gen nur liest und nie kauft, der ist sicherlich angepisst. Weil er dem starken Kioskbesitzer nichts entgegenzusetzen hat, bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich hinter einem Nicknamen zu verstecken und E-Mails zu schreiben. Was dann dabei rauskommt, haben wir ja letzte Ausgabe gesehen.

Nun zu deiner Frage, warum wir solch einen provokativen Müll abdrucken und ob seine Frage ernst gemeint oder nur ein Vorwand war, um ins Heft zu kommen: Du weißt doch, dass wir immer an das Gute im Menschen glauben. Egal ob Wichtigtuer oder Großmaul. Du solltest dich über solche Typen einfach gar nicht aufregen. Damit haben wir vor Jahren aufgehört.

Bitte nicht nachmachen!



Hi liebes play-Team, ihr macht euren Job wirklich gut, was man leider von Sony nicht sagen kann. Seit zwei Jahren versprechen sie das Blaue vom Himmel runter mit ihren Online-Plänen und jetzt auch noch mit ihrem Breitbandtest:

Ich darf mir alles selber kaufen, statt es von Sony gestellt zu bekommen, denn es ist ja ihre Arbeit. Dafür muss ich dann noch eine Kreditkarte haben (hallo! Wir sind hier nicht in Amerika).

Meine Meinung zu der ganzen Sache: Sony denkt nur noch an das Geld: PAL-Balken, schlechte Umsetzungen, keine Goodies (wenn, muss alles importiert werden), viele Spiele kommen erst gar nicht nach Europa, weil sie nicht den Gewinn bringen. Boah, das kotzt mich so an. SEGA hat auch Spiele nach Europa gebracht, obwohl klar war, dass sie sich schlecht verkaufen. Aber dafür war SEGA auch bei seinen Fans beliebt. Ich hab früher auch zu Sony gehalten, aber nun ist Schluss. Wenn sich Sony bei der PS3 nicht von Anfang an Mühe gibt, wechsle ich die Front.

mfg

domenico, E-Mail

P.S.: SEGA4ever



Du hast Recht, die Realisierung des Online-Programms hat sehr lange gedauert. Aber Sony den Schwarzen Peter zuzuschieben, weil man sich das Online-Kit kaufen muss, ist etwas abwegig. Schließlich will man online zocken und

GIB DIR DIE KANTE!

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

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

oder via Elektropost:
kante@playplaystation.com

Hallo, Dr. Kante

Ich habe ein Problem. Ein etwa 53 cm großes Problem. Denn: Meine neuen Nachbarn haben ein Kind bekommen und seitdem ist es mit meiner Ruhe vorbei! Dieses schreiende, mich quälende Etwas raubt mir den letzten Nerv. Ich komm nicht mehr zum Schlafen und mit der Konzentration ist es auch vorbei. Ich hab ja prinzipiell nichts gegen Kinder – nichts Wirk-sames zumindest. Meine Frage ist nun, ob es vielleicht legale Beruhigungsmittel für mich gibt (oder für das Kind?). Oder hast du noch einen anderen Tipp? Kann ich die Eltern nicht dazu zwingen, ihr Kind ruhig zu stellen (bei Hunden geht das doch auch)? Ich bin inzwischen bereit, (fast) alles zu tun, damit ich wieder meine Ruhe habe.

Mit entnervten Grüßen

Frank

tach frank,

tja, mitte bälgel ist dat imma so eine sache. mach abba nich den fehler und pump den tünnes mit arznei voll. sollz ma sehn, wie schnell der immun gegen dat zeuch is. wennze pech haz, dann wird der dadurch dann hyperaktiv – dann is ende im gelände. also lass die finger vonne pillen. ich sach, dreh die mukke auf biz zum anschlag. dann kannze zwar auch nich pennen, haz abba spass inne backen.

in diesem sinne

kante,
shifttaste im arsch



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: !!!!!MGS3 VIDEO!!!!

Autor: HaschiMoto

Die Videos zu Metal Gear 3 stehen bereit. Have fun. Muss jetzt gucken gehen.

Re: !!!!!MGS3 Video!!!! – RichyGuitar

atemstillstand...mann mein traum wird wahr, snake nicht mehr in kühlen mechanischen gebäuden, sondern draußen in der natur! also die ersten bilder fand ich jetzt schon hammergeil! und, wie sollte es auch anders sein, habe ich als das theme laut ertönte, eine gänsehaut bekommen! hideo kojima ist ein gott! ahhhhhh götter, gebt mir dieses spiel...ich glaube ich spiele jetzt nochma mgs2 auf hard durch, nba street2 kann warten! :)

P.S.: mhmhhh, lecker schlange! trotzdem sollte der untertitel geändert werden!

Re: !!!!!MGS3 Video!!!! – XiaoX

Wie die anderen schon bereits sagten, scheint ein neues Rambo-game zu werden.

Re: !!!!!MGS3 Video!!!! – half_baked222

freu dich mal nich zu früh, vielleicht ist die scene ja nur ein kurzer prolog und man spielt 90% auf einem tanker :)

Solid Snake als neuer Rambo? – Farman

ich bin ja aus allen Wolken gefallen als ich die Überschrift las. Videos von MGS3 vor der E3? Um einen Fake handelt es sich wohl nicht, dafür siehts viel zu gut aus. Also können wir schon ungefähr raten, in welche Richtung das neue MGS gehen wird. Und es scheint wohl sehr viel frischen Wind in die Serie zu bringen, russische Wälder zu durchforsten, Tiere abzuknallen und einen auf Rambo zu machen. Doch das wird dem einzigartigen Stil der Serie meiner Meinung nach nicht gerecht. Es stimmt zwar, dass man einer Serie immer innovative, neue Ideen verleihen sollte, und es sieht so aus, als ob das dritte MGS seinem Vorgänger stilistisch nicht mehr so ähnelt, wie das zweite.

Aber meint ihr, es wird in die richtige Richtung weiterentwickelt? Das Gezeigte ist zwar noch nicht aussagekräftig genug, um schon solche Urteile zu fällen, doch das, was ich sah, hat mich ehrlich gesagt ein klein wenig ernüchtert.

Re: Solid Snake als neuer Rambo? – half_baked222

ach quatsch, der hideo kojima wird sicher noch nicht zum jetzigen zeitpunkt etwas an information preisgeben, was letztendlich großer bestandteil des spiels sein wird. ich begrüße ebenfalls die innovation und hoffe aber genauso stark, dass nicht zu viel action in den urwald verlagert wird. jedenfalls ein spannender gedanke, dass snake nicht in irgendeiner festung eingesperrt ist, sondern einfach ohne mauern irgendwo lang schleicht :)

muss daher auch dafür bezahlen. Als Dankeschön schenkt Sony übrigens allen Testern eine Originalversion von SOCOM: U.S. Navy SEALs. Das Problem, dass nur PS2-Besitzer mit Kreditkarte an den Tests teilnehmen können, ist schnell erklärt: Das Starterset war nur über den Sony-Online-Shop erhältlich, und dort konnte man schlichtweg nur mit Kreditkarte bezahlen. Keine elegante Lösung, aber sobald man offiziell mit der PS2 online gehen kann, wird man die Kits überall kaufen können.

Klar hat SEGA alle Spiele gebracht, dank 60Hz-Modus gab es auch keine PAL-Probleme. Aber SEGA hat sich aus dem Hardware-Sektor zurückgezogen, entwickelt für alle Plattformen Software. Mit SEGA geht es finanziell bergab, man steht kurz davor, mit einer anderen Firma zu fusionieren. Sony kalkuliert schlichtweg alles genau durch, das ist schließlich ein Business wie jedes andere auch. Das soll keine Entschuldigung sein für schlechte Anpassungen und dergleichen. Aber wer zur Hölle braucht Pachinko-Spiele? Die interessanten Games gibts auch in Deutschland bzw. im europäischen Ausland – inzwischen auch mit einer ordentlichen PAL-Anpassung... Und notfalls wartet noch immer der freundliche Import-Händler deines Vertrauens auf einen Anruf!

Wissbegieriger Sammler



Hallo play, eigentlich wollte ich euch nur fragen, ob ihr neben Zeichnungen auch kleine und liebevoll zusammengetragene Spielesammlungen abdruckt. Lange Rede, kurzer Sinn: Hiermit schicke ich euch meine Sammlung und hoffe, dass sie gezeigt wird (auch wenn nicht alles PlayStation ist :) - Info: 1107 Spiele sind es insgesamt; Stand: 08.05.2003).

Außerdem wollte ich noch etwas zu eurem aktuellen Heft 05/2003 loswerden. Die hat mir ausgesprochen gut gefallen, speziell Silent Hill 3 (Heft +



DVD). Damit habt ihr wirklich Lust auf Mehr gemacht im Gegensatz zur Konkurrenz. Allgemein – TOP!!

Auch hattet ihr in letzter Zeit so einige Interviews von CAPCOM (für mich als größten Resident-Evil-Fan natürlich sehr schön). Z.B. Noritaka Funamizu zu Resident Evil Online, auch das war toll. Und ich wollte deshalb fragen, ob ihr bei CAPCOM oder speziell Shinji Mikami nachhaken könntet, was vor kurzem mit Production Studio 4 passiert ist und wie es mit ihm weitergeht?!

Das war's auch schon,

Gruß, Carsten Wald



Na klar drucken wir solch reichhaltige Sammlungen ab. Da hast du ja in den Jahren 'ne ganze Menge an Schätzen gehortet. Hoffentlich sind das auch alles Originale auf dem Bild. Unser Respekt ist dir sicher!

Was mit dem Production Studio 4 passiert ist? Das ist eigentlich ganz einfach: Shinji Mikami wurde abgesägt. Klingt nicht besonders schön, trifft den Nagel aber wohl am ehesten auf den Kopf. Angeblich hat er seinen Posten als Chef des Production 4 Studios ja freiwillig aufgegeben, um aktiver an den Projekten mitarbeiten zu können – bei Resident Evil Outbreak fungierte er lediglich als Berater. Offensichtlich hat Capcom den Resident-Evil-Vater wegen der schlechten Wertungen und Abverkäufe von Spielen wie Resident Evil 0 oder P.N. 03 (beides GameCube) degradiert. Aber keine Angst, er arbeitet noch bei Capcom bzw. für das Production Studio 4, allerdings lediglich als Producer... so schnell kann es gehen.

Vorwärts Marsch!



Hallo play-Team, Kompliment für euer tolles Heft und die gute Arbeit, die ihr jeden Monat leistet. Mit der beiliegenden DVD ist die play noch viel besser geworden. Gefällt mir sehr gut.

Nun mein Anliegen: PlayStation zocken ist ja an sich eine schöne Sache und es gibt schon viele tolle Spiele für die PS2. Was ich allerdings schmerzlich vermisse, sind die vielen tollen Strategiespiele bzw. Simulationen, wie man sie vom PC her kennt. Die kann man bei der PS2 an einer Hand abzählen, leider.

Auch die i.Link-Funktion wird leider viel zu wenig von den Herstellern unterstützt. Warum ist das so? Wird sich dies möglicherweise mit der PS3 än-

dern? Was ist mit dem Strategiespiel „Risk Next Gen“ von Infogrames? Vor langer Zeit angekündigt, nie wieder was davon gehört.

Nun noch eine Frage zum großen Thema Online-Games. Was ist, wenn man sich das nicht leisten kann? Kann man die Online-Spiele dann wenigstens per i.Link mit- oder gegeneinander spielen? So, das wars für heute

Viele Grüße

Michael Repin, Duisburg



Dass es kaum Strategiespiele bzw. Simulationen auf der PlayStation2, oder sagen wir lieber: auf jeder Konsole gibt, hat einen guten Grund: Der Durchschnittskonsolenspieler zockt lieber Renn- und Sports Spiele sowie alles, was mit Action zu tun hat. Deshalb gibt es für Konsolen kaum Strategiespiele. Auf dem PC ist es dagegen umgekehrt.

Aber Kopf hoch, es gibt ein paar sehr interessante Strategiespiele für PS2 und in Zukunft werden auch noch ein paar weitere kommen. Gladius von LucasArts ist zwar kein klassischer Vertreter des vernachlässigten Genres, dennoch verlangt es dem Spieler taktisches Feingefühl ab. Aliens vs. Predator: Extinction ist ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem die berühmten Filmmonster gegeneinander antreten. Und mit etwas Glück wird sich THQ ein Herz nehmen und das Flotten-Spektakel Pacific Theater of War VI veröffentlichen.

Was dein i.Link-Problem angeht, so haben wir eine schlechte Nachricht: Sony hat bei der neuen PS2-Baureihe aus Kostengründen den i.Link-Port wegrationalisiert. Ergo: keine i.Link-Games mehr. Schade, aber logisch: Für die Spieleentwickler ist die Zukunft online. Und die denken in erster Linie global. Ein Land wie Deutschland, wo online spielen richtig teuer ist, interessiert nicht.

(Sub)kulturelles Missverständnis



Hi play, vor einigen Tagen wurde auf verschiedenen Konsolen-Seiten im Netz die Verkaufszahlen der PS2, PSone und deren Software für das Jahr 2001 bekannt gegeben.

Auf Platz 1 waren die Amerikaner, was mich nicht weiter störte, aber als ich dann sah, dass Japan mit fast der Hälfte hinter Europa lag – sowohl hardware- als auch software-mäßig – wurde

ich etwas sauer.

Obwohl Japan auf dem letzten Platz war, bekamen und bekommen sie weiterhin das Beste vom Besten: PlayStation2 in echt schönen Farben als Sondermodelle, massenweise Spiele, die wir hier nie zu Gesicht bekommen werden, öfter mal geile Special-Editions der Spiele mit echt coolem Inhalt, Geschenke, wenn man ein Produkt vorbestellt und frühere Erscheinungstermine um Wochen wenn nicht sogar Monate. Nicht, dass ich was gegen Japan und Japaner hätte oder es denen nicht gönne. Könnten die Entwickler oder Publisher, wer auch immer, nicht mal so etwas wie Gleichberechtigung auf der Welt walten lassen und uns auch mal was abgeben?

Hoffentlich ändert sich das bald. Kleiner Lichtblick sind die Spiele SH 2 und ZOE2, die entweder früher oder verbessert nach Europa kamen bzw. kommen.

Schöne Grüße

Alexandru Matei, E-Mail



Japan mag „nur“ an dritter Stelle der Verkaufsrangliste liegen, aber du vergisst da etwas ganz Wichtiges: Japan hat gerade einmal 127 Millionen Einwohner. Im Vergleich: Nordamerika hat schlappe 311 Millionen und Europa 727 Millionen Einwohner. Dass Japan da nicht so gut abschneidet, ist nachvollziehbar.

Wir ärgern uns auch ständig, wenn wir hören, was es in Japan für schöne Sammlerstücke gibt, teilweise sogar als Geschenk für Vorbesteller. In Japan ticken die Uhren aber nun mal anders. Elektronische Unterhaltungsmedien sind dort ein fester Bestandteil der Kultur, da kann man nichts machen. Für Japaner ist es nichts Außergewöhnliches, sich eine Konsole zu kaufen. Das zeigen auch die Zahlen. Pro Woche geht die PS2 im Land der aufgehenden Sonne rund 50.000 Mal über die Ladentische. Dementsprechend hart kämpfen auch die Hersteller um die Gunst der Spieler, das geht schon bei der Software los. Da gibt es halt mal farbige PS2s (die es bei uns übrigens auch gab), Resident-Evil-Aktenkoffer und limitierte Controller.

In Deutschland gibt es andere Kulturgüter, die gehegt und gepflegt werden. Geh' doch einfach mal in den Getränkemarkt. Jeder Bierhersteller lockt mit anderen Werbemitteln. Hier gibt es ein Weißbierglas, dort einen Plastik-LKW. Andere Länder, andere Sitten...

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 Industrie-Größen plaudern.



PLAY-TEAM

Wir verraten euch alles, unsere Vorlieben und Abneigungen, welches Spiel wir derzeit zocken und welche Musik-CDs und DVDs daheim heiß laufen.



CHARTS

Was wird in Japan und Amerika gespielt? Welche Games werden in der Redaktion gespielt und welche Titel wandern in Deutschland am häufigsten über den Ladentisch?



TERMINE

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

PLAYSTATION 2

DEF JAM VENDETTA

ELECTRONIC ARTS



Def Jam Vendetta macht einfach nur Laune. Auf lange Sicht wird es Einzelspielern zwar etwas langweilig, aber bei Matches mit bis zu vier Freunden bleibt der Spaß. Die Grafik und die Animationen der Wrestler sind sehr gut gelungen. Eine stabile Framerate begleitet dabei den kompletten Spielablauf.

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

ELECTRONIC ARTS



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

DRAGONS LAIR 3D

UBI SOFT



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

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.



JUNI 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CHOP LIFTER: CRISIS SHIELD	THQ	Action	Mitte Juni
CLOCK TOWER 3	Capcom	Action-Adventure	27. Juni
DARK CHRONICLE	SCEE	Action-Adventure	Juni
DEF JAM VENDETTA	EA	Beat'em Up	20. Juni
DIE HARD VENDETTA	Vivendi	Action-Adventure	20. Juni
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	Action	Mitte Juni
DYNASTY WARRIORS 4	THQ	Action	Mitte Juni
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Action	Mitte Juni
F1 CAREER CHALLENGE	EA	Rennspiel	27. Juni
FREESTYLE METALX	Konami	Rennspiel	Juni
FUTURAMA	Take2	Action-Adventure	Juni
GESPRENGTE KETTEN	Take2	Action-Adventure	Juni
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	EA	Action-Adventure	Juni
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	Capcom	Lightgun-Shooter	20. Juni
RTX RED ROCK	EA	Action-Adventure	Juni
SOCOM: U.S. NAVY SEALs	SCEE	Shooter	11. Juni
SPEED KINGS	Acclaim	Rennspiel	06. Juni
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer / Shooter	20. Juni
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	Acclaim	Sportspiel	27. Juni
SX SUPERSTAR	Acclaim	Rennspiel	27. Juni
TENNIS MASTERS SERIES	Vivendi	Sportspiel	16. Juni
THE HULK	Vivendi	Action-Adventure	13. Juni
TRIBES AERIAL ASSAULT	Vivendi	Action	27. Juni
TWISTED METAL BLACK: ONLINE	SCEE	Car-Combat	25. Juni
WAKEBOARDING UNLEASHED: FEATURING SHAUN MURRAY	Activision	Funsport	05. Juni
JULI 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
EYE TOY	SCEE	Partyspiel	Juli
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	Vivendi	Action	18. Juli
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	10. Juli
DREI ENGEL FÜR CHARLIE: VOLLE POWER	Ubi Soft	Action-Adventure	17. Juli
FERKELS GROSSES ABENTEUER	Take2	Action-Adventure	Juli
3. - 4. QUARTAL 2003			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
AKTE X: RESIST OR SERVE	Vivendi	Survival-Horror	3. Quartal
ALIAS	Acclaim	Action-Adventure	November
ALTER ECHO	THQ	Action	September
AMPLITUDE	SCEE	Shooter	3. Quartal
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	Adventure	10. Oktober
BATMAN: RISE OF SIN TZU	Ubi Soft	Action-Adventure	November
BEHIND ENEMY LINES (Arbeitstitel)	Wanadoo	Survival-Game	4. Quartal
BEYOND GOOD & EVIL	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal
BLACK & BRUISED	Vivendi	Action	3. Quartal
BLOOD RAYNE	Vivendi	Action	2003
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	Rollenspiel	12. September
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	3. Quartal
CHAOS LEGION	Capcom	Action	2003
CELEBRITY DEATHMATCH	Take2	Beat 'em Up	2003

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
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
DESTRUCTION DERBY ARENA	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
DOG'S LIFE	SCEE	Genre-Mix	3. Quartal
FINDET NEMO	THQ	Adventure	Oktober
FORMEL EINS 2003	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	3. Quartal
FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY	EA	Action	26. September
FROGGER BEYOND	Konami	Plattform	2003
GHOSTHUNTER	SCEE	Adventure	3. Quartal
GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	Acclaim	Action-Adventure	4. Quartal
GREMLINS	Bigben Int.	Action	3. Quartal
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	Action	3. Quartal
ICE NINE	Konami	Action	August
INQUISITION	Wanadoo	Action-Adventure	tba.
INSPECTOR GADGET: MAD ROBOTS INVASION	Bigben Int.	Jump'n Run	3. Quartal
IRON STORM	Wanadoo	Action	4. Quartal
IRU: WHITE FEAR	Vivendi	Jump'n Run	3. Quartal
JAK2: RENEGADE	SCEE	Adventure	3. Quartal
JUDGE DREDD	Vivendi	Action	3. Quartal
LAMBORGHINI	Rage	Rennspiel	2003
LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	Action-Adventure	3. Quartal
LE TOUR DE FRANCE : CENTENARY EDITION	Konami	Rennspiel	2003
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
NBA JAM 2004	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ubi Soft	Action-Adventure	November
PRO BEACH SOCCER	Wanadoo	Sportspiel	3. Quartal
RAGING BLADES	Wanadoo	Action	27. August
RED DEAD REVOLVER	Capcom	Action	2003
REEL FISHING III	Ubi Soft	Angelspiel	04. September
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	3. Quartal
SCARY TALES	Wanadoo	Action	4. Quartal
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubi Soft	Denkspiel	18. September
SNIPER ELITE	Wanadoo	Action	4. Quartal
SPHINX	THQ	Action-Adventure	Oktober
SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD	THQ	Rennspiel	Mitte September
STARCRAFT: GHOST	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
STREET RACER	Wanadoo	Rennspiel	4. Quartal
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	tba.	November
THE HOBBIT	Vivendi	Action-Adventure	3. Quartal

PSone

2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ONE PIECE GRAND BATTLE	Infogrames	Action	12. Juni

PLAYSTATION 2

THE HULK

VIVENDI



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

BEYOND GOOD & EVIL

UBI SOFT



Grafisch macht Beyond Good & Evil einen sehr guten Eindruck. Neben dem witzigen Charakterdesign können besonders die Animationen der Heldin überzeugen. Aber nicht nur optisch kommt bei dem Titel Freude auf, auch die musikalische Untermalung und das Voice-Acting wissen zu gefallen und machen Lust auf mehr.

FINDET NEMO

THQ



Jedes Disney-Werk findet seinen Weg auf die PS2. In der Umsetzung des kommenden CGI-Movies spielt ihr den kompletten Film nach. Die Suche erstreckt sich über 15 Levels, wobei ihr im typischen Side-scroller-Stil durch Korallenbänke schwimmt, oder aus der Verfolgerperspektive einem anderen Fisch hinterherjagt.

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.

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

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

Welche Speicherstände sollen es sein?

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

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



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

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

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

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



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



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

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

the play-team

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

Sven Liebold • Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert:	Band of Brothers, Family Guy (Season 1)
Aus den Boxen dröhnt:	Converge, Turbonegro, Poison the Well
Die Konsole glüht bei:	Metroid Fusion, Vietcong, Silent Hill 3 (PS2)
Würde gerne morgen:	mein Auto aus der Werkstatt holen

Gunther Hruby • Tipps & Tricks



Im DVD-Player rotiert:	Akte X (Season 1-5)
Aus den Boxen dröhnt:	Saxon, Ozzy Osbourne, WASP
Die Konsole glüht bei:	DAO2, DAO3, Spiele, die man nicht beim Namen nennen darf
Würde gerne morgen:	Jugendschutzrecht mal realitätsnah gestalten!

Dirk Gemeinhardt • Stellvertretender Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert:	The Ring
Aus den Boxen dröhnt:	Gingerale
Die Konsole glüht bei:	Winning Eleven 6: Final Evolution
Würde gerne morgen:	noch länger Urlaub machen, Tennis spielen, ne neue Brücke bauen...

Frank Michaelis • Japan-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Animatrix
Aus den Boxen dröhnt:	Pretty Hate Machine (Nine Inch Nails)
Die Konsole glüht bei:	Silent Hill 3
Würde gerne morgen:	alle 28 unbezahlten Strafzettel wegen Falschparkens auf ebay versteigern.

Mark Liebold • Leitender Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Lost Highway, Band of Brothers
Aus den Boxen dröhnt:	Time in Malta, A Static Lulaby, Poison the Well
Die Konsole glüht bei:	Zelda (GBA & GC)
Würde gerne morgen:	... zur Ruhe kommen

Seth Kleinberg • USA-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	CSI (Season 1), Red Dragon, Catch me if you can
Aus den Boxen dröhnt:	Queens of the Stone Age, Matrix Reloaded Soundtrack
Die Konsole glüht bei:	Midnight Club II, Splinter Cell, Amplitude
Würde gerne morgen:	die Arbeit beiseite legen und in Japan Urlaub machen

Heiko Strobel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Star Trek: Deep Space Nine (Season 1), HP und die Kammer des Schreckens
Aus den Boxen dröhnt:	From Autumn to Ashes, Poison the Well, Ill Nino
Die Konsole glüht bei:	Zelda GC, Wakeboarding Unleashed PS2
Würde gerne morgen:	auf die Piste gehen und mitnehmen, was geht ...

Fränk Bogen • Art-Director



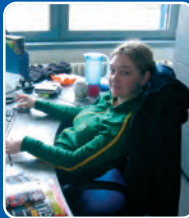
Im DVD-Player rotiert:	Der blutige Pfad Gottes, Hard Boiled
Aus den Boxen dröhnt:	Red Hot Chili Peppers, Rammstein, keine Ärzte!!!
Die Konsole glüht bei:	PES 2
Würde gerne morgen:	...mit Kreuz, Pistole, Wodka und meinen 2 irischen Brüdern Rache nehmen...

Marc Kirzeder • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Final Destination 2
Aus den Boxen dröhnt:	Alexander: Take me tonight
Die Konsole glüht bei:	Primal PS2, Zelda GC
Würde gerne morgen:	„adios mutherfucker“ trinken

Fränzi Hamm • Layout-Queen



Im DVD-Player rotiert:	Stirb an einem anderen Tag, Die Bourne Identität
Aus den Boxen dröhnt:	immer noch Die Ärzte (am besten live)
Die Konsole glüht bei:	Primal
Würde gerne morgen:	ein Picknick machen auf einer schattigen Blumenwiese

André Steinert • Volontär



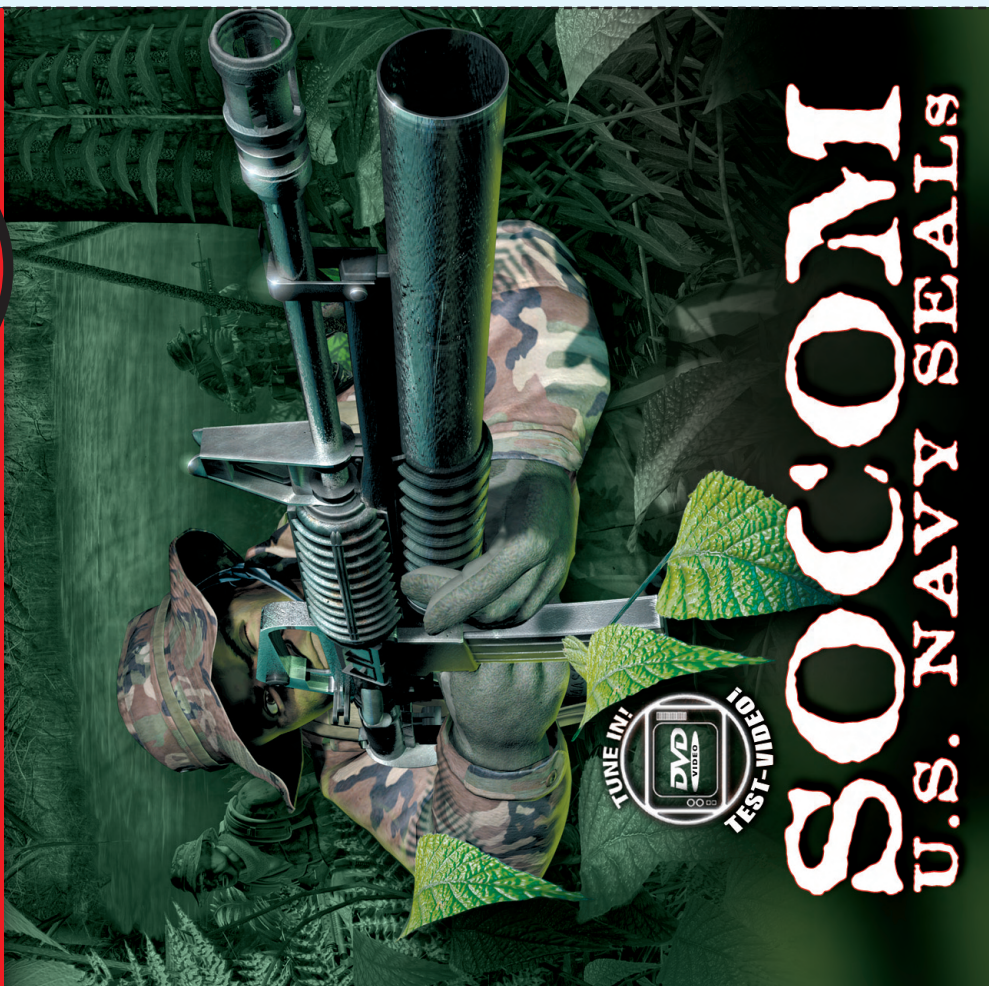
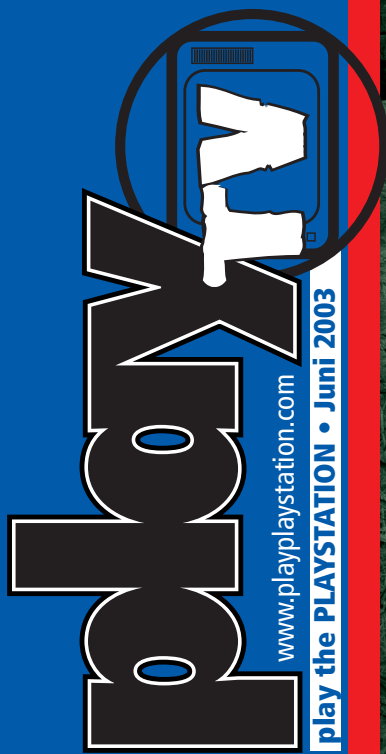
Im DVD-Player rotiert:	nix zur Zeit
Aus den Boxen dröhnt:	Shai Hulud, Norma Jean, A Storybook Ending
Die Konsole glüht bei:	Zelda GC, Eye Toy PS2, Die Hard: Vendetta PS2
Würde gerne morgen:	seine Jan-Tenner-Sammlung komplettieren

Karel Stumpf • DVD-Produktion



Im DVD-Player rotiert:	Stirb an einem anderen Tag
Aus den Boxen dröhnt:	Linkin Park - Meteora
Die Konsole glüht bei:	Silent Hill 3
Würde gerne morgen:	...an einem anderen Tag sterben...

DVD-Cover play 06/03



→ 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.



playTV Juni 2003



DVD • 100 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM

NEWS-MIX

- Play-Shirt in Silent Hill 3 • Downhill Domination • Lightguns • Splinter-Cell-Pad • Roadkill • Indiana Jones News • Freestyle Metal X • The Suffering • Do Don Pachi • Secret Weapons over Normandy

SPECIAL SCREEN

- Eye Toy
- Conflict: Desert Storm II
- Chaos Legion
- Making of Shinobi
- Beyond Good & Evil
- PES 2 Media Cup 2003

PREScreen

PREScreen-TRAILER

- Kingdom Hearts 2
- The Hulk
- Sphinx and the Shadow of Set
- XGXA
- Fallout: Brotherhood of Steel
- Summer Heat Beach Volleyball
- R-Type Final

PREScreen-CLIPS

- True Crime - Streets of L.A.
- Freedom: Soldiers of Liberty
- Transformers
- Findet Nemo
- Tour de France: Centenary Edition

TESTSCREEN

- Enter the Matrix
- SOCOM: US Navy SEALs
- Wakeboarding Unleashed
- F1 Career Challenge
- Def Jam Vendetta
- Indycar Series
- Shrek Super Party
- Next Generation Tennis 2003
- Cel Damage Overdrive

TIPPS & TRICKS

- Silent Hill 3
- X-Port Erklärung

BONUS

- Silent Hill 3 - Musikvideo
- Enter The play-trix
- PES 2 Tor des Monats: Der Gewinner

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Battle Engine Aquila • Burnout 2 • Crazy Taxi • Dead or Alive 2 • Devil May Cry • Der Herr der Ringe: Die zwei Türme • Dropship • Frequency • Hitman 2 • Kingdom Hearts • Midnight Club Street Racing • Mr Moskeeto • Onimusha 2 • Primal • Red Faction 2 • Silent Hill 2 • SSX • Tenchu: Wrath of Heaven • Theme Park World • Tony Hawk's Pro Skater 3 • Tony Hawk's Pro Skater 4 • Twisted Metal Black • WWE SmackDown! Shut Your Mouth • Burnout 2 • Burnout 1 • Ridge Racer 5 • Shadow of Memories

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



KONAMI

...fürchte
den schlimmsten
Alptraum
deines
Lebens!



www.konami-europe.com

SILENT HILL 3

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

GIC

GAMES CONVENTION
21-24.08.2003

PlayStation 2

Mark Liebold

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Rückkehr nach Sansibar? Hideo Kojima entführt euch mit Metal Gear Solid 3 in den Dschungel!



○ Vorbildlich: Für jede Umgebung der richtige Tarnfleck.



○ Hier kann man die „alte“ Ausrüstung deutlich erkennen.

PS2 Im Vorfeld der E3 herrschte große Verwirrung. Konami hatte das Remake von Metal Gear Solid für den GameCube angekündigt und alle warteten auf eine Verlautbarung zu Metal Gear Solid 3. Es wurde gemunkelt, spekuliert und wieder dementiert. Vier Tage vor Messebeginn ist dann etwas Unvorstellbares passiert: Ein Video von Metal Gear Solid 3: Snake Eater tauchte im Internet auf. Zwar war die Qualität des Filmchens bescheiden, mit der Geheimniskrämerei war es dennoch ab diesem Zeitpunkt vorbei. Unabhängig davon haben wir selbst ein wenig recherchiert und unsere Feldagenten Informationen und Bildmaterial sammeln lassen, Informationen, die es im Internet nicht zu finden gab.

Welcome to the Jungle

Der dritte Teil von Metal Gear Solid spielt in keiner Stadt und nicht

auf einer geheimen Militärbasis oder auf einer Plattform im Meer. In seinem dritten PlayStation-Einsatz schlägt es Solid Snake in den Dschungel, zumindest ist das der aktuelle Informationsstand. Das ist für ihn kein unbekanntes Terrain. Vor seinem PSone-Einsatz kroch er in Metal Gear als auch in Metal Gear 2: Solid Snake durch das dichte Unterholz. Das lässt natürlich Raum für Spekulationen: Betrachtet man sich die Screenshots genauer, sieht man, dass Solid Snake jetzt jünger aussieht. Seine Ausrüstung wirkt nicht mehr so futuristisch, sondern eher zeitgemäß: Seien es die Koppeltaschen, das M16-Sturmgewehr, sein schlichter schwarzer Anzug, den er unter den verschiedenen Tarnfleckhosen- und Jacken trägt, oder das Headset, die diesen Effekt ausmachen. Besonders Letzteres sticht dem wahren Metal-Gear-Fan ins Auge. Sowohl auf der PSone, als auch auf der PS2 konnte der Spieler mit Hilfe von Nanotechnologie wie über ein Funkgerät kommunizieren. Warum also auf eine veraltete Technik zurückgreifen? Zählt man die

Bausteine zusammen, könnte man meinen, dass Metal Gear Solid 3: Snake Eater zeitlich noch vor den Geschehnissen auf Shadow Moses Island angesiedelt ist. Eine andere, etwas weiter hergeholte Möglichkeit wäre auch, dass ihr den jungen Big Boss spielt. Nachdem Solid Snake ein Klon ist, würde er genauso aussehen. Was die Story angeht, gibt es viele Theorien, aber (noch) keine Fakten.

Der unsichtbare Feind

Hideo Kojima hat sich die Kritik an seiner Arbeit zu Herzen genommen. Raiden ist Geschichte, jetzt ist wieder Solid Snake bzw. jemand, der aussieht wie dieser, am Zug. Mit den Gefahren des Dschungels ist er bisher noch nicht in dieser Form konfrontiert worden. Tarnung ist deshalb alles! Euch stehen verschiedene Camouflage-Outfits zur Verfügung. Außerdem ist Snake in der Lage, sich das Gesicht mit Tarnschminke einzuschmieren. Alle diese Faktoren sind sehr wichtig, um nicht von Feinden entdeckt zu werden. Als besonders

HUNGRIG?



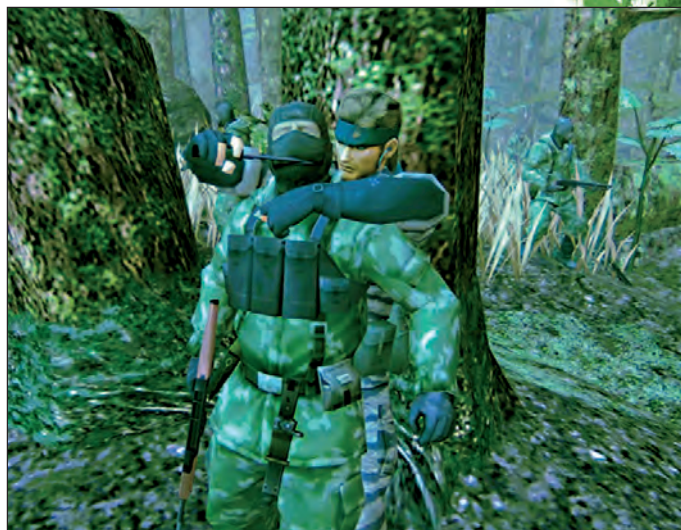
Auf der japanischen Konami-Homepage wurden die Tage bis zur E3 gezählt. Illustriert war das Ganze mit einem kleinen Bild von einer Schlange und dem Spruch: „Hungry for some Snake?“ Wer hätte gedacht, dass die Informationen bereits im Vorfeld publik gemacht würden?



○ Vietnam, Sansibar... Solid Snake oder vielleicht doch Big Boss höchstpersönlich – wer weiß?



○ Death from below! Im Dschungel lauert der Tod überall, auch für eure Feinde.



Ⓢ Alles muss leise und unbemerkt passieren. Das gilt auch für das Ausschalten von Feinden.

nützlich erweist sich da auch das neue Tageszeiten-System. Nachts wird man logischerweise nicht so schnell entdeckt wie tagsüber.

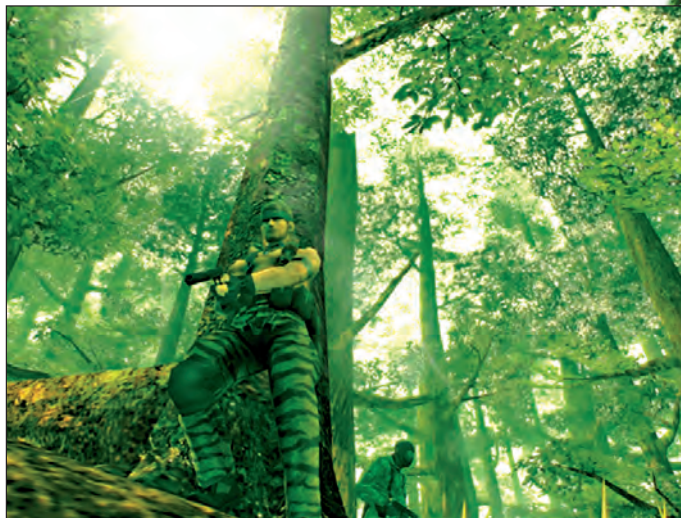
Der Spieler muss in der Dschungel-Region vollkommen umdenken. Hier gibt es keine Wandschränke, unter denen man sich verstecken kann, keine Feuerlöscher, mit denen Wachen abgelenkt werden können oder Laserbarrieren, die man mit Zigarettenqualm sichtbar machen müsste. Hier sind klassische Guerilla-Taktiken gefragt, wie man sie aus Filmen wie Rambo oder Predator kennt.

Rohe Schlange

Neben feindlichen Soldaten lauern im Dschungel noch viele weitere Gefahren auf euch. Man muss sich mit der widrigen Umgebung genauso herumschlagen wie mit Fallen und wilden Tieren. Letztere sind aber auch nützlich. Der Spieler muss sich während der Mission ernähren um bei Kräften zu bleiben. Hierfür futtert er entweder Pflanzen oder er erlegt ein Tier. Im Video sieht

man etwa, wie der Held ein Stück aus einer Schlange herausbeißt, daher wohl auch der Untertitel von Metal Gear Solid 3. Das ist aber nicht der einzige Ansatzpunkt, den Titel zu erklären. Während des Vietnamkriegs gab es eine Einheit von U.S.-Rangern, die den Spitznamen „Snake Eater“ hatten. In einem Interview vor gut einem Jahr erzählte Hideo Kojima, dass er gerne ein Metal-Gear-Solid-Spiel entwickeln würde, das entweder während des Zweiten Weltkriegs, oder im Vietnamkrieg angesiedelt sei. Eine weitere lang gehegte Idee des Japaners: Metal Gear Solid mit Coop-Multiplayer-Modus. Big Boss zusammen mit Roy Campbell, das wäre doch was!

Auch wenn es ein Video und eine Hand voll interessanter Informationen und Bilder gibt, muss man sich noch bis zum Herbst gedulden, denn da soll Metal Gear Solid 3: Snake Eater bereits erscheinen. Wie Hideo Kojima mit dem zweiten Teil gezeigt hat, weiß er nur zu gut, wie man Metal-Gear-Fans überraschen kann. ■



Ⓢ Solid Snake mit nacktem Oberkörper, da freuen sich die weiblichen Metal-Gear-Fans.

SOLID SNAKES BISHERIGE DSCHUNGEL-KAMPFEINSÄTZE

Metal Gear

Das Debüt erschien 1987 für die MSX-Heimcomputer und NES. Im Süden Afrikas wird der Militärstaat Outer Heaven ausgerufen. Der Diktator soll von Fox-Hound-Agent Gray Fox getötet werden. Zu ihm bricht jedoch der Funkkontakt ab. Nun sendet man Solid Snake ins Krisengebiet...

Der Einzelkämpfer startet ausschließlich in der NES-Version im Dschungel und muss im Anschluss die Militärfestung Outer Heaven infiltrieren...



Metal Gear 2: Solid Snake

Erschien am 20. Juli 1990 für Heimcomputer mit dem MSX-2-Standard und nur in Japan. Solid Snake muss in Sansibar eine nukleare Bedrohung abwenden, die von Big Boss und seinen Handlangern ausgeht.

Hier muss der Metal-Gear-Held im ersten Drittel des Spiel in den Dschungel. Er verfolgt dort einen Wächter zu einer Gefängniszelle und entdeckt dabei ein Geheimnis... in Sansibar ist ein neuer Metal-Gear-Prototyp stationiert.



Snake's Revenge

Das Spiel kam im April 1990 für das NES nur in Europa und in den USA heraus. Auf dem Eiland Ishkabibil hat sich Big Boss mit dem Atom-Terroristen Higarolla Kockamamie zusammengetan, um einen noch mächtigeren Metal-Gear-Typen zu konstruieren...

Zu Beginn des Spiels befindet sich Solid Snake in einem Dschungel-Level. Hier muss er u.a. Kriegsgefangene befreien und patrouillierenden Helikoptern aus dem Weg gehen. Darüber hinaus entspricht sein Outfit auf der Verpackung jenem von Solid Snake im Trailer von Metal Gear Solid 3: Snake Eater.



PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Konami
Spieler	1-2	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.metalgearsolid3.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Viel kann man noch nicht sagen, aber die ersten Bilder und Infos lassen auf ein großartiges Spiel hoffen!

SILENT HILL 3

DAS play-

Einfach genial!!! Konami und das Silent-Hill-Team haben es möglich gemacht: In Silent Hill 3 läuft Heather mit einem eigens von uns gestalteten play-Shirt durch die dunklen Gänge des Horror-Spektakels.

Wie ihr auch in den aktuellen News der playTV-DVD sehen könnt, gibt es neben einigen anderen Goodies auch die Möglichkeit, Heather in unterschiedlichen Outfits durch das dritte Grusel-Abenteuer zu schicken. Bevor ihr jedoch in neuem Gewand auf Monsterjagd geht, müsst ihr das Spiel mindestens einmal durchgespielt haben. Danach erscheint ein neuer Menüpunkt namens: Extra.Kostüm. Dort hat man die Möglichkeit, auf einer Schreibmaschine diverse Codes einzugeben.

Der Code für das play-Shirt lautet:

sLmLdGhSmKfBfH

SKIZZEN

Am Anfang war der Strich. So sahen die ersten Gedanken zum Thema play-Shirt aus.



○ In sämtlichen Zwischensequenzen ist das play-Shirt zu sehen.



○ Schweißbänder sind übrigens auch sexy – zumindest rote.



○ Heather ist ein echter Forum-Fan – klickt auch mal rein!



○ Mit einem schicken Shirt schießt es sich einfach besser.

Die Entstehung

Bereits im Oktober 2002 haben wir das play-Shirt für Heather entworfen. Ihr seht also, dass wir dieses Geheimnis schon eine ganze Weile mit uns herumschleppen. Da wir aber vertraglich an die Schweigepflicht gebunden waren, durften wir vor der Veröffentlichung des Spiels kein Sterbenswörtchen über diese Aktion verlieren. Ansonsten hätte Konami uns wahrscheinlich vier bis fünf Yakuza-Teams an die Fersen gehaftet.

Das Shirt haben Chefredakteur Sven Liebold und Art-Director Frank Bogon entworfen – natürlich unter Mitwirkung des gesamten play-Teams. Einerseits sollte das Motiv als play-Shirt erkennbar sein, deshalb prangt unsere Internet-Adresse auf dem Rücken des ärmellosen Hemdchens. Schließlich sollen die Spieler auch wissen, woher dieses Oberteil kommt.

Als Werbefläche durch ein ganzes Game zu laufen, stellen wir uns allerdings nicht allzu prickelnd vor. Deshalb wurde die Schriftgröße auch so gewählt, dass sie während des tatsächlichen Gameplays nicht unbedingt klar zu erkennen ist. Nur in den Zwischensequenzen werdet ihr in den Close-Ups den play-Schriftzug deutlich lesen können.

Das Brust-Motiv auf der Vorderseite war eine ganz andere Sache. Hier wollten wir es richtig krachen lassen und Heather's Rock'n'Roll-Charakter unterstreichen. Für ein Mädels mit Lederbändchen um den Hals, Jeans und Schweißbändern, kam eigentlich nur ein Skull-Motiv in Frage. Damit das Ganze nicht gar so fies aussieht, haben wir dem Totenkopf einen Girlie-Touch verpasst und alles eher im Comic-Stil gehalten.

Alternativen

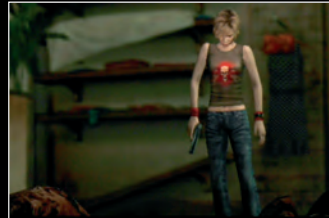
Bei unserem Brainstorming zum Thema „Motiv“ standen natürlich einige Ideen im Raum. Schließlich bekommt man nicht alle Tage die Chance, Teil eines der genialsten PS2-Games zu werden. Hier seht ihr noch drei Alternativen, von denen wir uns am Ende aber verabschiedet haben.



-SHIRT IN



○ Wer hat nun den besseren Klamottengeschmack?



○ Bauchfrei = sexy!

GEWINNSPIEL



Bei der Silent-Hill-3-Presskonferenz in Hamburg trafen wir den Szenario-Writer Hiroyuki Owaku und Musik-Guru und Produzent Akira Yamaoka. Die beiden haben drei unserer Silent-Hill-Ausgaben signiert – und die wollen wir jetzt unters Volk bringen.



PREISE

Als Hauptpreis verlosen wir außerdem unseren play-eigenen Redaktions-Ofen, der mit seiner einladenden Silent-Hill-Optik ein Muss ist für jeden Fan der Serie. Über unzählige Ausgaben hinweg hat uns dieses Höllen-Gerät die langen Nächte mit herzhaften Frost-Pizzas, Baguettes, Brötchen, Stubenfliegen und sonstigen Leckereien versüßt! Ach ja, ein Silent-Hill-3-Game ist natürlich auch noch dabei!

So ganz ohne Rätsel gehts natürlich nicht. Hier kommt die berühmte Quizfrage:
Wie heisst Heather eigentlich mit Nachnamen?

Die richtige Antwort schickt ihr an:

Redaktion play
STICHWORT: ADERLASS MACHT JEDEM SPASS!
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder: aderlass@playplaystation.com

SKIZZEN

Am Anfang war der Strich. So sahen die ersten Gedanken zum Thema play-Shirt aus.



Unser gesamter PreScreen-Bereich wurde in diesem Monat zu einer riesigen E3-Vorschau umgebaut. Hier habt ihr alle PS2-Games der Zukunft auf einen Blick!

PRESCREEN



VORSCHAU

1 Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

PLAY-DATEN | Marc Kitzeder

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:

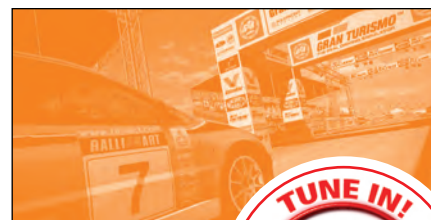
Sven Liebold **SL** | Dirk Gemeinhardt **DG** | mArk Liebold **ML** | Heiko Strobel **HS** | Marc Kitzeder **MK** | André Steinert **AS** | Gunther Hruby **GH** | Axel Strohm **AxS**

INHALT 06/2003 • E3-VORSCHAU

Akte X	74	Gran Turismo 4	60	SOCOM: U.S. Navy SEALs 2	58
Altered Beast	56	Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft	44	Soul Calibur II	55
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	72	Headhunter: Redemption	56	Spawn	55
Battlestar Galactica	74	Hunter: The Reckoning Wayward	72	Sphinx and the Shadow of Set	67
Beyond Good & Evil	70	I-Ninja	55	SpyHunter 2	52
Call of Duty: Finest Hour	33	Jak II: Revenge	63	SSX 3	43
Castlevania	50	kill.switch	54	Star Ocean: Till the End of Time	65
Whiplash	46	KYA: Dark Lineage	48	Starsky & Hutch	74
Chaos Legion	36	Legacy of Kain: Defiance	46	Summer Heat Beach Volleyball	32
Club Football	38	Lord of the Rings: The Treason of Isengard	75	Syphon Filter: The Omega Strain	62
Colin McRae Rally 4	38	Maximo vs. the Army of Zin	35	Tak and the Power of Juju	68
Conflict Desert Storm 2	66	Medal of Honor: Rising Sun	43	Teenage Mutant Ninja Turtles	50
DD Arena	62	Mortal Kombat VI	53	Terminator 3	47
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	41	NBA Jam	32	The Hulk	73
Deutschland sucht den Superstar	38	Need for Speed Underground	43	The Suffering	52
Disney's Extreme Skate Adventure	34	Pilot Down	76	Time Crisis 3	54
Drakengard	65	Pitfall Harry	34	Tomb Raider: The Angel of Darkness	45
Driver 3	49	Prince of Persia: Sands of Time	69	Trinity	34
EA Sports	44	R: Racing Revolution	54	Unlimited Saga	64
ESPionage	52	Rainbow Six: Raven Shield	69	XIII	69
Fallout: Brotherhood of Steel	75	Resident Evil: Outbreak	37		
Final Fantasy XI	65	Rise To Honor	63		
Findet Nemo	68	Roadkill	53		
Fire Warrior	68	Robocop	72		
Freedom: Soldiers of Liberty	40	Secret Weapons Over Normandy	51		
Freestyle Metal X	53				
Fugitive Hunter	49				
Full Throttle: Hell on Wheels	51				
Ghosthunter	62				
Gladius	51				

+ NEU +++ NEU + NEU +++ NEU +++ NEU +

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



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

PS2



Knackige Mädels in knappen Bikinis am Strand – wer will da noch mit Jungs spielen?

Genre	Sportspiel
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Erhältlich ab	Juli 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.acclaim.de

In Summer Heat Beach Volleyball schickt Acclaim insgesamt 14 knackige Strandsportler/innen ins Rennen um das attraktivste Trendsport-Spiel. Besonders die sieben weiblichen Volleyballerinnen in ihren knappen Bikinis und Badeanzügen sollen den Spieler mit geschmeidigen Animationen immer wieder aufs Neue in den Centercourt des virtuellen Beachvolleyball-Turniers locken. Zwar ähneln die Polygon-Sportlerinnen eher Pinup-Girls denn richtigen Athletinnen, doch hat man auch eher eine optische Fleischschau im Sinn, als eine trockene Volleyball-Simulation. Nichtsdestotrotz hat man allen Charakteren individuelle Fähigkeiten auf den knapp bekleideten Leib programmiert und

wer seine persönlichen Vorlieben bei Haut- und Haarfarbe nicht wiederfindet, der editiert sich kurzerhand einen Spieler oder eine Spielerin nach eigenen Vorlieben. Spektakuläre Moves und Big Points werden dank des „Super Spike“-Systems mit Special Moves, Geschwindigkeitsvorteilen oder anderen Boni honoriert. Der „Spring Break“-Modus bringt feuchtfröhliches Party-Feeling und erweiterte Specials ins Spiel. Die Spielmodi Arcade, Exhibition, Turnier und diverse Minigames werden allesamt TV-gerecht in Szene gesetzt. Die Replays rücken spektakuläre Punktgewinne abermals ins Rampenlicht und zeigen die Athletinnen aus besonders leckeren Perspektiven. ■ MK

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

85%

★★★★☆ — Vielversprechend

Optisch macht die Fleischschau einen guten Eindruck, wenn das Gameplay mithalten kann wirds mehr als ein Hingucker.

NBA JAM 2004

PS2



„He's on Fire“ – Acclaim bringt den Basketball-Hit vergangener Tage endlich auch für PlayStation2.

Genre	Sportspiel
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	Juli 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.acclaim.de

Wann habt ihr das letzte Mal NBA Jam gespielt? Auf Super Nintendo, Atari Jaguar, Saturn, PSone, Dreamcast oder gar Game Boy? Wahrscheinlich hat jeder halbwegs von Basketball begeisterte Konsolenspieler das Teil schon mal im Schacht seiner Lieblings-Konsole gehabt. Jetzt belebt Acclaim die Lizenz neu und bringt NBA Jam 2004 für PlayStation2. Und die Lizenz wird intensiv ausgenutzt. Mehr als 300 Spieler der NBA, 29 Teams, alle aktuellen und neuen Arenen und 60 Hall-Of-Fame-Players der zurückliegenden 50 Jahre kommen in NBA Jam 2004 zum Einsatz.

Natürlich haben die Entwickler den NBA-Stars ihre persönlichen Special-Moves und Lieb-

lings-Dunks auf die durchtrainierten Polygon-Modelle programmiert. Wem die Vielfalt der Spieler immer noch nicht reicht, der erstellt sich im Editor einen eigenen Basketballer. Besonders spektakuläre Dunks und Korbleger werden in farbenfrohen Kommentaren auf dem Bildschirm angezeigt. Natürlich werden auch die Spezial-Effekte der Ur-Serie, wie z.B. das „He's on Fire“-Element mit dem brennenden Ball, neu in Szene gesetzt. Mit NBA Jam 2004 hat Acclaim ganz klar EA Bigs NBA Street im Visier, ob die Neuauflage der alten Arcade-Referenz allerdings der aktuellen B-Ball-Referenz Paroli bieten kann, wird erst die E3 zeigen. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball... ■ MK

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

85%

★★★★☆ — Vielversprechend

Die Basketball-Legende meldet sich eindrucksvoll zurück und könnte eine ernsthafte Konkurrenz für NBA Street werden.

WEITERE ACCLAIM-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2



Gladiator: Sword Of Vengeance hat nichts mit dem Hollywood-Blockbuster zu tun, ist aber nicht minder blutig!

Mit XGRA setzt Acclaim die Xtreme-G-Serie fort. Es gibt einen neuen Karriere-Modus, in dem der Spieler erst langsam zu einem Top-Fahrer der Extreme Gravity Racing Association heranreift. Die Strecken werden bei XGRA mit zerstörbaren Objekten gespickt sein. Ein neues Waffensystem soll das Renngeschehen noch flüssiger mit Action verbinden. Musik und Soundeffekte werden durch Dolby-Pro-Logic-2 auf die Boxen eurer Surround-Anlage verteilt.

Bei Gladiator: Sword Of Vengeance handelt es sich um ein blutiges Metzelspiel im Alten Rom. Rom wird im Jahre 106 AD von einem Despoten regiert, der weite Teile der Stadt in ein Gladiatoren-Schlachtfeld verwandelt hat. Der Spieler übernimmt den Part eines Kämpfers und muss sich gegen andere Gladiatoren, Dämo-

nen und Monster zur Wehr setzen.

Das Actionspiel Alias bringt die erfolgreiche TV-Serie mit der hübschen Agentin Sydney Bristow (gespielt von Jennifer Garner) auf die PlayStation2. Das Gameplay soll sich nicht nur auf Stealth-Missionen beschränken, sondern auch eine Menge Action bieten. Für die Story und die Dialoge wurden die Drehbuchautoren der TV-Serie verpflichtet.

Ein Biker-Rennspiel hat Acclaim mit Speed Kings in der Mache. In der Großstadtrassee stehen 22 Motorräder zur Auswahl. In den Straßenrennen geht es vorrangig darum, sich als Biker den Respekt der anderen Fahrer zu verdienen. Spektakuläre Fahrmanöver wie Sprünge oder Rutschpartien unter dem Hänger eines Trucks hindurch bringen Bonuspunkte. ■ MK

CALL OF DUTY

Finest Hour

**Achtung, deutsches MG-Nest auf 10 Uhr...alle Mann in Deckung!
... wer hat noch Handgranaten?**



○ Unter Beschuss muss man jede Deckung nutzen, die sich bietet.



○ Ohne Kameraden hat man im Krieg nur geringe Überlebenschancen.

PS2 Wiedersehen macht Freude! Im Juli 2002 verließen eine Hand voll Entwickler das renommierte Medal-of-Honor-Team und gründeten ein neues Studio: Spark Unlimited. Scott J. Langteau, Adrian Wood, Ike Macoco, Sunil Thanamushy, Jack Grillo und Eric Church haben nicht vor, ganz neue Wege zu gehen. Call of Duty: Finest Hour ist ein Ego-Shooter, angesiedelt im Zweiten Weltkrieg.

Allied Assault

Bereits in diesem Jahr erscheint Call of Duty für PC. Bis auf das Konzept und grundlegende Spielmechanismen haben die Heimcomputer- und die PS2-Version nichts gemeinsam. Die Konsolen-Soldaten durchlaufen eine eigene Story.

Im Gegensatz zu EAs WW2-Ego-Shooter stehen in Call of Duty: Finest

Hour nicht ausschließlich die unbesungenen Heldentaten amerikanischer Soldaten im Mittelpunkt. Der Spieler schlüpft auch in die Rolle von britischen und russischen Infanteristen. Dementsprechend abwechslungsreich gestalten sich auch die Levels, schließlich haben Royal Army und Rote Armee in vollkommen anderen Schlachten gekämpft als die amerikanischen Streitkräfte. Unter anderem wird ein Szenario im Kessel von Stalingrad angesiedelt sein. Je nach Armeegehörigkeit stehen euch andere Waffen zur Auswahl: von der amerikanischen Thompson über die britische Sten bis hin zur russischen Krasssevi. Der Spielercharakter ist auch in der Lage, die Gewehre und Granaten gefallener Feinde aufzusammeln. Allerdings muss man sich genau überlegen, ob man eine Flinte aufhebt, denn die

Soldaten können nur eine Hauptwaffe mitschleppen.

Band of Brothers

Ein Schwerpunkt der Call-of-Duty-Serie ist der Teamcharakter. Die meiste Zeit über wird man mit seinem Trupp gemeinsam unterwegs sein und sich während der heftigen Feuergefechte gegenseitig unterstützen. Wenn man nicht gerade mit einer Stealth-Mission betraut ist, muss man MG-Nester ausheben, Flugabwehrkanonen sprengen oder Panzer bekämpfen: besonders gefährliche und vor allem unheimlich laute Aufgaben. Allein durch die bedrohliche Soundkulisse soll der Schrecken des Krieges deutlich gemacht werden. Dafür verantwortlich ist Lead Sound Designer Jack Grillo, genau wie für den Soundtrack. Die musikalische Untermalung wird ähnlich wie bei Medal of Honor den heroischen Charakter des Spiels unterstreichen.

Nachdem ein Teil des alten MoH-Teams an Call of Duty: Finest Hour arbeitet, dürfen wir einen ähnlich spannenden wie auch technisch beeindruckenden Ego-Shooter erwarten. Spätestens im Frühjahr 2004 wissen wir mehr. ■ ML

...UND SONST NOCH?



Auf der E3 wird Activision außerdem noch *Shrek 2: The Game*, *Spider-Man 2*, *X-Men: Legends*, *MTX: Mototrax Featuring Travis Pastrana* sowie natürlich auch *Tony Hawk's Pro Skater 5* und *True Crime: Streets of L.A.* zeigen.



○ Vor der Landung in der Normandie mussten Fallschirmspringer deutsche Flagstellungen ausschalten.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Spark Unlimited
Spieler	1	Erhältlich ab	2004
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.callofduty.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Ihr wollt mehr Ego-Shooter-Action im Zweiten Weltkrieg? Hier kommt Nachschub!

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

PS2



Disney pur! Sogar die Hintergrundmusik wird aus den Zeichentrickfilmen stammen.

Genre	Funsport
Hersteller	Activision
Entwickler	Toys for Boys
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.activision.de

Für viele jüngere Spieler ist Tony Hawk's Pro Skater 4 schlichtweg zu schwer. Deshalb gibt es ab September auch das Funsport-Spiel Disney Extreme Skate Adventure.

Zwölf Charaktere aus drei bekannten Disney-Filmen steigen auf die Rollbretter. Neben Buzz Lightyear hat man noch die Wahl zwischen Simba oder Tarzan. Die Filme dienen auch als Vorlage für die neun Levels. So grindet man etwa durchs Toy-Story-Kinderzimmer, über den Friedhof aus „König der Löwen“ oder im Baumhaus aus „Tarzan“.

Ihr könnt euch auch euren eigenen Skater basteln. Verschiedene Outfits werden dabei ebenso zur Verfügung stehen wie unterschied-

liche Körperformen, Frisuren und Accessoires.

Das Spielprinzip ist mit jenem der Tony Hawk-Reihe identisch. Flips, Grabs und Grinds gehören ebenso zum Standardprogramm der Disney-Skater wie Manuals, Transfers und Spezials. Besonders gut gelungen sind hierbei die Animationen der Comic-Charaktere. Timo und Bumba, die als Team auf einem Stück Baumrinde durch die Gegend heizen, ziehen alle Register. Genau wie in Tony Hawk's Pro Skater müsst ihr Aufgaben lösen. So gilt es etwa, Hamm das Plastikschiwe, aus der Toilette zu befreien. Natürlich ist alles sehr einfach gehalten, gerade richtig für junge PlayStation2-Skater eben. ■ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

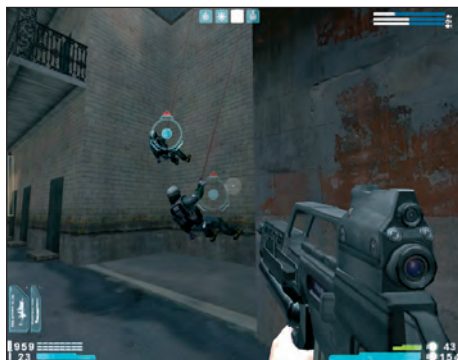
85%

★★★★☆ — Vielversprechend

Tony Hawk light! Ideal für jüngere Spieler, Anfänger und Disney-Fans.

TRINITY

PS2



Der Caretaker meldet sich per Handy. Er gibt Aufträge und Tipps und versorgt den Nightstalker mit Ausrüstung.

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Activision
Entwickler	Gray Matter/Vicarious Visions
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.activision.de

Der Ego-Shooter ist im Jahr 2013 angesiedelt. Die Stadt New Orleans wird von einer Seuche geplagt. Ihr seid Nightstalker und müsst das Gegenmittel finden.

Hinter der recht einfachen Story verbirgt sich ein sehr interessantes Konzept. Der Nightstalker ist kein normaler Mensch, Bioimplantate verleihen ihm ungewöhnliche Kräfte. So ist er etwa in der Lage, mit einem kräftigen Biokick seine Gegner durch die Gegend zu treten oder mit Hilfe der Heat Sight durch Wände zu schauen und strukturelle Schwächen auszumachen. Mit den Bend- und Flash-Time-Fähigkeiten kann der Spieler die Zeit verlangsamen bzw. sie auch

beschleunigen. Ihr könnt die Nightstalker-Talente auch miteinander kombinieren. Natürlich gibt es in Trinity auch jede Menge Waffen und technisches Equipment. Man muss sich allerdings überlegen, welche Ausrüstung man bei sich tragen will, dem Spieler stehen nur fünf Hardpoints zur Verfügung. Während eine Pistole nur einen Punkt aufbraucht, gehen mit einem Raketenwerfer gleich vier davon verloren.

Bisher ist die Umsetzung von Trinity auf eine bzw. mehrere Konsolen geplant. Ob es eine PS2-Version geben wird, steht noch nicht fest. ■ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Hervorragend

Ein innovativer Ego-Shooter mit toller Grafik. Hoffentlich wird er für die PS2 umgesetzt!

PITFALL HARRY

PS2



Multitalent! Harry kann schleichen, rennen, springen, sich abrollen, klettern, schwimmen, usw.

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Activision
Entwickler	Edge of Reality
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.activision.de

Der Klassiker ist zurück! Pitfall Harry, Held der Atari-Generation, kehrt in seinem ersten PS2-Abenteuer in den Dschungel von Südamerika zurück. Er sucht das sagenumwobene Eldorado. Leider verschwinden die Mitglieder seines Forschungsteams. Jetzt ist es allein an ihm, sowohl seine verlorenen Kameraden, als auch die verlorene Stadt wiederzufinden.

Die 50 Levels sind in zwei verschiedene Kategorien unterteilt. Die Pathway-Abschnitte sind geradlinig. Hat man das Ende einer solchen Stage erreicht, teilt sie sich in Adventure-Levels auf. Hier hat Harry mehr Bewegungsfreiheit und ist darüber hinaus auch mehr gefordert. Er muss Ruinen, Eis-

höhlen, Sümpfe und Stollen erforschen. Dabei hat er es mit Ureinwohnern, Krokodilen und bösen Archäologen zu tun, die ebenfalls nach Eldorado suchen.

Pitfall Harry ist gespickt mit vielen lustigen Ideen. So müsst ihr die Ausrüstungsgegenstände (Eispickel, Schlauchboot, Steinschleuder, usw.) mit Hilfe beider Analog-Sticks benutzen. In jedem Level finden sich verborgene Schätze. Diese könnt ihr in Dörfern gegen Equipment eintauschen. Dort besteht auch die Möglichkeit, an verschiedenen Minigames teilzunehmen. Springen, kämpfen, lachen: Pitfall Harry wird Jung und Alt gleichermaßen begeistern. ■ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Ein sehr viel versprechendes Remake des Jump'n-Run-Klassikers. Wir dürfen gespannt sein.

MAXIMO

Vs The Army Of Zin

Maximo ist nicht Mel Brooks' Held in Strumpfhosen, sondern ein Ritter in Unterhosen. Und genau dieser bereitet sich auf den zweiten Teil vor.



○ Auf diesem Luftschiff erwartet euch eine Schar Roboter.



○ Der Grim Reaper legt diesmal auch selbst Hand an.

PS2 Ihr erinnert euch an Maximo?... Das Spiel, das euch im letzten Jahr viele Nerven gekostet hat. Ihr habt euch vermutlich, wie wir auch, über den tierisch hohen Schwierigkeitsgrad aufgeregt und oftmals das Bedürfnis verspürt, den Controller samt PlayStation2 aus dem Fenster zu werfen. Und dennoch habt ihr nie aufgegeben und immer weitergespielt. So ging es uns zumindest. Daher vernehmen wir die Ankündigung des Nachfolgers Maximo Vs The Army Of Zin mit gemischten Gefühlen. Wird Teil 2 etwas fairer sein?

Klassik trifft Moderne

Was genau ist nun also die Army Of Zin? Das weiß im Moment nur Capcom, denn Details hat das amerikanische Entwicklerteam bisher noch nicht verlauten lassen. Unser Held Maximo wird erneut mit Schwert und Schild bewaffnet gegen Horden von Gegnern

ankämpfen müssen. Die Army Of Zin hat während der letzten Jahrhunderte Tiefschlaf gehalten und wacht nun so langsam wieder auf, vermutlich weil sie von einem finsternen Gesellen in den Kampf geschickt wird. Wir erinnern uns, im ersten Maximo-Spiel war der Bösewicht Achille für das böse Treiben verantwortlich und hat mit einem riesigen Bohrer die Toten unter der Erdoberfläche beim Nickerchen gestört. Maximo's Gegner sind diesmal zahlreiche, meist mechanische, roboterähnliche Kreaturen, die seine Welt gefährden. Insgesamt will Capcom mehr als 20 verschiedene Monstertypen einbauen.

Vereinte Kräfte

Im ersten Spiel wurde dem Gevatter Tod eine witzige Rolle zuteil. Er war Motivator und Maximo war sein Schützling. Wenn eure Lebensenergie zu Ende war, konntet ihr mit Bargeld

den Sensenmann davon überzeugen, euch doch noch nicht ableben zu lassen. Dieser Grim Reaper wird im zweiten Teil eine wichtigere Rolle spielen, denn er steht euch gelegentlich als Spielfigur zur Verfügung, wie ihr auf den Screenshots seht. Maximo selbst bekommt von den Entwicklern neue Moves und Kräfte, wodurch ihr noch heftigere Combos vom Stapel lassen könnt. Im Verlauf des Spiels wandelt ihr über die Berggipfel von Crystal Mountain und in den gruseligen Gefilden der Dead Sea. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Umgebungen, die in 26 Levels unterteilt sind. Am Ende jedes Levels wartet ein fieser Endgegner auf euch. Laut Capcom ist es das Ziel des Spiels, das Mysterium der Zin zu entschlüsseln, doch worum es sich dabei handelt, werden wir erst noch herausfinden müssen. Die Basis des Spiels ist aber gleich geblieben. Metzelt euch mit Schwert und Schild durch Gegnerhorden und steckt dabei selbst möglichst wenige Hiebe ein, sonst bröckelt eure Ritterrüstung von eurem Körper und ihr steht nur noch in herzigen Boxer-Shorts da.

Bleibt zu hoffen, dass der Schwierigkeitsgrad etwas angepasst worden ist. Eine Veröffentlichung wird für Ende des Jahres angestrebt. **■ AxS**

GHOSTS'N GOBLINS



Maximo ist die Weiterentwicklung des ursprünglichen, im Jahre 1985 veröffentlichten, Capcom-Spiels Ghosts'n Goblins. Zuerst ist es in Spielhallen erschienen, später wurde es für 8-Bit-Heimcomputer wie den Commodore 64 umgesetzt. Schon damals war das Spiel extrem schwierig.



○ Ohne Ritterrüstung kämpft Maximo – im wahrsten Sinne des Wortes – ums nackte Überleben.

PLAY-DATEN

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	Herbst
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Ein klassisches Hüpfspiel, das hoffentlich nicht so knüppelschwer daherkommt wie sein Vorgänger.

CHAOS LEGION



Der erhoffte Erfolg blieb in Japan aus. Mal sehen, ob Capcoms neuester Streich in Europa Fuß fassen kann.



⊙ Bis zu 30 Angreifer tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm.



⊙ In Level neun übernehmt ihr die Rolle von Arcia.

DER SOUNDTRACK



In Japan ist kürzlich der Chaos-Legion-Soundtrack erschienen. Mehr als 20 verschiedene Songs aus dem Spiel und die Pop-Ballade „FLY“ befinden sich auf dem Silberling.

Unter <http://www.capcom.co.jp/chaoslegion/soundtracks.html> könnt ihr euch eine kleine Hörprobe herunterladen.

PS2 Nach eher durchschnittlichen Bewertungen von Devil May Cry 2 hat nun auch Capcoms Chaos Legion in Japan nicht so eingeschlagen wie erwartet. Jetzt bleibt abzuwarten, wie sich das in den eigenen Reihen hoch gelobte Action-Game in den USA und in Europa machen wird.

Gute Story...

Sieg, Victor und Siela sind Ritter des St. Overia Ordens. Als sie eines Tages die Nachricht erreicht, dass jemand das Buch von Yzark stehlen will, machen sich die drei sofort auf den Weg um dies zu verhindern. Denn in dem Buch ist die böse Macht Azrail eingesperrt. Am Ort des Geschehens angekommen, befindet sich die Yzark-Bibel zwar noch an ihrem Platz, doch sie ist ein wenig geöffnet. Azrail konnte entkommen und hat Victors Körper in Besitz genommen. Von diesem Moment an sieht Victor in Sieg einen Feind und versucht, ihn zu töten. Als Siela versucht, die beiden zu trennen, wird sie von Victor getötet. Er macht Sieg für ihren Tod verantwortlich und schwört daraufhin blutige Rache.

Als eines Nachts Sir Clovis, ein wich-

tiges Mitglied des Ordens, tot aufgefunden wird, fällt der Verdacht sofort auf Victor Delacroix. Der Ritter der dunklen Glyphen, Sieg Wahrheit, wird gerufen um den Täter seiner gerechten Strafe zuzuführen.

...schwach präsentiert

Im Gegensatz zu anderen Action-Games müsst ihr in Chaos Legion nicht alleine in die Schlacht ziehen. Ihr habt die Möglichkeit, euch Legionen zu Hilfe zu rufen, die dann an eurer Seite kämpfen. Genau hier liegt auch der Schwerpunkt des Spiels: Das Heraufbeschwören und Ausbauen eurer Chaos-Legionen spielt eine ganz entscheidende Rolle. Wie in Rollenspielen müsst ihr verschiedene Attribute (u.a. Angriff, Verteidigung, Leistung) eurer Armeen ausbauen. Insgesamt gibt es sieben

Legionen. Jede besitzt unterschiedliche Fähigkeiten. Die Bogenschützen z.B. attackieren Gegner aus der Ferne, wobei die Klauenarmee Angreifer aus der Nähe zunichte macht. Um eure Legionen verbessern zu können, braucht ihr Erfahrungspunkte. Die sammelt ihr, wenn ihr die unzähligen Kreaturen in den Levels besiegt.

In Chaos Legion müsst ihr euch durch 14 Levels schlagen, die in viele kleine Arenen unterteilt sind. Um die einzelnen Abschnitte zu meistern, müssen entweder alle Angreifer, oder ein bestimmter Gegner besiegt werden.

Grafisch erinnern die trostlosen Umgebungen stark an Devil May Cry 2. Zudem lässt Chaos Legion jegliche Weitsicht vermissen. Schon nach wenigen virtuellen Metern tauchen dicke Nebelwände auf. **AS**



⊙ Killt ihr einen Gegner, verliert er seine Seele. Diese Seelen sind die Energie für eure Legionen.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.capcom.co.jp/chaoslegion/main.html

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Durchschnittlich

Gutes Charakter-Design und coole Animationen können leider nicht über die schwache grafische Präsentation hinwegtäuschen.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK



Eine Hand wäscht die andere: Rettet man Personen, revanchieren sich diese zu einem späteren Zeitpunkt.

Genre	Survival Horror (Online/Offline)
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.capcom-europe.com	

Warum hat Capcom Resident Evil: Online im April in Resident Evil: Outbreak umbenannt? Zum einen könnte es an der neuen Firmenpolitik liegen. Schließlich will man jetzt die Resident-Evil-Serie nicht mehr exklusiv für Nintendo GameCube produzieren, sondern u.a. wieder für die PlayStation2. Zum anderen wird Resident Evil: Online nicht ausschließlich mit dem Sony-Netzwerkadapter spielbar sein. Denn das PS2-Schauermärchen wird aus dem Online-Feature und einem separaten Offline-Spiel bestehen, in dem Leon S. Kennedy und Claire Redfield versuchen müssen, aus Raccoon City zu flüchten, bevor die Regierung die City mit einer Rakete zerstört (entspricht dem

Ende von Resident Evil 3: Nemesis).

Hier die wichtigsten Infos zum Online-Teil: Schauplatz ist ebenfalls Raccoon City. Um dem Zombie-Inferno entkommen zu können, schließt man sich mit drei weiteren Personen zusammen. Der Konsolist weiß jedoch nicht, ob es sich dabei um menschliche Mitstreiter, oder um CPU-gesteuerte Figuren handelt. Zusätzlich haben die acht spielbaren und die vielen nicht-spielbaren Charaktere unterschiedliche Vorgeschichten, Fähigkeiten und Verhaltensweisen. Letzten Endes wird der PS2-Online-Horrorschöcker keine zusammenhängende Storyline haben, sondern in einzelne Abschnitte unterteilt sein. ■ **DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Hervorragend

Hurra! Der Horrorschöcker kehrt zur PlayStation2 zurück.

WEITERE CAPCOM-SPIELE IM ÜBERBLICK



Bei Capcom brodelt in diesem Jahr die Gerüchteküche wohl am heißesten. Angeblich sollen die ehemaligen Nintendo-Exklusivgeschichten **Resident Evil 0** und **Resident Evil 4** auch für die PlayStation2 umgesetzt werden. Logischerweise muss man mit Einbußen im Detail rechnen, da die GameCube-Hardware der Sony-Konsole überlegen ist.

Capcom stellt die PS2-Interpretation des Spiels des Jahres 1995 (**Die Siedler von Catan**) vor. Hierbei handelt es sich um einen **Online-Titel**, dem das Brettspiel sogar als grafische Vorlage diente. Die Spielcharaktere hat der Japaner Susumu Matsushita entworfen. Er zeichnet für das japanische Videospiel-Magazin Famitsu die Cover-Motive und hat darüber hinaus dem Jump'n-Run-Charakter Maximo sein jetziges Aussehen verliehen.

Gespannt sein darf man auch auf **Onimusha: Blade Warriors**. Das Beat'em Up soll die Wartezeit auf Onimusha 3 verkürzen. Mit dabei sind die bekannten Charaktere aus Onimusha: Warlords und Onimusha 2: Samurai's Destiny. Zudem kann man auf der

Seite der Guten wie auch auf der Seite der Bösen, also mit Oda Nobunaga, jeweils eine Geschichte verfolgen.

Auf der E3-Messe wird auch erstmals eine spielbare Version von **Onimusha 3** gezeigt. Auf den Wechsel von den detaillierten High-Res-Renderkulissen zu den Echtzeit-3D-Bühnenbildern sind wir am meisten gespannt. Außerdem wird der aktuelle Gameplay-Schwerpunkt des dritten Onimusha-Teils vorgestellt werden. Denn das ausgetüftelte Handlungssystem aus Onimusha 2: Samurai's Destiny hat bekanntlich ausgedient.

Ein Lebenszeichen gibt auch **Red Dead Revolver** von sich. Der Spaghetti-Western-Shooter sollte eigentlich schon 2002 erschei-

nen. Es stellt sich die Frage, ob die Eingliederung des verantwortlichen Entwicklers Angel Studios (z.B. Midnight-Club- und Smuggler's-Run-Reihe) in die Rockstar-Games-Familie (GTA-Serie) dafür verantwortlich ist.

Darüber hinaus ist Mega Man nicht totzukriegen. Für seinen PS2-Einstand mit **Mega Man X7** wechselt Capcom ins 3D-Gefilde und importiert den Cel-Shading-Look. Diesmal soll auch ein Zweisspieler-Modus vorhanden sein.

Hinter dem Namen **Bombastic Puzzle** steckt nichts anderes als **Devil Dice 2**. Capcom ist hier nur Vertriebspartner. Sony hat das Geschicklichkeitsspiel entwickelt und bereits am 19.12.2002 unter dem Namen XI Go in Japan veröffentlicht. ■ **DG**



Die Siedler von Catan könnt ihr bald auch online spielen.



In Onimusha: Blade Warriors treffen die Charaktere der zwei Onimusha-Action-Adventures aufeinander.

COLIN MCRAE RALLY 4

PS2



Neben neuen WRC-Autos bietet Teil 4 auch Fahrzeuge aus früheren Rallye-Tagen.

Genre	Rallye-Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.codemasters.com

Der fliegende Schotte Colin McRae bestreitet auch in diesem Jahr (November) eine komplette PlayStation2-Rallye-Saison. Entwickler Codemasters hat reagieren müssen: Noch bevor Colin McRae Rally 3 am 25. Oktober 2002 in den Läden gestanden hat, war der Schotterspezialist vom Ford-Team und gleichzeitig von seinem langjährigen Co-Piloten Nicky Grist getrennt. Seit dem ersten WM-Lauf 2003, der Rallye Monte Carlo, pilotiert Colin McRae nun einen Citroen Xsara WRC. Auf dem Beifahrersitz hat Derek Ringer Platz genommen, der zusammen mit McRae bereits die Rallye-WM 1995 im Subaru Impreza gewonnen hat.

Noch ist unklar, ob D. Ringer auch in Colin

McRae Rally 4 aus dem „Gebetbuch“ vorlesen wird. Bestätigt wurde hingegen, dass diverse Wertungsprüfungen aus den PSone-Klassikern Colin McRae Rally und Colin McRae Rally 2.0 gefahren werden dürfen.

Überarbeitet bzw. neu gestaltet werden derzeit die Spielmodi. Darunter fällt auch der zu kurz geratene Meisterschafts-Modus des Vorgängers (87 % in play-Ausgabe 11/02). Ferner haben nun auch die Mehrspieler-Optionen wieder einen enorm hohen Stellenwert. So kämpfen mehrere Konsolen-Motorsportler um Bestzeiten, d.h. alle PS2-Piloten absolvieren während einer Veranstaltung nacheinander die Wertungsprüfungen. ■ DG

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Hervorragend

Des Rallye-Kaisers neue Blech-Kleider: Colin McRae Rally 4 startet mit dem Citroen Xsara WRC durch.

CLUB FOOTBALL

PS2



Zinedine Zidane von Real Madrid zaubert mit dem Ball.

Genre	Sportspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	Herbst
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.codemasters.com

Codemasters hat mit Club Football eine zündende Idee umgesetzt: Für Fans der 17 größten und attraktivsten Vereinsmannschaften wird ein maßgeschneidertes Fußball-Videospiel programmiert, das sich ausschließlich mit dem favorisierten Team beschäftigt. Die Mannschaften sind: AC Mailand, Ajax Amsterdam, Arsenal London, Aston Villa, FC Barcelona, Celtic Glasgow, Chelsea London, Inter Mailand, Juventus Turin, Leeds United, FC Liverpool, Manchester United, Glasgow Rangers und Real Madrid. Aus Deutschland treten die Kicker vom FC Bayern München, von Borussia Dortmund und vom Hamburger SV an das Polygon-Leder. Neben den Fußballgrößen wie David

Beckham, Ronaldo, Edgar Davids usw. werden auch die Fußball-Tempel bis auf den letzten Plastikschalensitz originalgetreu nachgebildet. Die Arenen werden sogar von den authentischen Gesängen aus der Fankurve in einen brodelnden Hexenkessel verwandelt. Selbst der Einlauf der Profisportler ins Stadion wird für jede Mannschaft individuell angefertigt.

Der spielerische Anspruch ist sicherlich nicht mit jenem des Rasenschachs der Pro-Evolution-Soccer-Serie zu vergleichen. Vielmehr soll der Spielspaß im Vordergrund stehen. Anhänger der Vereine sollen durch spektakuläre Tricks, Ballstafetten und Traumtore einen PS2-Budenzauber erleben. ■ DG

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Capcom lässt die Herzen der Fans aller 17 Vereine höher schlagen.

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

PS2



Die PlayStation2-Interpreten werden bei ihren Auftritten aus rund 40 Top-Ten-Hits wählen können.

Genre	Musikspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.codemasters.com

„You drive me crazy“ gegen „Take me tonight“: Ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern sich Super-Tucke Daniel K. und Ralf-Schumacher-Klon Alex K. bei Redaktionsschluss in den deutschen Musik-Charts. An die Spitze der Software-Hitparade will auch Codemasters – mit dem Videospiel zur quotenträchtigen TV-Serie. Allerdings hat sich das englische Software-Haus für einen Deutschland-Release selbst folgende Bedingung gestellt: Man möchte als Juror unbedingt Dieter Bohlen gewinnen. In der englischen Version – die kommt im Herbst, pünktlich zum Start der zweiten deutschen Fernseh-Staffel – wird Simon Fuller kommentieren. Der Multimillionär erfand nicht nur diese populäre Fernseh-

reihe, sondern zählt auch die Spice Girls zu seinen „Schöpfungen“. Das Spielprinzip: Da die Jury bekanntlich extrem viel Wert legt auf Gesang und Tanz, muss sich der Konsolist durch rhythmisches Drücken der Buttons gekonnt in Szene setzen. Allerdings nimmt man nicht mit Kartoffelnase Juliette & Co., sondern mit neutralen Charakteren an der PlayStation2-Show teil. Geschlecht, Statur und Kleidung legt der Spieler ganz nach seinem Gusto fest. Ab diesem Zeitpunkt geht man den Weg eines ganz normalen „Deutschland sucht den Superstar“-Kandidaten: Angefangen bei den Vorauscheidungen über die Themen-Shows führt der Weg zum großen Finale... ■ DG

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Vielversprechend

DSDS ist ein akzeptables Musikspiel mit zugkräftiger Lizenz.

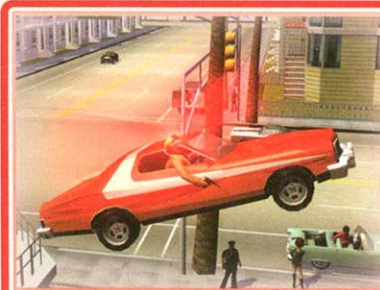
Die coolsten Undercover-Cops der Stadt sind zurück!



Abgedrehte Stunts



"...spektakuläre Verfolgungsjagden..."
www.gamestar.de



Coole Schlitten

Behalten Sie in 18 Missionen die Nerven, wenn Sie in Ihrem roten Ford Gran Torino in Bay City auf Ganovenjagd gehen!
Drive & Shoot-Action (Lightgun und Lenkrad optional*) im Single- oder Multiplayer-Modus!

* Eingabegerät muss von der Hardware unterstützt werden

 PlayStation®2

**PC
CD
ROM**

XBOX

**EMPIRE
INTERACTIVE**

Ab Juni 2003

Starsky & Hutch™ & © 2003 CPT Holdings, Inc. Ford Gran Torino is a trademark of Ford Motor Company. Original game developed by Minds Eye Productions. Xbox™ version developed by Supersonic Software Ltd.

Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved.

"PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft.

FREEDOM

Soldiers of Liberty

Ein Klempner mit Führungsqualitäten. Scharf eine Armee um euch und sagt dem Russen den Kampf an.



○ Hier reicht eine Granate! Ein Auto ist keine sichere Deckung.



○ Schickt eure Mannen vor, um die Gegend auszuspähen.

CONCEPT-ART



PS2 Dass IO Interactive ihr Handwerk verstehen, haben sie mit ihren ersten beiden Titeln ja bereits bewiesen. Allein Hitman: Codename 47 (PC, 2000) hat sich weltweit über 450.000 Mal verkauft. Auch der Nachfolger Hitman 2: Silent Assassin (PC, PS2, XBOX, 2002) hat ausnahmslos gute Bewertungen abgelehnt. Nun steht der dritte Titel des dänischen Entwicklerstudios in den Startlöchern. Diesmal übernimmt ihr aber nicht die Rolle eines Auftragskillers, sondern die eines Installateurs.

Kein schöner Land

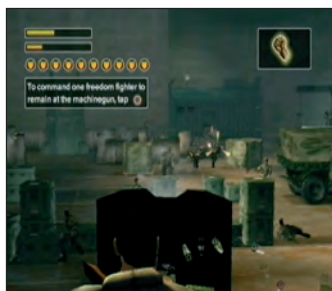
Für die Story hat man die reale Vergangenheit „ein wenig“ abgewandelt: Die Sowjet-Union hat eine Atombombe auf Berlin geworfen und den Kalten Krieg

gewonnen. Die „Rote Gefahr“ breitete sich immer weiter aus und eroberte Land für Land. Es dauerte nicht lange, bis sich die USA zurückgezogen hatte und die Weltmacht Sowjet-Union hieß. Im „Jetzt“ angekommen, haben die Russen Amerika erreicht und New York steht kurz vor der Eroberung.

Genau hier beginnt Freedom: Soldiers of Liberty. Nachdem die U.S. Army Manhattan längst aufgegeben

hat, versuchen Gruppen von Widerstandskämpfern, die Rote Armee aufzuhalten. Der Klempner Christopher Stone ist auf der Suche nach seinem Bruder. Der wurde bei der Invasion der Russen gefangen genommen. Nur mit einer Zange bewaffnet macht sich Chris auf, seinen Bruder zu befreien.

Alleine hat noch niemand einen Krieg gewonnen. Genauso ist es auch in Freedom: Soldiers of Liberty. Ihr



○ Wildes Rumgeballere ist fehl am Platze. Schnell gehen dabei die eigenen Männer drauf.



○ Molotow Cocktails spenden nicht nur Licht. Sie eignen sich auch gut, um Fahrzeuge in die Luft zu sprengen.



○ C4 sei Dank! Spielend macht ihr große Gebäude dem Erdboden gleich.



○ Über den Dächern von Manhattan. Propaganda, so weit das Auge reicht.

müsst aus dem Zivilisten Christopher einen Freiheitskämpfer mit Führungscharakter machen. Ihr fragt euch sicher, wie das gehen soll. Das Zauberwort heißt „Charisma“.

Folgeschäden

Über ein Charisma-System habt ihr die Möglichkeit, euer Ansehen zu verbessern. Befreit gefangene Zivilisten, verarztet Verwundete oder durchkreuzt Pläne der Russen. Solche Taten bringen Charisma-Punkte und machen euch zu einem echten Freiheitskämpfer. Je mehr Punkte ihr sammelt, umso mehr Kämpfer könnt ihr später rekrutieren.

Bis zu zwölf Mann stark kann eure Armee werden, mit der ihr dann gegen den „bösen Ivan“ in die Schlacht zieht. Ihr könnt eurer Truppe natürlich auch Kommandos geben. Befehlt den Männern, euch zu folgen, stellt Leute ab, um eingenommene Stellen zu halten oder lasst sie ein Gebäude stürmen.

Freedom: Soldiers of Liberty wird in acht Abschnitte mit insgesamt 19 Missionen unterteilt sein. Um eine Mission zu meistern, müssen verschiedene Ziele erfüllt werden. Angefangen von kleinen Sabotage-Anschlägen bis zum

Erobern gegnerischer Einrichtungen ist alles dabei. Wie ihr in den einzelnen Levels vorgeht, bleibt euch überlassen. Einen genauen Lösungsweg gibt es nicht.

Neben den Primäraufgaben wird es auch diverse Nebenziele geben, die Auswirkungen auf die nachfolgenden Levels haben werden. Habt ihr z.B. einmal die Stromleitung eines Hauses gekappt, wird es in diesem Gebäude für den Rest des Spiels keinen Strom mehr geben. Das Erledigen der Sekundärziele bringt euch zudem wichtige Charisma-Punkte.

Cleverer Ivan

In Freedom: Soldiers of Liberty stehen euch natürlich Unmengen verschiedener Waffen (Maschinengewehre, Molotow Cocktails, Lenkraketen uvm.) zur Verfügung. Die Wahl der Waffen spielt eine bedeutende Rolle, denn ihr habt immer nur so viel am Mann, wie die Hände bzw. Hosentaschen tragen.

In Sachen Gegner-KI hat es die Rote Armee faustdick hinter den Ohren. Im Spiel bekommt ihr es mit richtig intelligenten Burschen zu tun. Wurdet ihr entdeckt, fangen sie nicht nur an zu

schießen, sondern rücken vor und versuchen euch einzukesseln. Ihr müsst also strategisch vorgehen um nicht ins offene Messer zu laufen.

Nicht nur im Spiel wird eine Menge geboten, auch grafisch macht Freedom: Soldiers of Liberty eine sehr gute Figur. Die Szenarios sehen nicht nur authentisch aus, sondern verändern sich auch im Laufe der Zeit. Türme stürzen ein und marode Häuser fallen in sich zusammen. Auch verschiedene Jahreszeiten und Wetterbedingungen wird es geben.

Das Game wird nicht nur einen Singleplayer-Modus enthalten. Mit bis zu vier Spielern könnt ihr via Splitscreen im Multiplayer-Modus Manhattan unsicher machen.

Wenn ihr Freedom: Soldiers of Liberty mal in Action sehen wollt, dann schaut auf der playTV-DVD im PreScreen-Bereich nach. ■ AS

NAMENSÄNDERUNG



IO Interactive haben sich entschieden, den Namen des Spiels von Freedom: The Battle for Liberty Island in Freedom: Soldiers of Liberty zu ändern. Als 2002 die ersten Infos zum Spiel erschienen sind, hat die amerikanische Presse wegen den Geschehnissen am 11. September kein gutes Haar am geplanten Namen gelassen. Kurzerhand hat man die Kritik angenommen und das Spiel umbenannt.



○ Nicht nur Soldaten machen euch das Leben schwer. Auch Panzer oder Hubschrauber stellen sich euch in den Weg.



○ Sniperaction! Die Auswahl an verschiedenen Waffen ist enorm.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	IO Interactive
Spieler	1-4	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ioi.dk

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Freedom: Soldiers of Liberty ist ein erstklassiges Action-Adventure mit Strategie-Elementen!

DER HERR DER RINGE

Die Rückkehr des Königs

„Wo sind wir Gandalf?“... „im Königreich Gondor“, antwortete der Zauberer.



○ Den magischen Kräften Gandalfs ist niemand gewachsen.



○ Die Nazgûl sind mit ihren geflügelten Reitern keine leichten Gegner.

FILM AB!



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs läuft am 17. Dezember 2003 in unseren Kinos an. Nachdem die Verfilmung des zweiten Buches nur sehr wenig mit der Vorlage zu tun hatte, bleibt zu hoffen, dass Peter Jackson mit seinem dritten Ring-Film näher am Original bleibt.

PS2 Die Lizenz zu Der Herr der Ringe ist eine Goldgrube. Schon 2002 schickte Electronic Arts Aragorn, Gimli und Legolas gegen die zwei Türme. Und es kam, wie es kommen musste: Pünktlich zum Filmstart von „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ ziehen die Helden erneut ihre Waffen auf der PlayStation2.

Mehr Helden, mehr Spiel

Standen im Prequel ausschließlich Aragorn, Gimli und Legolas als Spielcharaktere zur Auswahl, darf man in Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs auch Gandalf, Frodo und Sam steuern. Je nachdem, für welche Heldengruppe man sich entscheidet, folgt man einem anderen Handlungsstrang. Gandalf besteht andere Abenteuer als beispielsweise Aragorn, Gimli oder Legolas. Gleiches gilt für Frodo und Sam. Im

direkten Vergleich zum Prequel, bei dem man sich relativ unzusammenhängend von einem Level zum nächsten gekämpft hatte, legen die Entwickler jetzt deutlich mehr Wert auf die Handlung.

Das actionbetonte Grundkonzept des Vorgängers bleibt bestehen. Jeder Charakter hat seine eigenen Kampftechniken und Waffen. Besonders Gandalf tut sich hier hervor, er kann zaubern. Die Helden sind nun nicht mehr ausschließlich auf ihre Standardwaffen angewiesen. Aragorn muss nicht mehr nur mit seinem Schwert auf die Orkjad gehen. Die Levels, die in etwa doppelt so groß sind wie jene in Der Herr der Ringe: Die zwei Türme, erlauben deutlich mehr Interaktion. So kann Sam etwa das Seil eines Katapults durchtrennen und so mit einer Ladung Felsbrocken eine Brücke zum Einsturz bringen.

Die wohl wichtigste Neuerung ist der Mehrspieler-Modus. 2002 hat er noch gefehlt, jetzt darf man endlich zu zweit

die Schwerter gegen Uruk'hai, Ringgeister, Haradrim oder die Armee der Toten erheben.

Filmumsetzung nach Maß

Bereits Der Herr der Ringe: Die zwei Türme hatte uns grafisch begeistert. Der Nachfolger wird aber noch besser aussehen. EA nutzt die Streaming-Technologie der PS2: vielfältigere und dichtere Texturen sind also garantiert. Die Polygon-Anzahl der Charaktere wurde verdoppelt, jetzt sehen sie noch realistischer aus. Im Prequel noch sind viele Levels und Animationen den Vorstellungen der Gamedesigner entsprungen. Für Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs griff man auf die Filmdatenbanken zurück. Gittermodelle, Motion-Capturing-Daten und Texturen wurden einfach von New Line Cinema übernommen. Dementsprechend hoch ist auch die Qualität. **ML**



○ Es wird jede Menge freispielfähiger Goodies geben, darunter vier weitere Charaktere.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Electronic Arts
Spieler	1-2	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Erstklassige Grafik, actionbetontes Gameplay: Wer die Der-Herr-der-Ringe-Filme mag, wird dieses Spiel lieben.



○ Die Entwickler versprechen Action, Action, Action und ein wenig Adventure.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

PS2



Medal of Honor: Rising Sun spielt ausschließlich im pazifischen Raum.

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA LA
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.ea.com	

6. Dezember 1941: Das ist nicht nur das historische Datum für den Angriff der Japaner auf Pearl Harbor, sondern zugleich der Beginn von Medal of Honor: Rising Sun.

An Bord der sinkenden USS California befindet sich der neue Hauptdarsteller Joseph Griffin. Er wird aus dem Tiefschlaf gerissen und muss sich aufs Oberdeck retten, bevor das Schlachtschiff untergeht. Nachdem der Marine-Corporal mit einem Maschinengewehr auf die angreifenden japanischen Flugzeuge zielt, wird er von einer gewaltigen Detonation ins Wasser geschleudert und wenig später von einem PT-Torpedo-Boot gerettet. An dieser Stelle tritt die größte Neuerung seit Bestehen der

Medal-of-Honor-Serie in Kraft – der nonlineare Aufbau der einzelnen Missionen. Joseph Griffin betätigt hier gemäß dem PS2-Drehbuch das Bordgeschütz. So hängt die Fahrtroute des Bootes bzw. der Ausgang des ersten Levels von den im Wasser treibenden Gegenständen ab, die der Soldat zerstört.

Der WWII-Ego-Shooter ist der Auftakt zu einer zweiteiligen Geschichte. Teil 1 behandelt die Abenteuer von Joe Griffin. In Teil 2 (erscheint 2004) wird sich alles um seinen Bruder Donny drehen. Die beiden werden in Medal of Honor: Rising Sun bei einem Feuergefecht voneinander getrennt. Joseph sucht im ersten PS2-Akt nach seinem Bruder... **■ DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Hervorragend

Der neue Ego-Shooter der MOH-Reihe knüpft nahtlos an die Erfolge der PSone- und PS2-Vorgänger an.

SSX 3

PS2



Das comicartige Charakter-Design der Vorgänger hat man im dritten Teil der Serie abgeschafft.

Genre	Funsport
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	Herbst 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.com - www.suckerpunch.de	

Die größte Neuerung gleich vorweg: Die Designer wenden sich beim dritten Teil der Erfolgs-Serie beim Charakter-Design vom Comicstil der beiden Vorgänger ab und verleihen den Extrem-Boardern nun menschliche Züge. Eine komplett neue Grafikkengine wird auf den Hängen und Pisten eines kolossalen Berges ebenfalls für eine realistischere Darstellung des Snowboard-Spektakels sorgen. Neu sind auch die mehr als 100 Herausforderungen, die den Spieler für eine lange Zeit an den DualShock-Controller fesseln werden. Jede erfolgreich absolvierte Herausforderung schaltet neue Goodies und Boni frei. Es gibt nicht nur neue Boarder, die sich auf den Hängen in die Tiefe

stürzen, sondern auch eine ganze Latte von neuen Tricks und Stunts, die die Snowboard-Artisten auf dem Kasten haben. Das abgedrehte Streckendesign bleibt dagegen auch im dritten Teil erhalten und wird den Spielern mit zahlreichen Sprüngen und Abkürzungen alles an fahrerischem Können abverlangen. Beim Soundtrack lassen es prominente Acts wie Queens Of The Stone Age, X-Ecutioners, Felix Da Housecat und N.E.R.D. mächtig krachen und sorgen für ein adäquates Musikprogramm während der rasanten Abfahrten. Der dritte Teil von EA Bigs SSX-Serie dürfte Funsport-Fans trotz des Stilwechsels beim Charakter-Design wieder restlos begeistern. **■ MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Hervorragend

SSX 3 wird mit Sicherheit trotz des neuen Charakter-Designs an die Erfolge der beiden Vorgänger anknüpfen.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

PS2



Wer Need for Speed: Hot Pursuit 2 mochte, wird das Underground-Sequel lieben.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Black Box
Erhältlich ab	1. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronicarts.de	

Need For Speed: Hot Pursuit 2 war der Rennspiel-Überraschungshit des Jahres 2002 und sorgte mit seinen hammerschnellen Verfolgungsjagden weltweit bei PlayStation2-Speed-Freaks für tränende Augen. Jetzt hat Electronic Arts bekannt gegeben, mit der Arbeit an Need For Speed: Underground begonnen zu haben. Dem Hot-Pursuit-2-Nachfolger liegt allerdings ein völlig neues Konzept zugrunde. Offensichtlich hat den Need-For-Speed-Entwicklern der Hollywood-Blockbuster „The Fast and the Furious“ genauso gut gefallen wie den Entwicklern von Burnout2 oder Midnight Club 2, denn in NFS-Underground geht es ebenfalls um illegale Rennen

inmitten einer Großstadt. Im Spiel gibt es 20 lizenzierte Originalfahrzeuge von Mitsubishi, Subaru, Toyota und anderen japanischen Herstellern. Die Rennen werden bei Nacht gefahren und es geht neben den obligatorischen Wetteinsätzen natürlich auch um den Ruhm, der Schnellste auf der Straße zu sein. Es wird Rennen durch die nächtlichen Straßennetze als auch Beschleunigungsrennen à la „The Fast and the Furious“ geben. Wir freuen uns schon darauf, den Need-For-Speed-Nachfolger auf der E3 in Bewegung zu erleben und erwarten nach dem superben Need For Speed: Hot Pursuit 2 nicht weniger als ein Rennspiel-Fest für PlayStation2. **■ MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

45%

★★★★★ — Potenzieller Hit

Wenn die Underground-Rennen auch nur annähernd so spektakulär inszeniert sind wie Hot Pursuit 2, wirds ein Hit!

HARRY POTTER: QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT

PS2



Während die Jäger versuchen, die Quaffle in die Torringe zu bugsieren, müssen die Treiber die Klatscher abwehren.

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Studio England
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.electronicarts.de

Jeder Harry-Potter-Fan kennt Quidditch. Ab Herbst dürft ihr euch selbst auf den Besen schwingen und zeigen, was ihr auf dem Kasten habt.

Quidditch ist ein aufregender Sport: Zwei Mannschaften aus je sieben Spielern auf fliegenden Besen versuchen, einen Quaffle durch Torringe zu werfen. In den Büchern und Filmen wurden die Richtlinien nur kurz abgehandelt. Für das Videospiel hat Joanne K. Rowling zusammen mit den Entwicklern das gesamte Regelwerk ausgearbeitet.

Der Spieler kann sich für verschiedene Teams entscheiden, dabei stehen ihm sowohl die vier Häuser aus Hogwarts, als auch inter-

nationale Mannschaften (Deutschland, England, Bulgarien, usw.) zur Auswahl. Entscheidet man sich für ein Haus der Zauberschule, muss man erst mal den Hauspokal gewinnen, bevor man an der Weltmeisterschaft teilnehmen darf. Jedes Team verfügt über eigene Stärken, Schwächen und Strategien.

Nach Lust und Laune macht ihr als Jäger Punkte, haltet euren Mitspielern als Treiber die Klatscher vom Hals oder erwischt als Sucher den goldenen Schnatz. Magie, Geschwindigkeit und Kampfgeist bilden den Schlüssel zum Erfolg. Wir sind schon sehr gespannt auf dieses ungewöhnliche Sportspiel. ■ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

75%

★★★★☆ — Vielversprechend

In den Filmen ging es beim Quidditch ordentlich zur Sache, hoffentlich auch auf der PS2!

WEITERE EA SPORTS-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2

Electronic Arts ist vor allem für das große Angebot an Sportspielen bekannt. Auf der E3 wird es selbstverständlich auch die neuesten Titel von EA Sports zu sehen geben. Trotz der nur kleinen Fangemeinde in Deutschland werden **NHL 2004**, **NBA 2004**, als auch **Madden NFL 2004** sehnlichst erwartet. Gleiches gilt für **Tiger Woods PGA Tour 2004**. Bereits der Vorgänger konnte überzeugen. In der neuen Saison wird es wieder einige Neuerungen geben, wie etwa neue Golfkurse und eine Hand voll neuer Profisportler. Zu dem 15-köpfigen Kader gehört neben Golfikone Tiger Woods etwa auch der Australier Adam Scott.

Während amerikanische Zocker von Football und Eishockey begeistert sind, halten sich Europäer mehr an Fußball-Spiele. Die FIFA-Serie hat seit zwei Jahren einen schweren Stand. Zwar verkauft sich die Reihe nach wie vor sensationell gut, aber der Konkurrent aus dem Hause Konami fährt bessere Wertungen ein. Bereits bei FIFA 2003 hat man versucht, das Gameplay realistischer zu gestalten, jedoch mit wenig Erfolg. Ansät-

ze waren zwar zu erkennen, mehr aber auch nicht. Mit **FIFA 2004** möchte man der Pro-Evolution-Serie die Stirn bieten. Der deutsche Fußballlehrer Erich Rutemöller arbeitet aktiv am neuesten EA-Kick mit. Rutemöller gehört zum Trainerstab der deutschen Nationalmannschaft und ist Mitglied des technischen Komitees der FIFA, der Mann weiß also, was er den Entwicklern erzählt. Schon jetzt bekannt und überaus erfreulich: FIFA 2004 wird einen Trainings-Modus enthalten. Hoffentlich wird dieser auch einen Sinn haben. Entpuppt sich das Spiel trotz großer Pläne erneut als stupides Action-Gebolze ohne jeglichen taktischen Anspruch, braucht man kein Training – wofür auch? Darüber hinaus wird es auch einen Karriere-Modus geben. Wer möchte, kann ganz unten

anfangen, sich hocharbeiten, neue Spieler unter Vertrag nehmen und am Ende als Champion vom Platz gehen.

Auf der E3 will EA Sports auch das **Online-Programm** vorstellen. Fast alle kommenden Titel sollen die Möglichkeit einräumen, online gegen andere menschliche Spieler anzutreten. Details dazu gibt es bisher noch nicht. Allerdings, und das wäre weniger erfreulich, vermutet man, dass man für das Online-Angebot wohl oder übel einen Nutzungsgebühr entrichten muss. In Anbetracht der sowieso schon hohen Kosten für Online-Einsteiger wäre das alles andere als kundenfreundlich und eher EA-untypisch. Hoffentlich bestätigt sich die Vermutung nicht. ■ML



Arsenal gegen Manchester United? Ganz klar...Beckham und Seaman sind deutlich zu erkennen.



Hurra, endlich gibt es einen Trainings-Modus! Da bleiben kaum noch Wünsche offen.

TOMB RAIDER

The Angel of Darkness

Die Zeiten der sexy Grabräuberin sind vorbei, ab jetzt wird hart durchgegriffen!



○ In Tomb Raider: The Angel of Darkness seid ihr die Gejagten.



○ In Paris müsst ihr in den berühmten Louvre einsteigen.

PS2 Langsam wird es Zeit. Ursprünglich sollte Tomb Raider: The Angel of Darkness im November letzten Jahres erscheinen. Dann wurde der Termin auf Februar verschoben, kurze Zeit später jedoch wieder ausgesetzt. Jetzt soll es kein Zurück mehr geben: Ende Juli kommt Lara Croft wieder!

Doppelpack

Ein Anruf ihres früheren Mentors Von Croy führt Lara Croft nach Paris. Er soll für einen gewissen Eckhardt die berühmten Obscura-Gemälde finden. Als sie in Paris ankommt, ist Von Croy tot und Lara steht unter Verdacht. Auf ihrer Flucht trifft sie auf Kurtis Trent. Der junge Abenteurer ist dem ominösen Eckhardt ebenfalls auf der Spur. Zusammen machen sie sich auf, das Rät-

sel um die Obscura-Gemälde zu lüften und den Tod Von Croys zu rächen. Das Abenteuer führt sie von den dunklen Gassen der Stadt Paris bis nach Prag. Die Betonung liegt auf „sie“, denn der Spieler schlüpft nicht ausschließlich in die Rolle von Lara Croft. Kurtis Trent unterscheidet sich sehr stark von der drallen Grabräuberin. Während sie mit Rätseln und Sprungpassagen fertig werden muss, zeigt er mit seiner diskusartigen Waffe vor allem in Kampfsituationen, was er kann.

Aus Fehlern lernen

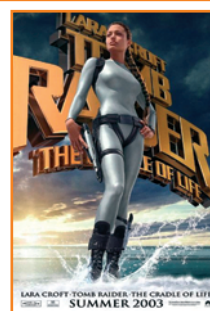
Der erste Next-Generation-Auftritt von Lara Croft wird einige Neuerungen mit sich bringen. Nicht nur ist die Heldin weitaus ernster und gnadenloser – nicht zuletzt durch ihr vermeintliches Ableben im letzten Tomb-Raider-Teil –

nein, sie ist nun auch lernfähig. Jedes gelöste Rätsel und jede gemeisterte Sprungpassage verbessern ihre Fähigkeiten. Nach und nach kann sie schneller laufen, weiter springen, usw. Außerdem ist sie jetzt regelrecht gesprächig geworden. Durch Unterhaltungen mit anderen Charakteren erhält sie Informationen und bestimmt so ihren weiteren Weg. Dieser ist unheimlich, düster und bedrohlich, gespickt mit Verrat, Rache und zahlreichen Nebenhandlungen. Die Entwickler zielen ganz klar auf ein älteres Publikum ab.

Auch technisch wird es im Vergleich zu den Vorgängern zahlreiche Verbesserungen geben. Die Steuerung ist nun direkter und flüssiger, was vor allem während der Kämpfe und in Stealth-Situationen ungemein wichtig ist. Eure Gegner sind nun nämlich um einiges grissener und aggressiver als früher.

Optisch macht die junge Dame ebenfalls eine bessere Figur. Mehr Polygone und geschmeidige Animationen lassen Lara Croft so gut aussehen wie nie zuvor. Die realistischen Licht- und Wetereffekte verstärken das düstere Ambiente noch um ein Vielfaches. Tomb Raider: The Angel of Darkness hat das Potenzial, an die Klasse des ersten Teils anzuknüpfen. ■ **ML**

LARA CROFT TOMB RAIDER: DIE WIEGE DES LEBENS



Im neuen Tomb-Raider-Kinofilm sucht Lara Croft Pandoras Büchse. Ihre Jagd führt sie nach China, Griechenland und Afrika. Ein chinesisches Verbrechersyndikat will der Grabräuberin zuvorkommen. Regie führt Jan de Bont („Speed“, „Twister“). Kinostart: 14. August



○ Bei ihrer ersten Begegnung sind Lara und Kurtis noch etwas misstrauisch.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Core Design
Spieler	1	Erhältlich ab	Juli
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.eidos.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Nach endlosen Sequel-Aufgüssen endlich ein Tomb Raider mit neuen Ideen.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

PS2



Wie es sich für ein Blutsaugerspiel gehört, werden wieder jede Menge Körpersäfte spritzen.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.eidos.de

In Legacy of Kain: Defiance hat der Spieler erstmals die Möglichkeit, sowohl Raziel, den Hauptcharakter der Soul-Reaver-Reihe, als auch seinen Erzfeind Kain zu steuern. Die beiden Antihelden dürstet es nach frischem Menschenblut, oder – noch besser – nach den Seelen von Dämonen, Untoten und Göttern.

Dieses Action-Adventure bringt nicht nur zwei Charaktere zusammen. Die Entwickler von Crystal Dynamics vereinen auch die einzigartigen Gameplay-Elemente der beiden Spiele-Reihen: Raziels Macht, in die Geisterwelt zu wechseln, und Kains telekinetische Fähigkeiten. Vollkommen neu überar-

beitet wurde das Kampfsystem. Die Duelle sind nun unkompliziert aber dennoch spannend und abwechslungsreich. Raziel und Kain beherrschen individuelle Schlagkombinationen, Telekinese-Angriffe und unmenschliche Finishing-Moves. Natürlich wird es wieder jede Menge Rätsel und Aufgaben geben.

Fans der Serie dürfte vor allem die Story interessieren. Es muss schon sehr triftige Gründe dafür geben, dass die Blutsauger plötzlich zusammenarbeiten. Wer weiß, welche finsternen Pläne die beiden wieder aushecken. Die E3 wird das Geheimnis hoffentlich lüften. ■ **ML**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Hervorragend

Eidos verspricht uns ein einzigartiges Action-Adventure. Bei diesen Helden ist das durchaus möglich.

WHIPLASH

PS2



Angekettet! Das Karnickel Redmond dient dem Hauptcharakter Spanx als Waffe und Werkzeug.

Genre	Action
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	Herbst 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.eidos.de / www.crystal.d.com

In Eidos Interactives neuem Action-Spiel wagen zwei durchgedrehte Comic-Viecher den Ausbruch aus einem Labor für Tierversuche. Das ungleiche Paar ist allerdings durch eine Kette untrennbar miteinander verbunden, woraus sich durchaus komplexe Aufgaben ergeben. Der Spieler übernimmt die Steuerung der Versuchsratte Spanx. An der Kette an ihrem Handgelenk hängt das Karnickel Redmond. Wenn die beiden in den bizarren Labors Wächtern, Cops oder verrückten Wissenschaftlern begegnen, benutzt Spanx seinen Begleiter kurzerhand als Waffe. Aber Redmond lässt sich auch prima als Werkzeug missbrauchen, um z.B. Abgründe

zu überwinden, oder um andere Tiere aus ihren Käfigen zu befreien. Weniger angenehm wird es für das weiße Karnickel, wenn Spanx mit ihm eine Toilette verstopft um sich so Gegner vom Fell zu halten. Der Grafikstil von Whiplash ist bewusst comicartig und überdreht. Immer wieder gerät das Duo in aberwitzige Situationen, die es mit lustigen Slapstick-Einlagen kommentiert. Bis die beiden Anti-Helden das Labor in Schutt und Asche legen und schließlich entkommen, wird der Spieler mehr Attacken auf sein Zwerchfell erleben, als bei einer Episode Tom und Jerry. ■ **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

85%

★★★★☆ — Hervorragend

Das ungewöhnliche Actionspiel mit dem ungleichen Paar hat ausreichend Potenzial, das Genre zu erfrischen.

WEITERE EIDOS-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2



Brutales Hinterhof-Wrestling mit netter Grafik. Ob es auch den „richtigen“ Wrestling-Spielen Paroli bieten kann?

Paradox entwickelt für Eidos Interactive **Backyard Wrestling**, inspiriert von Wrestling-Amateur-Videos, deren Darsteller anscheinend kein Schmerzempfinden kennen. In den U.S.A. gibt es Backyard Wrestling schon so lange wie den Wrestling-Sport selbst. Durchgeknallte Kids stellen die halsbrecherischen Moves ihrer Vorbilder im Garten nach und schmeißen sich z.B. von Garagendächern aus auf ihre Gegner. Im Spiel macht ihr eine Karriere als Hinterhof-Wrestler und schlagt euch in sieben zerstörbaren Levels mit den anderen 20 Charakteren. Natürlich finden sich im Spiel auch Videos von besonders heftigen Amateur-Fights.

Der Ego-Shooter **NAM: Tour Of Duty** versetzt Spieler in den Vietnam-Krieg. Als Anführer eines Platoons müsst ihr unterschiedlichste Missionen bestehen. Das Spiel soll das Kriegsgeschehen besonders realistisch zeigen. Jede Aktion, die ihr im Feld ausübt, wirkt sich direkt oder indirekt

auf den Verlauf der Story aus und entscheidet im Zweifelsfall auch über den Erfolg eines Auftrages. Die Einsatzziele reichen von Befreiungsaktionen bis hin zu Luftangriffen und gipfeln am Ende in der berühmten „Tet-Offensive“ des Jahres 1968.

Passend zum Remake des Gangsterfilm-Klassikers „**The Italian Job**“ von 1969 (Mark Wahlberg und Edward Norton), wird Eidos das PlayStation2-Remake The Italian Job zeigen. In den drei Spielmodi Mission, Rennen und Stunts macht ihr Jagd auf den Verräter eines Gold-Raubes, der mit 28 Millionen Dollar Beute abgehauen ist. Es geht in halsbrecherischer Geschwindigkeit durch die Hollywood-Hills, mitten durch L.A. und quer durch die Kanalisation. Die Hatz soll mit flüssigen 50 Fps über den Schirm flimmern. Bonusfeatures wie Filmausschnitte und Interviews mit den Filmdarstellern sorgen für Motivation. ■ **MK**

★ COMMAND A TEAM. KICK SOME ASS. ★



Wie viele Leute würden bedingungslos und ohne Ausnahme alles tun, was du ihnen sagst? Keiner? Falsch. Es sind drei. Drei perfekt ausgebildete U.S. Navy Seals, die du durch 24 geheime Missionen führst. Jedes Kommando, das du in dein Headset sprichst, führen sie aus. Ohne zu zögern. Und mit allen Konsequenzen. Bist du bereit?

HEADSET
INCLUDED



Trainiere jetzt für den Online-Start.

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

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

KYA: DARK LINEAGE

Bewegen sich die Eden Studios auf Abwegen, oder was soll das mit dem Jump 'n Run?



Die Heldin mit den blauen Haaren scheut keine Höhen.



Vom Rücken der gezähmten Tiere aus kann sie ebenfalls angreifen.

CHARAKTERPORTRAITS



PS2 Das im französischen Lyon ansässige Entwicklerstudio zeichnete sich normalerweise durch Renn- und Rallyespiele aus (alle V-Rally-Teile, Need for Speed: Porsche...). Warum auf einmal ein anderes Genre? Es stand ihnen der Sinn nach Neuem, so könnte man vermuten. Aber egal wie der Grund auch lauten mag, KYA: Dark Lineage hat bereits in seinem aktuellen, frühen Entwicklungsstadium ein sehr feines Gameplay zu bieten.

Der mit dem Wolf tanzt...

Die kesse Protagonistin Kya ist auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder. Dabei stößt sie auf den friedliebenden Eingeborenstamm der Nativs, die wiederum von den Wölfen unterdrückt werden. Das Wolfsvolk ist die gefürchtete Armee des bösen Herrschers Brazul. Der Tyrann hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Nativs – nach und nach – ebenso in Wölfe zu verwandeln. Die hilfsbereite Kya unter-



Kya hat jede Menge unterschiedlicher Schlagvarianten parat.

stützt die unterdrückten Knuddelwesen natürlich bei deren Rebellion.

Sobald ein Nativ zurückverwandelt ist, tritt er sofort den Weg in sein Heimatdorf an, um dort ein neues Haus oder ein Geschäft aus dem Boden zu stampfen. Dort könnt ihr dann nach Lust und Laune shoppen. Das Gute daran: Wenn ihr den Laden leer gekauft habt, wird daraus eine Art Jahrmarktsbude, die für den Solo- oder Mehrspielerspaß unterschiedliche Minigames (Beat the Time, Bet to win, Training...) bereithält.

...hat mächtig was drauf

Kya hat alles drauf, was eine Heldin draufhaben muss: Sie kann mit Händen und Füßen angreifen, ihre Gegner werfen, sie kann ihnen sogar auf den Rücken springen und ihnen dann aus der Huckepack-Position auf die Rübe schlagen, sich anschleichen, an schmalen Graden entlang hangeln oder mit

ihrem Bumerang die Wölfe „verarschen“, so dass diese aufeinander losgehen. Doch damit nicht genug. Sie kann auch wilde Tiere zähmen und auf ihnen reiten. Des Weiteren schliddert sie mit ihren Füßen steile Abhänge hinunter, so als stünde sie auf einem Surfbrett. Aufwinde macht sie sich ganz gewieft zu Nutze, um höher gelegene Plattformen zu erreichen.

Die neun weitläufigen Umgebungen sehen derzeit noch nicht sonderlich überwältigend aus, was man Eden Studios in diesem frühen Entwicklungsstadium aber nicht vorwerfen kann. Jedes Areal lässt verschiedene Wege zu, um ans Ziel zu kommen. So kann Kya wie Rambo mitten hinein springen in das Wolfsrudel, und hoffen, glimpflich davonzukommen oder aber sie schleicht sich von hinten heran und erledigt so viele wie möglich unerkannt. Näheres wird die E3 zeigen. ■HS



Die Heldin kann ihre Gegner sogar am Schwanz packen und sie herumschleudern.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Eden Studios
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Abwechslungsreiches Jump 'n Run mit frischen Ideen.

DRIVER 3

PS2



Wenn das Gameplay genauso gut ist wie die Grafik, dann erwartet uns ein wirklicher Hammertitel.

Genre	Action/Rennspiel
Hersteller	Atari (Infogrames)
Entwickler	Reflections
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.atari.de

Eigentlich wollte Atari mit Driver 3 der große Sieger des Weihnachtsgeschäfts sein. Dar aus wird jetzt nichts. Denn Reflections braucht noch etwas länger. Tanner wird erst im Frühjahr 2004 auf die PlayStation2 zurückkehren.

Die Entwickler haben sich viel vorgenommen, gilt es doch, gegen sehr starke Konkurrenten anzukämpfen: The Getaway und Grand Theft Auto sind keine kleinen Fische. Ziel ist es, den Spieler nicht durch brutales, sondern durch abwechslungsreiches Gameplay zu begeistern. Wie bei den Vorgängern setzt man vor allem auf realistische Verfolgungsjagen. Zwar ist der Missionsauf-

bau linear, doch können Spieler jederzeit nach Lust und Laune durch die Gegend cruisen. Im Mittelpunkt stehen diesmal die Städte Nizza, Miami und Istanbul.

Das Geschehen beschränkt sich in Driver 3 nicht auf die Straße. Tanner muss auch das Innere von Gebäuden erkunden. Grafisch macht das Spiel schon mal eine sehr gute Figur. Sowohl die Städte, als auch die Fahrzeuge sehen sehr realistisch aus. Doch man sollte vorsichtig sein. The Getaway hat auch einen guten Ersteindruck hinterlassen. Das fertige Spiel hingegen war enttäuschend. Wir hoffen das Beste! ■ ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Nach dem schrecklichen zweiten Teil kann es eigentlich nur noch bergauf gehen.

FUGITIVE HUNTER

PS2



Bumm! Ein gezielter Schuss, und die folgende Explosion reißt den Wachturm in Stücke.

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	SCEE
Entwickler	Black Ops Entertainment
Erhältlich ab	Sommer 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.infogrames.de www.blackops.com

Inspiziert von der „Most Wanted“-Liste des FBI, arbeiten die Entwickler von Black Ops für Infogrames an einem knallharten Kopfgeldjäger-Shooter. Der Spieler schlüpft in die Rolle des bärbeißigen Jake Seavers. Terroristen jagen dummerweise sein Büro in die Luft. So etwas sieht ein Ex-Navy-Seal nicht gerne, also macht er sich auf, die Drahtzieher des Attentats aufzuspüren. Bei seinen Ermittlungen stößt er auf allerhand Gesindel, das er kurzerhand für den persönlichen Gelderwerb wieder hinter Gitter bringt. Auf seinem Rache-Feldzug darf der Kopfgeldjäger die Waffen der abgelieferten Kriminellen behalten. So sammelt sich mit der Zeit ein durchschlags-

kräftiges Waffenarsenal an. Viele der Baller-männer haben auch sekundäre Funktionen. Allerdings müsst ihr die Flüchtigen lebendig wieder zurück in den Knast bringen, sonst gibts keine Kohle und von irgendwas muss Jake Seaver ja die Flug-Tickets bezahlen, die er braucht, um die Verantwortlichen für den Bombenanschlag auf sein Büro über die Kontinente zu verfolgen. Auf seiner Jagd reist Seaver nämlich von Miami erst nach Utah, dann nach Paris und schließlich über die Karibik nach Afghanistan. Unter der Hand haben wir erfahren, dass Seaver in Fugitive Hunter auch der Bundesrepublik einen Besuch abstatten wird. ■ MK

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Kompromissloser Shooter, der ohne große Innovationen, aber mit viel Gewalt daherkommt.

WEITERE INFOGRAMMES/ATARI-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2



Bisher gibt es die Deer-Hunter-Serie nur auf PC und Mac. Mit der PS2-Version können bis zu acht Leute online jagen gehen.

Gegen Ende des Jahres dürfen wir das nächste Spiel, basierend auf einer Film- lizenz, von Atari erwarten. Bei **Mission Impossible: Operation Surma** wird es ebenso wie auf der Leinwand an Action nicht mangeln. Auftragsorte, die quer über die Welt verstreut liegen sucht ihr auf, ausgestattet mit den modernsten Waffen und Gadgets jagt ihr eine Räuberbande. Stealth-Action und Teamwork sind ebenso vorhanden wie Einzelgänger-Missionen.

Ansonsten erwarten uns zwei Brettspiel- Umsetzungen. Dabei handelt es sich um **Trivial Pursuit** und **Risiko**. Bei zuletzt genanntem Spiel können bis zu sechs Spieler einer Partie beiwohnen und auf drei unterschiedlichen Spielmodi das Brettspiel im dreidimen-

sionalen Glanz erleben. Für das weitere Partyvergnügen erscheinen **Nickelodeon Party Blast** und **Wheel of Fortune 2003**.

Als sportlicher Vertreter steht derzeit nur **Backyard Baseball 2004** auf dem Plan. Manche scheinen Jagd auch als Sport zu verstehen, bei **Deer Hunter** können sie ihrer Schießwut auch auf der PS2 nachkommen. Mit 17 verschiedenen Waffen und einigen Multiplayer-Modi sollten selbst Jäger zufrieden gestellt werden.

Dragon-Ball-Fans werden natürlich nicht vergessen. Mit **Dragon Ball Z Budokai – Part 2: Legendary Super Warriors** wird das Beat- 'em-Up um Son-Goku und seine Freunde in die zweite Runde gehen. ■ HS

CASTLEVANIA (ARBEITSTITEL)

PS2



Die wichtigste Waffe des Vampirjägers ist die Peitsche.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami-europe.com	

Nach dem verkorksten Contra: Shattered Soldier muss Konami mit Castlevania (Arbeitstitel, für PS2) einiges wieder ins Lot bringen. Darüber hinaus haben die beiden N64-Gurken Castlevania 64 und Castlevania 64: Legacy of Darkness (beide 1999) dem Image der Serie gewaltig geschadet. Ein Einflussfaktor war der Wechsel vom zweidimensionalen ins dreidimensionale Gefilde.

Überraschend hält Konami beim PlayStation2-Auftritt von Castlevania an der für die Serie atypischen Präsentation fest. Schließlich war sogar noch der PSone-Hit Castlevania: Symphony of the Night aus dem Jahre 1997 ins traditionelle 2D-Gewand gehüllt.

Castlevania-Producer Koji Igarashi versichert, dass es trotzdem so gut wie keine Gemeinsamkeit mit den zwei Nintendo64-Ausfällen geben wird. In einem Interview gab er seine Abneigung gegenüber diesen beiden Castlevania-Teilen bekannt. Übrigens: Auf Igarashis Konto gehen auch Titel wie Castlevania: Symphony of the Night (PSone), Castlevania: Harmony of Dissonance, Castlevania: Aria of Sorrow (beides Game Boy Advance) usw. Das Entwicklerteam von Konami Computer Entertainment Tokyo besteht aus Personen, die bereits an Castlevania: Vampire's Kiss (SNES, 1995) und am oft zitierten Castlevania: Symphony of the Night mitgewirkt haben. ■ DG

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Hervorragend

Konami bläst zur Vampirjagd. Castlevania gehört zu den kommenden Highlights 2003.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

PS2



Mit Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time ist vor 13 Jahren das letzte gute „Turtles“-Spiel erschienen.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami-europe.com	

Konami befindet sich zurzeit auf dem Retro-Trip: Mit Contra Shattered Soldier (PS2, 2003) und Castlevania (PS2, ca. 3./4. Quartal 2003) lässt man die größten Hits der 80er- und 90er-Jahre aufleben. Ein Revival feiert darüber hinaus die PlayStation2-Interpretation von Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time. Der Super-Nintendo-Entertainment-Titel erblickte am 24. Juli 1992 das Licht der Videospiel-Welt. Einige Änderungen bzw. Neuerungen gibt es jetzt: So basiert das aktuelle Spiel auf der neuen TV-Zeichentrickserie „Teenage Mutant Ninja Turtles“, die der Fernsehsender Fox Box jeden Samstag ausstrahlt.

So erklärt sich auch der Grafikstil. Wie das

Cartoon-Vorbild kämpfen die vier Pizza-Gourmets Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo im Cel-Shading-Schildkrötenspanzer gegen Shredder & Co. In gewisser Hinsicht orientiert sich auch der Level-Aufbau streckenweise an dem SNES-Klassiker – Side-scroller-Passagen werden eingebaut. Auch wird es einen umfassenden Story-Mode geben, den ein Konsolero alleine oder zusammen mit Freunden spielen können wird. Eine Versus-Option wird das 128-Bit-Remake abrunden. Mehr Infos zu Teenage Mutant Hero Turtles findet ihr im nächsten Heft und auf der playTV-DVD. ■ DG

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Hervorragend

Amüsanter Prügel Spaß mit den vier Kult-Schildkröten.

WEITERE KONAMI-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2



Der Countdown läuft für Metal Gear Solid 3 auf der Internetseite von Konami Japan.

Kurz vor Redaktionsschluss ist der Knoten geplatzt: Die ersten Informationen zu **Metal Gear Solid 3** drangen an die Öffentlichkeit. Das Spiel trägt den Untertitel „Snake Eater“ und soll angeblich noch im Herbst 2003 in den USA und Japan erhältlich sein.

Die ersten Bilder und die ersten Informationen befinden sich in dieser Ausgabe im Special-Screen-Bereich auf dem Seiten 26 und 27.

Konami präsentiert des Weiteren den fünften Teil der **Gradius-Shoot'em-Up-Serie**. Hier soll vor allem die 3D-Grafikengine ein Novum sein. Fans brauchen sich keine Sorgen machen – das seit 18 Jahren bewährte Side-scroller-Schema bleibt unangetastet.

An mehreren Displays flimmert auch **Todd**

McFarlane's Evil Prophecy über die Bildschirme. Das Videospiel dreht sich um die sechs Action-Figuren der ersten Todd-McFarlane's-Monster-Serie. Diese müssen im 19. Jahrhundert von vier Jägern eingefangen werden, bevor sie die Welt an den Rand des Abgrunds bringen können.

Unter anderem werden folgende PS2-Produkte vorgestellt: **K-1 Grand Prix** (Kampfsport), diverse Spiele zur Anime-TV-Serie **Yu-Gi-Oh** sowie der Japan-PS2-Export **CyGirls**, der auf Nippon-Spielzeugfiguren basiert.

Konami Europe wird z.B. das Radrennsportspiel **Tour de France: Centenary Edition** zur Schau stellen. Einen Vorbericht findet ihr auf der playTV-DVD, in dieser Ausgabe. ■ DG

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

PS2



Lasst die Fäuste sprechen! Ben trifft während des Abenteuers rund 50 Charaktere.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	LucasArts
Entwickler	LucasArts
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.lucasarts.com	

Ben ist ein raubeiniger Rocker und es ist nicht sein erster Auftritt für LucasArts. 1994 zeigte er in dem Adventure Vollgas schon einmal, wo der Hammer hängt. Nun kehrt er zurück auf die Mattscheibe.

Full Throttle: Hell on Wheels spielt in nicht allzu ferner Zukunft, einige Jahre nach dem großen Knall. Zusammen mit seiner Motorradgang, den Polecats, genießt Ben sein Leben so gut es geht: ein paar Prügeleien hier, etwas Bier dort. Eines Tages erfährt er, dass seine Heimatstadt El Nada dem Erdbeben gleichgemacht werden soll. Weder er noch die anderen Mitglieder der Polecats wollen sich das bieten lassen.

Auf seinem Weg verbündet sich Ben mit seinen alten Freunden Torque und Maureen Corley um die Bedrohung aufzuhalten. Dabei muss er so manchen Kampf bestreiten. Ihr könnt euch nicht nur mit Fäusten wehren, sondern euren Feinden auch Flaschen, Stühle, Ketten oder Brecheisen über den Schädel ziehen. Gekämpft wird auch während der Fahrt vom Motorrad aus. Um verlorene Lebensenergie aufzufrischen, kippt ihr schnell eine Dose Bier. Full Throttle: Hell on Wheels bietet in den 35 Levels nicht nur jede Menge Action, sondern auch eliche Rätsel. Und Freunde des typischen LucasArts-Humors werden selbstverständlich auch auf ihre Kosten kommen. ■ ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Auch den Sprung in die dritte Dimension hat der alte Haudegen Ben geschafft.

GLADIUS

PS2



Die Kämpfe sind zwar rundenbasiert, bei Spezialangriffen und Ausweichmanövern ist eure Reaktion dennoch gefragt.

Genre	Action-RPG
Hersteller	LucasArts
Entwickler	LucasArts
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.lucasarts.com	

LucasArts lässt die Gladiatoren los. Auf den ersten Blick mag man vermuten, dass es sich bei Gladius um ein stupides Action-Gemetzel handelt. Aber dem ist nicht so. Hier erwartet euch ein Action-Rollenspiel, bei dem taktische Raffinesse unheimlich wichtig ist. Die Kämpfe sind nämlich rundenbasiert.

In der Rolle von Ursula bzw. Valens muss der Spieler ein Team aus kampferprobten Gladiatoren zusammenstellen. Insgesamt gibt es 16 verschiedene Charakterklassen sowie unzählige Rüstungen, Waffen und andere nützliche Ausrüstungsgegenstände. In den Arenen, die von kleinen Dorfmane-

gen bis hin zu gigantischen Kolossean reichen, müssen die Gladiatoren gegen die Vertreter anderer Schulen sowie gegen garstige Monster antreten. Ist das Duell überstanden, winken Erfahrungspunkte. Mittels dieser könnt ihr euren Recken mit neuen Fertigkeiten ausstatten.

Ursula und Valens sind jedoch zu Höherem berufen, ihr Schicksal führt sie weit über die Arenen hinaus. In dem Land Gladius beginnt sich erneut das Böse zu regen. Am Ende geht es für die beiden nicht nur um den Titel des imperialen Champions, sondern auch um die Rettung ihres Landes. ■ ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Dieses innovative Spielkonzept bringt neuen Schwung auf die PlayStation2.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

PS2



Bei dem Spiel steigt man teilweise ins Cockpit von Flugzeug-Prototypen, die in Wirklichkeit nie hergestellt wurden.

Genre	Action-Flugsimulation
Hersteller	Codemasters
Entwickler	LucasArts/Totally Games
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.lucasarts.com	

Battlehawk 1942, Their Finest Hour: The Battle of Britain und Secret Weapons of the Luftwaffe – diese drei Amiga-/PC-Flugsimulationen, alle angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, machten Lawrence Holland zwischen 1988 und 1991 berühmt. In den Folgejahren schuf er zusammen mit seiner Firma Totally Games mit Star Wars: X-Wing, Star Wars: Tie-Fighter, Star Wars: X-Wing Alliance usw. weitere PC-Hits.

Secret Weapons Over Normandy lehnt sich nach zwölfjähriger Abstinenz wieder an die drei Vorgänger an. Das heißt: Man pilotiert nicht nur WWII-Flugzeuge der Alliierten und Achsmächte (u.a. Me 262, P-38 Lightning, B-17 Flying Fortress), sondern man

übernimmt zugleich den Posten der Bord- oder Richtschützen (bei Bombern).

Obwohl sich der Name des PS2-Titels eindeutig auf den Kriegsschauplatz Normandie (D-Day) bezieht, finden die Luft-Luft- und Luft-Boden-Kämpfe auch an anderen Fronten statt. Als Ausgangspunkte dienen historische Ereignisse zwischen 1940 und 1945, sprich die Flucht der Briten aus Dünkirchen, die Luftschlacht um England, die Kämpfe in Nordafrika oder die Schlacht um Midway.

Noch ist unklar, ob der Kooperations-Modus innerhalb der 30 Missionen die Möglichkeit bieten wird, mehrere Spieler auf verschiedene Positionen zu verteilen. ■ DG

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Hervorragend

Über den Wolken: Die lang ersehnte Action-Flugsimulation mit tollem Flair und super Spielbarkeit.

SPY HUNTER 2

PS2



Der neue Interceptor-Schlitten macht den Bond-Karossen Konkurrenz und verfügt über ähnlich nette Gadgets und Waffen.

Genre	Action / Racing
Hersteller	Midway
Entwickler	Paradigm Entertainment
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.midway.com

Spy Hunter war ein auf Missionen basierendes Spiel, in dem man mit einem futuristischen Flitzer Bösewichtern einheizen musste. Spy Hunter 2 führt dieses Spielprinzip weiter. Als Agent Alec Sects wird man in eine Story rund um eine Terroristengruppe namens Nostra geworfen. Außerdem muss man herausfinden, welche Doppelrolle eine weibliche Agentin spielt. Wie das bei Agenten nun mal so ist, haben sie tolles Spielzeug, in diesem Falle den G-8155 Interceptor, ein futuristisches Vehikel, das sich in verschiedene Fahrzeuge verwandeln kann. Ausgestattet mit Ziel suchenden Raketen, einem unzerstörbaren Schild, einer Prototypen-Tarnvorrichtung und einem Gefährt, das sich in ein Schneemobil

oder einen Geländewagen wandeln kann, ist man in der Lage, es locker mit der Gegnerschar aufzunehmen.

20 Missionen warten auf euch, die euch sowohl in den Dschungel von Südost-Asien, als auch in die Schweizer Alpen führen werden (warum spielen eigentlich Agenten-Stories immer in den Schweizer Alpen?). Riesige Endgegner-Schlachten werden altbekannte Gesichter wie Switchblade, Enforcer, Wasp oder Road Barron ans Tageslicht bringen. Laut Entwicklerteam Paradigm Entertainment werden die Levels sogar dynamisch generiert, also werden gewisse Elemente im Level immer wieder anders sein. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Es gibt hier grundsätzlich mehr von allem: mehr Waffen, mehr Gegner, mehr Action.

ESPIONAGE

PS2



Mit Geisteskraft könnt ihr andere Personen schweben lassen und sie wirklich schikanieren.

Genre	Action
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.midway.com

Witzigerweise heißt der Held des neuen Midway-Spiels Nick Geller. Da kommt uns doch prompt der umstrittene Mit-bloßer-Geisteskraft-Löffelverbieger Uri Geller in den Sinn. So ein Zufall. In Espionage übernimmt ihr die Rolle von besagtem Herrn Geller, der als Agent ein Spezialgebiet hat, nämlich die so genannten Psi-Kräfte. Dazu gehören Telekinese (das Verschieben und Werfen von Objekten durch Geisteskraft), Pyrokinese (die Kontrolle von Feuer), Fernbetachtung (das Verlassen des eigenen Körpers, um Angriffe planen zu können), Körperkontrolle (das Kontrollieren der Bewegungen anderer Personen), Aura-Sicht (das Erkennen von Objekten, die sonst nicht sichtbar

sind) sowie das Entziehen geistiger Energie von Gegnern (so genanntes Mind Drain), was bis zum Tod des Gegners führen kann.

Die insgesamt sieben riesigen Levels sind so konstruiert, dass ihr möglichst viele dieser Fähigkeiten nutzen müsst, um die Missionsziele zu erfüllen. Neben den geistigen Kräften stehen euch aber auch noch handfeste Feuerwaffen zur Verfügung wie z.B. Pistolen oder Gewehre. Für jede Aufgabe soll es mehrere Lösungswege geben. Falls ihr also nicht mehr weiter wisst, denkt ihr nach und geht das Problem anders an. Im Verlauf der Geschichte erfahrt ihr mehr über Nick's Identität und die Herkunft seiner geistigen Superkräfte. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Die Mischung aus Stealth-Action und dem Einsatz mentaler Kräfte ist interessant und könnte fesseln.

THE SUFFERING

PS2



Das Gefängnis basiert auf dem berühmten Gebäudekomplex, der auf Alcatraz Island steht.

Genre	Action
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	1. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.midway.com

The Suffering könnte ein Survival-Horror-Genuss der besonderen Art werden. Die Story klingt schon mal spannend: Als Insasse eines Hochsicherheits-Gefängnisses wartet Torque auf seine Hinrichtung. Die Seelen früher Hingerichteter suchen jedoch das Gefängnis immer wieder heim und so müsst ihr euch nicht nur mit der Vergangenheit des Gefängnisses auseinander setzen. Der Komplex birgt nämlich noch viele Geheimnisse, die noch viel schlimmer sind, als Torque's Aussicht auf seine Hinrichtung.

In The Suffering geht es derb zur Sache, weshalb das Spiel bei uns wohl erst ab 18 Jahren freigegeben wird. Neun Schrecken erregende Levels warten auf euch, sie werden euch auf

offenes Gelände und in dunkle Kammern des Gefängnisses führen. Mehr als zehn verschiedene Waffen inklusive Flammenwerfer könnt ihr gegen mehr als ein Dutzend Kreaturen und Endgegner ausgiebig einsetzen. Auf eurem Weg werdet ihr es mit einigen Kriminellen zu tun haben, denen ihr entweder helfen oder die ihr töten könnt. Die Entscheidung liegt bei euch, doch hat sie Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Es gibt drei verschiedene Endscenarien, die euren Spielstil widerspiegeln. Seid ihr ein kaltblütiger Killer, jemand, der fälschlicherweise verurteilt worden ist, oder jemand völlig anderes? Die Antwort darauf sollte euch mehr als 20 Stunden lang beschäftigen. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Hervorragend

The Suffering hat das Zeug zum Horror-Hit.

FREESTYLE METAL X

PS2



Solche Stunts sollten im Idealfall daheim nicht ausprobiert werden.

Genre	Racing
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	Juni 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.midway.com	

Freestyle Metal X wird von Midway in Europa entwickelt und ist wohl als Antwort auf EAs wilde Motocross-Raserei Freestyle zu verstehen. Auch in Freestyle Metal X ist alles erlaubt, was mit halsbrecherischen Stunts zu tun hat. 16 Fahrer stehen zur Auswahl, wovon neun wirkliche Legenden sind wie z.B. Clifford „The Flyin’ Hawaiian“ Adoptonte. Ein Stunt-System erlaubt euch, verschiedene Tricks aneinander zu reihen um so massig Combo-Punkte zu kassieren. In jedem der acht Levels gibt es zwischen drei und vier Wettbewerbe, die ihr gewinnen solltet. Dazu gehören Hill Climb, Race, Freestyle und Big Air. Je nachdem wie gut ihr seid, steigt ihr vom Poser-Ranking bis zur Legende auf.

Ein nettes Feature (und ein echter Vorteil gegenüber Freestyle) ist der Streckeneditor, mit dem ihr euch als selbst Kursdesigner, versuchen könnt. Wenn ihr im Karriere-Modus populär seid und fette Preisgelder einstreicht, eröffnen sich euch auch diverse kleinere Wettbewerbe wie Bus Jumping, Wall Of Death oder Tunnel Of Fire Stunts oder Rekordversuche im Motorrad-Weitsprung. Alle Levels sind laut Midway so miteinander verknüpft, dass man sie am Stück durchfahren könnte. Neben zahlreichen Einstellungen erwartet euch ein energiegeladener Soundtrack mit Songs von Motley Crüe, Megadeth, Motorhead und Twisted Sister. **■ AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Streckeneditor und Spielmodi hören sich vielversprechend an. Jetzt muss nur noch das Gameplay stimmen.

ROADKILL

PS2



Nicht ganz neu, aber schwer beeindruckend!

Genre	Action
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.midway.com	

Der Amiga-Titel RoadKill dient als ungefähre Vorlage für ein weiteres Actionspiel aus dem Hause Midway. Wie auch Spy Hunter 2 ist RoadKill missionsbasiert, spielt auf einer post-apokalyptischen Erde und lässt euch gegen diverse kampflustige Gegner antreten. Während Spy Hunter 2 jedoch mehr in Richtung James Bond geht, könnte man RoadKill als Mischung aus Twisted Metal Black und TimeSplitters bezeichnen. Ziel ist es, Gegner zu plätten und zu diesem Ziel führen verschiedene Wege. Entweder ihr steuert das Fahrzeug während ein Computer-Kumpel die Gunner-Position einnimmt oder umgekehrt. Im Zweispieler-Modus könnt ihr sogar zusammen mit einem Freund

ein Fahrzeug besteigen und dann als schießwütiges Team durch die Lande ziehen.

Im Spiel gibt es sieben Clans, mit denen man sich verbünden oder sich auch anlegen kann. Durch Siege verdient ihr Kohle und könnt euch damit neue Fahrzeuge und Upgrades kaufen. Insgesamt stehen euch 24 Fahrzeuge zur Verfügung, außerdem mehr als 30 Waffen wie z.B. Maschinenpistolen, Granat- oder Flammenwerfer. Ein solches Spiel schreit förmlich nach Online-Spielmodi, doch bislang hat Midway zu diesem Thema noch nicht Stellung bezogen. Online-Clan-Ranglisten und Kämpfe in Arenen zwischen sieben Clans wären aber eine feine Sache, meint ihr nicht? **■ AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Gut geklaut ist halb gewonnen. Das 16-Bit-Original könnte sich als gute Vorlage erweisen.

MORTAL KOMBAT VI

PS2



Derzeit liegt uns noch kein Bildmaterial zu Mortal Kombat VI vor. Der Screenshot stammt aus Mortal Kombat: Deadly Alliance.

Genre	Beat'em-up
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.midway.com	

Die Mortal-Kombat-Reihe existiert schon mehr als zehn Jahre lang. Dabei hat das beliebte Beat 'em Up schon diverse Hochs und Tiefs erlebt. Von den Glanzzeiten des ersten Titels rutschte die Reihe mit den berühmten „Fatalities“ fatal in die Mittelmäßigkeit ab, so war das Gameplay doch stets dasselbe. Mit dem zuletzt erschienenen Mortal Kombat: Deadly Alliance hat Midway die Reihe vor dem Aus bewahrt und sie erneut ins Gespräch gebracht. Offizielle Informationen zum sechsten Teil von Mortal Kombat gibt es bisher so gut wie nicht. Das unter dem Arbeitstitel Mortal Kombat VI laufende Spiel soll aber unseren Informationen nach einen Online-Modus anbieten, in dem man sich gegensei-

tig verdröseln kann. Die Veteranen der Serie, Skorpion, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage, Sonya, Raiden und ein paar weitere Kollegen werden auf jeden Fall mit von der Partie sein. Bei der Prügelschwindigkeit der bisherigen Mortal-Kombat-Spiele setzt dies eine flotte Internet-Verbindung voraus, woraufhin das Spiel eventuell ausschließlich Breitband unterstützen wird (was in Europa ja sowieso gegeben sein wird). Wünschenswert wäre, wenn das nette Feature mit dem Austausch der Münzen auch online funktionieren würde. Aber es wird noch sehr viel Zeit vergehen, bis wir irgendwas von MK6 zu sehen bekommen, denn das Spiel soll erst Ende 2004 erscheinen. **■ AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Mortal Kombat? Online? Hört sich gut an.

R:RACING EVOLUTION

PS2



Ob man in diesem Spiel immer noch nach Ridge-Racer-Art mit Powerslides durch die Kurven kommt?

Genre	Racing
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.namco.com

Lange war unklar, ob mit R:Racing Evolution das neue Ridge Racer gemeint ist. Die Antwort ist: Nein. R:Racing Evolution ist ein komplett neuer Titel, auch wenn er von den Machern von Ridge-Racer- und der MotoGP-Reihe stammt. Das Spiel bietet authentische Fahrzeug-Marken und 11 Strecken, die sowohl auf realen Umgebungen, als auch auf Fantasie-Designs basieren. Acht flotte Rennarten sollen zur Verfügung stehen, inklusive Circuit, Rallye- und Drag-Rennen. Bei den Spielmodi stellt der Racing-Life-Modus neben den klassischen Arcade-, Time-Attack- und Versus-Modi das Herzstück des Spiels dar.

Hier konzentriert sich alles auf die Rivalität

ten zwischen den Renn-Teilnehmern. Die Handlung des Spiels dreht sich um zwei Frauen und ihren Kampf um die Podestplätze. Stolz ist Namco auf ein neues System der KI, das für die Simulation der Fahrer eingesetzt wird. Das System soll den Leistungsdruck simulieren, dem jeder Fahrer ausgesetzt ist. Jeder Fahrer soll außerdem unterschiedlich auf diesen Druck reagieren, also kann es auch bei euren Gegnern zu Fahrfehlern kommen. Über das aktuelle Geschehen auf der Rennstrecke werdet ihr per Funk laufend informiert. Auch andere Fahrer werden sich auf diesem Weg gelegentlich zu Wort melden. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Man darf gespannt sein, ob den Ridge-Racer-Machern ein neues Meisterwerk gelingt.

KILL.SWITCH

PS2



Das Blindfire-Feature in Perfektion. Die Animationen sind in Aktion eine Augenweide.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco Hometek
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.namco.com

Das interne Entwicklungsprojekt von Namco US hat endlich einen Namen: kill.switch (ja, klein geschrieben und mit einem Punkt dazwischen). Dahinter verbirgt sich ein 3rd-Person-Action-Adventure der interessanten Art. Man wird als Spieler durch sechs verschiedene Kriegsschauplätze geschleucht und muss rund 18 Levels meistern, die sowohl in Nahost, als auch in einer unterirdischen U-Boot-Station vorstatten gehen. Es erwarten euch knallharte Schusswechsel mit allerlei üblen Gesellen.

Als Hauptfeature von kill.switch stellt Namco das so genannte Offensive Cover System vor. Darunter versteht man, dass ihr

als Spieler den Gegner aus verschiedenen Deckungen heraus angreifen könnt. Eine weitere Angriffstechnik wird unter dem Begriff „Blindfire“ geführt. Damit könnt ihr den Gegner frontal angreifen, ohne dass ihr mit gegnerischem Kugelhagel rechnen müsst. Jedoch heißt das nicht, dass ihr einfach in der Gegend herumballern könnt. Schritte sollten durchdacht und strategisch ausgebrütet sein, denn die Gegner handeln oftmals nicht als Einzelpersonen, sondern werden euch auch in Teams verfolgen. Die allgemeine Popularität dieses Genres könnte Namco einen großen Hit bescheren. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Hervorragend

Ein SOCOM-ähnlicher Titel von Namco? Mit Strategie zum Ziel lautet die Devise.

TIME CRISIS 3

PS2



Die Time-Crisis-Reihe ist die Vorzeige-Lightgun-Ballerei aus dem Hause Capcom.

Genre	Lightgun-Shooter
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.namco.com

Im Herbst kommt ein neuer Teil der Time-Crisis-Reihe, die das Genre der Lightgun-Shooter maßgeblich beeinflusst hat. Unter anderem wird es in Time Crisis 3 ein neues Waffen-Auswahlsystem geben, bei dem ihr euch zwischen insgesamt vier Waffen entscheiden könnt. Mit dabei eine Maschinenpistole, eine Pistole, ein Gewehr und eine Granate. Die PlayStation2-Fassung enthält sowohl die Spielhallenversion, als auch exklusive Spielmodi. Neu ist auch eine Sniper-Funktion, mit der ihr eure Präzisionsfähigkeiten trainieren könnt. Das Spiel ist übrigens GUNCON2-kompatibel.

Der kooperative Zweispieler-Modus wird mit Sicherheit aus der Spielhallenversion über-

nommen werden. Das Hit-and-hide-System erlaubt euch, in Deckung eure Waffen zu wechseln – dazu ruft ihr einfach ein kleines Bildschirrmenu auf. Die Anzahl der Schüsse ist bei den einzelnen Waffen begrenzt – eine Ausnahme bildet die Ausgangswaffe, die Pistole. Jede Waffe hat spezifische Vorteile, ihr solltet sie den einzelnen Situationen entsprechend einsetzen. Ein kleines strategisches Element in einem sonst selbstverständlich action-lastigen Titel. Namco setzt auf jeden Fall große Hoffnungen auf die Wiederbelebung der Time-Crisis-Reihe, denn Konkurrent Sega wird ebenfalls bald mit neuen Lightgun-Shootern aufwarten. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Hervorragend

Nachschub für Fans von Lightgun-Shootern. Die Time-Crisis-Reihe meldet sich zurück.

I-NINJA

PS2



I-Ninja besitzt viele Spezialfähigkeiten, von denen jede in einer anderen Spielwelt zur Anwendung kommt.

Genre	Adventure
Hersteller	Namco
Entwickler	Argonaut
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.namco.com

Argonauts I-Ninja ist schon seit längerer Zeit in der Entwicklung und kombiniert laut Namco das Gameplay von Extremsport-Titeln mit abgedrehtem englischen Humor. Der Ninja kann an Häuserfassaden hochklettern, auf Geländern surfen und mittels seines Schweres größere Distanzen überwinden, wenn er es zum Rotorblatt umfunktioniert. Selbstverständlich kann er auch ein paar astreine Ninja-Moves vom Stapel lassen, wie man sie aus Manga-Filmen kennt. Zusätzlich kann sich unser Fernost-Sprössling mit diversen Waffen Aufmerksamkeit verschaffen. Shurikens, Kettenpeitschen, Blasrohre und sogar ein Raketenwerfer stehen euch zur Verfügung.

Das Abenteuer wird unseren I-Ninja auf comicartig anmutende Missionen schicken, die in sechs verschiedenen Welten angesiedelt sind. Jede Spielwelt ist auf eine der Spezialfähigkeiten von I-Ninja ausgerichtet. Die Gegner reichen vom normalen Soldaten der üblen Ranx Army bis hin zu einem Riesen-Roboter. Doch I-Ninja lässt das natürlich kalt. I-Ninja ist eines von zwei Projekten von Argonaut, die von Namco veröffentlicht werden. Zum anderen Titel namens Orchid hat Namco bislang noch keine Informationen veröffentlicht. Ob auf der E3 neue Infos zu diesem Spiel zu erfahren waren, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Hervorragend

Wir hatten schon immer ein Faible für schräge Ninjas.

SPAWN (ARBEITSTITEL)

PS2



9:9:9 – die Lebensenergie von Spawn ist begrenzt.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco Hometek
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.namco.com

Nachdem Namco vor kurzem die strategische Partnerschaft mit Todd McFarlane Productions bekannt gegeben hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis neben Soul Calibur 2 noch weitere Projekte mit Charakteren von McFarlane auftauchen würden. Das frisch angekündigte Spiel Spawn (Arbeitstitel) ist eines davon. Basierend auf der Comicfigur Spawn, wird das 3rd-Person-Action-Adventure ein Leckerbissen für alle Spawn-Fans. Hin und her gerissen im Kampf zwischen Gut und Böse versucht Spawn, sich von den Einflüssen von Himmel und Hölle loszulösen. Auf den ersten Blick sind Parallelen zu anderen Superhelden-Spielen mit Superman, Spider-Man oder Batman in den Hauptrollen

erkennbar, doch wird sich Namco sicherlich ein paar Besonderheiten einfallen lassen.

Das Gameplay ist auf die unterschiedlichen Fähigkeiten von Spawn ausgerichtet, er hat übernatürliche Kräfte, ausgefeilte Prügelenkenntnisse, einen lebenden, symbiotischen Anzug, Höllenkräfte und natürlich ein nettes Waffenarsenal. Über die Handlung selbst hat Namco bislang noch nicht viel verlauten lassen. Ihr könnt aber in Kampfszenen Kombo-Attacken ausführen und auch Spawns Axt namens Agony schwingen. Die Gegnertypen sind sowohl höllischen als auch himmlischen Ursprungs. Erste Spieleindrücke liefern wir demnächst. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Endlich ein professioneller Versuch, dem erfolgreichen Comic-Charakter interaktives Leben einzuhauchen.

SOUL CALIBUR 2

PS2



Soul Calibur 1 bestach durch Bombast-Grafik, Top-Steuerung und enorme Spieltiefe. Soul Calibur 2 scheint das zu überbieten.

Genre	Beat'em-Up
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.namco.com

Spielbare Versionen der amerikanischen Fassung haben es bereits angedeutet: Soul Calibur 2 wird ein Kracher. Den in Europa für September angesetzten Release sollten sich Prügelspielfans rot im Kalender anmalen. Mehr als 15 verschiedene Kämpfer, darunter viele aus dem ersten Teil sowie Tekken's Heihachi als PS2-exklusiver Bonus-Fighter, stehen euch zur Auswahl. Und wieder einmal prügeln sich alle nur deshalb, weil sie auf der Suche sind nach dem Soul Edge Schwert. Neu ist auch eine von Todd McFarlane (Spawn) Productions speziell für Soul Calibur 2 kreierte Figur namens Necrid – ihn wird es in allen Konsolenversionen

geben. Soul Calibur 2 wird mehr als zehn Spielmodi bieten: Brandneu ist der Weapon-Master-Modus, in dem ihr über 200 verschiedene Waffen sammeln und einsetzen könnt. Somit weist diese Spielvariante einen leicht strategischen Touch auf. Andere Spielmodi beinhalten Time-Attack-, Survival-, Versus- und Team-Battle-Modi.

Dass dabei ziemlich oft die Fetzen fliegen werden, könnt ihr euch sicherlich vorstellen. In der US-Presse wird Soul Calibur 2 schon jetzt in den höchsten Tönen gelobt. Wir werden euch in einer der nächsten Ausgaben den ausführlichen Test präsentieren. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

95%

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Soul Calibur 2 wird ein Prügelspiel der Extraklasse.

ALTERED BEAST

PS2



Vielleicht hätten die Teilnehmer der Tupper-Party nicht so viele Gen-Sandwiches essen sollen.

Genre	Action
Hersteller	Sega
Entwickler	WOW Entertainment
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.sega.com	

Als militärische Spezialeinheit werdet ihr an einen Einsatzort an der Westküste Amerikas gerufen. Euren spärlichen Informationen nach sollen dort merkwürdige genetische Veränderungen beobachtet worden sein. Ohne ausreichende Kenntnisse und auf euch alleine gestellt, merkt ihr schnell, dass ihr eure eigene Haut retten solltet. Verfolgt von üblen Monstern und von der Vergangenheit eingeholt, könnt ihr die Gegner nur durch eigene genetische Veränderungen besiegen. Ihr könnt euch in acht verschiedene Kreaturen verwandeln, z.B. in einen Werwolf, einen Drachen oder einen Minotaur. Alle eure Formen verfügen über Spezialfähigkeiten. Durch Manipulation des eige-

nen genetischen Codes könnt ihr außerdem jeder Kreatur Zusatzfähigkeiten verleihen.

Insgesamt gibt es sechs große Levels, wobei jeder mit einem happigen Obermott ausstattet ist. Macht euch auf die Suche nach Hinweisen bezüglich der genetischen Veränderungen in der Region, interagiert mit anderen Charakteren und findet heraus, was es mit den Manipulationen der Erbmasse auf sich hat. Vielleicht findet ihr ja dadurch auch etwas über eure eigene Vergangenheit heraus. Altered Beast (Arbeitstitel) basiert auf dem gleichnamigen Titel, der 1989 für den Commodore Amiga, für Sega Master System und Sega Megadrive erschienen ist. ■ **Ax5**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Hervorragend

Die Wiederbelebung eines Klassikers. Ganze Heerscharen von Fans haben darauf gewartet.

HEADHUNTER: REDEMPTION

PS2



Beeindruckende Lichteffekte wie dieser geben dem Spiel die richtige Stimmung.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sega
Entwickler	Amuze
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.sega.com	

Das vom schwedischen Entwicklerteam Amuze kreierte Action-Adventure Headhunter war eines der letzten Genre-Highlights auf der Sega-Dreamcast-Konsole. Eine Umsetzung für die PlayStation2 folgte kurz danach. Mit dem zweiten Teil namens Headhunter: Redemption möchte Amuze viele Patzer des ersten Teils wieder gutmachen. Kopfgeldjäger Jack Wade ist auch im zweiten Teil wieder die Hauptperson, doch hat er diesmal auch ein Lehrmädchen im Schlepptau. Leeza X, so ihr Name, dient ebenfalls als Spielfigur, und jede Figur hat eigene Fähigkeiten und Waffen sowie einen eigenen Stil. Schon ziemlich bald sind Leeza und Jack ein eingespieltes

Team, das sich um viele Probleme in der von Medien regierten Spielwelt kümmern muss. Jack übernimmt die eher klaren Aufträge, während er nach wie vor mit seinem Motorrad von A nach B brettert, doch muss er sich irgendwann mit seiner Vergangenheit auseinandersetzen. Leeza kümmert sich um die mehr zwielichtigen Missionen und muss unter anderem ein Gefängnis erkunden und dabei im Schatten bleiben.

Nicht nur spielerisch, sondern auch visuell wird Headhunter: Redemption eine Menge zu bieten haben. Bleibt nur zu hoffen, dass die Steuerung so ausgefeilt ist, wie das Spiel selbst. ■ **Ax5**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Headhunter 2 macht einen erstklassigen Eindruck. Zweite Spielfigur, ausgefeilte Story und ausgebesserte Macken.

WEITERE SEGA-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2



Sonic Heroes wird wieder rasante Hüpfspiel-Elemente bieten.

Sega hat auf der E3 noch viele heiße Eisen im Feuer, darunter auch ein bislang noch unbekanntes Projekt vom Entwickler Sonic Team. Yu Suzuki's **Virtua Fighter 4: Evolution** wird ebenfalls zu sehen und auch spielbar sein. Neben zwei neuen Figuren birgt das Spiel zahlreiche Verbesserungen gegenüber dem ohnehin schon fabelhaften Virtua Fighter 4.

Sega scheint im Moment dabei zu sein, mehrere ältere Spielreihen wieder aufleben zu lassen. Neben Altered Beast wird nämlich auch **Vectorman** neu aufgelegt, das ursprünglich auf dem Sega Megadrive erschienen ist. Der Robotersoldat wird in der Neuauflage über 15 Waffen und 25 Upgrades verfügen.

Sega fördert im Moment das Maskottchen

Sonic so stark wie nie zuvor. **Sonic Heroes** wird das neue Spiel in der Reihe heißen. Mittels der von Sega als „Konfigurations-Feature“ bezeichneten Fähigkeit soll es in diesem Abenteuerspiel darum gehen, dass man drei verschiedene Charaktere gleichzeitig steuern kann. Teambasiertes Gameplay soll neue Elemente in die Sonic-Reihe bringen.

Worms 3D von Team 17 wird ebenfalls vertreten sein, genau wie der Nachfolger zu Shinobi, der derzeit unter dem Namen **Kunoichi** läuft. **Virtual-On Marz** wird in einer neuen spielbaren Form vorliegen und auch Segas Sporttitel **NFL 2K4**, **NHL 2K4**, **NBA 2K4** werden neben den aktuellen Statistiken und Online-Spielmodi sicherlich noch weitere Verbesserungen bringen. ■ **Ax5**

NEU

NEU

100% KAUFBERATUNG FÜR
PLAYSTATION2, XBOX, GC & PC

VIDEO
GAMES
aktuell

AUSGABE
JUNI/JULI
2003

VIDEO GAMES aktuell

nur **1 €**

PS2
Xbox
GameCube
PC

RESIDENT EVIL ZERO

WIE ALLES BEGANN!
Der T-Virus bricht aus: Zombies
übernehmen Raccoon City!

ONLINE:

PS2, XBOX, GAMECUBE
So einfach spielen Sie online!

TROPICO 2 DIE PIRATENINSEL

Bauen Sie Ihr
Piratenreich!

ENTER THE MATRIX

RIESIGES SPECIAL: Das Spiel! Der Film! Der Kult!

TIPPS & TRICKS: METROID PRIME, DOA X,
SPLINTER CELL, DIE SIMS, ZELDA UND VIELE MEHR...



**BLACK
HAWK DOWN** PC
DAS SPIEL ZUM FILM



**SILENT
HILL 3** PS
GENIALER HORROR!



DOA X X
BEACH VOLLEYBALL
SONNE, STRAND &
SAHNE-SCHNITTEN



DIE SIMS PS X GC PC
JETZT AUF KONSOLE!



€ 1,00
Österreich € 1,20
Schweiz sfr 2,40
Belgien € 1,10
Luxemburg € 1,10
Spanien € 1,30

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

Alle Games - alle Tests!

Jetzt im Handel!

SOCOM 2

U.S. NAVY SEALs

SOCOM ist das populärste Online-Konsolenspiel. Was wäre, wenn der Nachfolger noch viel besser würde?



○ Eure Einsätze finden am Tag und in der Nacht statt.



○ Neue Waffen und Charaktere erwarten euch.

SIMULATIONS-ERFAHRUNG



Schon gewusst? Entwicklerstudio Zipper Interactive wurde 1995 gegründet, unter anderem mit Leuten, die früher an der Entwicklung von SIMNET beteiligt waren, das von der US-Armee und der NATO zur Simulation von realistischen Missionen eingesetzt wird. Zipper entwickelte auch Spiele wie Mech Warrior 3, Top Gun oder Crimson Skies.



Für die einen mag es eine Überraschung sein, andere haben es erwartet: SOCOM ist bereits jetzt das beliebteste Online-Spiel (Massively-Multiplayer-Spiele ausgenommen), nur geschlagen von dem PC-Titel Counter-Strike. Und das, obwohl das Spiel in Europa erst jetzt lanciert wird.

Plaudertaschen

Nach rund einer Million verkauften Exemplaren in Amerika und als absoluter Pflichttitel bei der US-Lancierung des PS2-Modems, hatte sich dort sehr schnell eine große Fangemeinde für das Spiel gebildet. In Europa ist eine ähnliche Ent-

wicklung abzusehen, denn SOCOM (siehe Test auf Seite 78-79) ist der Inbegriff eines Team-Spiels. Individuelle Rambos haben keine Chance und viele werden SOCOM auch kaufen, um das Headset abzustauben, mit dem sie in Zukunft auch bei anderen Games mit den Mitspielern sprechen können. Auch wenn SOCOM ein tolles Spiel ist, ist es nicht ohne Mankos, wie ihr selbst herausfinden werdet. Entwicklerstudio Zipper Interactive hat von SOCOM-Spielern viel Feedback erhalten und hat sich auch aktiv in Foren danach erkundigt, was Spieler verbessert und neu integriert haben wollen. Die Entwickler wollen

nicht nur ein Update eines bestehenden Spiels ausliefern, sondern das neue Produkt in allen Bereichen verbessern und die Spieler mit vielen neuen Features überraschen. Und glaubt uns, ihr werdet überrascht sein. Zum einen wird der Aspekt der Online-Community noch weiter ausgebaut. Das Team möchte Clans mehr fördern und zum Beispiel internationale Ranglisten erstellen. Auch sollt ihr mehr über eure Mit- und Gegenspieler erfahren können. Die Chat-Funktionen werden stark verbessert und es wird nun auch in Lobbys möglich sein, miteinander zu plaudern. Die Jungs von Zipper Interactive wären sehr enttäuscht, wenn ihr daran keine Freude hättet.

Teamgeist

Wie auch schon im aktuellen ersten Teil, wird es in SOCOM 2 ausschließlich um den Erfolg des gesamten Teams gehen. An den Grundlagen des Gameplays



○ In den Umgebungen von SOCOM 2 werdet ihr euch noch besser verstecken können.



○ SOCOM 2 führt euch unter anderem nach Russland und nach Algerien.



○ Manche Missionen unterliegen einem strengen Zeitlimit.



○ Die Spielermodelle und die Levels werden viel detaillierter sein als noch in SOCOM 1.

wird sich nichts ändern, doch wird es mit zahlreichen neuen Features ausgestattet, die einzelne Bereiche verbessern sollen. Im Einzelspieler-Modus von SOCOM 1 ist es beispielsweise sehr schwierig, euer Team zu manövrieren. Euer Teamkollege Boomer macht meistens nicht das, was man ihm sagt und auch sonst befällt einen oft das Gefühl, dass es im Team ein bisschen an Aktivität mangelt. Beim Online-Spiel ist es hingegen so, dass die Erfolgsquote des Teams ausschließlich von den einzelnen Spielern abhängt, beziehungsweise von deren Zusammenspiel. Deckt euch gegenseitig, kommuniziert miteinander, teilt euch in kleinere Teams auf, lanciert Ablenkungsmanöver und seid so effizient wie möglich. Neuerdings wird es zum Beispiel möglich sein, dass euch ein Scout Ziele durchgibt, wenn er welche sieht. Während das im Teamspiel selbstverständlich ist, war es bislang im Einzelspieler-Modus nicht integriert. Neue Multiplayer- und Singleplayer-Modi sind ebenfalls geplant. Darunter

z.B. Aufgaben wie die Eskortierung von bestimmten Personen. Die Missionen sollen unter anderem in Südamerika, in Russland und in Algerien spielen, doch hüllt sich Zipper Interactive in Bezug auf die Story und den genauen Verlauf von Missionen noch in Schweigen. Man lässt sich schließlich nicht gerne allzu bald in die Karten schauen.

Intelligenz

Natürlich möchten Entwickler von Spielen wie SOCOM immer auch im Bereich der Künstlichen Intelligenz brillieren. Beim Nachfolger will man gerade speziell in diesem Bereich noch einen Zahn zulegen, damit das Gegnerverhalten und daher auch der Einzelspieler-Modus glaubwürdiger und für den Spieler befriedigender werden. In SOCOM haben Gegner manchmal (wenn auch sehr selten) nicht einmal reagiert, wenn man auf sie geschossen hat – in anderen Situationen wiederum waren sie blitzschnell. Wie kam es zu solchen Diskre-

panzen? Im Nachfolger sollen Reaktionen generell überzeugender wirken. Gegner gehen schneller in Deckung, schlagen schneller Alarm und werden euch mächtig Feuer unter dem Hintern machen, wenn ihr sie nicht schnell genug ausschaltet. Dabei solltet ihr nach wie vor möglichst wenig Aufsehen erregen, denn die Navy SEALs sind eigentlich auf leise Infiltrierungen spezialisiert. Diese Eigenschaft wollen die Entwickler noch stärker betonen. Natürlich werdet ihr aber auch Missionen spielen, in denen es mächtig zur Sache geht. Neue Waffen werdet ihr ebenfalls erhalten, wie zum Beispiel einen Raketenwerfer.

Die Online-Spielergemeinde in den USA hat SOCOM mit offenen Armen empfangen. Der Nachfolger soll dort im November erscheinen und unseren Informationen nach den Vorgänger in vielerlei Hinsicht übertreffen. **AxS**

OHNE MIKROFON

Bei Sony Computer Entertainment America ist man derzeit der Ansicht, dass man SOCOM 2 ohne Headset-Mikrofon ausliefern sollte. Die meisten Käufer würden sowieso bereits den ersten Teil zu Hause haben und somit das Headset-Mikro bereits besitzen. Ein legitimes Argument. Vermutlich wird das Headset gleichzeitig mit dem Spiel separat in die Läden kommen.



○ Vor Gegnern solltet ihr euch so lange wie möglich verbergen.



○ Überall und an jeder Stelle müsst ihr mit Feindkontakt rechnen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Zipper Interactive
Spieler	1-16	Erhältlich ab	2004 (USA Nov. 2003)
Hersteller	SCEA	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.scea.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Kurz und bündig: SOCOM 2: US Navy SEALs wird den Vorgänger in allen erdenklichen Bereichen toppen!

GRAN TURISMO 4

Kurz vor der E3 sickern erste Infos zum grafisch aufwändigsten Rennspiel aller Zeiten durch.

SPONSORING



Der Spoon Honda S2000 war bereits in Gran Turismo 3 enthalten. Im vierten Teil wird es wohl der Spoon Sports Integra sein, den die Entwickler von Polyphony Digital sponsorn.

PS2 Alle Jahre wieder: Kurz vor der E3 dringen Informationen zu kommenden Spiele-Highlights an die Öffentlichkeit, die eigentlich topsecret sind und noch unter Verschluss bleiben sollten. Auch Gran Turismo 4 bildet hierbei keine Ausnahme. Im folgenden Artikel fassen wir nicht nur die ersten Fakten zusammen, sondern wagen auch einen Blick in die Zukunft.

Nach Gran Turismo Concept Tokyo-Geneva waren viele Spieler und selbst Fans der Serie vom geringen Umfang des Concept-Car-Rennspiels enttäuscht. Auch für den relativ günstigen Preis hatten viele einfach mehr erwartet. Bei Gran Turismo 4 soll wieder alles anders werden. Anstelle eines kurzweiligen Arcade Racers dürfen sich Auto-Tuner und Simulations-Enthusiasten glei-



Unter den neuen Strecken ist auch ein Kurs am Grand Canyon dabei.

chermaßen freuen. Die stattliche Anzahl von 1000 Fahrzeugen wird im vierten Teil des Rennspiels von Polyphony Digital für Langzeit-Motivation sorgen.

Modellpflege!?

Man kann davon ausgehen, dass der Fuhrpark in Gran Turismo enorm aufgestockt werden wird. Ob die vielen Concept-Cars des Tokyo-Geneva-Derivats den Weg in die Fortsetzung finden werden, bleibt Spekulation. Auf den ersten Screenshots konnten wir jedoch das neue Arbeitsfahrzeug des vierfa-

chen Champions Tommi Mäkinen entdecken, den neuen Subaru Impreza WRC. Kenner werden bestätigen, dass die so genannten Flaps am Heckspoiler des Rallye-Boliden eindeutig auf das aktuelle Modell des Subaru WRC-Teams hinweisen.

Einen weiteren Hinweis auf eines der neuen Modelle konnten wir der Berichterstattung über das Sponsoring von Polyphony Digital und dem Honda-Verno-Händler-Netzwerk entnehmen. Es ist mehr als wahrscheinlich, dass der Spoon Sports Integra ebenfalls im Spiel einen Auftritt haben wird. In



Auto-Tuner werden wieder Stunden mit dem Feintuning des Wagen-Setups verbringen.



Hoffentlich verbessern die Entwickler auch das Fahrverhalten der Rallye-Boliden noch.



Die Rallye-Kurse sind fotorealistisch in Szene gesetzt.

Gran Turismo 3 war ja bereits der Sponsor Honda S2000 enthalten.

Überhaupt sehen die Screenshots der Rallye-Events schlichtweg atemberaubend aus. Waren wir schon seinerzeit von der beinahe fotorealistischen Grafik von WRC World Rally Championship begeistert, so bleibt jetzt nur zu sagen, dass Gran Turismo 4 da sicher noch eins draufsetzen wird. Auch in Sachen Replays darf man davon ausgehen, dass die ohnehin schon brillanten Wiederholungen noch mal einer Frischzellenkur unterzogen werden.

Neue Strecken?!

Auf der E3 werden drei neue Strecken bereits spielbar sein. Zwei der neuen Kurse sind in den U.S.A. beheimatet. Ein Stadtkurs mitten in New York und eine Offroad-Strecke entlang des Grand Canyons. Ein weiteres Rennen wird im japanischen Tsukuba stattfinden.

Aber das wichtigste Zugpferd im Hinblick auf den weltweiten Online-Start der PlayStation2 ist zweifellos die Ankündigung, dass Gran Turismo 4 definitiv über Online-Features verfügen

wird. In diesem Punkt jedoch widersprechen sich die Meldungen der letzten Wochen. Einmal meldet Sony, dass lediglich neue Fahrzeuge und Strecken über das Online-Netzwerk ihren Weg in das Spiel finden werden, dann heißt es wieder, Online-Rennen gegen andere Spieler sind wahrscheinlich. Wir können zu diesem Zeitpunkt natürlich auch nur spekulieren, aber unter der Hand hat uns ein Vögelchen zugezwitschert, dass wir bereits auf der E3 Gran Turismo 4 online gegeneinander spielen können.

Festplatten-Support

Auf jeden Fall wird das Spiel die Festplatte der PlayStation2 unterstützen. Anders wäre ein Download von neuen Strecken oder Fahrzeugen auch gar nicht zu realisieren. Schließlich müssen die Daten ja irgendwo hin und können nicht dauerhaft im Arbeitsspeicher der PS2-Hardware abgelegt werden.

Das von vielen Rennspiel-Fans schmerzlich vermisste Schadensmodell wird allenfalls in einer abgeschwächten Form in Gran Turismo 4 auftau-



Die Replays werden abermals der grafische Höhepunkt des Spiels sein.



Erneut flitzt ihr auch über Stadtkurse.

chen. Noch immer scheint die Automobil-Industrie große Probleme damit zu haben, dass Spieler die virtuellen Abbilder ihrer Wagen zu Schrott machen. Ähnlich verhält es sich mit wechselnden Wetterbedingungen. Bisher gab es in Gran Turismo 3 lediglich zwei Kurse mit regennassen Straßen zu sehen – ob es im vierten Teil tatsächlich während eines Rennens plötzlich anfängt zu schütten oder gar zu schneien, bleibt abzuwarten. ■ MK

DETAILVERLIEBT



Die Entwickler sammeln anhand der Original-Fahrzeuge akribisch zahlreiche Details für Gran Turismo 4.



Eitel Sonnenschein. Hoffentlich werden endlich auch dynamische Wetterwechsel in das Spiel integriert werden.



Mit 1000 Fahrzeugen schlägt Gran Turismo 4 jedes bisher erschienene Rennspiel.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Polyphony Digital
Spieler	1-2	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Keine Frage, Gran Turismo 4 wird erneut die Herzen von Rennspiel-Fans zum Rasen bringen.

DESTRUCTION DERBY ARENAS

PS2



Unfälle, bis die Schwarte kracht. In Destruction Derby Arenas sind Massen-Karambolagen vorprogrammiert.

Genre	Racing
Hersteller	SCEE
Entwickler	Studio 33
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.scee.com	

Bis zu 16 Spieler können sich online vergnügen und sich mittels USB-Headset gegenseitig beleidigen. 13 Strecken und fünf Arenen bilden die Rahmenbedingungen, in denen die wilden Stockcar-Rennen stattfinden werden. 20 Autos und fünf Bonus-Fahrzeuge stehen chronischen Verkehrssündern zur Auswahl.

Nick Koufou vom Entwicklerteam Studio 33 kommentiert: „Wir haben viele Spielmodi der früheren Spiele beibehalten und neue implementiert. Dazu gehören zahlreiche Einzel- und Mehrspieler-Modi, die sowohl offline, als auch online gespielt werden können.“ Dazu gehören Spielvarianten wie Championship, Single Race, Wrecking Racing, Pass The Bomb

oder Capture The Trophy.

Neu ist hingegen, dass man bei Destruction Derby Arenas jetzt auch Power-ups einsammeln kann. „Energie, Nitro-Boost, Bonus-Punkte und auch waffenähnliche Hilfsmittel wie das EMP, das nahe gelegene Motoren zum Stillstand bringt“, erklärt Koufou.

Die Designs der Rennstrecken sind ebenfalls ziemlich abgefahren: Auf einer Hafenstrecke kracht ein Kreuzfahrtschiff ähnlich wie im Film „Speed 2“ vom Meer auf die Straße. Eine andere Strecke verläuft auf dem Rollfeld eines Flughafens. Dummerweise will dort auch gerade ein Flugzeug landen. **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Destruction Derby online spielbar mit Headset und 16 Spielern? Wir könnens kaum erwarten.

GHOSTHUNTER

PS2



Mit Ghosthunter hat Sony noch einen richtigen Grusel-Leckerbissen in petto.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE Studio Cambridge
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.scee.com	

Nach Primal kommt in diesem Jahr bereits ein zweites Spiel von Sony's internem Entwicklerteam aus Cambridge: Ghosthunter versetzt euch in die Rolle von Polizist Lazarus Jones, der mit seiner Partnerin ein leer stehendes Schulgebäude untersucht, in dem es ein Massaker gegeben hat. Es kommt zu einer Verkettung unglücklicher Umstände. Konsequenz: Die Geister, die die Schule schon seit Jahrzehnten heimgesucht haben, werden jetzt richtig aktiv.

Ihr müsst die Monster wieder einfangen und dabei möglichst auch euren Hintern retten. Das Ganze wird Nichts für zarte Gemüter. Zur Verfügung habt ihr ein ziemlich ausgereiftes Waffenarsenal. James Shepherd, Creative Director

beim Studio Cambridge, sagt dazu: „Es gibt sowohl konventionelle Waffen, als auch so genannte Spektralwaffen, die von Geisterenergie angetrieben werden.“ Doch was macht Ghosthunter so fesselnd? „Es ist eine Horror-Story und Lazarus ist auf sich alleine gestellt“, grinst Shepherd. „Er weiß nicht genau, was er tun soll, wer gut und wer böse ist und wem er vertrauen kann. Angst und Paranoia sind ein großer Teil der Handlung, was das Spiel noch gruseliger macht.“ Kreaturen, die euch aus der Dunkelheit heraus anspringen, die Stimmen von weinenden Kindern in der endlosen Dunkelheit – einige von euch werden sicherlich beim Spielen das Licht anlassen! **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Hervorragend

Survival-Horror-Geisterjagd mit interessantem Spielkonzept und knackigen Rätseln.

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

PS2



Macht euch bei Syphon Filter: Omega Strain auf zahlreiche Feuergefechte gefasst.

Genre	Action
Hersteller	SCEE
Entwickler	Sony Bend
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.scee.com	

Gabe Logan hat ausgedient. Na ja, nicht ganz. Eigentlich ist er immer noch frisch und munter, doch das hindert die Entwickler nicht daran, euch zu erlauben, mit einem eigenen Agenten in das Spiel einzutauchen.

Ihr steht Gabe Logan und seinem Co-Agenten zur Seite und beobachtet die Handlung aus einer anderen Perspektive heraus. Ganz klar: Was am meisten reizt, ist der Online-Modus, in dem ihr gemeinsam mit drei Freunden Missionen lösen könnt. Dabei teilt ihr euch beispielsweise in Zweierteams auf und zieht Ablenkungsmanöver durch. Das Kumpel-Feeling kommt dann so richtig auf, wenn ihr einem Kollegen beim Klettern auf höhere Plattformen

(z.B. Häuserfassaden) helft. Auf diese Weise gelangt ihr an Stellen, die ihr alleine nicht erreicht hättet.

Ihr werdet auf jeden Fall mit Dutzenden von Charakteren und Personengruppen interagieren und gegen terroristische Banden kämpfen, die nichts Gutes im Schilde führen. Mehr als hundert Waffen könnt ihr euer Eigen nennen, darunter auch nützliche Gadgets.

Natürlich gibts in Syphon Filter: The Omega Strain neben dem Mehrspieler-Modus auch einen Einzelspieler-offline-Modus. Solltet ihr das Spiel durchgespielt haben, werden sich weitere Pfade öffnen. Auf dieses Endprodukt darf man wirklich gespannt sein. **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Mit großer Spannung erwarten wir das PS2-Debüt von Syphon Filter. Mit Online-Modus ist es ein potenzieller Megahit.

RISE TO HONOR

PS2



Natürlich müsst ihr euch oft in Hollywood-Manier mehrerer Gegner gleichzeitig entledigen.

Genre	Action
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.scea.com

Rise To Honor kann man relativ klar als Antwort auf Segas Shenmue-Reihe betrachten, deren dritter Teil für die Xbox auf der E3 gezeigt werden soll. In Rise To Honor geht es um eine ähnliche Story. Ihr übernehmt die Rolle von Kit Yun, gespielt von Actionfilm-Profi Jet Li. Yun ist der Leibwächter eines chinesischen Gang-Leaders namens Boss Chiang. Und genau dieser kommt zu Tode. Seine letzten Worte richtet er an Yun. Dieser solle sich nach San Francisco begeben und eine Nachricht an Chiangs Tochter überbringen. Je tiefer ihr in die Handlung einsteigt, desto deutlicher wird, dass in Yun ein immer tieferer Konflikt zwischen Ehre und Pflichten wächst.

Besonders stolz ist man bei Sony Computer Entertainment America auf die äußerst detaillierten Umgebungen, die zugegebenermaßen atemberaubend aussehen. Insgesamt gibt es mehr als zehn verschiedene Locations, die euch auch nach Hongkong und San Francisco führen. Jet Li stand für die Aufnahmen sämtlicher Bewegungen zur Verfügung, deswegen sind alle Animationen wirklich butterweich. Die Choreographie der einzelnen Szenen wurde von Cory Yuen übernommen, der auch schon an Filmen wie Leathal Weapon 4 und Kiss Of The Dragon mitgearbeitet hat. Wir freuen uns schon darauf, das Spiel auf der E3 anzutesten. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Erinnert uns an die Shenmue-Reihe von Sega, doch vielleicht kann Jet Li's Prügelepos auch auf eigenen Beinen stehen.

JAK II: RENEGADE

PS2



Als Dark Jak ist man unverwundbar und hat ein paar „nette“ Moves auf Lager.

Genre	Jump'n Run
Hersteller	SCEE
Entwickler	Naughty Dog
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.us.playstation.com/games/scus97265

Jak II gibt sich in seinem neuen Auftritt ein etwas erwachseneres Image. Die Sprüche von Daxter werden etwas anrühriger und Jak ist nicht mehr so ein Weichei wie im ersten Teil. Der Jak-&Daxter-Nachfolger schickt unser Duo 500 Jahre in die Zukunft, dort untersuchen die beiden eine mysteriöse Energiequelle. Leider ist die Stimmung in der Zukunft nicht die Beste und so wird Jak prompt gefangen genommen und landet in einem Gefängnis. Daxter ist zu diesem Zeitpunkt vollauf damit beschäftigt, seine eigene Haut zu retten. Zwei Jahre später erst verhilft Daxter Jak zur Freiheit – leider stellt sich bald heraus, dass man an Jak im Gefängnis einige wissenschaftliche Experimente durch-

geführt hat. Jak kann sich nun mittels Dark Eco in Dark Jak verwandeln und verfügt in diesem Zustand über ungeahnte Kräfte. Es stellt sich heraus, dass in der Zukunft ein gewisser Baron Praxis das Sagen hat – er war es auch, der die Experimente an Jak angeordnet hat. Schon bald darauf zetteln Jak und Daxter eine Widerstandsbewegung gegen den Baron und seine Mannschaft an.

Wie bereits angedeutet, kommt Jak II düsterer daher. Jak ist diesmal auch mit vier Waffen ausgestattet. Außerdem habt ihr ein Hoverboard und verschiedene Vehikel. Laut Naughty Dog werden die Aufgaben in Jak II abwechslungsreicher und weniger linear sein. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Warum es ein Hit wird: erwachsener Hauptcharaktere, noch größere Spielwelten, noch mehr zu tun. Und es ist von Naughty Dog.

WEITERE SPIELE VON SONY IM ÜBERBLICK

PS2



Halsbrecherische Rennen erwarten euch in Downhill Domination unter Garantie.

Es gibt noch viele Unbekannte in Sony's E3-Lineup, aber auch viele durch unsere Quellen bestätigte Titel. Fangen wir mal mit Letzteren an: **World Rally Championship 3** wird definitiv gezeigt und laut unseren Informationen wird es Online-Spielmodi bieten.

Formula One 2003 ist ebenfalls in Entwicklung, doch dazu hat Sony noch nichts verlauten lassen. Auf jeden Fall ist es bereits spielbar.

Der größte und wichtigste Titel von Sony Europe in naher Zukunft wird der Shooter **Kill Zone** sein, der vom holländischen Team Lost Boys entwickelt wird. Leider war Sony nicht der kleinste Pieps zu diesem Titel zu entlocken.

Insomniac's **Ratchet & Clank 2: Going Commando** soll noch in diesem Jahr erscheinen – mit noch mehr Waffen und kleineren

Rollenspiel-Elementen, ihr werdet Waffen upgraden können.

Ein neuer Arc-The-Lad-Titel namens **Twilight Of The Spirits** sieht ebenfalls schon ziemlich schick aus. Mit **Downhill Domination** hat Sony einen Extremsport-Titel am Start, der schon mal optisch unsere Aufmerksamkeit erweckte, da die Umgebungen äußerst detailliert konstruiert sind.

Und somit kommen wir zu den noch nicht 100-prozentig bestätigten Titeln. Ein Nachfolger zum genialen Spiel ICO soll sich in Entwicklung befinden und unter dem Namen **Nico** laufen, doch wird es für den Westen sicherlich einen neuen Titel geben. **Neuaufgaben von Colony Wars** und **G-Police** könnten auf der E3 ebenfalls auftauchen, ebenfalls ein neues Horror-Adventure aus Japan namens **Siren**. ■ **AxS**

UNLIMITED SAGA

Garantiert kein Spielchen für Zwischendurch – hier geht es ganz tief rein in die Materie.



○ Mit Partikel-Effekten wurde bei den Kämpfen nicht geizt.



○ Dialoge werden ausschließlich über Sprechblasen geführt.

EUER HAUPTBILDSCHIRM

Wenn ihr auf der Welt umherwandert, seht ihr lediglich solche Bilder. Rechts der Weg, den man gehen kann. Links oben wird das Bild eingeblendet, das man aktuell vor Augen hat und darunter die Party und das Menü, für den Fall, dass man interagieren kann/muss.



PS2 Unlimited Saga wird unter Garantie ein sehr feines Rollenspiel werden. Aber nur für Hardcore-RPG-Freaks. Wer glaubt, hier kommt ein Final Fantasy im Aquarell-Look, wird ganz schnell eines Besseren belehrt werden. Eine Vielzahl von Menüs, die erst einmal verstanden werden wollen, warten auf euch. Was die Augen eines Freaks strahlen lässt, sieht der Gelegenheits-Mainstream-Rollenspieler als unüberwindbare Hürde an. Wir selbst halten Unlimited Saga für ein geniales Spiel, aber im selben Atemzug prophezeien wir, dass hierzulande wohl nicht viele Einheiten abgesetzt werden.

Zwar altbacken...

Square Enix hat kein Blatt vor den Mund genommen, als wir nach der Lokalisierung gefragt haben: Weder werde man etwas ins Deutsche übersetzen, noch eine vernünftige PAL-Anpassung programmieren. Das heißt im Klartext: Fette PAL-Balken und alles bleibt englisch. Aus diesen Gründen greifen die Freaks sowieso zur Import-Version und da bleiben nicht mehr viele Käufer für den hiesigen Markt übrig. Leider.

Das Besondere an Unlimited Saga ist der eigenartige Look. Die imposan-

ten Grafiken sind allesamt von Hand gezeichnet und haben teilweise einen schönen Aquarell-Touch. So etwas sieht man im Polygon-Zeitalter nur noch selten. Weder Bitmaps noch Texturen fanden Verwendung. Eine Welt voller Bilder wird hier lebendig. Die Charaktere wandern als platte 2D-Sprites umher und streifen erst im Kampf ihr dreidimensionales Gewand über. Dann untermalen auch schöne Partikeleffekte das rundenbasierte Gekloppe. Zudem wartet das neuartige Feature mit dem Reel, einer Art Glücksrad.

...aber nicht schlecht

Dieses Rad wird ständig Verwendung finden. Egal ob beim Entschärfen von Fallen, beim Öffnen von Schatztruhen oder bei Kämpfen. Führt man beispielsweise einen Feuerzauber aus und das Rad hält bei einem Wassersymbol, so

verpufft die Magie und nichts passiert. Je nach Skill-Level stoppt das Rad sofort oder dreht bei schlechtem Skill-Level noch ein paar Felder weiter. In Verbindung mit der „Hold“-Funktion kann man Angriffe zu langen Combo-Attacken ausbauen und somit die Effizienz der Schläge erhöhen.

Den Plot kann man aus sieben Blickwinkeln betrachten. Jede Figur (Laura, eine ehemalige Piratin, Kurt, ein Abenteurer, Mythe, ein Entwickler etc.) beginnt ihr Abenteuer auf einem anderen Fleck der Spielwelt. Die Entwickler schätzen die Spielzeit pro Charakter auf 40 bis 50 Stunden. So hätte der potenzielle Käufer also einiges zu tun. Vielleicht denkt man ja doch noch einmal nach über eine anständige Lokalisierung. Aber das ist eher unwahrscheinlich... ■ HS



○ Vor jedem Fight stellt man die kämpfende Truppe aufs Neue zusammen.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Square Enix
Spieler	1	Erhältlich ab	Sommer
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Komplexes Rollenspiel mit einmaligem Grafikstil, leider ohne vernünftige PAL-Anpassung.

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

PS2



Die Star-Ocean-Reihe erstrahlt auf der PlayStation2 in neuem Glanz.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square-Enix
Entwickler	Square-Enix
Erhältlich ab	2. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: <http://starocean.net>

Die Rollenspiel-Lager waren eigentlich immer gespalten. Die einen favorisierten Squares Bombast-Grafiken und pompöse Inszenierungen, während die Enix-Fans auf die vergleichsweise weniger protzigen Grafiken der Star-Ocean-Reihe geschworen haben. Aber diese Rivalitäten haben ja nun ein Ende, da Square und Enix fusioniert haben, doch vermutlich bleiben die Fans „ihren“ Reihen dennoch treu. Bei Star Ocean: Till The End Of Time hat sich Enix bei der Präsentation ins Zeug gelegt. Das PS2-Debüt der Rollenspielsaga setzt zum ersten Mal auf eine komplett dreidimensionale Umgebung, die ihr bis in die kleinsten Winkel hinein erforschen könnt. Die Handlung des

Spiele ist etwa 400 Jahre nach jener von Star Ocean 2 angesiedelt. Ihr übernehmt die Rolle von Fate Linegod, der auf der Suche ist nach seinen Familienangehörigen, nachdem ein Flüchtlingslager auf dem Planeten Hida von Aliens angegriffen wurde. Einer der Schwachpunkte des Vorgängers, das Kampfsystem, wurde komplett überarbeitet und nun können die Mitglieder eurer Truppe sich beliebig auf dem Kampffeld positionieren. Ob und wie das Spiel für Deutschland lokalisiert werden wird, ist noch ungewiss. Die Version, die auf der E3 gezeigt wird, dürfte hauptsächlich auf Englisch sein. Wir werden uns natürlich genau nach der europäischen Version erkundigen. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Hervorragend

Ohne Zweifel eines der Rollenspiel-Highlights der E3, das bei uns wohl erst Mitte nächsten Jahres eintreffen wird.

DRAKENGARD

PS2



Drachen erfreuen sich bei Rollenspielern großer Beliebtheit. Drakengard wird also nicht auf taube Ohren stoßen.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square-Enix
Entwickler	Square-Enix
Erhältlich ab	2. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.square-enix.usa.com

Als weiteres Rollenspiel, das Square-Enix sogar als Action-Rollenspiel bezeichnet hat, wird auf der E3 Drakengard zum ersten Mal vorgestellt. Drakengard spielt in einer chaotischen Welt, in der Drachen im Krieg sind. Es handelt von Liebe, Verpflichtungen und der Bereitschaft, Opfer zu erbringen. Dabei konzentriert sich die Handlung auf drei Figuren: Kyme, dessen Schwester Friae und ihren Verlobten und Kyme's Jugendfreund Yuvalt. Worum es aber genau geht in dieser Geschichte, wollte Square-Enix vor der E3 noch nicht bekannt geben. Das Neuartige an Drakengard ist aber, dass ihr in Kämpfen auf Drachen steigen könnt und Gegner dann

sowohl aus der Luft, als auch vom Boden aus angreifen könnt. Optional könnt ihr auch vom Drachen steigen und mit Nahkampfwaffen eure Gegner ins Visier nehmen. Im Verlauf des Spiels werden nicht nur die rollenspieltypischen Attribute eurer Charaktere verbessert, auch der Drache, den ihr verpflichtet habt, reift heran. Er verändert sich sowohl äußerlich, als auch in seinen Fähigkeiten.

Square-Enix peilt im Moment eine US-Veröffentlichung im Frühling 2004 an, was einen Deutschland-Release vor Sommer 2004 unwahrscheinlich werden lässt. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Vielversprechend

Boden- und Luftkämpfe auf Drachen à la Panzer Dragoon klingen verlockend.

FINAL FANTASY XI

PS2



Wann erscheint Final Fantasy XI in Europa? Wir hoffen, dass uns die E3 diese Frage beantworten wird.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square-Enix
Entwickler	Square-Enix
Erhältlich ab	3. Quartal in USA, in Europa unbekannt
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.square-enix.usa.com

Auf der E3 wird erstmals die US-Version von Final Fantasy XI präsentiert. Final Fantasy XI spielt auf dem Planeten Vana'diel und ihr könnt eure Spielfiguren selbst detailliert gestalten – bis hin zu unterschiedlichen Rassen, verschiedenen Gesichtszügen, Größen, Haarschnitten oder Kleidungsfarben. Es wartet eine Vielzahl von Abenteuern auf euch, inklusive Boss-Fights. Ihr könnt euch entweder alleine auf die Socken machen oder euch anderen Online-Jüngern anschließen. Auf eurer Reise werdet ihr immer neue Fähigkeiten erlernen wie z.B. die Alchemie, die Fischerei, oder die Kunst der Edelstein- und Lederverarbeitung. Die Kommunikation

ist in einem Online-Spiel wie Final Fantasy XI natürlich ebenfalls sehr wichtig. Zu diesem Zweck hat Square-Enix einige Chat- und Messaging-Möglichkeiten integriert. Interessant ist dabei auch, dass ihr in Final Fantasy XI mit PC-Usern spielen und kommunizieren könnt, denn das Spiel wird fast zeitgleich auch für den PC erscheinen. In den USA wird im Juni der Beta-Test für die PS2-Version starten und im Juli der für die PC-Version. Wir sind gespannt, wann sich Sony Europe zum Thema „Final Fantasy XI“ äußern wird. In Japan ist das Spiel nach dem etwas holprigen Start nun zu einem Verkaufshit geworden. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Die Final-Fantasy-Reihe hat immer schon begeistert. Der Sprung in die Online-Welt war nur eine Frage der Zeit.

CONFLICT: DESERT STORM II

Who dare wins – wer wagt, gewinnt. Auch die Videospielindustrie fahndet nach Saddam Hussein!



Granateneinschläge reißen tiefe Krater in den Boden.



Conflict: Desert Storm II beinhaltet eine authentische Leichenphysik.

Was kommt noch von Take 2?



Über einen Ableger von GTA 3 braucht man sicherlich nicht spekulieren. Vielmehr ist mit einer PS2-Umsetzung von *Mafia* zu rechnen. Auch der Titel *Manhunt* soll vorgestellt werden. Durch die Geschäftsbeziehungen mit der englischen Firma SGI ist mit Action-Adventure und Filmumsetzung *Gesprenzte Ketten* sowie den PS2-Hommagen an die TV-Serie *Futurama* und Quentin Tarantinos Kultfilm *Reservoir Dogs* zu rechnen.

PS2 Militär-Hautevolee bei Conflict: Desert Storm II: Ex-SAS-Mitglied und Erfolgsautor Cameron Spence berät auch bei Teil 2 der Conflict-Desert-Storm-Reihe die britischen Entwickler von Pivotal Games (u.a. Warzone 2100, 1999, PSone). Der ehemalige Elitesoldat des 22nd SAS Sabre Squadrons schrieb zwischen 1997 und 1999 zwei Bestseller. Seine beiden Bücher „Sabre Squadron“ und „All Necessary Measures“ wurden binnen kürzester Zeit mehrere Millionen Mal verkauft. In seinen belletristischen Werken schildert er persönliche Erlebnisse während des Golfkriegs 1991 und während des Bosnien-Konflikts 1994.

Zurück im Irak

Verwirrung stiftet die aktuelle Bezeichnung Conflict: Desert Storm II. Schließlich wurde bereits 2002 der Nachfolger als Conflict: Desert Sabre angekündigt. Die militärischen Aktionen „Desert Storm“ (ab 17. Januar '91) und „Desert Sabre“ (ab 23. Februar '91) unterscheiden sich grundsätzlich, da damit einerseits die Luftschläge, andererseits die Bodenoperation des insgesamt 43 Tage lang andauernden Golfkriegs definiert worden sind.

Special Air Service (SAS) oder Delta Force? Abermals stehen die beiden Eliteteinheiten aus Großbritannien bzw. aus den USA zur Auswahl. Unklar ist hingegen, ob sich die Vier-Mann-Teams aus den PS2-Kriegsveteranen Bradley, Foley, Connors, Jones (die Charaktere heißen bei SAS und bei Delta Force gleich) zusammensetzen.

Im Focus stehen diesmal die tückischen Häuser- und Straßenkämpfe in den Zentren irakischer Städte. In diesem Punkt unterscheidet sich Conflict: Desert Storm II vom Prequel. Viele Ziele der „alten“ 15 Missionen befanden sich bekanntlich in der Wüste.

Republikanische Garden?

Conflict: Desert Storm II erweckt den Ein-

druck, als könnten erst jetzt alle Ideen untergebracht und technisch realisiert werden. Der störende Nebel am Horizont und auch die Pop-ups gehören nun der Videospiel-Vergangenheit an. Zudem mussten sich die Polygon-Modelle aller spielbaren- und nichtspielbaren Figuren einem Facelifting unterziehen. So weisen die Uniformen, die Gesichter und das gesamte Equipment jetzt deutlich mehr Details auf.

Zur Brust genommen hat man sich auch die stark kritisierte Künstliche Intelligenz. Die Gegner können bei Feindkontakt mit dem SAS- oder Delta-Force-Team nun benachbarte Einheiten alarmieren, Verstärkung anfordern und Fahrten aufnehmen. **DG**



Ausgeklügelte Befehlsstruktur: Es können erneut vier Soldaten gleichzeitig gesteuert werden.

PLAY-DATEN



Genre	Action	Entwickler	Pivotal Games
Spieler	1-2	Erhältlich ab	September 2003
Hersteller	Take 2 Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.codemasters.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Klasse Spiel für PlayStation2-Soldaten. Die Schwächen des Vorgängers sind beseitigt worden.

SPHINX: AND THE SHADOW OF SET

In THQs Adventure machen sich ein Junge namens Sphinx und eine Mumie auf, Ägypten zu retten.



○ Sphinx hat es auch mit ganz dicken Monstern zu tun.



○ Das Charakter- und Gegner-Design kann sich schon sehen lassen.

PS2 Das Alte Ägypten markierte vor 4000 Jahren den Höhepunkt einer weit entwickelten Kultur. THQ führt Spieler in diese Zeitepoche zurück und legt ihnen das Schicksal des Jungen Sphinx und das seines schusseligen Kumpels, des mumifizierten Tuts in die Hände. Sphinx hat als kleiner Halbgott ein schweres Schicksal zu erfüllen. Als sein prächtiges Heimatland plötzlich von Monstern und Dämonen heimgesucht wird, macht er sich auf den Weg, die Wurzel des Übels zu suchen und zu vernichten.

Ägyptischer Genre-Mix

Das Gameplay ist eine Mischung be-

währter Elemente von Adventure-Meilensteinen wie Tomb Raider und Zelda: The Ocarina Of Time. Allerdings mit dem Unterschied, dass der zweite spielbare Charakter, die Mumie Tut, für einige Lacher sorgen wird. Das Abenteuer nimmt sich vielleicht nicht ganz so ernst aus, wie seine zu Ehren gekommenen Vorbilder.

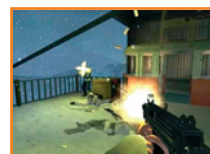
Zunächst gehen die Protagonisten getrennter Wege. Während Sphinx herausfinden will, wer oder was für die Kreaturen verantwortlich ist, die sein Land ins Unglück stürzen wollen, muss die Mumie erst mal aus ihrem Grab entkommen. Dabei passieren schon mal unfreiwillig komische Unfälle. Als der alte Tut auf der Suche nach dem

Ausgang direkt in eine elektrische Falle tappt, muss er in der darauf folgenden Sequenz Wasser-Pfützen ausweichen. Natürlich gelingt das nicht auf Anhieb. Immer, wenn er versehentlich in eine Wasserlache tritt, führt das unweigerlich zu ungesunden Elektroschocks, die die staubige Mumie in witzig animierten Zuckungen zappeln lassen.

Verwandlungskünstler

Unterdessen erforscht Sphinx die farbenprächtige Oberwelt, löst genretypische Rätsel oder schlägt sich mit Monstern herum. Beide Charaktere können aber noch mehr: Sphinx hat es seiner Abstammung zu verdanken, dass er sich in einen geflügelten Löwen verwandeln kann. Auf diese Weise schwingt er sich in die Lüfte und liefert sich Kämpfe gegen fliegende Monster. Tut hingegen kann sich z.B. wie eine Horrorfilm-Mumie standesgemäß in eine Rauchwolke auflösen, um so Abschnitte zu passieren, die er in Mumienform nicht erreichen könnte. Außerdem kann sich die Mumie in Stein verwandeln, als Fledermaus herumflattern oder als laufende Fackel Feuer entfachen. **■MK**

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE



Die Entwickler sind keine Unbekannten und wissen mit der PlayStation2 gekonnt umzugehen. Die Engländer haben bereits mit Spielen wie James Bond 007: Nightfire und Harry Potter: Die Kammer des Schreckens bewiesen, dass sie es verstehen, mit der komplizierten System-Architektur der PS2 umzugehen.



○ Ägyptische Architektur so weit das Auge reicht, die Designer haben offensichtlich gut recherchiert.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Adventure	Entwickler	Eurocom Entertain. Software
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Hersteller	THQ	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.thq.de - www.eurodltd.co.uk

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Action-Adventure mit zwei ungleichen Charakteren und dem Potenzial zur Spielspaß-Granate.

FIRE WARRIOR

PS2



Team fall back! Lichteffekte, wie diese Explosion, sind besonders gut gelungen.

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

WEB-INFO: www.firewarrior.com

Der Ego-Shooter spielt im Warhammer-40.000-Universum. Hier gibt es keinen Frieden, nur Krieg. In der Rolle eines jungen Außerirdischen müsst ihr gegen die Streitkräfte der Menschen kämpfen.

Insgesamt erwarten euch 17 Levels. Die Schlacht beginnt im Schützengraben und zieht sich über Fabrikanlagen bis hinauf in den Weltraum. Dort kämpft man an Bord von Raumschiffen gegen imperiale Sturmtruppen und genmanipulierte Space Marines. Damit ihr gegen die tapfersten Krieger der Menschheit bestehen könnt, stehen euch zahlreiche Waffen zur Verfügung. Über Pulsgewehre und Maschinenkanonen bis hin zu

Laserblastern und Plasmapistolen – dem Ego-Shooter-Fan bleibt kein Wunsch unerfüllt. Auf technische Gimmicks wie Nachtsichtgeräte und Dronen muss man ebenfalls nicht verzichten.

Besonders gut gelungen ist die Atmosphäre. Permanent sind die Einschläge gegnerischer Geschütze zu hören. Allein durch die Soundkulisse hat man das Gefühl, wirklich im Spiel „drin“ zu sein. Ebenfalls gelungen ist die grafische Umsetzung des Tabletop-Strategiespiels. Sowohl Warhammer-40.000-Fans, als auch Ego-Shooter-Enthusiasten sollten sich Fire Warrior auf jeden Fall vormerken. ■ ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Hervorragend

Erstklassige Umsetzung des Warhammer-40.000-Universums im Ego-Shooter-Format.

TAK AND THE POWER OF JUJU

PS2



Der kleine Tak kann sich auch mit seiner Medizinmannrassel zur Wehr setzen.

Genre	Jump'n Run
Hersteller	THQ
Entwickler	Avalanche Software
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.takgame.com

Seit dem Erfolg von Jak & Daxter versucht jeder Publisher, sich ein eigenes Jump'n-Run-Pferdchen in den Stall zu holen. Der kleine Hilfsmediziner Tak geht für die Firma THQ ins Rennen.

Die Story ist klassisch: Der böse Juju-Mann hat die magischen Mondsteine gestohlen. Um sein Dorf vor dem sicheren Untergang zu bewahren, muss Tak die Steine zurückholen. Wie es sich für einen Vertreter des Genres gehört, gibt es jede Menge Sprungpassagen, von kniffligen Rätseln ganz zu schweigen. Diese könnt ihr nicht durch obligatorisches Aufsammeln von Gegenständen oder Umlegen von Schaltern

lösen. In Tak and the Power of Juju bedarf es schon etwas mehr Einfallsreichtum. Das Rätselprinzip erinnert stark an das von Sheep, Dog'n'Wolf von Infogrames. Einmal muss beispielsweise ein Widder abgelenkt werden. Dazu müsst ihr ein Schaf organisieren und es mit Hilfe eines Gorillas zu dem Bock katapultieren. Erst dann ist der Widder abgelenkt und Tak kann sich ein ersehntes Goodie schnappen. Der Minimediziner hat noch mehr auf dem Kasten: So schleppt er etwa ein großes Hühnerkostüm mit sich herum, in dem er durch die Luft gleiten und explosive Eier auf die Köpfe seiner Gegner regnen lassen kann. ■ ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Ein quirliges, abgedrehtes Jump'n Run, das mit neuen Ideen und schöner Grafik zu begeistern versucht.

FINDET NEMO

PS2



Rückwärtsgang! Manchmal müssen Marlin und Dory während ihrer Suche auch vor Gefahren flüchten.

Genre	Swim'n Dive
Hersteller	THQ
Entwickler	Traveller's Tales
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.thq.de

Jedes Disney-Werk findet seinen Weg auf die PlayStation2. Das gilt auch für die Animationsstreifen der hauseigenen Pixar-Studios. In der Umsetzung des kommenden CGI-Movies „Findet Nemo“ spielt ihr den kompletten Film nach. Zuerst erkundet man als Nemo die Unterwasserwelt. Der Korallenfisch wird nach kurzer Zeit von einem Taucher entführt, und ab da geht es richtig los. Sein Vater Marlin und die drollige Dory müssen Nemo wiederfinden.

Die Suche erstreckt sich über 15 Levels, wobei ihr entweder in typischen Side-Scroller-Stil durch Korallenbänke schwimmt, oder aus der Verfolgerperspektive einem

anderen Fisch hinterherjagt bzw. diesen einholen müsst. Unterwegs gilt es, Krill und andere Unterwasserleckereien einzusammeln und gegen Muscheln, Kugelfische und Krebse zu kämpfen. Findet Nemo ist nicht besonders schwer und daher vor allem für junge Spieler bestens geeignet, aber auch jung gebliebene Pixar-Fans dürften mit der Umsetzung durchaus ihren Spaß haben, nicht zuletzt wegen der schönen Grafik. Nemo, Marlin und Dory werden ab Oktober die Flossen glühen lassen, sowohl im Kino als auch auf der PlayStation2. ■ ML

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Ein lustiges Unterwasser-Jump'n-Run für junge und alte Pixar-Fans.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

PS2



Im Orient ist der Teufel los. Das Sequel soll neue Maßstäbe setzen bei den Animationen der Charaktere.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Erhältlich ab	Sommer 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.ubisoft.de

Das legendäre Prince Of Persia schrieb seinerzeit Videospiel-Geschichte. Bis dato gab es kein Spiel mit geschmeidigeren Animationen eines Bitmap-Charakters zu sehen. Die Next-Generation-Wiedergeburt des persischen Prinzen scheint an die Erfolge der Vorgänger anzuknüpfen. Das Action-Adventure wird von dem Entwicklerteam realisiert, das auch schon mit Splinter Cell eine erstklassige PS2-Umsetzung des Agenten-Thrillers abgeliefert hat. Ein weiterer Pluspunkt bei der Entwicklung von Prince Of Persia: The Sands Of Time ist die enge Zusammenarbeit mit Prince-Of-Persia-Schöpfer und Spieldesigner-Ikone Jordan Mechner. Der „Prinzen-Vater“ ist unmittelbar

an der Entwicklung des PS2-Spiels beteiligt.

Zur Handlung: Als der Prinz im Kampf einen magischen Dolch benutzt, setzt er versehentlich die „Sands of Time“ aus einer Sanduhr frei. Der Spieler muss nun in die Rolle des Prinzen schlüpfen und das Unglück rückgängig machen. Dabei warten vielfältige Aufgaben auf ihn. Spannende Kämpfe und knackige Rätsel werden dem Spieler in den zauberhaften orientalischen Levels einiges abverlangen. Die Grafiker haben die Welt des persischen Prinzen mit einem einzigartigen Charme in Szene gesetzt und das Charakterdesign steht dieser Pracht in nichts nach. ■MK

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Hervorragend

Wenn alles klappt, dann wird Prince Of Persia für die PS2 eine mehr als würdige Neuauflage des Kult-Spiels.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

PS2



Stellt eure Teamkameraden an sicheren Plätzen ab, dann geben sie euch Feuerschutz.

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Red Storm Entertainment
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.Raven-Shield.com

Auf dem PC schoss Rainbow Six 3: Raven Shield schon nach wenigen Tagen an die Spitze der deutschen Verkaufscharts. Nun kommt der neueste Teil der erfolgreichen Tom-Clancy-Reihe auch für die PS2.

Ihr seid Teil der Anti-Terror-Einheit „Rainbow“, die immer dann gerufen wird, wenn Verhandlungen scheitern oder wenn die Kacke bereits so richtig am Dampfen ist. Das Team besteht aus verschiedenen Spezialisten. Jeder verfügt über individuelle Stärken und Schwächen. Zu Beginn jeder Mission müsst ihr eure Einheit zusammenstellen und ausrüsten. Mehr als 57 verschiedene Waffen liegen bereit. Zudem solltet ihr euer Vorgehen genau

planen. Gebt euren Teamkameraden Laufwege vor, so dass sie selbstständig handeln und euch Aufgaben abnehmen. Ist der strategische Teil erledigt, folgt die Action. In den Levels solltet ihr dann behutsam agieren um auf keinem Fall euer eigenes oder das Leben unschuldiger Geiseln in Gefahr zu bringen.

Rainbow Six 3: Raven Shield wird in 15 unterschiedliche Missionen unterteilt sein. Je nach Auftrag müssen mehrere Ziele erledigt werden, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Einen Mehrspieler-Modus wird es auch geben. Hier könnt ihr dann zusammen mit euren Freunden auf Terroristenjagd gehen. ■AS

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Hervorragend

Die Story dieses erstklassigen Ego-Shooters stammt vom Erfolgsautoren Tom Clancy

WEITERE UBI SOFT-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2



Gegen vier Superschurken muss das Dynamische Duo in Batman: The Rise of Sin Tzu antreten.

Bei Ubi Soft wird erstmals eine spielbare Version von **Batman: The Rise of Sin Tzu** gezeigt. In dem Action-Game feiert Scarecrow sein Videospiel-Debüt. Wir sind gespannt, wie sich der maskierte Held schlagen wird.

Auch die **Drei Engel für Charlie** geben sich auf der diesjährigen E3 ein Stelldichein. In dem Action-Adventure gehen Natalie, Dylan und Alex an vielen verschiedenen Schauplätzen auf Gangsterjagd.

Neben neuen Levels soll es zum ersten Mal auch die Multiplayer-Modes von Ubi Softs Cel-Shading-Ego-Shooter namens **XIII** zu bestaunen geben. Außer bekannten Modes wie „Capture the Flag“ und „Deathmatch“

gibt es am Ubi-Soft-Stand auch den Coop-Mode „Cover Me“ zu sehen.

Auf der E3 kommt fernöstliche Stimmung auf. Mit **Tiger & Dragon** zeigt Ubi Soft die Videospielfassung des oscarprämiierten Films „Crouching Tiger, Hidden Dragon“. Mal sehen, ob die Lizenzumsetzung an die Erfolge des Films anknüpfen kann.

Für die Kleinen gibt es bei Ubi Soft auch was. Mit **Bratz: Formal Fever** spendiert man der Bratz-Puppen-Reihe ihr erstes PS2-Video-Spiel.

Gerüchten nach soll es auch die ersten Bilder und Informationen zu **Splinter Cell 2** geben. ■AS

BEYOND GOOD & EVIL

Michel Ancel meldet sich zurück! Sein neuester Streich ist ein Action-Adventure – und was für eines.



⊙ Wirklich nirgends seid ihr vor Angreifern sicher.



⊙ Immer schön vorsichtig. Wer weiß, was euch hier erwartet.

MICHEL ANCEL

Der „Papa“ von Rayman wurde im März 1972 in Monaco geboren. Schon in jungen Jahren war er ein großer Videospiel-Fan. Selbst ein Spiel zu entwerfen, ist immer sein größter Wunsch gewesen. Bei einem Nachwuchswettbewerb für Grafikdesigner wurde Ubi Soft auf Ancel aufmerksam und lud ihn prompt zu einem Vorstellungsgespräch ein. Seit 1989 arbeitet er nun für die Software-Schmiede. Zusammen mit Jacques Exertier und einem 30-köpfigen Team arbeitet er derzeit an Beyond Good & Evil.

Seit gut drei Jahren befindet sich das neueste Projekt des Rayman-Erfinders Michel Ancel nun in der Entwicklung. Im April endlich wurde in Paris eine spielbare Version vorgestellt. Wir waren natürlich live vor Ort und haben uns Ubi Softs mit Spannung erwartetes Action-Adventure mal genauer angeschaut. Im Rahmen der Präsentation fiel der offizielle Name des Spiels: Beyond Good & Evil.

Außerirdischer Aufstand

Zur Story: Der einst so friedliche Planet Hyllis wird von einer erbarmungslosen Alienrasse belagert. Nachdem die junge Hyllisianerin Jade mit aller Kraft

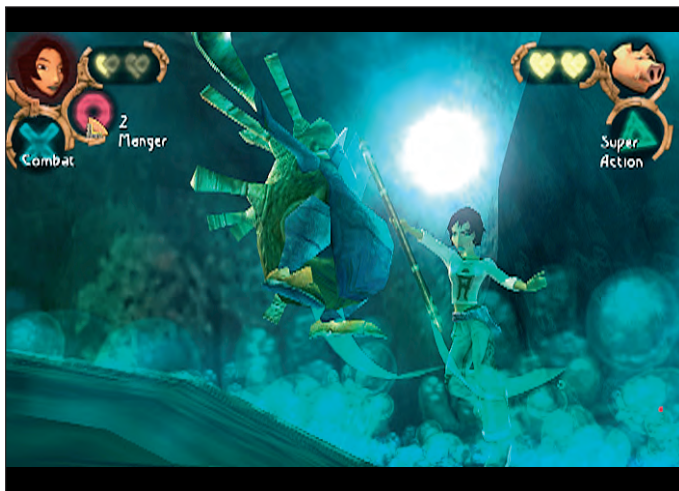
eine Belagerung ihrer Insel durch die Aliens verhindert hat, bricht sie erschöpft zusammen. Seitdem plagen sie beängstigende Visionen.

Die Regierung behauptet zwar, dass alles unter Kontrolle und die Bevölkerung in Sicherheit sei, doch Jade befürchtet, dass da mehr ist, als die Regierung preisgeben will. Als eine

Rebellenorganisation Jades Zweifel bestätigt, macht sie sich auf die Reise, die Verschwörung um die Alien-Invasion aufzuklären und die Wahrheit ans Licht zu bringen. Mit einer Kamera in der Hand und mit einem Aikido-Stab bewaffnet muss sie allerdings schnell feststellen, dass die selbst auferlegte Mission ungeahnte Ausmaße annimmt.



⊙ Manche Biester sind sehr scheu. Da hilft nur leises Anschleichen.



⊙ Selbst in Kämpfen macht Jade eine ausnehmend gute Figur.



◉ Besonders die Nashorn-Rastamänner sorgen mit ihren Sprüchen für Stimmung.

Zu Beginn des Spiels müsst ihr eine überfällige Stromrechnung bezahlen. Denn ohne Strom funktioniert der Schutzschirm eures Leuchtturms nicht. Da ihr aber keinen müden Cent in der Tasche habt, muss Kohle her um die leere Kasse zu füllen. Zum Glück lässt der erste Job nicht lange auf sich warten.

Bitte lächeln!

Das wohl wichtigste Utensil in Beyond Good & Evil ist die Kamera. Die Motive, die Jade vor die Linse laufen, hängen stark von den jeweiligen Aufträgen ab. In einer Szene kommt ihr an Geld, indem ihr jedes einzelne Tier knipst, das euch begegnet. Aber nicht nur die Fauna muss digitalisiert werden, ihr müsst mit eurem Fotoapparat auch das eine oder andere krumme Ding aufdecken. In feinstem Geheimagentenmanier brecht ihr in Gebäude ein und schleicht unbemerkt durch Gänge. Wird der Auslöser im richtigen Moment gedrückt, habt ihr die nächste Schlagzeile sicher in der Tasche. Auf

eurem Weg zum perfekten Schnappschuss seid ihr zudem nicht alleine unterwegs. Das Schwein Pey'J ist stets an Jades Seite und hilft, wo es nur kann. Egal ob verschlossene Türen, höher gelegene Plattformen oder schwere Gegenstände, gemeinsam mit eurem ringelschwänzigen Freund lasst ihr fast jedes Hindernis spielend hinter euch. Aber nicht nur bei kleinen Schwierigkeiten geht euch Pey'J zur Hand. Auch in Kämpfen lässt es die Wutz saumäßig krachen.

Denn es kann durchaus mal vorkommen, dass sich zwei anscheinend niedliche Würmer als Fühler einer Riesenschlange entpuppen, die dann natürlich sofort angreift. Solche Situationen erfordern Geschick und Teamarbeit.

Zu Erkunden...

...gibt es in Beyond Good & Evil eine Menge. Um an Bilder und Informationen zu gelangen, besucht ihr viele verschiedene Orte wie z.B. eine alte Mine oder eine riesige Stadt samt ihrer zahlreichen Läden und Bars. Da der Planet



◉ In der Stadt trifft ihr auf viele verschiedene Gestalten.



◉ Wird die Kohle knapp, könnt ihr versuchen, beim Zocken schnell an Bares zu kommen.

Hyllis zum größten Teil aus Wasser besteht, könnt ihr mit Hilfe eines Luftkissenfahrzeugs die einzelnen Inseln ansteuern. Selbst das All wird nicht vor euch sicher sein. Mit einem Raumschiff könnt ihr hinaus in den Weltraum und da auf Erkundungstour gehen.

Grafisch hat Beyond Good & Evil einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Neben dem witzigen Charakterdesign konnten besonders die Animationen der Helden überzeugen. Aber nicht nur optisch kommt bei dem Titel Freude auf, auch musikalische Untermalung und Voice-Acting wussten zu gefallen und machten Lust auf mehr. Leider müssen wir uns noch bis Weihnachten gedulden, erst dann soll das Spiel bei uns in den Regalen stehen.

Wenn ihr Beyond Good & Evil mal in Bewegung sehen wollt, dann schaut einfach auf der playTV-DVD im Special-Screen-Bereich nach. Dort findet ihr einen Bericht samt einem Interview mit Michel Ancel. ■ **AS**

KONZEPTZEICHNUNGEN



◉ Teamfight! Zusammen mit Pey'J bringt ihr selbst große Gegner ins Hintertreffen.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.ubisoft.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Was der Rayman-Erfinder anpackt, muss einfach gut werden. Mit Beyond Good & Evil wird Ubi Soft den nächsten Hit landen!

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

PS2



Erneut gilt es, Baldur's Gate von zahlreichen Unholden zu befreien.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Black Isle Studios
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

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

Entwickler Snowblind Studios hatte mit Baldur's Gate: Dark Alliance das Unmögliche geschafft, nämlich eine Neuorientierung und Anpassung der Baldur's-Gate-Reihe um sie Konsolenspielern zugänglich zu machen. Das Resultat war ein weltweiter Hit. Nun ist Teil 2 in Planung, doch ohne die Entwicklertruppe des ersten Teils. Dark Alliance 2 versucht, in allen Bereichen noch einen Zahn zuzulegen. Es wird noch mehr Monster geben und die Spielwelt soll noch detaillierter sein. Es gibt fünf neue Spielfiguren und ihr werdet auch Charakteren aus dem ersten Teil begegnen. Die Entwickler wollen außerdem versteckte Gebiete einbauen, die man

erst einmal finden muss. Das so genannte „Item Creation System“ wurde ebenfalls komplett überarbeitet, nun könnt ihr eure eigenen ultimativen Zaubersprüche kreieren. Zur Handlung liegen bisher noch keine brauchbaren Infos vor. Klar ist allerdings, dass es eine neue Bedrohung im Lande gibt – der Onyx-Turm wurde von Eldrith, dem Verräter, zerstört. Heldenhafte Abenteurer der westlichen Heartlands machen sich auf nach Baldur's Gate, um dort die rätselhaften dunklen Mächte zu bekämpfen. Und es gibt einiges zu tun, bevor die Hafenstadt Baldur's Gate gerettet ist. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

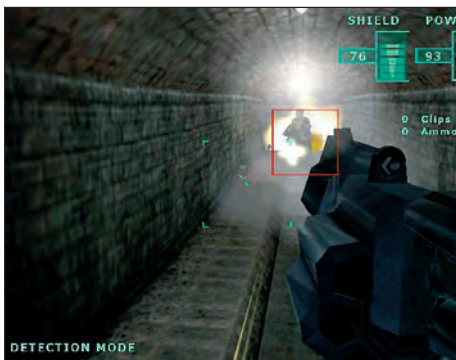
70%

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Dark Alliance war die Überraschung schlechthin. Kann Dark Alliance 2 den hohen Erwartungen gerecht werden?

ROBOCOP

PS2



Tot oder lebendig: Irgendwann sollte Robocop auf jeden Fall in die Läden kommen.

Genre	Action
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Titus
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.virgininteractive.com

Robocop entwickelt sich langsam zum E3-Dauergespräch. Es ist auf der E3 2001 angekündigt worden, wurde in fortgeschrittenem Stadium erneut auf der E3 2002 gezeigt und ist nun wieder für die E3 2003 geplant. Langsam müsste das Projekt eigentlich mal fertig gestellt sein und seit Februar in den Läden stehen. Tut es aber nicht. Vermutlich mussten die Entwickler noch zeitaufwändige Gameplay-Korrekturen vornehmen, was die Verzögerung erklären würde. In Robocop übernimmt ihr selbstverständlich die Kontrolle über Mister Robocop persönlich: Alex Murphy. Von der Omni Consumer Products Corporation wurde er damit beauftragt, als

Robocop in der Stadt für Recht und Ordnung zu sorgen. 15 Missionen warten auf euch, die ihr allesamt in der Ego-Perspektive in Angriff nehmt. Die meisten Missionen haben primäre und sekundäre Missionsziele. Auch wenn Alex Murphy aufgrund seines Metall-Anzugs etwas träge ist, seid ihr mit euren Ausweichmanövern trotzdem agil genug. Das Waffenarsenal ist auch nicht von schlechten Eltern. Ihr könnt meistens schon aus großer Distanz auf Gegner zoomen und sie bereits aus sicherer Entfernung unter Beschuss nehmen. Hoffentlich hat das Spiel vor allem optisch seit der letzten Präsentation noch etwas zugelegt. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Authentisches Robocop-Spiel, das nur mal endlich veröffentlicht werden müsste.

HUNTER THE RECKONING: WAYWARD

PS2



In Hunter The Reckoning: Wayward gibt es Zombies, so weit das Auge reicht.

Genre	Action
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	High Voltage Software
Erhältlich ab	August 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.interplay.com/wayward

Der erste Hunter-The-Reckoning-Teil erschien nur auf Xbox und GameCube und erntete nur durchschnittliche Wertungen. Hunter The Reckoning: Wayward ist ein bislang PS2-exklusiver Titel, der laut Entwicklerteam High Voltage Software viele der Probleme behebt, die den ersten Teil geplagt haben. Das Spiel verspricht euch in das idyllische Städtchen Ashcroft, wo vor zwei Jahren vier Hunter das übernatürliche Böse besiegt hatten. In den zurückliegenden Jahren hat die Stadt ihre Vergangenheit verarbeitet. Jetzt beginnt sich ein Kult zu entwickeln und plötzlich geschehen erneut ähnliche Dinge wie zwei Jahre zuvor. Nach einem mysteriösen Notruf eines noch mysteriöseren neuen

Hunters begibt sich das ursprüngliche Quartett auf den Weg nach Ashcroft um herauszufinden, was dort eigentlich vor sich geht.

Das grundlegende Spielprinzip hat sich gegenüber jenem des Xbox-Vorgängers nicht verändert. Ihr müsst so ziemlich alles umnieten, was auch nur im Entferntesten einem Zombie ähnelt. Im Unterschied zum linearen Verlauf des Originals gibt es nun ein zentrales Portal, von dem aus ihr die einzelnen Levels auswählt. Dort habt ihr auch Zugriff auf Computer-Terminals, die euch mit Informationen versorgen – in einem Trophäen-Raum könnt ihr sehen, was ihr alles geleistet habt. Das Spiel sollte im Sommer bei uns erscheinen. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

95%

★★★★☆ — Vielversprechend

Die Entwickler haben sich der Probleme der Xbox-Vorgänger angenommen und das Feedback der Fans berücksichtigt.

THE HULK

Alle in Deckung: The Hulk stürmt die Konsolen. Wir werfen einen Blick auf die PS2-Version.



○ Das Dach hätte sowieso mal renoviert werden müssen.



○ Bruce Banner macht sich auf den Weg in ein Gebäude.

PS2 In den vergangenen Jahren genossen die Marvel-Figuren auch in der Spielebranche eine enorm hohe Popularität. Spider-Man, Batman, X-Men und wie sie alle heißen... Kriert von Stan Lee begeisterten sie zuerst durch Comics – um sich später auch auf andere Felder der Unterhaltungsindustrie auszubreiten. Die Hulk-Figur ist ebenfalls altbekannt. Comics, Fernsehserien und der kommende Kinofilm lösen ein allgemeines Hulk-Fieber aus. Nun erscheint The Hulk in Kürze auch auf der PS2.

Wie alles beginnt...

Die Handlung setzt zeitlich rund ein Jahr nach der Film-Story ein. Der Wissenschaftler Bruce Banner hat die Fähigkeit, sich in eine Kreatur namens The Hulk zu verwandeln. Doch dies geschieht immer nur dann, wenn er verärgert oder in Bedrängnis ist. Die Gamma-Energie

macht solche Transformationen möglich und genau diese möchten natürlich auch viele Widersacher nutzen. Der Bösewicht namens Leader möchte Hulks Gamma-Energie, um eine ganze Armee von Gamma-Kreaturen entstehen zu lassen. Bei einem misslungenen Experiment wird versehentlich die Basis der Gamma-Energie in einem Orb gespeichert (das ist der Nachfolger der Gamma-Kugel, die im Film gebraucht wird). Natürlich wird der Orb geklaut und nun muss Bruce alias The Hulk das Teil finden, bevor es in die falschen Hände fällt. Dabei verschlägt es euch nach San Francisco und Alcatraz. Auf eurer Mission haltet ihr euch in Militär-Komplexen auf und müsst euch sogar dem Leader auf seinem eigenen Anwesen stellen.

Muskeln und Köpfchen

Die Vermutung, dass man im Spiel zwischen Bruce und dem Hulk hin und her

wechseln kann, kann man ziemlich schnell vergessen. Es ist nämlich von den Entwicklern vorgegeben, in welchen Levels ihr als Hulk die Umgebung in Schutt und Asche legt und in welchen ihr als Brucer Banner möglichst geräuscharm herumschleichen müsst. Bruce verfügt dabei über nahezu keinerlei Angriffsmöglichkeiten und daher müsst ihr euch wirklich darauf konzentrieren, dass ihr nicht in Suchscheinwerfer hineintappt oder allzu brachial in Gebäude eindringt. In den meisten der insgesamt dreißig Levels seid ihr aber als Hulk unterwegs und da könnt ihr nach Lust und Laune alles zerdeppern, was sich euch in den Weg stellt. Fässer und gar Autos könnt ihr aufheben und als Wurfgeschosse durch die Luft schleudern, mehr als 25 Spezialattacken lassen die Umgebung erzittern (und eure Feinde sowie selbst Wände könnt ihr teilweise aus dem Weg räumen, als wären sie aus Papier. Als Gegner werdet ihr unter anderem Rampage, Flux und Half Life treffen – und natürlich den Leader höchstpersönlich.

Die Mischung aus Stealth- und Action-Elementen hat in der von uns angespielten Version ziemlich viel Spaß gemacht. Die Prügelcombos sind erlernbar und die Grafiken ziemlich hübsch geraten. Allerdings muss erst die Endversion zeigen, ob das Gameplay auch über längere Zeit hinweg abwechslungsreich bleibt. ■ **AxS**

HULK KINOFILM



Am 3. Juli ist es soweit: Hulk wird endlich in den deutschen Kinos anlaufen. Wenn auch die Handlung etwas zweifelhaft sein sollte, werden sicherlich die Spezialeffekte lecker aussehen. Ein Spider-Man-Déjà-vu?



○ Aus dem Weg! Da nützen den Gegnern auch ihre Schilde nichts.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.thehulk.com

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Action- und Stealth-Levels wechseln sich ab. The Hulk macht alles platt, was nicht niet- und nagelfest ist.

X-FILES: RESIST OR SERVE

PS2



Auf wen oder was schießt Mulder in diesem Moment? Es darf spekuliert werden.

Genre	Survival Horror
Hersteller	Vivendi Universal / Sierra
Entwickler	Black Ops Entertainment
Erhältlich ab	3. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.thex-files.sierra.com	

Auf der PSone gab es mal ein X-Files-Spiel, das im Grunde genommen eine Aneinanderreihung von Filmschnipseln darstellte. Dennoch hat sich das Spiel anständig verkauft, doch nun möchten es Sierra und Entwickler Black Ops Entertainment wirklich wissen. X-Files: Resist Or Serve wird ein reines Survival-Horror-Spiel, nichts für zarte Gemüter. Der Schrecken beginnt, als Mulder und Scully (beides spielbare Figuren) in das kleine Nest Red Falls nahe der Rocky Mountains fahren. Dort gab es eine Reihe von Morden, die mit Geist-Sichtungen, Untoten und anderen paranormalen Phänomenen in Verbindung gebracht werden. Mulder und Scully

nehmen die Spur eines nicht-menschlichen Killers auf bis hin zu einer Forschungsstation in Sibirien. Mehr wollen wir hier noch nicht verraten. Charaktere aus der TV-Serie, wie z.B. der Kettenraucher, werden ebenfalls im Spiel vorkommen. Auch die Musik von Mark Snow findet den Weg ins Spiel und David Duchovny sowie Gillian Anderson werden den Spielfiguren ihre Stimmen leihen. Es gibt drei große Kapitel im Spiel, die von den Produzenten der TV-Serie geschrieben wurden. Schockeffekte sollen ebenfalls zahlreich vorhanden sein. In den USA geht man sogar davon aus, dass das Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben wird. **■ AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

40%

★★★★☆ — Vielversprechend

Akte X meets Survival-Horror. Die Mischung könnte funktionieren.

BATTLESTAR GALACTICA

PS2



Lorne Green haben wir noch nicht gesichtet, aber die Asteroidenfelder sehen unglaublich hübsch aus.

Genre	Action
Hersteller	Vivendi Universal / Sierra
Entwickler	Black Ops Entertainment
Erhältlich ab	3. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.battlestargalactica.com	

Knapp 25 Jahre nachdem Kampfstern Galactica zum ersten Mal über die heimischen Bildschirme geflimmert ist, soll Battlestar Galactica auch auf der PlayStation2 landen. Die ersten Screenshots machen dabei Lust auf mehr. Doch worum geht's dabei? Die Handlung spielt am Ende des Cylon-Kolonialkriegs, rund vierzig Jahre vor der Handlung der TV-Serie. Ihr schlüpfst dabei in die Rolle des frisch ausgebildeten William Adama, der gerade seine erste Mission an Bord des Kampfsterns Galactica absolviert. Der Krieg ist am Wendepunkt angelangt und es geschieht „die tragische Entstehung eines Helden“, so die Aussagen von Vivendi Universal. Die Handlung führt euch in

zahlreiche Schlachten gegen die Streitkräfte der Cylons. Ihr steuert dabei eine Vielzahl unterschiedlicher Raumschiffe, vom wendigen Viper bis hin zu schweren Bombern. Die Missionen präsentieren sich abwechslungsreich, sie reichen von simplen Angriffen bis hin zu komplexen Eskort- und Infiltrationsmissionen. An Bord eurer Raumschiffe könnt ihr sogar die Bewaffnung beeinflussen. Durch die Konfiguration von vier verschiedenen Attributen könnt ihr bis zu 36 verschiedene Raketentypen kreieren. Seid ihr erfolgreich, könnt ihr bald auch Flügelmänner einsetzen und kommandieren, die euch in den riesigen Weltraumschlachten unterstützen werden. **■ AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

40%

★★★★☆ — Vielversprechend

Bisher gab es keine Weltraum-Shooter auf der PS2, daher kommt Kampfstern Galactica genau zur richtigen Zeit.

STARSKY & HUTCH

PS2



Macht euch gefasst auf halbschwererische Stunts. Die Rechnungen für die Auto-Reparaturen bitte nicht an uns schicken!

Genre	Action / Racing
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Empire Interactive
Erhältlich ab	Ende Juni
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.empireinteractive.com	

Starsky & Hutch ist schlicht und einfach eine der absoluten Kult-Serien der 70er-Jahre. Das Polizisten-Duo hat Hunderte von Ganoven dingfest gemacht – Grund genug für Empire Interactive, die Serie auch für die PlayStation2 umzusetzen.

Die Spielwelt der PS2-Version ist ein Abbild der fiktiven Stadt Bay City, in der auch die Fernseh-Serie spielte. Das Spiel ist in verschiedene Missionen unterteilt, in denen ihr unter Zeitdruck stehen werdet. Je nachdem, wie schnell ihr die Missionen löst, werdet ihr entsprechend belohnt. Ihr seht dann die Einschaltquoten der jeweiligen Folge. Erreicht ihr überragende „Zuschauerzahlen“, erhaltet ihr

Bonus-Punkte und Power-ups. Es gibt sowohl einen Einzelspieler-Modus, als auch einen kooperativen Mehrspieler-Modus, in dem ein Spieler das Auto fährt und ein zweiter aus dem Auto ballern kann. Im Einzelspieler-Modus kann man sich entweder für die Fahrer-, oder für die Schützenposition entscheiden.

Insgesamt gibt es 24 Episoden in vier verschiedenen Bereichen von Bay City. Im Mehrspieler-Modus kann man aber auch gegeneinander spielen, z.B. im Pass-The-Bomb-Modus, wo man Mitspielern eine Bombe weiterreicht, indem man in die Gegenspieler hineinfährt. **■ AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

95%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Der Kooperations-Modus lässt auf ein originelles Spiel hoffen, doch sind wir noch etwas skeptisch.

FALLOUT: THE BROTHERHOOD OF STEEL

PS2



Geniale Lichteffekte verschönern in Fallout: The Brotherhood Of Steel die Umgebungen.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Interplay
Entwickler	Interplay
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.interplay.com/FBOS

Fallout. Für einige PC-Spieler ist dieses im Jahre 1998 erschienene Rollenspiel ein absoluter Kult-Titel – womit sie auch absolut Recht haben. Umso mehr freuen wir uns, dass Interplay ein neues Spiel im Fallout-Universum auf die Beine stellt. Das erste Spiel war in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt. Daran hat sich auch im zweiten Teil nichts geändert. Ihr tretet einer Gruppierung namens Brotherhood Of Steel bei, die es sich zum Ziel gesetzt hat, den Frieden in jener dunklen Welt zu erhalten. Plünderer, Mutanten und radioaktive Kreaturen werden euch zu schaffen machen. Wie auch schon Baldur's Gate: Dark Alliance bietet Fallout: Brotherhood Of Steel einen Zweispieler-Modus, in dem ihr

euch zu zweit durch die riesige Welt kämpfen könnt. Es stehen euch zwei spielbare Charaktere zur Verfügung, die beide einzigartige Fähigkeiten, Stärken und Attribute haben, die sich im Verlauf des Spiels größtenteils auch weiterentwickeln lassen. Über 50 Waffen stehen euch zur Auswahl, Schusswaffen und auch solche für den Nahkampf. Dazu kommen Sprengsätze und dergleichen. Eine automatische Zielerkennungsfunktion erlaubt euch, zwischen mehreren Zielen zu wechseln und ihr könnt außerdem bereits erledigten Gegnern ihr Equipment klauen. Dadurch könnt ihr bessere Waffen oder stärkere Schilde ergattern. Wir sind gespannt auf die erste spielbare Version. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



80%

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Endlich ein neues Fallout! Der PC-Klassiker schafft in einem komplett neuen Abenteuer den Sprung auf die PS2.

LORD OF THE RINGS: THE TREASON OF ISENGARD

PS2



Aragorn kümmert sich liebevoll um ein paar Orks.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	Surreal Software
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.vugames.com

Vivendi Universal hat es schwer, mit seinen Spielen so richtig in Fahrt zu kommen. LOTR: Treason Of Isengard bildet da keine Ausnahme. Die ersten Infos zum Spiel sickern nur allmählich durch. Die Reise zur Zerstörung des Ringes wird in diesem Spiel fortgesetzt – laut Vivendi könnt ihr dieses Mal eine Vielzahl von Charakteren steuern. Die Elben, Menschen, Zwerge und Orks liefern sich die ultimative Schlacht in Mittelerde und ihr könnt als Spieler das Zünglein an der Waage sein, indem ihr den Verlauf des Krieges entscheidend beeinflusst.

Jede spielbare Figur verfügt über zahlreiche Attribute, die mit Upgrades im Verlauf des Spiels verbessert werden. Die weiterentwickelte

Künstliche Intelligenz erlaubt es NPC's (Non-Player-Characters), euch in Schlachten zu helfen. Das heißt, ihr werdet euch hoffentlich nicht mehr so alleine fühlen, wenn ihr den Mächten von Mordor entgegenschreitet. Die ersten Bilder sehen schon ziemlich schick aus, doch kommt es gerade bei den Der-Herr-Der-Ringe-Spielen sehr auf die spielerische Umsetzung an. Simple Prügel- und Metzelszenarios haben wir ja schon mit EA's LOTR: Two Towers gesehen. Jetzt wäre es für Vivendi gut, wenn Treason Of Isengard Neuland betreten würde. Ob das wirklich der Fall sein wird, werden wir auf der E3 herausfinden. Dort soll LOTR: Treason Of Isengard bereits in einer spielbaren Fassung vorliegen. ■ **AxS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Ein weiterer LOTR-Titel von Vivendi, der erneut auf den Romanvorlagen basiert.

WEITERE VIVENDI-SPIELE IM ÜBERBLICK

PS2



Kann Crash Nitro Kart die Qualität von Crash Team Racing erreichen? Das wird schwierig.

Vivendi Universal hat kurz vor der E3 viele verschiedene Titel angekündigt, die auf der E3 ausführlicher gezeigt werden sollen. Als da wären: **Buffy The Vampire Slayer: Chaos Breeds**, das auch zahlreiche Mehrspieler-Modi beinhalten wird wie z. B. Last Man Standing oder Team Survival. Einer der interessantesten Titel ist **Mace Griffin Bounty Hunter**, das von Warthog in England entwickelt wird. Hier kämpft ihr sowohl im Raumschiff, als auch in First-Person-Shooter-Manier gegen diejenigen, die euch fälschlicherweise eines Mordes beschuldigt haben – Rache ist süß. **Der Hobbit** basiert wie auch **LOTR: Treason of Isengard** auf Tolkien's Buchvorlage und nicht auf irgendwelchen Filmen. erinnert ihr euch noch an Crash Team Racing auf der PSone? Nun arbeiten die

Jungs von Vicarious Visions am Nachfolger namens **Crash Nitro Kart** für die PS2. 17 Strecken in vier Welten werden bis zu acht Spieler via Splitscreen auf Trab halten. Sehr gespannt sind wir auch auf die Spielumsetzung von **The Fast and The Furious**, das auf dem gleichnamigen Kinofilm basiert. Da im Moment Street-Racing-Spiele wie z.B. Midnight Club 2 oder das kommende Need For Speed: Underground sehr im Trend sind, könnte The Fast and The Furious am Puls der Zeit sein. Im Spiel soll es alle Fahrzeuge des ersten und zweiten Kinofilms (2 Fast 2 Furious, bald im Kino) geben. Über 80 Missionen warten auf euch, in denen ihr Bargeld verdienen könnt. Mal sehen, ob sich Vivendis Flitzer gegen die starke Konkurrenz durchsetzen kann. ■ **AxS**

PILOT DOWN

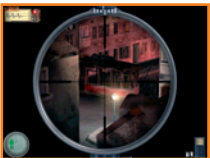
Ein U.S.-Pilot stürzt im Zweiten Weltkrieg über deutschem Boden ab und muss sich seinen Weg in die neutrale Schweiz freikämpfen.

WANADOO

Mit *Street Racer* hat Wanadoo ein Rennspiel in der Mache, in dem ihr euch in Los Angeles in getunten Karren Straßenrennen gegen andere Gangs liefert.

Mit *Curse: The Eye Of Isis* arbeiten die Entwickler von Asylum an einem Survival-Horror-Spiel für Wanadoo. Die Macher von „Play with the Teletubbies“ (PSone) wollen PS2-Zockern das Fürchten lehren. Als ein Dieb im 19. Jahrhundert der Versuchung nicht widerstehen kann, eine verfluchte Statue zu stehlen, ruft das Darien Dane auf den Plan. Der Spezialist für viktorianische Technologie gerät auf der Suche nach der verfluchten Figur in einen Strudel aus Horror und Gewalt.

Im Ego-Shooter *Iron Storm* von Entwickler 4x Studio hat der Erste Weltkrieg nie aufgehört zu wüten. Leutnant Anderson muss sich 1964 einem Tyrannen stellen, der die Welt in ein russisch-mongolisches Reich verwandeln will.



Im 4. Quartal soll der Weltkrieg-Shooter *Sniper Elite* endlich in den Läden stehen. Als OSS-Agent übernimmt ihr einen schwierigen Scharfschützen-Auftrag in Berlin.



Ein bisschen Sabotage hat noch niemandem geschadet.



Der amerikanische Pilot Bill Foster wird 1942 über deutschem Boden abgeschossen. Aber er hat Glück im Unglück und überlebt den Absturz seiner Maschine unverletzt. Doch zwischen ihm und der Freiheit steht die Deutsche Wehrmacht. Mitten im verschneiten Deutschland des Zweiten Weltkriegs muss er jetzt einen Weg finden, über Frankreich in die sichere Schweiz zu entkommen.

Weltkriegsdrama

Nach Codemasters' *Prisoner Of War* haben die Entwickler aus dem britischen Brighton nun *Pilot Down* in Arbeit. Anders als bei Codemasters' eher drögem Adventure steht bei *Pilot Down* jedoch klar die Action im Vordergrund. Das heißt jedoch nicht, dass ihr es in der Rolle des abgestürzten U.S.-Piloten mit einem Rambo der Vierziger Jahre zu tun bekommt. Schließlich konnte der Air-Force-Pilot nicht viel mehr als sein Leben retten und steht Hitlers Schergen zunächst unbewaffnet gegenüber. Das Rezept zum Überleben lautet: Unter allen Umständen unbe-

merkt bleiben und bloß nicht die Aufmerksamkeit der deutschen Landser auf sich ziehen.

Um bei Gesundheit zu bleiben, muss der Ami erfinderisch sein. Denn es ist kalt und je länger Foster unterwegs ist, desto mehr verlassen ihn seine Kräfte. Damit euch nicht vorschnell der Heldentod ereilt, müsst ihr den Endurance-Balken im Auge behalten, der anzeigt, wie es um die Gesundheit und die Ausdauer von Foster bestellt ist. In regelmäßigen Abständen muss sich der G.I. aufwärmen und etwas essen. Daraus ergeben sich die üblichen Probleme: Entdeckt ihr ein paar Wehrmachtssoldaten, die sich an einer



Schleichen und unauffällig bleiben ist in *Pilot Down* unerlässlich.

brennenden Tonne wärmen, müsst ihr abwägen, ob ihr einen Kampf riskiert, um euch selbst den verfrorenen Hintern an der Tonne aufzutauen, oder ob ihr lieber nach einer anderen Wärmequelle sucht.

Entscheidungsfreiheit

Beim Betreten von Gebäuden ist Vorsicht die Mutter der Porzellankiste. Was für *Solid Snake* und *Sam Fisher* gut ist, ist für *Bill Foster* gerade gut genug. Ihr schleicht euch entweder unbemerkt an Wachen vorbei, oder erledigt sie per Schleichattacke von hinten. Stellt sich Foster auf seiner Odyssee sehr geschickt an, winken zur Belohnung Erfahrungspunkte. Mit den Punkten verbessert ihr nach und nach Bills Fähigkeiten im Umgang mit Waffen, seine Ausdauer oder sein Talent, ungesehen vorzugehen.

Grafisch macht *Pilot Down* noch nicht viel her. Dafür beleben frische Ideen das Genre und am Schluss muss *Bill Foster* im Test beweisen, dass er seinen Konkurrenten *Paroli* bieten kann. **■ MK**



Die Grafik wirkt unfertig und wird bis zur finalen Version hoffentlich noch überarbeitet.

PLAY-DATEN



Genre	Action	Entwickler	Wide Games
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Wanadoo	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.widegames.com

55% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Weltkriegsdrama um einen abgestürzten U.S.-Piloten mit viel Action und einem Hauch von Rollenspiel-Elementen.

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:		play KING	Grafik 87%	Sound 89%	RATING (PROZENT) 86
1 NUR FÜR ERWACHSENE	2 EXTREME HARDCORE				
5 Einsteiger Fortgeschrittene Profis					

- 1 Nur für Erwachsene:**
Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.
- 2 Extreme Hardcore:**
Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.
- 3 playKing:**
Spiele mit einem Rating ab 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Hits dürfen in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.
- 4 Grafik - Sound - Rating:**
In die Grafikwertung fließen sowohl der optische Gesamteindruck, als auch die technische Inszenierung sowie die allgemeine Präsentation mit ein. Eine gute Soundwertung wird vergeben, wenn die Hintergrundmusik atmosphärisch, die Soundeffekte authentisch und die Synchronstimmen stimmig sind. Auch der Support von besonderen Sound-Normen fließt in die Wertung ein.
Das Rating drückt einzig und allein das Spielspaß-Potenzial aus. Grafik und Sound spielen eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Spaß bereiten können.
- 5 Einsteiger - Fortgeschrittene - Profis:**
Wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad? Haben nur Vollblut-Zocker ihren Spaß oder kommen auch Einsteiger mit dem Spiel zurecht?

Legende

Features

Neben den drei Standard-Features unterstützen viele Titel noch spezielle Hardware sowie Sound- und TV-Normen. Sollte ein Spiel ein besonderes Feature aufweisen, wird es mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.

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



INHALT 06/2003

PLAYSTATION2

Black & Bruised	92
Cel Damage Overdrive	95
Clock Tower 3	87
Def Jam Vendetta	86
Die Hard: Vendetta	93
Enter the Matrix	90
F1 Career Challenge	88
Indycar Series	82
Next Generation Tennis 2003	94
Play It Pinball	94
Resident Evil: Dead Aim	80
Shrek Super Party	94
Socom U.S. Navy SEALs	78
Wakeboarding Unleashed	84



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



SOCOM

U.S. NAVY SEALS

Die US-Eliteeinheit im Kampf gegen internationalen PS2-Terrorismus!

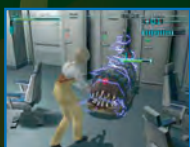


WEITERE PS2-SPIELE MIT
SPRACHUNTERSTÜTZUNG.



DEKA VOICE

Am 13. Februar 2003 ist das Detektiv-Abenteuer in Japan erschienen. Als Polizist Steven Haywood im Amerika der frühen dreißiger Jahre gibt man mit dem USB-Headset dem Hund Leon Befehle. Darüber hinaus kann man sich mit den Passanten, Kollegen und Verdächtigen unterhalten bzw. sie verhören.



OPERATOR'S SIDE

Der Spieler ist im Kontrollraum eines Raumschiffs gefangen. Mit dem USB-Headset dirigiert er die Kellnerin Rita de Janeiro, die den Angriff der außerirdischen Monster überlebt hat. Man teilt ihr beispielsweise die Schwachpunkte der Kreaturen mit, sagt ihr, wie sie kämpfen muss und überprüft außerdem ihre Gesundheit (JAP-Release: 30. Januar 2003).



Die Navy SEALs sind im hohen Gras kaum zu erkennen.



Im Laufe der Zeit lernt man vereinzelt neue Headset-Kommandos.

PS2 Nasirija (Irak), 2. April 2003: Bei Einbruch der Nacht retten Elitesoldaten die US-Soldatin Jessica Lynch aus dem Saddam Hospital. Die 19-Jährige wurde mit zwei gebrochenen Beinen, einem gebrochenen Arm und etlichen Schusswunden zehn Tage lang von den Irakis in dem Krankenhaus gefangen gehalten. Jessica Lynch gehörte zu einem langen Konvoi, der am 23. März den Südirak durchquert hatte. Ihre Einheit nahm eine falsche Abzweigung und wurde von irakischen Soldaten ange-

griffen. Besonders interessant: An der riskanten Befreiungsaktion waren Elitekämpfer der US Navy SEALs beteiligt...

Reine Kommandosache!

Im Gegensatz dazu sind die Krisenherde in SOCOM U.S. Navy SEALs rein fiktiver Natur. Die Sea-Air-Land-Spezialisten werden nach Alaska, Thailand, in den Kongo sowie nach Turkmenistan kommandiert. Das SOCOM-Hauptquartier entsendet für alle zwölf Einsätze die vier Sea-Air-Land-Experten mit den Codenamen Kahuna,

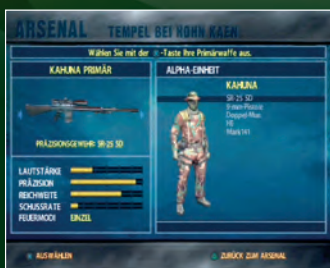
Boomer (sie bilden das Alpha-Team), Jester und Spectre (sie bilden das Bravo-Team) in diese Regionen.

Der Spieler schlüpft ausnahmslos in die Camouflage-Uniform von Kahuna, der zugleich die Befehlsgewalt hat. Vor jedem Einsatz entscheidet er, mit welchen Waffen (Pistolen mit oder ohne Schalldämpfer, Scharfschützen- oder halbautomatisches Gewehr, MP oder MG) und



Alle Umgebungsgeräusche kommen aus den TV-Lautsprechern. Den Funkverkehr empfängt man nur über Kopfhörer.





○ Jeder Soldat kann individuell ausgerüstet werden.



○ Leider hat man versäumt, das Quartett mit unterschiedlicher Tarnbekleidung auszustatten.



○ Mit dem Headset kann man auch Luftunterstützung anfordern.

WAS BEDEUTET SOCOM?



Hinter dem Kürzel steckt die Bezeichnung **Special Operations Command**. Die Abteilung des Verteidigungsministeriums wurde am 13. April 1987 gegründet. Sie ist die Schaltzentrale für viele Spezialeinheiten des US-Militärs. Dazu gehören beispielsweise die U.S. Air Force Commandos, die U.S. Army Rangers und die U.S. Army Special Forces (Green Berets, Delta Force).

Ausrüstungsgegenständen (Splitter, Spreng-, Blend-, Rauchgranaten, Claymore-Minen, zusätzliche Munition etc...) das Quartett ausgestattet wird.

Mit dem USB-Headset von Logitech (ist im Lieferumfang enthalten) befiehlt man nach Bedarf Boomer, die Bravo-Abteilung oder das ganze Team. Hierzu greift man auf vorgegebene Satzteile zurück. Hier einige Beispiele: Nach dem Befehl „Bravo – Angriff auf – Fadenkreuz“ greifen Jester und Spectre den von Kahuna angegebenen Bereich an. „Alpha – Einsatz von – Rauch“ bedeutet, dass Boomer eine Rauchgranate wirft. Mit den Worten „Team – Tarnen nach – Delta“ schleicht die Truppe zum auf der Landkarte verzeichneten Wegpunkt Delta.“

Schwachpunkt Nr.1: Die deutschen Befehle wie auch der Funkverkehr haben aufgrund der missglückten, sehr holprigen Übersetzung nur noch wenig mit dem zackigen amerikanischen Militärjargon der US-Fassung gemein. Stellt man jedoch die PS2-Systemkonfiguration auf englisch um, können die US-Sprachsamples verwendet bzw. gehört werden.

Kampf gegen den Terror

Ihre Einsätze führen die vier Navy SEALs unter anderem auf ein Cargo-Schiff,

eine Ölplattform, in dicht bewachsene Sumpflandschaften und Urwälder, in verwinkelte Tempelanlagen, aber auch ins offene Gelände, wie etwa Wüsten- und Schnee-Gebiete. Dank der exzellenten Aufklärung bekommt man vorab 1A-Informationen über das Einsatzgebiet. Studiert man die Luftaufnahmen, Baupläne und Landkarten samt der Randnotizen eingehend, kann man vielen Problemen beim Erledigen der primären und sekundären Missionsziele aus dem Weg gehen. Ferner ist es unabkömmlich, Sanddünen, Schneewehen, Büsche und Felsvorsprünge in vielerlei Hinsicht in die Marschroute (zur Tarnung, optimale Verstecke für Scharfschützen u.v.m.) mit einzubeziehen.

Die durchdachte Button-Belegung erleichtert die Truppenbewegungen über Headset genauso wie die Steuerung des Kommandanten Kahuna. In jeder Situation kann man zwischen der First-Person- und Third-Person-Perspektive wechseln. Unkompliziert lassen sich dadurch das Nachsichtgerät und das Zielfernrohr bei Präzisionsgewehren bedienen. Schule macht in diesem Zusammenhang auch das Handling sämtlicher Granaten-Typen. Dank der druckempfindlichen Symbolknöpfe können Flugbahn und Weite sehr genau bestimmt werden.

Schwachpunkt Nr. 2: Obwohl viele der „Bad Guys“ schwer aus-

zumachen und raffiniert positioniert worden sind, sind die meisten Feuergefechte ein wenig kritisch. Zum einen reagiert die Künstliche Intelligenz recht stupide, zum anderen nehmen meist nur Gegner im direkten Umkreis an den Kampfhandlungen teil. Selbst wenn Salven von einem sehr lauten M60-Maschinengewehr abgefeuert werden, zeigen weiter entfernte Terroristen nur selten eine Reaktion. Paradox ist darüber hinaus, dass manche Charaktere, die aus wenigen Zentimetern Entfernung direkt in den Kopf getroffen werden, nicht leblos auf den Boden fallen, sondern sich umdrehen und umgehend das Feuer erwidern. ■

FAZIT | Dirk Gemeinhardt

Die Attraktion von SOCOM U.S. Navy SEALs ist die Sprachsteuerung mit dem USB-Headset. Dieses Feature vertuscht auf den ersten Blick etliche Schwächen, die früher oder später auffallen. Dazu gehört vor allem die unflexible KI der Gegner. Dieses Problem hätte gelöst werden können, wenn nicht nur eine, sondern gleich mehrere Schwierigkeitsstufen zur Auswahl stehen würden. Etwas missglückt ist auch die deutsche Lokalisierung, sowohl bei den Headset-Kommandos, die ins Mikrofon gesprochen werden müssen, wie auch beim Funkverkehr, den man über den Kopfhörer empfängt.

Ein separater Test des Online-Teils im Stil von Counterstrike befindet sich in der nächsten play-Ausgabe. Grund dafür: Der Starttermin für das PlayStation2-Netzwerk in Deutschland wurde auf den 25. Juni 2003 festgelegt.

POSITIV

- abwechslungsreich gestaltete Levelstruktur
- gelungene Soundkulisse
- gute Headset-Spracherkennungs-Software

NEGATIV

- unausgereifte Gegner-KI
- durchwachsene deutsche Synchro
- Schwierigkeitsgrad nicht frei wählbar

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Conflict: Desert Storm	82%	09/02
2 SOCOM U.S. Navy SEALs	80%	06/03
3 X-Squad	74%	01/01

PLAY DATEN

Genre	Strategie-Shooter	MEMORY CARD	SPELLEIT	PlayStation 2
Hersteller	SCEE	181KB	1(Offline)	USK
Entwickler	Zipper Interactive			16 Jahre
Erhältlich ab	11. Juni			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			

Besondere Auszeichnungen:	Grafik 85%	Sound 84%	RATING (PROZENT)
			80
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	



○ Rückendeckung: Boomer weicht Kahuna nur in den seltensten Fällen von der Seite.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Capcoms Resident-Evil-Survivor-Serie geht weiter! Dead Aim ist aber mehr als ein einfaches Schützenfest!

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE



Kürzlich wurde der Name des neuen Resident-Evil-Kinofilms bekannt. Resident Evil: Apocalypse wird die Fortsetzung heißen. In dem neuen Streifen muss Alice Umbrellas neuester Kreation Nemesis entkommen. Die Rolle von Alice wird wieder Milla Jovovich spielen. Der Film wird irgendwann 2004 in unsere Kinos kommen.



⊙ Wer nicht schnell genug schießt, muss mit Bissen rechnen.



⊙ Hier hat auch das Gummi nichts geholfen. Das Virus hat ihn erwischt.

PS2 Nach den eher schwachen Spielen Resident Evil: Survivor (2000, PSone) und Resident Evil Survivor 2: Code Veronica (2001, PS2) kommt mit Resident Evil: Dead Aim der nächste Lightgun-Shooter der Resident-Evil-Survivor-Serie.

Schiff ahoi!

Aus dem Pariser Umbrella-Labor hat eine Gruppe Terroristen um den Ex-Umbrella-Mitarbeiter Morpheus D. Duvall Ampullen des tödlichen T-Virus' gestohlen. Aber nicht nur das, auch virusinfizierte Prototypen haben die Terroristen entwendet und auf ein Kreuzfahrtschiff gebracht. Nach einem Zwi-

schenfall befreien sich die Kreaturen und infizieren die Passagiere nebst Besatzung mit den tödlichen Erregern. Ebenfalls an Bord des Schiffes befinden sich der amerikanische Spion Brian McGivern und die chinesische Agentin Fongling. Beide wollen die Attentäter dingfest machen.

Im Gegensatz zu den Vorgängern ist Resident Evil: Dead Aim kein klassischer Lightgun-Shooter in der Ego-Perspektive. Wie in guten alten Survival-Horror-Tagen bewegt ihr euch in der Third-Person-Ansicht. Ihr müsst auch Räume durchsuchen, Schlüssel aufsammeln und Türen öffnen. Kommt die Waffe zum Einsatz, zoomt das Geschehen in den Ego-Mode. Mit der Wumme im Anschlag macht ihr dann den Zombies den Garaus.

Fongling hin und her. Überwiegend spielt ihr aber den amerikanischen Spion Brian. Die Akteure steuert ihr entweder mit dem Joypad oder mit Namcos Gun-Con2. Im Third-Person-Mode bewegt ihr die Protagonisten mit dem linken Analog-Stick bzw. mit dem Steuerkreuz. Bei Konfrontationen mit den Untoten betätigt ihr einfach den Abzug bzw. R1, um in die Ego-Perspektive zu wechseln.

Bei Resident Evil: Dead Aim steht natürlich Geballer im Vordergrund. So findet ihr neben Schlüsseln, Kräutern und Arzneysprays auch verschiedene Waffen (Magnum, Granatwerfer, Schrotflinte usw.). Für ausreichend Munition haben die Entwickler auch gesorgt, fast an jeder Ecke liegt Futter für eure Schießseisen herum.

In Sachen Gegner trifft ihr neben alten Bekannten (Hunter B, Tyrant etc.) auch auf ein paar neue Ungetüme. ■

Kick back the Hammer

Im Laufe des Spiels wechselt ihr gelegentlich zwischen den beiden Charakteren Brian „Don-Gua“ McGivern und



⊙ Feuer frei. Grafisch kann der Titel voll überzeugen.

FAZIT | André Steinert

Resident Evil: Dead Aim ist mehr als ein einfacher Lightgun-Shooter. Dank der Third-Person-Perspektive hat Capcom eine feine Mischung aus alten Survival-Horror-Titeln und Ego-Shooter gezaubert. Leider weist der Titel hier und da ein paar kleine Schwächen auf. Egal, auf welche Stelle am Körper ihr zielt, der Schaden ist immer gleich. Dazu hakelt die Steuerung im Third-Person-Mode ein bisschen. Die doch recht kurze Spielzeit von drei bis vier Stunden stößt ebenfalls bitter auf. Alles in allem ist Resident Evil: Dead Aim ein guter Lightgun-Shooter, der nicht nur für Gun-Con2-Besitzer interessant ist, denn auch mit dem Joypad geht das Ganze gut von der Hand.

POSITIV

- 50/60Hz-Option
- gute Grafik

NEGATIV

- viel zu kurz
- hakelige Steuerung (3rd-Person)

PLAY DATEN

Genre	Lightgun-Shooter	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom	129KB	1	RESIDENT EVIL
Entwickler	Capcom			
Erhältlich ab	20. Juni			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.capcom-europe.com				
Besondere Auszeichnungen: Einsteiger Fortgeschrittene Profis				
Grafik 79%		RATING (PROZENT)		
Sound 74%		77		

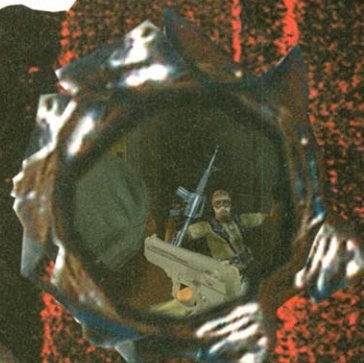
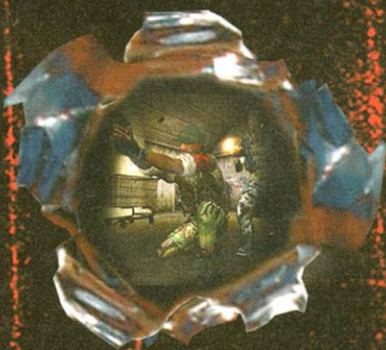
DIE HARD™

— Stirb Langsam —

V E N D E T T A

Ab Juni endlich auch für
PlayStation2 und Xbox!

"YIPPEE-KA-YAI SCHWEINEBACKE!"



www.diehardvendetta.com

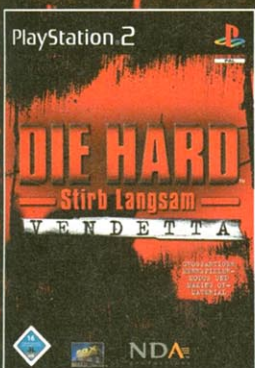
**Verwandeln Sie sich in John McClane
und räumen Sie in der
Unterwelt L.A.'s mal so richtig auf!**

AUSRÜSTUNG: Neben einem umfangreichen
Waffenarsenal können noch viele andere
Gegenstände zum Kampf eingesetzt werden

HELDEN-MODUS: Nehmen Sie mehrere Ganoven
gleichzeitig aufs Korn, bevor diese die Lage checken

MEHRSPIELER-MODUS: Kämpfen Sie mit 2–4 Spielern
via Splitscreen in 6 verschiedenen Modi u. a. Deathmatch,
King of the Hill und Capture the Badge

ORIGINAL DEUTSCHE SYNCHRONSTIMME
JOHN MCCLANE: Manfred Lehmann



©2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, Die Hard und die zugehörigen Logos sind eingetragene Marken oder Marken von Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Game Engine ©2002 Bits Studios. Benutzt Bink Video. ©1997 - 2003 von RAD Game Tools, Inc. Veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Vivendi Universal Games International. Vertrieben durch Vivendi Universal Games International. NDA Productions und das NDA Productions-Logo sind Marken von Vivendi Universal Games International. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO GAMECUBE und das NINTENDO GAMECUBE Logo sind Marken von Nintendo.

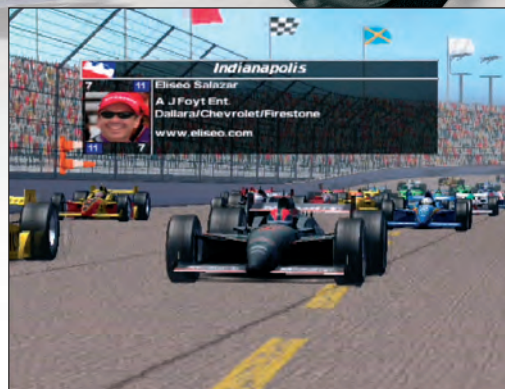
INDYCAR SERIES



Kann es Spaß machen, mit 360 Sachen im Kreis herumzufahren? Durchaus!



○ Quer stehende Fahrzeuge sorgen für Adrenalinschübe.



○ Vor dem fliegenden Start der Rennen werden die Fahrer vorgestellt.

ASPHALT STATT ZIEGEL



Der Indianapolis Speedway war einst eine richtige Holperstrecke. Nach der Eröffnung im Jahr 1909 häuften sich auf dieser Rennstrecke Unfälle. Man beschloss, die Oberfläche gründlich zu erneuern und glättete den alten Track mit 1,2 Millionen Ziegelsteinen. Im Jahr 1937 begann man, Teile des Kurses mit Asphalt zu erneuern und 1976 war die alte Ziegeldecke schließlich komplett verschwunden. Noch heute zeugt ein Streifen der alten Ziegeldecke an der Start- und Ziellinie von den Anfängen der legendären Indy-500-Rennen.

PS2 Als Tony George, Präsident des Indianapolis Motor Speedway, im Jahre 1994 eine neue Rennserie ankündigte, schlug die Geburtsstunde der amerikanischen Indy Racing League. Heute sind die Fahrer der mit Methanol getriebenen 3,5 Liter-Boliden beinahe schon amerikanische Volkshelden. Die Indy-Piloten jagen mit weit mehr als 350 km/h bis zu 200 Runden lang durch gigantische Asphalt-Ovale. Nicht selten finden die Rennen in spektakulären Crashes ihre dramatischen Höhepunkte.

Ausdauer gefragt

Motorsport-Laien witzeln zwar gerne über das vermeintlich langweilige Ge-

sehen auf der Strecke oder über die auf den ersten Blick niederen Anforderungen, die das „Kreisen“ an die Piloten stellt. Doch wer sich im Motorsport auskennt, der weiß, dass die Piloten bei Geschwindigkeiten von bis zu 225 mph (Miles per hour) mehr als nur Nerven aus Stahl haben müssen, um bei einer Renndauer von über drei Stunden am Ende wieder am Stück aus ihrem Fiberglass/Carbon-Chassis zu klettern.

In Codemasters' Indy-Rennspiel übernimmt ihr wahlweise die Rolle eines der 27 Fahrer der 2002er-Saison oder erstellt euch einen eigenen Piloten nebst Team. Die Spielmodi „Schnelles Rennen“ und „Die Indianapolis 500“ dienen dem flinken Einstieg ins Renne-

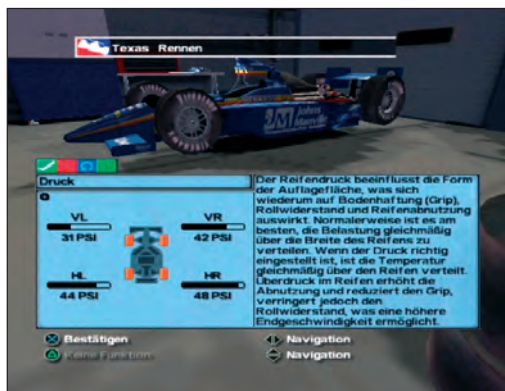
sehen – hier vertrödelt ihr kaum Zeit beim Wagen-Setup. Wer sich jedoch an die „Indycar Series“ wagen möchte, dem raten wir vorab zum Fahrertraining in der „Meisterklasse“. Hier lernt



○ Im Qualifying entscheidet die bessere von zwei Runden über eure Startposition.



○ Abgekupfert: Wie bei EAs Sportspielen müssen auch in Indycar Series Sammelkarten freigespielt werden.



○ Kleine Änderungen am Wagen-Setup machen oft Hundertstelsekunden aus.



☉ Alle Kameraperspektiven fangen das Geschwindigkeitsgefühl der 360 km/h schnellen Boliden authentisch ein.



☉ In der Schwierigkeitsstufe „Profi“ führen bereits kleinste Kontakte mit der Streckengrenzung zu Schäden am Fahrzeug.

ihr alles über die Technik, über die Unterschiede der Strecken und Fahrzeug-Setups und natürlich darüber, wie ein Indycar richtig gefahren wird. Das ist auch notwendig, denn wer bei „Indycar Series“ eine komplette Rennserie für sich entscheiden will, der ist gut beraten, sich mit den Besonderheiten der eigentümlichen High-Speed-Boliden auseinander zu setzen.

Methanol-Power

So spielen Gewichtsverlagerung und das Methanol-Gemisch der Vehikel eine große Rolle. Diese Parameter können während der Fahrt mit dem D-Pad jederzeit „on the fly“ verändert werden, was in gewissen Situationen sehr wichtig sein kann. Fahrt ihr zum Beispiel lange im Windschatten eines Kontrahenten, empfiehlt es sich, das Spritgemisch ein wenig dünner zu fahren und auf diese Weise Treibstoff zu sparen. Natürlich lassen sich in den Boxen auch alle anderen Fahrzeug-Einstellungen wie Reifendruck, Federn, Dämpfer, Bodenhöhe, Getriebe, Radsturz, Vordrall und die Flügelneigung verändern. Nur wer sein „Dienstfahrzeug“ optimal auf die Anforderungen der unterschiedlichen Ovale

einstellt, hat Chancen auf einen Sieg.

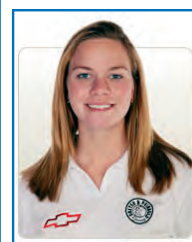
Magerer Mehrspieler-Modus

Im Einzelspieler-Modus stehen vier Kamera-Ansichten zur Auswahl. Neben einer Cockpit-Perspektive gibt es noch zwei Außenansichten und eine Ansicht ohne Cockpit. Die Framerate liegt stabil bei 30 Fps (Frames per Second). Egal welche Kameraeinstellung ihr wählt, der Spieler erlebt das Geschwindigkeitsgefühl stets als realistisch. Die Fahrzeuge wurden detailgetreu in Szene gesetzt. Unfälle kündigen sich bereits vorzeitig an durch den schicken Partikel-Rauch blockierender Reifen und wenn es kracht, dann fliegen abgerissene Fahrzeugteile unkontrolliert durch die Gegend. Auch die Kurse hat man mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Jeder der 14 Rennschauplätze spiegelt die Merkmale seines realen Vorbilds wider. Besonders die verschiedenen Asphalt-, Beton- und Bitumen-Decken der Rennstrecken sehen klasse aus. In Indianapolis kann man z.B. deutlich Risse in der Straßendecke

erkennen und an der Start- und Ziellinie sieht man die alten Ziegel des „Brickyards“. Zudem zeugen die im TV-Stil präsentierten Replays von der großen Mühe, die die Entwickler in die Indycar-Serie gesteckt haben. Hier könnt ihr euch in aller Ruhe die spektakulärsten Crashes noch einmal in Super-Slowmotion aus allen nur erdenklichen Kameraperspektiven ansehen.

Der Zweispieler-Modus kann nur mit einem Feld von maximal zehn Fahrzeugen aufwarten und bietet nur einzelne Rennen an. Die Serie lässt sich leider nicht zu zweit bestreiten. ■

FRAUENQUOTE



Die 23-jährige Sarah Fisher ist die einzige weibliche Fahrerinnen im Feld der ansonsten ausschließlich männlich besetzten Indycar-Boliden. Als sie ihre Karriere als Fahrerinnen in der Indy Racing League im Jahr 1999 begann, war sie überhaupt der/die jüngste Fahrer/in in der Geschichte der Indy Racing League. Seitdem schreibt sie in der Männerdomäne Geschichte und knackt einen Rekord nach dem anderen.
www.sarahfisher.com



☉ Beim fliegenden Start übernehmt ihr erst nach Ablauf eines Countdowns die Kontrolle über das Fahrzeug.

FAZIT | Marc Kirzeder

Indycar Series ist definitiv kein Rennspiel für jedermann. Je länger man sich jedoch in das ungewöhnliche Rennspiel hineinfuchst, desto mehr Spaß macht es. Trotzdem hinterlässt der Test gemischte Gefühle. Auf der einen Seite sind sowohl Grafik, Fahrphysik, als auch Steuerung gelungen, auf der anderen Seite ist das ständige Fahren im Kreis einfach nicht jedermanns Sache und auf Dauer öde. Spannung stellt sich erst im höheren Schwierigkeitsgrad ein, bei deaktivierten Fahrhilfen und einer Rundenanzahl von mindestens einer Viertel-Rennstrecke (50 Runden). Das wird viele Fans „gewöhnlicher“ Rennspiele langweilen oder gar abschrecken. Simulations-Freaks und „Die Hard“-Indy-Fans hingegen finden mit Indycar Series die beste Simulation der U.S.-Rennserie für PlayStation2. Allen interessierten Nicht-Indy-Fans raten wir, ein paar ausgiebige Proberunden zu drehen, bevor das ansonsten solide Rennspiel in ihre Sammlung wandert.

POSITIV

- authentische Indycar-Simulation
- gute Steuerung
- komplexes Wagen-Setup

NEGATIV

- nur für Genre-Freaks interessant
- wenig Spielmodi
- schwacher Zweispieler-Modus

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Formel Eins 2002	86%	12/02
2 Moto GP 2	85%	02/02

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPELER	PLAYSTATION 2
Hersteller	Codemasters	599KB	1-2	INDYCAR SERIES
Entwickler	Brain In A Jar	sofort	USK	
Erhältlich ab		ca. 60 Euro		
Preis				
WEB-INFO:	www.codemasters.de			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 79%

Sound 82%

RATING (PROZENT)

80

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



WAKEBOARDING UNLEASHED

featuring Shaun Murray

Wakeboarden wird immer beliebter und jetzt kann man diesen Sport auch auf der PS2 ausüben.



Bei manchen Aufgaben zeigen euch aufblinkende Punkte den Weg.



Alles außerhalb des Wassers könnt ihr in Combos einbauen.

SOUNDTRACK

Blackfoot: Train Train, **J Geils Band:** It ain't what you do, **Love and Rockets:** Motorcycle, **Molly Hatchet:** Flirtin' with Disaster, **Mountain:** Mississippi Queen, **Pavement:** Unfair, **Pixies:** Wave of Mutilation, **Soledad Brothers:** Break 'em down, **Soledad Brothers:** I-75 Boogie, **The Flaming Lips:** Redneck School of Technology, **The Gories:** Nitroglycerine, **The Greenhornes:** It Returns, **The Stooges:** I wanna be your Dog, **Van Halen:** Unchained, **Evianx:** The Ho-Down, **George Thorogood:** Who do you love, **R L Burnside:** Shake 'em down.



Als uns zu Ohren kam, dass Shaba Games die Entwicklung von Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray übernehmen sollte, war unser erster Gedanke: „Na, wenn das mal gut geht“. Hatte das kalifornische Entwicklerstudio bei Tony Hawk's Pro Skater 3 doch gezeigt, dass sie noch nicht einmal die PSone-Hardware im Griff haben. THPS 3 auf Sony's alter Dame war – gelinde gesagt – nicht das Gelbe vom Ei. Aber vielleicht war gerade das der Anreiz dafür, sich mal richtig ins Zeug zu legen. Das Resultat rotiert gerade in unserer PlayStation2. Kurz und knapp: Wahnsinn!

Mit Rang und Namen

Genau wie bei Activisions anderen FunSport-Titeln steht auch bei Wakebo-

arding Unleashed einer der weltbesten Sportler unter Vertrag. Insgesamt stehen sieben Boarder der Weltelite zur Verfügung. Neben Ausnahmetalent Shaun Murray sind noch Parks Bonifay, Dallas Friday, Tara Hamilton, Cobe Mikacich, Darin Shapiro und Colin Wright mit von der Partie. Diese „Wasserratten“ lässt man ebenso leicht und locker durch die Lüfte fliegen und an Curbs entlanggrinden, wie die Skater bei Tony Hawk. Neben ihren Standard-Tricks haben sie alle noch unterschiedliche Signatur-Moves drauf. Leider fehlt hier die Option, die Tricks selbst auf bestimmte Tasten- und Steuerkreuzbewegungen zu legen. Natürlich unterscheiden sich anfangs alle Sportler in ihren Grundwerten Jump Height, Hang Time, Turning, Air Control, Rail Balan-

ce, Carve Balance, und Switch. Um diese zu verbessern, und um neue Areale, Boards und Videos freizuspüren, nimmt man am Karriere-Modus teil.

Harte Nuss

Wakeboarding Unleashed ist genauso aufgebaut wie THPS 4. Je weiter man an seiner Karriere feilt, desto schwerer werden die Aufgaben. So manche Challenge wird euch sicherlich Schweiß und Tränen abverlangen. Und stellenweise reicht noch nicht mal das aus. Der Schwierigkeitsgrad ist zu Beginn selbst für Anfänger geeignet, im weiteren Spielverlauf werden jedoch selbst die größten FunSport-Cracks manchmal verzweifeln. Davon abgesehen macht es aber einen Rie-



In zwei Arealen könnt ihr neue Boards freispielen, die unterschiedlich viele Bonuspunkte einbringen.



Fehler im Detail: Die eingeblendete Schrift und so manches Hindernis verdecken den Balance-Balken.



❶ Hier müsst ihr sogar mit Wasserballons auf Zielscheiben schießen.



❷ Bei den Bootsrennen müsst ihr darauf achten, dass euch der Sprit nicht ausgeht.

GAPLISTE

Die Gapliste ist unter Fun-sport-Fans ein beliebtes Feature. Wakeboarding Unleashed bietet deshalb auch eine. Die Karriere eines einzelnen Sportlers verlangt euch ohnehin schon sehr viel Zeit ab. Durch die Gapliste könnt ihr den Spielspaß aber nochmals verlängern. Dazu bietet der Titel ein nettes Goodie. Nach Erfüllung der Aufgaben erhaltet ihr neben Stat-Points auch Gap-Keys. Diese könnt ihr einsetzen, um euch in der Gapliste bisher noch nicht gefundene Spots anzeigen zu lassen.

senspaß, auf dem sehr gut dargestellten Wasser und auf den Wellen zu cruisen. Dazu kann man auf den Free-Ride-Modus zurückgreifen. Dort entfällt der Groove-Balken. Und ohne Groove geht gar nichts. Ihr habt im Karriere-Modus nämlich kein Zeitlimit und füllt mit gestandenen Tricks euren Balken auf. Je länger die Combos sind, umso schneller füllt er sich. Natürlich erzielt man bei Stürzen den gegenteiligen Effekt. Und ist der Balken bei null angekommen, ist euer Run vorbei.

Es gibt viel zu tun

Das Angebot an Herausforderungen ist sehr breit gefächert. So gilt es, neben dem obligatorischen Einfahren bestimmter Punktzahlen, bestimmte Distanzen zu gründen, eine Nummernfolge innerhalb einer Combo einzusammeln, gewisse Gaps zu meistern und vieles mehr. Wenn ihr davon ein paar erledigt habt, schaltet ihr nach und nach die Challenges frei, die ebenso mit Aufgaben auf euch warten. Allerdings erhaltet ihr dort durch das Meistern von Challenges Statpoints (zum Verbessern eurer Werte) und

Gap-Keys (siehe Marginalspalte). Die elf weitläufigen, grafisch gut inszenierten Areale sind mit Curbs, Rampen und anderen Obstacles regelrecht gespickt. Somit gibt es stets genügend Möglichkeiten, unendliche Combos zu zaubern.

Habt ihr keine Lust mehr, alleine zu spielen, könnt ihr neben drei Multiplayer-Spielchen (Tug O' War, Trick Attack und Horse) auch noch gemeinsam mit einem Kumpel den Coop-Modus meistern. Insgesamt erstreckt sich dieser über drei Areale und ist, was die Aufgaben betrifft, so aufgebaut wie der normale Karriere-Modus. Nur dass



❸ Das Wasser und die Wellen sind eine wahre Pracht.



❹ Der Pfeil zeigt euch die Position des Bootes an. Färbt sich das hier noch rote Segment grün, könnt ihr euch die Leine wieder zuwerfen lassen.

diesmal einer das Boot steuert und der andere auf dem Board die Aufgaben erfüllt. Super Idee – aber leider nicht perfekt. Denn die Kamera ist stets auf den Boarder fixiert und deshalb ist es für den Bootsfahrer ziemlich schwer zu sehen, wohin er fahren soll. Vor allem dann, wenn der Rider die Leine losgelassen hat. Viel Geduld und ein paar Stunden Eingewöhnungszeit sind hier schon erforderlich, um halbwegs Spaß zu haben. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Wakeboarding Unleashed darf eigentlich in keiner Funsport-Sammlung fehlen. Wer sich dem hohen Schwierigkeitsgrad gewachsen fühlt, kommt auf seine Kosten. Die Tricks gehen so locker von der Hand wie bei Genre-King Tony Hawk's Pro Skater 4. Zwar bedarf es einiger Eingewöhnungszeit, aber hat man mal den „Dreh“ raus, ist das Feature mit der Leine genial. Um alle Karrieren zur Vollendung zu bringen, bedarf es schon einiger Wochen und deshalb stört es nicht unbedingt, dass kein Create-A-Boarder-Mode integriert ist. Dennoch wäre das wünschenswert gewesen. Ebenso eine Funktion zum Abfangen von Stürzen und ein Park-Editor. Die Grafik ist atemberaubend und der geniale Soundtrack passt hervorragend zum Wakeboarden. Im Gegensatz zum Fullscreen geht die Framerate bei Split-Screen-Duellen ab und zu mal in die Knie. Dennoch können wir euch den Titel ans Herz legen, auch wenn ihr nichts mit Wakeboarden am Hut habt.

POSITIV

- Vorsicht Suchtgefahr!
- fette Optik
- spitzenmäßiger Soundtrack

NEGATIV

- hin und wieder Kameraproblemen
- keine Create-A-Boarder-Funktion
- Framerate-Einbrüche im Multiplayer-Modus

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Tony Hawk's Pro Skater 4	92%	12/02
2 SSX Tricky	89%	12/01
3 Kelly Slater's Pro Surfer	79%	10/02

PLAY DATEN

Genre	Funsport	MEMORY CARD	SPELER	WAKEBOARDING
Hersteller	Activision	110KB	1-2	UNLEASHED
Entwickler	Shaba Games			
Erhältlich ab	05. Juni			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.activision.de			

Besondere Auszeichnungen:

PLAY KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

Grafik 84%

Sound 87%

RATING (PROZENT)

85

DEF JAM VENDETTA



Das Gesetz der Straße ist unkompliziert: Der Stärkere soll gewinnen.

CHARAKTERPORTRAITS



⊙ Auch außerhalb des Rings kann man sich die Köpfe einschlagen.

PS2 Zu den bekanntesten und größten Plattenlabels für HipHop-Artisten gehört eindeutig Def Jam Records. EA Sports Big hat sich nun zwölf der Rapper (DMX, Method Man, N.O.R.E., Redman, Scarface...) gepackt und sie in ein Wrestling-Game gesteckt. Das Label bietet zwar noch allerhand andere Weltstars,

aber das Dutzend Haudegen ist ja nicht das Ende vom Lied. Insgesamt könnt ihr eure Sportlerriege auf 44 Wrestler erweitern.

Kämpf' dich durch

Im Storymode schaltet ihr nach und nach weitere Kampfkolosse, Outfits und Arenen frei. Es wartet ein langer und abwechslungsreicher Feldzug auf euch. Zwar dreht sich alles um Kämpfe, doch der Storyverlauf führt euch stellenweise in Tag-Team-Matches, die ihr mit eurem Freund Manny bestreitet, oder ihr müsst euch gegen drei Gegner auf einmal behaupten. Gewonnene Auseinandersetzungen werden mit „Kohle“ belohnt. Das Preisgeld ist abhängig davon, wie viele Punkte ihr im Kampf erzielt, wie schnell ihr euren Gegner auf die Matte schickt, oder wie viel Lebensenergie ihr selbst noch habt. Die Asche investiert ihr, um eure Statuswerte (Power, Speed, Defense...) zu verbessern. Auch für das weibliche Volk seid ihr nicht



⊙ Es gibt auch einen Survival-Mode.

ganz uninteressant. Im Spielverlauf werfen immer wieder neue Chicks ein Auge auf euch. Eurer Derzeitigen passt das überhaupt nicht in den Kram und so kommt es zum Kampf. Ihr übernehmt nun die Steuerung der Lady, die fortan an eurer Seite stehen soll.

Massig Action

Die Kämpfe stehen eindeutig für lockere und vor allem actionbetonte Wrestlingkost. Die Fighter glänzen mit insgesamt 1500 unterschiedlichen Techniken und Schlagvarianten. Die Kamera wechselt dabei dynamisch den Blickwinkel, was für zusätzliche Action sorgt. Durch Würfe, Schläge und Tritte lädt man seinen Blazin'-Balken auf. Ist er aufgefüllt, könnt ihr zwei verschiedene, atemberaubende Spezialattacken ausführen. Liegt der Gegner am Boden, setzt ihr verschiedene Griff- und Würgetechniken an.

Egal ob Kopf, Körper, Arme oder Beine, jeder Körperteil verfügt über eine separate Gesundheitsanzeige. Wird nun eine bestimmte Stelle besonders oft malträtirt, ist der Kampf vorbei, sobald die eine Anzeige den Nullpunkt erreicht hat. Im Mehrspieler-Modus könnt ihr dieselben Modi spielen, die ihr bereits im Storymode mitmachen musstet. Das heißt: einer gegen einen, Tag-Team-Matches, einer gegen zwei oder drei und jeder gegen jeden. ■



⊙ Im Storymode könnt ihr euch Schnappschüsse eurer derzeitigen Lady kaufen.



⊙ Bei Def Jam Vendetta dauert es nicht lange, bis man „durchblickt“.

FAZIT | Heiko Strobel

Def Jam Vendetta macht einfach nur Laune. Auf lange Sicht wird es Einzelspielern zwar etwas langweilig, aber bei Matches mit bis zu vier Freunden bleibt der Spaß. Die Grafik und die Animationen der Wrestler sind sehr gut gelungen. Eine stabile Framerate begleitet dabei den kompletten Spielablauf. Die HipHop-Beats unterstreichen das ganze Gekloppe einzigartig. Meckern kann man eigentlich nur beim Anvisieren eines Gegners. Ist der Fighter erst einmal auf einen Gegner fixiert, kann man nur schwer einen anderen anwählen. Außerdem wäre eine Trackliste gut gewesen. Dennoch kann man den Titel jedem ans Herz legen, dem der Sinn nach lockerer Wrestling-Action steht.

POSITIV

- geballte Action
- super Optik
- dynamische Kameraführung

NEGATIV

- kein Wrestler-Editor
- keine Soundtrackliste
- das Anvisieren der Gegner klappt nicht so richtig

PLAY DATEN

Genre	Wrestling	MEMORY CARD	88KB	SPIELER	1-4	USK	16 Jahre
Hersteller	Electronic Arts						
Entwickler	EA Sports Big						
Erhältlich ab	Mitte Juni						
Preis	ca. 60 Euro						
WEB-INFO: www.defjamvendetta.com							
Besondere Auszeichnungen:							

CLOCK TOWER 3

Durchgeknallte Massenmörder haben es auf euch abgesehen und sie kennen kein Erbarmen!



○ Bereits vor dem Spiel wird man auf grafische Gewalt hingewiesen.



○ Die Boss-Fights werden immer mit Pfeil und Bogen ausgetragen.

PS2 Wenn sich die findigen Köpfe von Flagship (u.a. einige der Resident-Evil-Teile, Onimusha, Dino Crisis...) einer Story annehmen, kommt eigentlich immer eine feine Sache dabei heraus. So auch im Fall Clock Tower 3. In einer „kranken“ Handlung reist das kleine Schulumädchen Alyssa Hamilton durch die Zeit. Anfangs hat sie noch nicht einmal einen Plan, warum, wieso und weshalb ihr das alles passiert. Aber irgendwann kommt ins dunkelste Dunkel Licht. Schon ihre Verwandten waren im zurückliegenden Jahrhundert dazu verdammt, gegen die Mächte des Bösen anzukämpfen. Allerdings waren deren Bemühungen nie von Erfolg gekrönt. Jetzt ist Alyssa an der Reihe, sich der Übermacht zu stellen...

Ständiger Kreislauf

Das zierliche Mädels reist ständig zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her. Egal wo die Kleine landet, überall muss eine bestimmte Person von ihrem Leid befreit werden, damit ihre Seele endlich in Frieden ruhen kann. Dazu muss die Heldin stets ein spezielles Objekt finden und an den Ort des Ablebens bringen. Erschwert wird das Unterfangen

durch bössartige Serienkiller, wovon in jeder Epoche einer auf sie wartet. Um sich dieser Übeltäter zu entledigen, bedarf es sehr viel Geduld. Das nervtötende Schema, nach dem man vorzugehen hat, wiederholt sich in jedem Zeitabschnitt aufs Neue. Die Serienkiller kann man selbst nicht töten. Das geht erst am Ende jeder Epoche, wo der Bösewicht zugleich den Level-Boss markiert. Zuvor heißt es stets Reißaus nehmen und in einem sicheren Versteck warten, bis der Übeltäter abgezogen ist. Danach kann man kurz auf Item-Suche gehen, muss sich erneut verstecken, sucht weiter, findet, versteckt sich usw.. Nahezu der ganze Spielverlauf ähnelt diesem Muster.

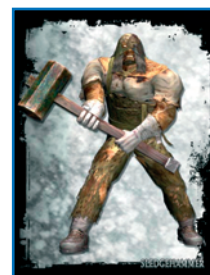
Kleine Abhilfen

Ist einmal kein Versteck in der Nähe, kann man sich durch Weihwasser einen kleinen Vorsprung verschaffen. Andere Waffen hat Alyssa nicht. Eine Ausnahme bilden hier die finalen Kämpfe. Da erhält sie spontan Pfeil und Bogen. Es gibt aber verschiedene Goodies, auf die sie zurückgreifen kann. Beispielsweise einen Trank, der vorübergehend unsichtbar macht, oder einen weiteren Schluck, der das Panic-Meter auf null zurücksetzt. Dieses lädt

sich nämlich bei Feindkontakt auf. Ist es voll, kann Alyssa nicht mehr wegrennen und bekommt im schlimmsten Fall das Mordinstrument über den Nischel gezogen.

Das grafische Ambiente passt zwar sehr gut zur kranken Atmosphäre, ist aber gewiss nicht zeitgemäß. Die Soundkulisse vermag euch auch nicht wirklich Schauer über den Rücken zu jagen. Die kantige Steuerung sowie die spontanen Perspektivenwechsel erschweren unnötig den ohnehin nervigen Spielverlauf. ■

BÖSEWICHTER



FAZIT | Heiko Strobel

Clock Tower 3 bietet auf jeden Fall Abwechslung zu Genre-Kollegen. Die Rätselkost ist dabei leicht verdaulich bis stellenweise knackig scharf. Was schwer im Magen liegt, ist das ständige Versteck-Spiel mit den Serienmördern. Die Irren tauchen einfach viel zu oft auf. Dabei stauen sich Aggressionen an, so dass man voller Frust in die Bosskämpfe geht und sich nichts anderes wünscht, als den miesen Sack niederzumachen. Davon abgesehen gibt es weiter keine Frustrimente. An die leicht kantige Steuerung hat man sich schnell gewöhnt und die kranke Story vermag zu faszinieren. Trotzdem sollten selbst Survival-Horror-Fans vor dem Kauf kurz Probe spielen.

POSITIV

- krankes Ambiente
- einsteigerfreundliche Rätsel

NEGATIV

- nerviges Wegrennen
- kantige Steuerung

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror/Adventure
Hersteller	Capcom
Entwickler	Sunsoft Games
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.clocktower3.co.uk

MEMORY CARD	1
SPIELER	1
USK	16 Jahre
PlayStation 2	



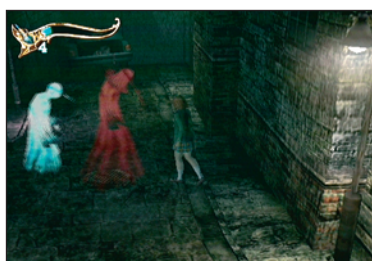
Besondere Auszeichnungen:



Grafik 72%
Sound 69%

RATING (PROZENT)
70

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



○ Umherschwirrende Geister suchen hier ihren Seelenfrieden.



○ Wenn ihr euch versteckt, darf euch der Übeltäter dabei nicht ertappen.

F1 CAREER CHALLENGE



In EAs neuer F1-Simulation fordert ihr selbst Schumi, Raikkonen, Coulthard & Co. heraus!



Historisch! Ralf Schumacher im Williams von 1999.



Nach diesem Crash ist das Rennen für „Quick“ Nick beendet.

F1-SHOP



Für besonders gut gelungene Fahr- und Überholmanöver bekommt ihr Punkte. Für die Punkte könnt ihr zwischen den Rennen Bonus-Goodies wie Boxenluder oder neue Helme kaufen. Es stehen aber auch Motor-Upgrades zum Verkauf, die euch allerdings nur im nächsten Qualifying oder Rennen zur Verfügung stehen. Weitere Verkaufsschlager: perfekter Boxenstopp, verbesserte Traktionskontrolle oder Zuverlässigkeit und ein „unverwundbares“ Auto.

PS2 Blickt man auf die zahlreichen Formel-Eins-Spiele der vergangenen Jahre zurück, fällt einem unweigerlich auf, dass alle Titel eines gemeinsam haben: Stets musste der Spieler den Part eines real existierenden F1-Piloten übernehmen. In F1 Career Challenge beschreitet Electronic Arts jetzt neue Wege. Anstelle mit einem vorhandenen Fahrer um die Krone der Formel Eins zu fahren, macht ihr persönlich Karriere im Formel-Eins-Zirkus.

Dazu muss man zunächst ein eigenes Profil erstellen und eine Fahrerlaubnis erwerben. Ihr tragt euren Namen ein, wählt ein Helmdesign und ein passendes Konterfei. Um die begehrte Superlizenz zu bekommen, müsst ihr auf den Strecken von Monza, Imola und Silverstone euer Talent als Nachwuchs-Fahrer beweisen. In den Grundlagen erlernt ihr, den Boliden richtig zu beschleunigen, ihr lernt das Bremsen

und das richtige Anfahren einer Kurve. Anschließend bewegt ihr das PS-Monster möglichst geschmeidig durch Schikanen und Haarnadelkurven. Schließlich gilt es, im verregneten England auf der Hausstrecke des Williams-Teams eine schnelle Passage im strömenden Regen zu meistern und dabei gekonnt zu überholen.

Motorsport-Reifeprüfung

Zum Abschluss folgt ein interaktiver Boxenstopp, der es in sich hat. Vor

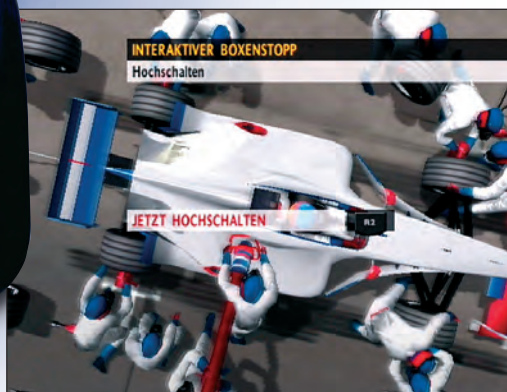
dem Einfahren in die Boxengasse muss das Arbeitsgerät auf die erlaubte Höchstgeschwindigkeit abgebremst werden. Unmittelbar vor dem Boxenstopp wird ein zweites Mal gebremst. Dann Einlenken, im richtigen Moment den ersten Gang einlegen und schließlich wieder aus der Box heraus beschleunigen. Nur wer den Boxenstopp unter 38 Sekunden (inklusive Ein- und Ausfahrt) schafft, hat das Klassenziel erreicht. Gerade am Anfang eurer Karriere wird so manches Rennen in



Das Setup-Möglichkeiten wurden bewusst einfach gehalten.



Für saubere Überholmanöver gibt es Bonus-Punkte (links im Bild).



Ein perfekter Boxenstopp entscheidet nicht selten über Sieg oder Niederlage.



Mangelhaft! Das Geschwindigkeitsgefühl bleibt in dieser Perspektive komplett auf der Strecke!

der Box entschieden, also solltet ihr das Timing aller Aktionen in der Box gut einstudieren.

Habt ihr alle Fahrprüfungen erfolgreich gemeistert, gehört die Superlizenz endlich euch und es kommen die ersten Angebote von Formel-Eins-Teams, die euch als Fahrer einstellen wollen. Abhängig von eurem Abschneiden bei der Superlizenz kann es sein, dass auch schon eines der renommierten Teams, wie z.B. Benetton, an euch Interesse zeigt. Alle Infos über euren Ruf als Fahrer und aktuelle Neuigkeiten entnehmt ihr einem PDA (Personal Data Assistant).

Vier Jahre F1-Geschichte

Damit habt ihr den Fuß in der Tür der Königsklasse des Motorsports. Ihr startet im Jahr 1999 und habt nun vier Jahre Zeit, euch durch solide Leistungen einen guten Ruf als Fahrer aufzubauen. Jede Aktion, ob bei Testfahrten oder während der Grand Prix, wirkt sich unmittelbar auf euer Ansehen aus. Vor den Rennen stellen euch die Ingenieure spezielle Aufgaben. Ihr habt jeweils drei Versuche, um zum

Beispiel in einer Regenrunde Telemetriedaten zu sammeln oder um eine neue Flügeleinstellung zu testen. Macht ihr euren Job gut, gibt es Lob seitens der Rennstall-Leitung und ihr gewinnt an Ansehen.

Zu Beginn erwartet das Team noch keine Wunder von seinem neuen Fahrer. Platzierungen unter den ersten 15 Rängen genügen in der Regel, um den Teamchef zufrieden zu stellen. Verpatzt ihr hingegen einen Grand Prix, müsst ihr versuchen, die Scharte im folgenden Rennen auszuwetzen. Nur wer sich konsequent zu einem Spitzenfahrer weiterentwickelt, wird am Ende der Saison von 2002 an der Spitze stehen und vielleicht als Weltmeister auf dem Podium grinsen.

Schnelle Rennen inklusive

Neben dem Karriere-Modus hat Electronic Arts natürlich auch die Variante „Schnelles Rennen“ mit in das Spiel gepackt. Hier wählt ihr schließlich doch einen der Originalfahrer aus. Das bietet sich vor allem dann an, wenn man sich erst an die recht empfindliche Steuerung gewöhnen will,

bevor man sich gleich zu Beginn seine Karriere versaut. Im Vergleich zu anderen Rennspielen reagieren die Boliden in F1 Career Challenge nämlich sehr sensibel auf kleinste Bewegungen der Analog-Sticks. Optisch setzt F1 Career Challenge den Trend des Vorgängers konsequent fort. Durch zahlreiche Effekte, wie Partikel-Rauch und Nebel, Environment-Mapping, Regen und Gischt wird das Geschehen auf den Strecken angemessen in Szene gesetzt und läuft deutlich flüssiger als bei F1 2002. ■

HAUSAUFGABEN GEMACHT?!



Die Entwickler haben zwar versprochen alle Wagen-, Fahrer-, Strecken- und Teamwechsel zu berücksichtigen. Beim genaueren Betrachten fällt dem Fan jedoch auf, dass die Änderungen am Nürburgring in der Saison 2002 nicht in das Spiel eingebaut wurden. Dafür hat man Michael Schumachers Unfall 1999 in Silverstone, bei dem er sich ein Bein brach, nicht vergessen. Der Finne Mika Salo springt auch im Spiel für ein paar Rennen für den amtierenden Weltmeister ein.



Die „Slingshot“-Anzeige wurde abgeschafft, jetzt zeigen euch Kondensstreifen den Windschatten an.

FAZIT | Marc Kirzeder

F1 Career Challenge ist eine willkommene Abwechslung zu den guten aber wenig innovativen F1-Spielen der letzten Jahre. Der Karriere-Modus ist fordernd und motivierend zugleich. Hat man sich erst einmal an die extrem sensible Steuerung gewöhnt, häufen sich schnell die Erfolge. Grafisch gibt es nichts auszusetzen, Boliden wie Strecken sehen einfach klasse aus. Die KI der Kontrahenten hingegen lässt zu wünschen übrig. Gerade bei den Starts passieren häufig Unfälle, die nicht von einer ausgereiften KI zeugen. Auch während der Rennen gehen die CPU-Fahrer gerne mal übertrieben heftig in die Eisen oder schieben euch unversehens von der Strecke. Die käuflichen Extras sind ein netter Bonus, aber die Test-Szenarios hätten noch etwas abwechslungsreicher ausfallen können. Alles in allem stimmt der Gesamteindruck aber trotzdem. Wer es leid ist, immer nur in einer F1-Saison mitzumischen, findet hier eine wirklich interessante Alternative.

POSITIV

- fordernder Karriere-Modus
- klasse Grafik

NEGATIV

- empfindliche Steuerung
- Schwächen in der KI
- nicht alle Saison-Ereignisse berücksichtigt

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Formel Eins 2002	86%	12/02
2 F1 2001	86%	10/01
3 Indycar Series	80%	06/03

PLAY DATEN

Genre	F1 Racing	MEMORY CARD	SPELER	1-4	USK
Hersteller	Electronic Arts				
Entwickler	Electronic Arts	199KB			
Erhältlich ab	13. Juni 2003				
Preis	ca. 60 Euro				
WEB-INFO:	www.electronicarts.de				

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 85%

Sound 81%

RATING (PROZENT)

80

ENTER THE MATRIX



Grafik-Bugs? Nicht wirklich... nur ein Fehler in der Matrix!



Flucht vor Agent Smith! Per Fokus-Sprung jagt ihr über die Dächer.



Ist der Fokus aktiviert, kann man den Schüssen der Feinde ausweichen.

THE ANIMATRIX



The Animatrix ist eine Sammlung von neun Kurzfilmen. Hauptsächlich handelt es sich dabei um CGI-Filmchen und Animés. Hier wird der Blick über den Tellerrand gewagt. Interessante Informationen finden Fans in The Animatrix zuhauf. The Animatrix erscheint am 3. Juni in Deutschland auf DVD, unbedingt vormerken!

PS2 Eine mitreißende Story und fantastische Spezialeffekte: „The Matrix“ ist ein Meilenstein der Filmgeschichte. Über 170 Millionen Kinobesucher können sich nicht irren. Buch und Regie führten die Wachowski-Brüder. Die zwei Perfektionisten haben darauf bestanden, auch bei der Umsetzung des Films zum Spiel mitzuarbeiten.

Die Handlung von Enter the Matrix läuft parallel zu jener des neuen Films „The Matrix: Reloaded“. Ihr erlebt Szenen, auf denen der Film teilweise aufbaut, die dort aber nur am Rande erwähnt werden. Ebenfalls wichtige Puzzelteile liefern die Animatrix-Kurzfilme. Die Idee, aus den Bauteilen Videospiel, Kino- und Kurzfilme ein solides, sich ergänzendes Matrix-Bollwerk zu kreieren und dem Fan sowohl Unterhaltung als auch interessante Infos zu liefern, ist schlichtweg genial. Nur mit der Umsetzung hapert es gewaltig.

Jack in

Nicht Neo, Trinity oder Morpheus geben auf der PS2 den Ton an. In Enter the Matrix stehen die Schicksale von Ghost und Niobe im Mittelpunkt. Ihr Auftrag ist einfach: Sie müssen Informationen sammeln, ihren Freunden helfen und die Maschinen bekämpfen. Sie mögen nur zwei kleine Zahnräder im großen Matrix-Universum sein, doch ohne ihren Heldenmut und ihren Einsatz würde Neo seine Bestimmung verfehlen.

Bevor sich der Spieler zum ersten Mal in die Matrix einklinkt, muss er sich für einen der Charaktere entscheiden. In den Grundzügen sind die Wege der beiden identisch, nur an bestimmten Schlüsselszenen unterscheiden sich die Levels bzw. die Laufwege der beiden voneinander. So muss Ghost beispielsweise Niobe während eines Sturmangriffs mit einem Sniper-Gewehr den Rücken freihalten oder ihr mit einem Geländewagen folgen, während sie an

Bord eines Flugzeuges gegen einen Agenten kämpft.

Load up

Enter the Matrix richtet sich an ein breites Publikum. Die Action steht im Vordergrund. Rätsel und Aufgaben gibt es nicht. Schade, denn in Anbetracht der vielen Freiheiten, die das Matrix-Universum bietet, hätte man einige interessante Denksportaufgaben erwarten dürfen.

Die Steuerung ist sehr einfach. Per Tastendruck springen die Helden, schlagen oder treten auf ihre Gegner ein, drücken den Abzug ihrer Waffen durch, laufen seitwärts und aktivieren ihren Fokus. Mit dieser Fähigkeit kann man die Zeit langsamer ablaufen lassen, also den typischen Matrix-Effekt zuschalten. Je nach Position, Waffe und Gegner wehren sich Ghost und Niobe auf andere Art und Weise, der Spieler hat auf die einzelnen Moves wenig Einfluss.



Ein kleiner Trainingskampf gegen Trinity gefällig? Gar kein Problem, in der Matrix ist alles möglich.



Nach erfolgreichem Durchspielen gibt es einen Code, mit dem man das Trainings-Konstrukt freischalten kann.



Während Niobe den Wagen fährt, muss Ghost die Verfolger unschädlich machen.

Gelegenheitsspieler mag das nicht stören, besonders weil die Kämpfe stets sehr spektakulär aussehen. Wer über seinen Helden gerne die totale Kontrolle hat und seine Feinde so durch die Gegend prügeln möchte, wie er es für richtig hält, wird an der Steuerung wenig Gefallen finden.

Paradox ist, dass einige Manöver dennoch zu verknuteten Fingern führen. Möchte man etwa aus einer fokussierten Seitwärtsrolle heraus auf einen Polizisten oder Agenten schießen, braucht man fünf Finger: vier für die Buttons und einen fürs Steuerkreuz. Der Aufbau ist linear. Man läuft durch die Levels, schlägt, schießt und springt. Einige Male muss man auch auf dem Fahrer- bzw. auf dem Beifahrersitz eines Fahrzeuges Platz nehmen. In diesen Situationen bringt man entweder das Vehikel

sicher ans Ziel oder die Verfolger mit Blei zum Schweigen.

Hang on

Das Konzept von Enter the Matrix ist durchdacht, wenn auch nicht unbedingt für Hardcore-Zocker ausgelegt. Die Idee scheitert allerdings an der technischen Umsetzung. Da Entwickler Shiny punktilich zum Filmstart von „The Matrix: Reloaded“ liefern musste, ist das Spiel scheinbar nicht wirklich fertig geworden. Grafikfehler, Einbrüche der Framerate, eine schlechte Kollisionsabfrage, eine fragwürdige KI und fehlende Soundeffekte untermauern diesen Verdacht. Vom viel gepriesenen Motion Capturing merkt man nichts. Die Levels sind karg und eintönig, einzig in den späteren Arealen kommt zumindest etwas Farbe und Abwechslung ins Spiel. Technisch macht das Game rein gar nichts her, darüber trösten auch die rund 60 Minuten exklusiven Filmmaterials und der treibende Soundtrack nicht weg. ■



Action pur: Die für Matrix typischen philosophischen Aspekte, sowie Verbindungen zwischen den Filmen und dem Spiel finden sich nur in den Zwischensequenzen.

Ich bin drin...

Unabhängig vom eigentlichen Spiel stellt das Hack-Feature von Enter the Matrix ein ganz besonders ausgefallenes Gimmick dar. Über eine sehr einfach gestrickte Konsole müsst ihr euch in das Datennetz der Matrix einhacken. Etwas Kombinationsgabe sollte man allerdings mitbringen. Möchte man mit Trinity, Sparks oder Neo in Verbindung treten, muss man Notizen machen und verschiedene Lösungswege ausprobieren. Hört sich kompliziert an, ist es aber nicht. Im Grunde ist das ganze Hacking-System recht einfach aufgebaut. Ist man erst einmal im System, kann man Cheats aktivieren, die FMV-Sequenzen nochmals ansehen oder neue Trainingsprogramme herunterladen wie etwa einen Schwertkampf. Passwörter, Hinweise und Tipps erhält man beim hacken, auf verschiedenen offiziellen Matrix-Homepages und im Film „The Matrix: Revolutions“.



FAZIT | Mark Liebold

Enttäuschend und traurig! Aus Enter the Matrix hätte man mehr machen können, sowohl was Spieltiefe, als auch was die technische Umsetzung angeht. Wenn schon Action pur, dann richtig. Solche spektakulären Szenen wie in den Zwischensequenzen sucht man im aktiven Spielgeschehen vergebens. Hätte Shiny früher mit der Entwicklung begonnen oder einfach mehr Zeit gehabt, wäre ein besseres Videospiel dabei herausgekommen.

Ein gemeinsamer Release mit der DVD von „The Matrix: Reloaded“ wäre eine Alternative gewesen. Nicht zuletzt, weil man, ohne den Film gesehen zu haben, einige Wendungen im Spiel nicht versteht: ein zusammenhangsloses Abenteuer. Wie die Wachowski-Brüder damit zufrieden sein können, ist unbegreiflich. Vielleicht wissen sie es ja nicht besser, schließlich sind sie Filmemacher und keine Videospielentwickler. Netter Versuch, aber ein kleiner Tipp für die Zukunft: Schuster bleib bei deinem Leisten!

POSITIV

- interessantes Konzept
- spektakuläre Kämpfe
- Hack-Feature

NEGATIV

- Spiel ist nicht fertig
- wenig Abwechslung
- ständige Ladepausen
- ohne Hintergrundwissen unlogisch

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Terminator: Dawn of Fate	75%	08/02
2 Blade II	71%	11/02
3 Men in Black II: Alien Escape	60%	08/02

PLAY DATEN

Genre	Action	Speicher	175KB	USK	1-2
Hersteller	Atari	USK	1-2	USK	16 Jahre
Entwickler	Shiny Entertainment	USK	1-2	USK	16 Jahre
Erhältlich ab	sofort	USK	1-2	USK	16 Jahre
Preis	ca. 60 Euro	USK	1-2	USK	16 Jahre
WEB-INFO:	www.enterthematrixgame.com	USK	1-2	USK	16 Jahre

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 62%

Sound 78%

71

Einstieger | Fortgeschrittene | Profis

BLACK & BRUISED

Digital Fiction schickt uns im Cel-Shading-Look in den Ring.
Runde eins: Gong!

CHARAKTERPORTRAITS



○ Für Endlos-Fights steht der Survival-Mode „Überleben“ zur Verfügung.



○ Das „Hochdrücken“, um wieder auf die Beine zu kommen, ist Pipifax.

PS2 Nach Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 erhalten wir mit Black & Bruised den nächsten Titel im Comic-Stil. Ganz klar, dass bei einem solchen Spiel der Spaß nicht zu kurz kommen darf. Allein die Cel-Shading-Optik lässt erkennen, dass es sich hier nicht um eine Simulation handelt. Zwar wurden alle Texte und auch die Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt, doch sind die Aussagen der Kämpfer weder lustig (zu trocken und regelrecht gelangweilt ausgesprochen), noch die Texte abwechslungsreich. Nach spätestens zwei Runden kennt man den kompletten Wortschatz der Fighter in- und auswendig.

Legale Hilfsmittel

Bevor man sich im Ring die Köpfe einschlägt, kann man sich im Training mit der Steuerung vertraut machen. Dort werden euch neben den Grundschnitten auch Combo-Attacken und der Einsatz der diversen Power-ups beigebracht. Über eurer Gesundheitsanzeige wandert nämlich mit jedem gelandeten Treffer eine Sternchenleiste Richtung Mitte. Dort blinkt ständig ein anderes Goodie auf (Extraschaden, automatische Abwehr, Schutzschild, Gift etc.), das in euren Besitz übergeht, sobald ihr in der Mitte angelangt seid. Dann könnt ihr das Goodie einsetzen oder es aufsparen und auf das nächste warten. Das geht bis zu dreimal. Beim dritten „Durchlauf“ erhält man natürlich ein gewaltigeres Power-up, mit dem ihr den Gegner locker auf die Matte schickt.

Eigentlich ein geniales Feature, das obendrein auch noch Laune macht. Denn beim Einsatz dieser Hilfsmittel geht der Fighter los wie ein Irrer. Doch liegt der Fehler im Detail. Man kann davon ausgehen, dass nach Verwendung der Goodies das

Gegenüber so gut wie ausgeknockt ist.

Den nächsten Fehler findet man beim Auszählen. Egal in welchem Spielmodus man sich kloppt, die Kämpfe sind dann vorüber, wenn man das vierte Mal den Boden küsst. Zuvor steht der Widersacher ohne Probleme wieder auf. Das Anzählen ist hier eigentlich für die Katz! Die im Training gelernten Combos braucht man auch nicht wirklich. Denn durch wildes Button-Gedrücke fällt der Kontrahent schneller, als man annehmen möchte.

Hau drauf

Das Turnier bietet fünf Schwierigkeitsgrade (ein weiterer erscheint, wenn man alle anderen bewältigt hat) und jeden davon kann man nach dem Prinzip „Button-smashing“ gewinnen. Beim Turnier-Modus schaltet ihr fünf weitere Kämpfer frei und erweitert auf diese Weise die Sportlerriege auf insgesamt 19 Schläger. Beim Boxerleben könnt ihr die einzelnen Geschichten der persönlichen Charaktere erfahren und obendrein ein neues Kostüm freispielen. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Black & Bruised hat eigentlich alles, was ein Arcade-Boxspiel braucht: Lustige Charaktere, nette Spielmodi, ausreichend Fighter, hilfreiche Power-ups und genügend Moves im Schlagrepertoire. Und doch vermisst man zugleich ein ausgefeiltes Gameplay, Atmosphäre, stimmungsvolle sowie musikalische Untermalung, detailreiche Arenen und ein Publikum. Der Titel macht garantiert ein paar Stunden lang Spaß, aber das wars dann auch schon. Jeder Kampf läuft nach demselben Strickmuster ab: Man drückt wie wild die Knöpfe und irgendwann wird der Gegner schon umfliegen. Auf die Dauer macht das keinen Spaß. Mit Genrekollegen seid ihr besser bedient. Punkt.

POSITIV

- nette Comic-Charaktere
- im Ansatz gut...

NEGATIV

- ...in der Ausführung schlecht
- langweilige Soundkulisse
- detailarme Kampfarenen
- öde Kommentare

PLAY DATEN

Genre	Boxen	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal	43KB	1-2	
Entwickler	Digital Fiction			
Erhältlich ab	13. Juni			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.vup-interactive.de				



Besondere Auszeichnungen:



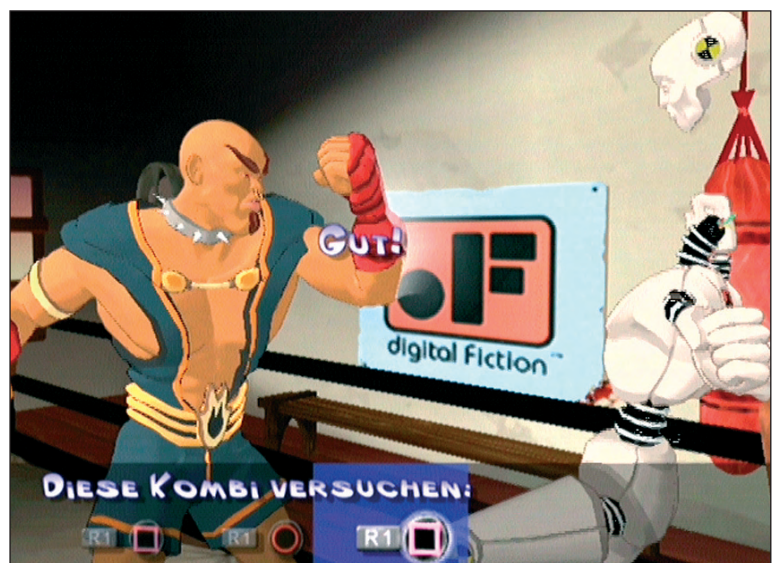
Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

Grafik 72%
Sound 61%

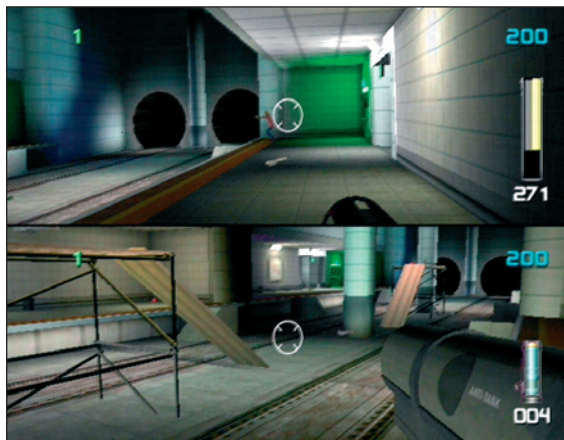
RATING (PROZENT)
68



○ Nach erfolgreichem Training könnt ihr auch den Dummy als spielbare Figur anwählen.

DIE HARD: VENDETTA

Yippie-Ki-Ya! Nach einigen Jahren Abstinenz kehrt John McClane in seinem ersten PS2-Abenteuer zurück.



○ Das Deathmatch ist nur einer von vier verschiedenen Mehrspieler-Modi. ○ Was nehmen wir denn da? Straight Edge natürlich!

PS2 Dass Kinder ihren Eltern des Öfteren mal Kopfzerbrechen bereiten, ist ja nichts Neues. Wenn sie dann noch denselben Beruf ergreifen wie der Vater, kann der Schuss auch gerne mal nach hinten losgehen. Besonders, wenn der Papa John McClane heißt.

Wie der Vater...

...so die Tochter. Der alte Haudegen staunt nicht schlecht, als er im TV mit ansehen muss, wie beim ersten Einsatz seines Töchterchens als Police Officer Schüsse fallen. Als dann noch der Name Gruber fällt, läuten bei John McClane die Alarmglocken. Denn nicht nur seine Tochter eifert dem Papa nach, auch der Sohn von Hans Gruber (dem „Stirb Langsam“-Bösewicht) versucht, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Sofort macht er sich auf den Weg zum Ort des Geschehens.

Dort angekommen, muss er feststellen, dass sich Lucy bereits in der Gewalt von Piet Gruber und seinen Mannen befindet. Genau hier beginnt eure Mission.

In Die Hard: Vendetta übernimmt ihr die Rolle von John McClane und müsst aus einer Galerie gestohlene Gemälde ausfindig machen. Dabei trifft ihr natürlich auf eine Vielzahl böser Buben, die euch das Leben schwer machen wollen.

PS2 4, GameCube 0

Um McClanes eingerostete Knochen wieder auf Vordermann zu bringen, absolviert ihr zu Beginn des Spiels ein Training. Hier erlernt ihr u.a., wie ihr mit unkonventionellen Mitteln eure Gegner zur Aufgabe zwingt. Denn im Spiel müsst ihr nicht nur Geiseln befreien, sondern auch selbst welche nehmen.

John arbeitet aber nicht nur mit bloßen Händen, ihr könnt auch auf ein riesiges

Waffenarsenal zurückgreifen. Angefangen bei einer 9 mm über ein Sniperge- wehr bis hin zum Raketenwerfer ist fast alles dabei, was das Herz eines First-Person-Shooter-Fans begehrt.

Im Gegensatz zur GameCube-Version bietet euch die PS2-Version von Die Hard: Vendetta vier verschiedene Multiplayer-Modi. Mit bis zu vier Mann könnt ihr in Spielmodi wie „Capture the Flag“ oder „King of the Hill“ gegeneinander antreten. Habt ihr im Storymode einen der 11 Levels freigeschaltet, stehen euch die Arenen im „Deathmatch“ bzw. „Team Deathmatch“ zur Verfügung. ■

DIE HARDEST



Mit Die Hard 4: Die Hardest kommt 2004 der vierte Teil der Erfolgsserie in die Kinos. Diesmal muss sich John McClane nicht durch enge Fahrstuhl-schächte zwingen. In Die Hard 4: Die Hardest schliddert er zusammen mit seiner Tochter in eine Geiselnahme auf den Karibischen Inseln.



○ Hier war die Bahn schneller. Das kommt auch nicht oft vor.

FAZIT | André Steinert

Das größte Manko von Die Hard: Vendetta ist die Grafik. Das Ganze erinnert stark an einen gealterten PC-Ego-Shooter. Dafür läuft das Spiel aber recht flüssig. Bis auf ein paar kleine Ruckler hie und da gibt es nichts zu beanstanden. Die Steuerung ist ebenfalls gut gelungen und geht gut von der Hand. Optisch ist Die Hard: Vendetta zwar keine Augenweide, doch dafür steckt das Spiel voller guter Ideen wie z.B. der Geiselnahme. Deshalb sollte man sich nicht vom ersten (grafischen) Eindruck täuschen lassen.

Unterm Strich ist Die Hard: Vendetta ein guter First-Person-Shooter mit einem lustigen Mehrspieler-Modus. Genre-Fans sollten den Titel auf alle Fälle antesten.

POSITIV

- riesiges Waffenarsenal
- viele gute Ideen

NEGATIV

- altbackene Grafik
- frustrierende Sprungeinlagen

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Vivendi
Entwickler	Bits Studios
Erhältlich ab	31. Mai
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.vup-interactive.de	



Besondere Auszeichnungen:



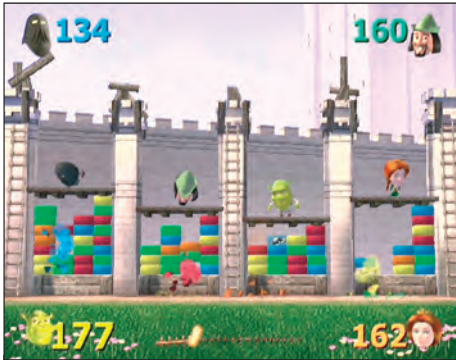
Grafik 65%
Sound 67%

RATING (PROZENT)
76

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

SHREK SUPER PARTY | HEIKO STROBEL

PS2



Vor jedem Spielchen werden die meist simplen Regeln nochmals erklärt.

Genre	Partygame
Hersteller	TDK mediactive
Entwickler	MASS MEDIA
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.tdk-mediactive.com

MEMORY CARD

70KB

SPIELER

1-4

USK

keine

Shrek, Prinzessin Fiona, der Esel, Thelonius, Monsieur Hood und Lord Fraquaad haben eines gemeinsam: Wünsche! Deshalb wird im Königreich ein Turnier ausgetragen und der Gewinner soll seinen Wunsch erfüllt bekommen. Nebenbei möchte man auf diese Art gleichzeitig eine Käferplage in den Griff bekommen.

Ihr könnt euch nun eine Figur schnappen und ins Turnier ziehen. Zuvor müsst ihr nur noch festlegen, bei welcher Menge Käfersaft das Spiel zu Ende ist. Danach lauft ihr einen von fünf Pfaden entlang (auf jedem Areal findet ihr sechs unterschiedliche Minigames vor). Erreicht ihr das Ende des gewählten Gebietes,

gibt es Extra-Käfersaft. Die Anzahl eurer Schritte richtet sich danach, wo eine Kugel auf einem Rasterfeld auftritt. Nach jedem einzelnen Zug startet eines von 30 amüsanten Minigames. Meist spielen alle vier Figuren gegeneinander. Der Gewinner darf drei Käfer gegen punktreichere Krabbler tauschen, der Zweite zwei, der Dritte einen und der Letzte geht leer aus. Es gibt fünf verschieden wertvolle Käferarten. Habt ihr viele von einer Sorte, gibt es obendrein einen Bonus. Ihr tauscht nach jeder Spielrunde, bis einer die anfangs festgelegte Menge an Käfersaft (Punkte) erreicht hat.

Für lustige Partyabende kann man Shrek durchaus in Betracht ziehen. ■

PlayStation 2

SHREK Super Party

SONY DUAL SHOCK 2 CONTROLLER

DUAL SHOCK 2 STEUERUNG

ABD

SPRACHEN AUSWAHL

TEXTE DEUTSCH

MULTITAP

Grafik 62%

Sound 40%

RATING (PROZENT)

69

Besonderheiten:

TUNE IN!

DVD

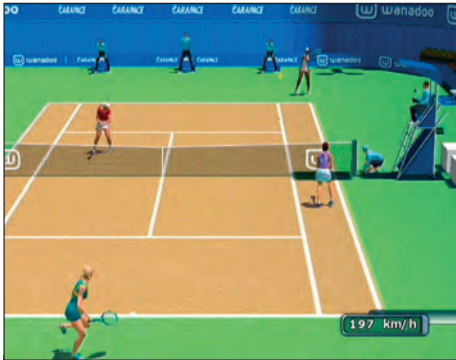
Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

NEXT GENERATION TENNIS 2003 | ANDRÉ STEINERT

PS2



Besonders beim Damendoppel sollte man(n) sich immer auf den filzigen Ball konzentrieren.

Genre	Tennis
Hersteller	Wanadoo
Entwickler	Carapace
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 50 Euro
WEB-INFO:	www.wanadoo.com

MEMORY CARD

62KB

SPIELER

1-4

USK

keine

Angefangen hat es damals wohl mit Björn Borg. In den Achtzigern waren es dann Boris Becker und Steffi Graf. Der „weiße Sport“ zieht seitdem immer mehr Anhänger in seinen Bann.

Mit Next Generation Tennis 2003 schickt Wanadoo nun das neueste Update ihrer Tennis-Serie auf den Platz. Der Titel bietet Filzball-Fans insgesamt sechs verschiedene Spiel-Modi. Im Karriere-Modus könnt ihr euren eigenen Spieler erstellen, ihn trainieren und dann bei Turnieren gegen andere bekannte Tennistars antreten lassen. Wer als Sieger vom Platz geht, kann das Preisgeld dann im Shop für

Ausrüstung oder Boni verjuben. Der Arcade-Modus eignet sich für ein schnelles Match zwischendurch. Allein oder mit Freunden: Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu vier Spieler die Bälle um die Ohren hauen.

NGT 2003 ist eine gelungene Tennis-Simulation mit kleinen technischen Schwächen. Das Verhalten des Spielers ist in manchen Situationen ein bisschen unvorteilhaft. Die Kollisionsabfrage (besonders bei gegnerischen Aufschlägen) hätte auch besser ausfallen können. Ansonsten lässt sich Next Generation Tennis 2003 gut spielen und im Mehrspieler-Modus kommt sogar richtig Spaß auf. ■

PlayStation 2

Next Generation Tennis 2003

SONY DUAL SHOCK 2 CONTROLLER

DUAL SHOCK 2 STEUERUNG

ABD

SPRACHEN AUSWAHL

TEXTE DEUTSCH

MULTITAP

Grafik 67%

Sound 63%

RATING (PROZENT)

66

Besonderheiten:

TUNE IN!

DVD

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

PLAY IT PINBALL | MARC KIRZEDER

PS2



Die Grafik flimmert, die Musik ist grausam und die Spielgeschwindigkeit zum Einschlafen. Pinball ist nur was für Flipper-Junkies.

Genre	Flipper
Hersteller	Play it
Entwickler	Astell
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 20 Euro
WEB-INFO:	www.justplayit.com

MEMORY CARD

150KB

SPIELER

1-4

USK

keine

Pinball aus der Budget-Serie „Play It“ bringt für 20 Euro elf verschiedene Retro-Flipper aus den 50er-Jahren auf die PlayStation2. Die Flipper-Themen variieren je nachdem, ob ihr am „Surf King“, „Western Sheriff“, „Special Lane“, „Mars Patrol“, „Fun Circus“, „Arabian Magic“, „Miracle Homerun“, „Dancing Party“, „Street Drive“, „31 October“ oder „Texas Derby“ spielt. Während des Spiels könnt ihr mit dem D-Pad an den Tisch heranzoomen, mit Viereck und Kreis die Kamera nach links oder rechts schwenken und die Neigung des Flipper-Tisches verändern. Es gibt nur zwei Spiel-Modi, Freies Spiel und Challenge-Modus. Im Challenge-Modus gilt es, für jeden Tisch einen

Highscore zu knacken, um neue Flipper freizuspielen, die dann wiederum in Freies Spiel zur Verfügung stehen. Wer sich über den vermeintlichen Spielmodus „Hallo Kerbe“ wundert, sollte wissen, dass die Entwickler wohl eine minderwertige Software für die Übersetzungen der Menü-Punkte verwendet haben. Denn hinter „Hallo Kerbe“ verbergen sich lediglich die Highscores für die einzelnen Tische. Das ergibt sich aus Hi (=Hallo) und Score (=Kerbe). Das Spiel selbst ist allerdings weit weniger lustig. Die Spielgeschwindigkeit ist durchaus für Rentner geeignet und die seichten 50er-Jahre Rock'n-Roll-Themen versprühen den Charme einer Kaffeefahrt. ■

PlayStation 2

pinball

SONY DUAL SHOCK 2 CONTROLLER

DUAL SHOCK 2 STEUERUNG

ABD

SPRACHEN AUSWAHL

TEXTE DEUTSCH

MULTITAP

Grafik 45%

Sound 28%

RATING (PROZENT)

36

Besonderheiten:

TUNE IN!

DVD

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

CEL DAMAGE OVERDRIVE | MARK LIEBOLD

PS2



Ob zwei, drei oder vier Spieler, die Bildwiederholungsrate bleibt konstant.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPiELER
Hersteller	PlayIt Ltd.	74KB	1-4
Entwickler	Pseudo Interactive		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 20 Euro		
WEB-INFO:	www.justplayit.com	USK	6 Jahre

Bereits vor einem Jahr ist Cel Damage für Xbox und GameCube erschienen. Jetzt sorgen die zehn Cartoon-Rabauken mit ihren verrückten Fahrzeugen auch auf der PlayStation2 für jede Menge Chaos.

Euch stehen drei Spielmodi zur Auswahl. Der Torlauf ist ein Standard-Rundkursrennen. Wer zuerst die acht Runden hinter sich gebracht hat, ist der Gewinner. Interessanter wird da schon die Flaggen-Rallye. Hier muss der Toon zehn Fähnchen einsammeln und zum Zielpunkt bringen. Man kann in jedem Spielmodus verschiedene Waffen-kisten aufsammeln (Kreissäge, Boxhandschuhe, Axt, Holzschredder, usw.) und sie

natürlich auch zu seinem Vorteil nutzen, beim Schlag-Angriff jedoch dreht sich wirklich alles um die netten Gimmicks. Für gewonnene Matches gibt es neue Waffen, Levels und Charaktere. Alleine bringt Cel Damage auf Dauer wenig Spaß. Der Multiplayer-Modus hingegen kann länger begeistern. Bis zu vier Spieler können sich in den drei Modi bekriegen.

Cel Damage kostet gerade einmal 20 Euro. Dafür gibt es abgedrehte Charaktere, lustige Waffen, abwechslungsreiche Spielmodi und jede Menge Multiplayer-Spaß. Notorische Einzelspieler sollten lieber weitersparen. ■



Grafik 63%
Sound 67%

RATING (PROZENT)
64



Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!



Player's Guide
Medal of Honor:
Frontline
– Teil 2



Player's Guide
Medal of Honor:
Frontline
– Nachschlag
Project Zero
– Teil 1



Player's Guide
Onimusha 2:
Samurai's Destiny
– Teil 1
Project Zero
– Teil 2
Grand Theft Auto 3



Player's Guide
Onimusha 2:
Samurai's Destiny
– Teil 2
TimeSplitters 2
Das Ding
– Teil 1



Player's Guide
Onimusha 2:
Samurai's Destiny
– Nachschlag
Das Ding
– Teil 2



Player's Guide
Red Faction 2
Tony Hawk's Pro
Skater 4
Devil May Cry 2



Player's Guide
Der Herr der Ringe:
Die zwei
Türme
Mortal Kombat:
Deadly Alliance



Player's Guide
Silent Hill 2
– Director's Cut
WWE Smackdown!
Shut Your Mouth
Heft + DVD



Tipps & Tricks-Sonderheft
– Metal Gear
Solid 2: Substance
– Tom Clancy's
Splinter Cell Teil 1
– Tenchu:
Wrath of Heaven



12 DVD-Hüllen
nur
5,90
Euro
(Ohne Inhalt,
nicht einzeln
erhältlich)



Tipps & Tricks-Sonderheft
– GTA 3
– Medal of Honor:
Frontline
– Tekken 4
– TimeSplitters 2
– Final Fantasy X
– uvm.



Tipps & Tricks-Sonderheft
– Primal
Teil 1
– Tom Clancy's
Splinter Cell
Teil 2

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	☐	play 05/03	☐		
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 BUDGET

Neben den offiziellen Platinum-Titeln für PSone und PlayStation2 lassen sich inzwischen auch viele Spiele zu Tiefpreisen ergattern. play durchstöbert für euch die Schnäppchen-Kisten und warnt vor billigen Gurken.

Marc Kirzeder

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

PS2



Onimusha 2: Samurai's Destiny bietet klasse Action und simple Rätsel.

Genre	Survival Horror
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.electronicarts.de



	Grafik 86% Sound 87%	RATING (PROZENT) 85	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

Capcom hat sich die Kritik vieler europäischer PlayStation2-Zocker zu Herzen genommen. Die gelungene PAL-Anpassung mit der 50/60Hz-Option sollte auch den letzten Nörgler zum Schweigen bringen. Bis auf einige neue, schmückende Elemente bleibt die Grafik so, wie sie war. Capcom blendet das Zockerauge förmlich mit hochauflösenden und von Details überbordenden Bitmap-Szenarios. Außerdem bieten die unterschiedlichen Handlungsstränge einen unglaublichen Anreiz, Onimusha 2: Samurai's Destiny mehrfach durchzuspielen. Das Sammeln und

Tauschen von Waren sowie die vielen Gespräche mit Personen bringen enorm viel Abwechslung in den kampfbetonten Alltag. Reine Makulatur: Leider fallen die Rätsel zum wiederholten Male recht anspruchslos aus. Hier sollte der dritte Teil unbedingt nachlegen. Ein Pflichtkauf für Anhänger des japanophilen Dämonen-Schauspiels: Im Großen und Ganzen merkt man dem Spiel an, dass es nicht eine solche Entwicklungs-Irrfahrt hinter sich hat wie einst Onimusha: Warlords (erst PSone, dann N64 und schließlich PS2).

SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT

PS2



Das Horror-Meisterwerk im Director's Cut gibt es zum Platinum-Preis.

Genre	Survival-Horror
Hersteller	Konami
Entwickler	KCEJ
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.silenthill2.de



	Grafik 89% Sound 90%	RATING (PROZENT) 85	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

Ohne Zweifel ist und bleibt Silent Hill 2 eines der besten Survival-Horror-Spiele für PlayStation2. „Born from a Wish“ ist das zweite und neue Szenario im Director's Cut. Ihr spielt dabei Maria, die James des Öfteren über den Weg läuft. Genau dieses neue Szenario ist der Anreiz des Spiels. Es beleuchtet die Geschichte von Maria und lüftet das eine oder andere Geheimnis um Silent Hill. Alte Silent-Hill-Hasen schlabbern sich „Born from a Wish“ allerdings in gut ein bis zwei Stunden weg. Da stellt man sich die Frage, ob ein so kurzer Spaß

sein Geld wert ist. Genau das wird sich Konami auch gefragt haben und stellt den Director's Cut deshalb zum Platinum-Preis in die Läden. Der Preis ist zwar ein gutes Argument für einen Kauf, doch bietet das Update einfach zu wenig Neues. Selbst Hardcore-Fans sollten hier die Scheine stecken lassen – der nächste Geburtstag kommt bestimmt. Wer Silent Hill 2 noch nicht sein Eigen nennt, sollte allerdings nicht länger zögern. Hier bekommt ihr für wenig Kohle richtig viel. Ab die Post und kaufen. Billiger wirds nicht!

EJAY CLUB WORLD

PS2



Zugängliches Musik-Programm mit 10.000 Sounds und Samples im Gepäck.

Genre	Musik-Spiel
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	eJay Entertainment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.ejay.com



	Grafik 82% Sound 92%	RATING (PROZENT) 89	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

Fans von Techno, Trance, Ambient, Ragga, Trip- und Hip-Hop freuen sich über mehr als 10.000 Sounds und Samples in diesem einfach zu bedienenden Musik-Programm. Die verschiedenen Musikstile werden von acht lizenzierten Clubs repräsentiert. Mit dabei ist auch der Frankfurter Techno-Tempel U60311, die Homepage von Sven Väth. Im Tutorial erklärt DJ Carl Cox höchstpersönlich die Grundfunktionen von eJay Club World. Die Handhabung von eJay Club World ist kinderleicht: Mit dem Controller bastelt ihr per „drag & drop“ aus den vorhandenen Samples und Beats in wenigen Minuten

einen Song zusammen und speichert ihn anschließend auf der Memory Card ab. Mehr als 100 Songs passen auf ein Standard-Speichermodul! Wer will, kann über ein Multitap noch drei musikalische Freunde zu einer gediegenen Jam-Session einladen. Die Richtungstasten und Buttons des Pads werden mit frei wählbaren Samples und Instrumenten belegt, die man dann gemeinsam einspielt. Da man bei eJay leider nicht wie bei Code-masters' Music Generator über ein Mikrofon eigene Samples aufnehmen kann, bleibt das Spiel bei der Wertung knapp hinter der Konkurrenz zurück.

SCHNÄPPCHEN & BUDGET

Schnäppchenjäger aufgepasst! play hält für euch die Augen offen und sucht nach interessanten Angeboten und Schnäppchen. Diesmal ist uns das Programm von „Die Pyramide“ positiv aufgefallen. In vielen Kaufhäusern und Discountern findet ihr in einem auffälligen Pyramiden-Aufsteller interessante PlayStation2-Spiele für nur 20 Euro. Wer wissen möchte, wo er von seinem Wohnort aus die nächste Pyramide findet, schaut einfach unter www.software-pyramide.de bei der „Standortsuche“ nach. Folgende Titel haben wir entdeckt.



SSX (Test in Ausgabe 12/00, Wertung 93 %): Das Snowboard-Spektakel geht bald in die dritte Runde. Dabei verabschieden sich die Hardcore-Boarder von ihrer comicarigen Erscheinung. Wers noch nicht hat und schon mal üben will, holt sich das erste SSX zum Preis von schlappen 20 Euro.
Half-Life dt. (Test in Ausgabe 11/01, Wertung 88 %): Die Mutter aller spannenden Ego-Shooter hat auch auf der PlayStation2 vollends überzeugt. Dank tadelloser Maus- und Tastatur-Unterstützung müssen sich PC-Spieler noch nicht einmal umgewöhnen.
No One Lives Forever (Test in Ausgabe 03/02,

Wertung 83 %): Geheimagentin Kate Archer hat nicht weniger auf dem Kasten als ihre männlichen Kollegen Bond, Fisher und Snake. Aber dank des witzigen 60er-Jahre-Charmes, nimmt die Agentin im Lackmännelchen eine Sonderstellung unter den Ego-Shooter-Helden ein und an Action mangelt es garantiert nicht.

V-Rally 3 (Test in Ausgabe 07/02, Wertung 85 %): Der ewige Zweite hinter Colin McRae hat eine Menge zu bieten. Wer noch kein Rallye-Spiel besitzt und auf Motorsport steht, der kann zum Preis von 20 Euro eine echte Lücke in seiner Spielsammlung schließen.

Außerdem im Angebot:

Alone In The Dark: The New Nightmare (Test in Ausgabe 10/01, Wertung 86 %), **Rayman M** (Test in Ausgabe 12/01, Wertung 79 %), **Evil Twin** (Test in Ausgabe, 12/01, Wertung 79 %), **Herdy Gerdy** (Test in Ausgabe 03/02, Wertung 75 %), **Armored Core 2** (Test in Ausgabe 02/01, Wertung 76 %) **Total Immersion Racing** (Test in Ausgabe 12/02, Wertung 65 %) **Endgame** (Test in Ausgabe 08/02, Wertung 71 %) **Project Eden** (Test in Ausgabe 10/01, Wertung 82 %) **Rune: Viking Warlords** (Test in Ausgabe 09/01, Wertung 75 %) **Worms Blast** (Test in Ausgabe 04/02, Wertung 77 %).



○ No One Lives Forever



○ V-Rally 3

In der Masse der PSone-Spiele die Perlen zu finden, ist nicht leicht – wir haben für euch die Highlights zusammengetragen!

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung
Action-Adventure		
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★
3. Syphon Filter 3	SCEE	★★★★
Adventure		
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★
American Football		
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★
Basketball		
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★
Beat 'em Up 2D		
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★
2. X-Men: Mutant Academy 2	Activision	★★★
3. X-Men: Mutant Academy	Activision	★★★
Beat 'em Up 3D		
1. Ehrgeiz	Square	★★★★
2. Tekken3	Namco	★★★★
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★
Boxen		
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★★
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★
Denkspiel/Geschicklichkeit		
1. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★
2. You don't know Jack	Take 2 Interactive	★★★★
3. Crash Bash	SCEE	★★★★
Eishockey		
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★
F1 Racing		
1. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★
Flipper		
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung
Fun-Racer		
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disney Interactive	★★★★
Fun-Sport		
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★
2. Thrasher: Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★
Fußball		
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★
3. ISS 2000	KCEE	★★★★
Future-Racer		
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★
3. 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-SPIELEDSCUNGEL. 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



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

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



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

ADVENTURE

1. ICO

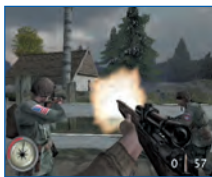
Hersteller: SCEE Wertung: ★★★★★ Test in: play 03/02

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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. Play it Pinball
Hersteller: play it | Wertung: ★ | Test in: play 06/03 |
| 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. Resident Evil Dead Aim
Hersteller: Capcom | Wertung: ★★★ | Test in: play 06/03 |

**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 verwaschene Farben - eine brillante Bildqualität ist nicht immer selbstverständlich.

Ton

Akustische Effektorgie oder Lauschkiff? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making of, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

DVD AWARDS 2003

Jedes Jahr verleihen wir den jeweils besten PS2-Spielen jedes Genres einen CyPress Award. Unser Schwestermagazin „DVD Vision“ hat in der Mai-Ausgabe die besten DVDs des Jahres 2002 ausgezeichnet. And the winner is...

BESTE DVD



Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger
6.942 Stimmen

Hersteller: 20th Century Fox
Genre: Science-Fiction
Ausgabe: 11/2002

Dass sich die „Klonkrieger“ an die Spitze der Hauptkategorie setzen, war eigentlich schon abzusehen. Dem hatten Disneys Monster, Insekten und Meeresbewohner genauso wenig entgegenzusetzen wie eine singende Kidman.

2. Die Monster AG – Deluxe Edition – 1.908 Stimmen
3. Moulin Rouge – Special Edition – 572 Stimmen
4. Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt – Deluxe Edition – 291 Stimmen
5. Das große Krabbeln – Deluxe Edition – 280 Stimmen

BESTE SONDEREDITION/BOX



Der Herr der Ringe – Die Gefährten – Special Ext. Edition
7.607 Stimmen

Hersteller: Warner Home Video
Genre: Fantasy
Ausgabe: 12/2002

Der erste Teil der epischen „Ring“-Trilogie heimt in der Special Extended Edition nicht nur den Preis als „Beste Sonderedition/Box“ ein, sondern stellt gleich noch den Rekord für das eindeutigste Wahlergebnis der „DVD Awards 2003“ auf.

2. Pearl Harbor – Director's Cut – 904 Stimmen
3. Spider-Man – Deluxe Edition – 899 Stimmen
4. Zurück in die Zukunft-Trilogie – 406 Stimmen
5. From the Earth to the Moon – 166 Stimmen

BESTER SOUND



Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger
4.404 Stimmen

Hersteller: 20th Century Fox
Genre: Science-Fiction
Ausgabe: 11/2002

Wenn es um ein akustisches Effekfeuerwerk der Sonderklasse geht, sind George Lucas' THX-lizenzierte Sternenschlachten und Lichtschwert-Duelle die erste Wahl. Klanglich nicht minder imposant: „Die Gefährten“ auf Platz 2.

2. Der Herr der Ringe – Die Gefährten (2-DVD-Set) – 2.621 Stimmen
3. Pearl Harbor – Director's Cut – 2210 Stimmen
4. Die Monster AG – Deluxe Edition – 494 Stimmen
5. Final Fantasy – 229 Stimmen

BESTES BILD



Ice Age

4.051 Stimmen

Hersteller: 20th Century Fox
Genre: Animation
Ausgabe: 10/2002

In punkto Bildqualität haben die neuesten computergenerierten Streifen deutlich die Nase vorn. Überrascht waren wir, dass sich die „Ice Age“-Helden gegen Disneys Kinderschreck Mike und Sulley behaupten konnten.

2. Die Monster AG – Deluxe Edition – 3.328 Stimmen
3. The Fast and the Furious – 1.180 Stimmen
4. Das große Krabbeln – 681 Stimmen
5. Training Day – 671 Stimmen

BESTE EXTRAS



Der Herr der Ringe – Die Gefährten – Special Ext. Edition
7.264 Stimmen

Hersteller: Warner Home Video
Genre: Fantasy
Ausgabe: 12/2002

Auch wenn der „Star Wars“-Doppeldecker jede Menge interessanter Features zu bieten hat – gegen eine Übermacht von vier prall gefüllten „Ringe“-DVDs mussten selbst die Jedi-Meister eine ordentliche Schlappe hinnehmen.

2. Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger – 1.529 Stimmen
3. Pearl Harbor – Director's Cut – 567 Stimmen
4. Die Monster AG – Deluxe Edition – 416 Stimmen
5. Das große Krabbeln – Deluxe Edition – 151 Stimmen

BESTE MUSIK-DVD



Iron Maiden – Rock in Rio

2.714 Stimmen

Hersteller: Sanctuary Visual
Genre: Heavy Metal
Ausgabe: 08/2002

Mit knappem Vorsprung konnte sich das Urgestein der britischen Schwermetal-Szene vor den Kuschelrockern um Hartmut Engler platzieren. „Iron Maiden“ füllt seit 22 Jahren die größten Hallen und rockt in vielen Wohnzimmern.

2. Pur – Live (5 DVDs) – 2.340 Stimmen
3. Ambra – Honour & Glory – 2.194 Stimmen
4. Nine Inch Nails – And All That Could Have Been – 1.357 Stimmen
5. Slipknot – Disasterpieces – 1.302 Stimmen

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

Warner Home Video –
USA 2002 – ca. 153 min.



Mit dem fliegenden Auto von Ron Weasleys Eltern entkommt Harry den unausstehlichen Muggels – endlich.

Genre	Fantasy
Regie	Chris Columbus
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 23

DVD-TEST 10

DVD-EXTRAS 8

So schnell kann's gehen



Nach märchenhafter als die berühmte Geschichte vom Tellerwäscher, der Millionär wird, mutet der rasante Aufstieg der Schottin Joanne K. Rowling an. Ihren ersten Roman „Harry Potter und der Stein der Weisen“ schrieb sie anfänglich auf Servietten in einem Café in ihrer Nachbarschaft – arbeitslos, geschieden und mit einem Baby neben sich. Heute ist Rowling die drittreichste Frau im britischen Königreich.

Die Bücher um Harry Potter verkaufen sich wie warme Semmeln beim Bäcker um die Ecke. Der erste Kinofilm wurde auf Anhieb zum zweiterfolgreichsten Film aller Zeiten und „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ lief auch gut. Die DVD erscheint, wie auch der erste Teil, als Doppel-DVD in einem ansprechenden Digi-Pack.

Auf der DVD wollte man, genau wie im Kinofilm, die Altersfreigabe von sechs Jahren beibehalten. Deshalb fehlen auch hier die gekürzten drei Minuten. Wer sich am „kompletten“ Film erfreuen möchte, sollte sich deshalb unbedingt die schweizer Harry-Potter-Ver-

sion zulegen.

Zur Story: Harry Potter (Daniel Radcliffe) kehrt nach einem Jahr Abwesenheit zurück zu seiner ungeliebten Pflegefamilie, um dort die Sommerferien zu verbringen. Onkel Vernon (Richard Griffiths) und Tante Petunia Dursley (Fiona Shaw) haben sich keinen Deut verändert. Immer noch wird Harry wie ein Ausstüßiger behandelt und muss sich jede Gemeinheit bieten lassen. Kein Wunder, dass er sich zurück nach Hogwarts zu seinen Freunden Ron Weasley (Rupert Grint) und Hermine Granger (Emma Watson) sehnt. Doch die scheinen ihn irgendwie vergessen zu haben – keiner seiner Briefe, die er in den Ferien geschrieben hat, wurde beantwortet. Eines Nachts steht urplötzlich der geheimnisvolle Gnom Dobby in seinem Schlafzimmer

und warnt ihn davor, zurück nach Hogwarts zu gehen. Sollte er es dennoch wagen, so der kleine Eindringling, würde sich Harry in sehr große Gefahr begeben...

Harry Potter ist Kult. Die Fortsetzung seiner Geschichte präsentiert sich um einiges düsterer und mystischer als der Vorgänger-Film. Dadurch wird der Streifen auch für erwachsene „Muggels“ interessanter.

Das Bild der DVD ist nahezu perfekt. Schärfe, Farben und Kontrast ergeben ein unglaublich plastisches Bild. Der Sound steht dem in nichts nach. Präzise direktionale Effekte und fast andauernde räumliche Effekte versetzen den Zuschauer mitten hinein ins Geschehen. Der Subwoofer meldet sich bei passender Gelegenheit ebenfalls gewaltig zu Wort.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Marvel, die Erste



Solange Comicverfilmungen beim Publikum ankommen, gibt es sie auch. J. Hensleigh hat sich für sein Regie-Debüt die Verfilmung von Punisher vorgenommen. Die Rolle von Frank Castle wird Thomas Lane übernehmen. Bleibt zu hoffen, dass er sie genauso gut spielen wird, wie einst Dolph Lundgren (The Punisher, 1989).

Herr Rossi auf DVD

In einer dreiteiligen Serie werden alle „Herr Rossi“-Folgen auf DVD veröffentlicht. Die erste erscheint im Mai und bietet neben vier Folgen auch zwei Kurzfilme, einen Kommentar von Bruno Bozzetto und drei Minifilmchen von „Herr Rossi treibt Sport“. Insgesamt hat die DVD eine Spielzeit von 116 Minuten. Die nächsten Scheiben erscheinen im Juli und September 2003.

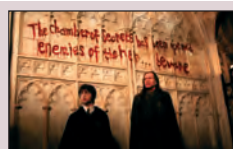
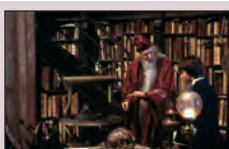
Marvel, die Zweite



Erste Bilder zum zweiten Teil von Spider-Man sind im Internet zu finden. Die Rolle der „Spinne“ übernimmt abermals Tobey Maguire. Dieser hat sich kürzlich von seinem Agenten getrennt. Er sei zwar ein super Agent, aber Maguire stand der Sinn nach Veränderung. Vielleicht haben auch die 17 Mio. Dollar Gage des ersten Teils nicht gereicht?!

EXTRAS Diverses Hintergrund-Material mit Interviews über die Produktion von „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“, 19 erweiterte und zusätzliche Szenen in sehr guter Bildqualität,

Bildergalerien und Spiele. Hinzu kommt ein interaktiver DVD-ROM-Teil, der jedoch ohne Mikrofon nur teilweise benutzt werden kann.



PLAY TIPP

Bereits im Handel

Daredevil vs. Spider-Man: Duell der Mächte



Peter Parker muss sich zu un-recht vor Gericht verant-worten. Dabei lernt er Straf-verteidiger Matt Murdock kennen. Der blinde Anwalt hat ebenfalls ein dunkles Geheimnis – er ist Daredevil. Zusammen mit Spider-Man zieht er nun los, das Böse zu vernichten...

ca. 77 min. – Buena Vista – ab 12 Jahren

Dragon Ball Z: Angriff der Cyborgs



Son-Goku ist in Gefahr! Dr. Geros Kampfro-boter C14 und C15 wollen ihm ans Schlaf-fittchen. Mit Trunks gelingt es Son-Goku, die bei-den Cyborgs in eine einsame Gegend zu locken, um dort ungestört kämpfen zu kön-nen. Doch plötzlich erscheint ein weiterer Roboter: C13. Ein wilder Kampf entfacht und unerwartet mischt sich auch noch Vegeta ein...

ca. 45 min. – Polyband – ab 12 Jahren

Dragon Ball Z: Der leg-endäre Super-Saiyajin



Ein Super-Saiyajin hat die Süd-Galaxie angegriffen. Son-Goku wird nun von Meister Kaio um Hilfe ge-beten. Währenddessen lockt Paragus, ein weiterer Saiya-jin, Vegeta auf den Planeten. Als Son-Goku eintrifft, sind die Z-Kämpfer bereits in eine Falle getappt. Welche fin-steren Pläne verfolgen Para-gus und sein Sohn Broly?

ca. 70 min. – Polyband – ab 12 Jahren

DIE BOURNE IDENTITÄT



Ausnahmslos gestochen scharfes und lupenreines Bild. Der Subwoofer hat vor allem bei den Auseinandersetzungen mächtig viel zu tun.

Genre	Thriller
Regie	Doug Liman
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Fischer finden einen bewusstlos im Meer treibenden Mann. In seinem Rücken stecken zwei Kugeln und eine seltsame Kapsel, die auf Knopfdruck die Nummer eines Schweizer Schließ-fachs an die Wand projiziert. Der Fremde erholt sich zwar recht schnell, aber er kann sich an absolut nichts erinnern. In dem Schließfach findet er jede Menge Geld, eine geladene Pistole und ein Dutzend falscher Reise-pässe. Alle mit verschiede-nen Namen und Nationalitäten, aber alle mit seinem Passfoto. Er entscheidet sich für den in Paris lebenden

Universal Pictures
USA 2002 – ca. 113 min.

Jason Bourne. In Zürich muss er feststellen, dass er von der Polizei gesucht wird. Er kann sich zwar in die amerika-nische Botschaft retten, doch dort wird seinetwegen sogar Alarm ausgelöst. Auf der Flucht trifft er auf die deutsche Streunerin Marie Kreutz (Franka Potente). Für 20.000 Dollar soll sie ihn nach Paris fahren. Die Fahrt verläuft fast reibungslos, doch kurz nach der Ankunft sind ihnen bereits die Pariser Gendarmerie und ein paar abgebrühte Profikiller auf den Fersen. Und von seiner wahren Identität fehlt noch immer jede Spur...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 6

TÖTET SMOOCHY



Das Bild ist gestochen scharf und lässt kaum Wünsche offen. Der Sound hingegen wurde überwiegend frontlastig abgemischt.

Genre	Komödie
Regie	M. Danny DeVito
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Spanisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

Auch im Kinderfernsehen wird mit knallharten Bandagen gekämpft. Randolph Smiley hat alles erreicht. Als „Rainbow Randolph“ ist er der Star der quotenstärksten Kindersendung im Fern-sehen. Er besitzt ein Pen-house, Autos, Boote, Pferde – all den Luxus, den der Ruhm mit sich bringt. Aber wenn der beste Freund Johnnie Walker heißt und man von Eltern Geld an-nimmt, damit deren Kinder in die Show kommen, wirft das kein gutes Licht auf ihn. Als die Geschichte auffliegt, fliegt zeitgleich der Star

Warner Home Video
USA 2002 – ca. 105 min.

raus. Es muss Ersatz her – und zwar pronto! Sheldon Mopes schlüpft in die Rolle von „Smoochy“, eines pum-meligen roten Rhinzeroses und gelangt ebenfalls sehr schnell zu Ruhm. Um genau zu sein: Mopes be-sitzt nun ein bestimmtes Penthouse und auch Ran-dolphs Ex-Freundin Nora hat ein Auge auf ihn ge-worfen. Randolph hingegen landet völlig abgebrannt in der Gosse und sieht in „Smoochy“ bald nur noch ein Nashorn, das sich die Radieschen von unten an-schauen sollte...

DVD-TEST 5

DVD-EXTRAS 5

JAMES BOND: STIRB AN EINEM ANDEREN TAG



Ein hervorragendes Bild und ein gnadenlos guter Sound, der euch die Raketen und Maschinengewehrsalven regelrecht um die Ohren fliegen lässt.

Genre	Action
Regie	Lee Tamahori
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD EX/dts ES, Englisch 5.1 DD EX
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Diesmal gibt sich Bond (Pierce Brosnan) in Nord-korea als Diamantenhänd-ler aus, um an den Schurken Colonel Moon (Will Yun Lee) heranzukommen. Lei-der fliegt seine Tarnung auf und schwups landet er in einem üblen Knast. Nach 14 Monaten wird er entlas-sen, aber auch nur, weil der britische Geheimdienst den Ganoven Zao (Rick Yune) im Gegenzug freilässt. Da-raufhin teilt ihm seine Che-fin M (Judi Dench) mit, dass man ihm nicht mehr ver-traue und keine weitere Verwendung für ihn habe. Um sich zu rehabilitieren,

MGM
USA 2002 – ca. 128 min.

reist Bond auf eigene Faust nach Kuba. Dort trifft er zunächst auf die geheim-nisvolle Jinx (Halle Berry), die sich später als knall-harte Agentin entpuppt. Zurück in den Reihen des MI6 und ausgestattet mit Qs neuesten Spielereien hängt er sich an die Fersen von Gustav Graves (Toby Ste-phens), eines Diamanten-händlers. Dieser lädt ihn nach Island ein, um der Präsentation seines neuen Satellitensystems „Ikarus“ beizuwohnen. Dort trifft er auf zwei Bekannte. Jinx und Zao...

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 8

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Juni 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
ALFRED HITCHCOCK: THE EARLY YEARS	Concorde Home Ent.	04. Juni
ALICE IM WUNDERLAND	Buena Vista Home Ent.	12. Juni
ALL ABOUT THE MONEY	Warner Home Video	05. Juni
ANIMATRIX	Warner Home Video	03. Juni
BAD PACK	Splendid Ent.	30. Juni
BIRTHDAY GIRL	Concorde Home Ent.	04. Juni
BLOOD CRIME: COP UNTER VERDACHT	Columbia	24. Juni
BORDERLINE: UNTER MORDVERDACHT	Columbia	12. Juni
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN (Season 6, Teil 1)	20th Century Fox	07. Juni
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN (Season 6, Teil 2)	20th Century Fox	07. Juni
COMMANDO LEOPARD	Splendid Ent.	30. Juni
DAS PIANO	Arthaus	Juni
DAWSONS CREAK (Season 1)	Columbia	12. Juni
DER KLEINE BÄR UND DIE GROßE WILDNIS	Polyband	30. Juni
DER TOD DES UNGLAUBLICHEN HULK	20th Century Fox	14. Juni
DIE FARBE LILA (Special Edition)	Warner Home Video	18. Juni
DIE HÖLLE VIETNAMS: A BRIGHT SHINNING LIE	mediacs AG	26. Juni
DIE OSBOURNES: DIE ERSTE STAFFEL	Buena Vista Home Ent.	12. Juni
DIE UNERTRÄGLICHE LEICHTIGKEIT DES SEINS	Warner Home Video	18. Juni
DINOSAURIER: IM REICH DER GIGANTEN	Polyband	02. Juni
DISAPPEARING ACTS	mediacs AG	23. Juni
DR. SLUMP	Polyband	30. Juni
EIN AMERIKANER IN PARIS	Warner Home Video	05. Juni
EQUILIBRIUM (Verleih)	Highlight Video	12. Juni
FLAMMENDES INFERNO	Warner Home Video	05. Juni
FOR LOVE OR COUNTRY	mediacs AG	02. Juni
FULLTIME KILLER	e-m-s	19. Juni
GETAWAY	Eurovideo	12. Juni
GHOST SHIP (FSK 16 + 18)	Warner Home Video	05. Juni
GOD'S ARMY	Eurovideo	12. Juni
GROUPIES FOREVER	20th Century Fox	05. Juni
HEINZ ERHARDT: IMMER DER RADFAHRER	Kinowelt Home Ent.	24. Juni
HELLBORN (Verleih)	Highlight Video	12. Juni
HIGH CRIMES	20th Century Fox	07. Juni
IN LETZTER SEKUNDE: THE FIGHTING KENTUCKIAN	Kinowelt Home Ent.	24. Juni
INTACTO (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	10. Juni
JASON X.	Warner Home Video	18. Juni
JENNIFER LOPEZ EDITION (2er Box-Set)	Warner Home Video	18. Juni
JET LI (4er Box)	Splendid Ent.	30. Juni
JOSEFINE MUTZENBACHER: MANCHE MÖGEN'S HEISS	e-m-s	19. Juni
KAREN MCCOY	Eurovideo	12. Juni
LAUREL & HARDY: RACHE IST SÜSS	Kinowelt Home Ent.	24. Juni
LIKE MIKE	20th Century Fox	07. Juni
LOCKDOWN: UNSCHULDIG IM KNAST	Columbia	24. Juni
LOST VOYAGE (Verleih)	e-m-s	26. Juni
LOST WORLD: VAMPIRE	e-m-s	12. Juni
MAD LOVE: VOLLE LEIDENSCHAFT	Buena Vista Home Ent.	12. Juni
MARIANNE SÄGEBRECHT EDITION	Arthaus	24. Juni
MARY POPPINS	Buena Vista Home Ent.	12. Juni
ONE HOUR PHOTO	20th Century Fox	07. Juni
ONE PIECE	Polyband	30. Juni
PINOCCHIO	Buena Vista Home Ent.	12. Juni
ROBIN HOOD: DER ROTE RÄCHER	e-m-s	05. Juni
ROSALIE GOES SHOPPING	Arthaus	Juni
SAFECRACKERS: DIEBE HABEN'S SCHWER (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juni
SAY YES	e-m-s	19. Juni
SELENA: EIN AMERIKANISCHER TRAUM	Warner Home Video	18. Juni
SHARK ATTACK III	Highlight Video	05. Juni

Juni 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
SIMONE	Warner Home Video	18. Juni
SOLARIS	20th Century Fox	28. Juni
STURM IN DEN WEIDEN	Columbia	12. Juni
SUGAR BABY	Arthaus	Juni
SUPER SÜß UND SUPER SEXY	Columbia	12. Juni
SUPERMAN COLLECTION (Box-Set)	Warner Home Video	18. Juni
THE ESCAPIST	Kinowelt Home Ent.	24. Juni
THE EXECUTOR	Splendid Ent.	30. Juni
THE FAST AND THE FURIOUS (Full Speed Edition)	Columbia	12. Juni
THE FIGHTING KENTUCKIAN	Kinowelt Home Ent.	Juni
THE MASTER CRIMINAL	Kinowelt Home Ent.	03. Juni
THE RING 2 (Verleih)	e-m-s	12. Juni
THE SUSPECT (Verleih)	e-m-s	26. Juni
THE WANDERERS (Directors Cut)	Splendid Ent.	30. Juni
THE WAR LOVER: VERLIEBT IN DEN KRIEG	Columbia	12. Juni
TÖDLICHE ABSICHTEN: UNINVITED GUEST (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	24. Juni
TOR IM SPIEGEL	Eurovideo	12. Juni
TRUE ROMANCE	Eurovideo	12. Juni
TRUMAN: ZWISCHEN MACHT UND MORAL	mediacs AG	23. Juni
VERRÜCKT NACH PARIS	Warner Home Video	06. Juni
VOLCANO HIGH (Verleih)	e-m-s	12. Juni
WARRIOR ANGELS	Eurovideo	12. Juni
WISHFUL THINKING	mediacs AG	23. Juni
X-MEN EVOLUTION: DIE MUTANTEN	Warner Home Video	05. Juni
YOUNG AMERICANS	Eurovideo	12. Juni
ZWEI ASSE TRUMPFEN AUF	e-m-s	05. Juni
ZWEI SIND NICHT ZU BREMSEN	e-m-s	05. Juni
Juli 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
2009: LOST MEMORIES	e-m-s	10. Juli
ANNA UND DER KÖNIG	Polyband	28. Juli
AVENGING FIST	e-m-s	24. Juli
BATTLE ROYALE	Kinowelt Home Ent.	Juli
CUBE 2: HYPERCUBE (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juli
DAHMER: DER KANNIBALE VON MILWAUKEE	e-m-s	03. Juli
DÄMONISCH (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juli
DER OBRIST UND DIE TÄNZERIN	Arthaus Aktiv	Juli
DER SCHATZPLANET	Buena Vista Home Ent.	03. Juli
DRACULAS WITWE	Kinowelt Home Ent.	Juli
DRAGONBALL Z: DAS TRUNKS SPECIAL	Polyband	28. Juli
EINE DEMANZIPIERTE FRAU	Arthaus	Juli
GANGSTERS	Kinowelt Home Ent.	Juli
GUERREROS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juli
HAMTARO: DER KLEINE HAMSTER, GROßE ABENTEUER Vol.3	Polyband	28. Juli
HEINZ ERHARDT: SO EIN MILLIONÄR HAT'S SCHWER	Kinowelt Home Ent.	Juli
HULK	Buena Vista Home Ent.	03. Juli
KENTUCKY FRIED MOVIE	e-m-s	03. Juli
LOST WORLD: DAS ERBE VON ATLANTIS	e-m-s	24. Juli
MY BIG FAT GREEK WEDDING: HOCHZEIT AUF GRIECHISCH	Splendid Ent.	28. Juli
NINE QUEENS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juli
ONE PIECE	Polyband	28. Juli
SCHOCK! THE QUATERMAS XPERIMENT	e-m-s	17. Juli
SECOND-NAME	e-m-s	10. Juli
THE NAMELESS	e-m-s	17. Juli
August 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
100 WOMEN	e-m-s	07. August
BANANA JOE	e-m-s	07. August
BEYOND THE RE-ANIMATOR (Verleih)	e-m-s	28. August

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Montys Enzyklophytonia



Vier DVDs in einem schönen Digipack mit Schubert und Filmbooklet. Die unspektakuläre Bild- und Tonqualität können den Unterhaltungswert der Filme nicht mindern. Enthalten sind: „Monty Python: Das Leben des Brian“, „Monty Python: Die Ritter der Kokosnuss“ und „Monty Python: Der Sinn des Lebens“.

ca. 282 min. – Columbia Tristar – ab 16 J.

Ali G InDaHouse



Ali Gs geliebtes Freizeitheim soll geschlossen werden. Kurzzerhand kettet er sich davor an und landet wider Erwarten irgendwie im britischen Parlament. Ein korrupter Politiker möchte den Premier stürzen und sieht in Ali G seine Chance. Der kiffende Chaos kommt aber beim Volk sehr gut an..

ca. 90 min. – Universal Pictures – ab 12 J.

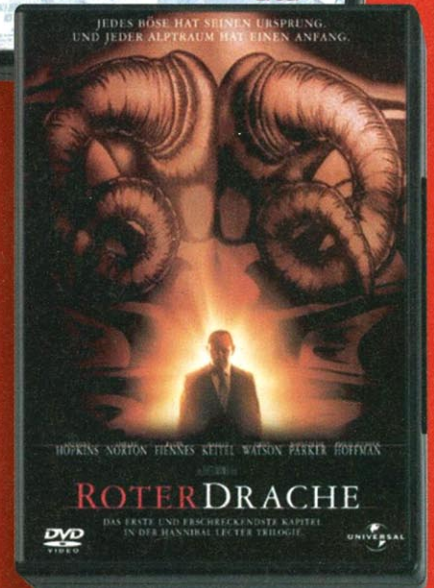
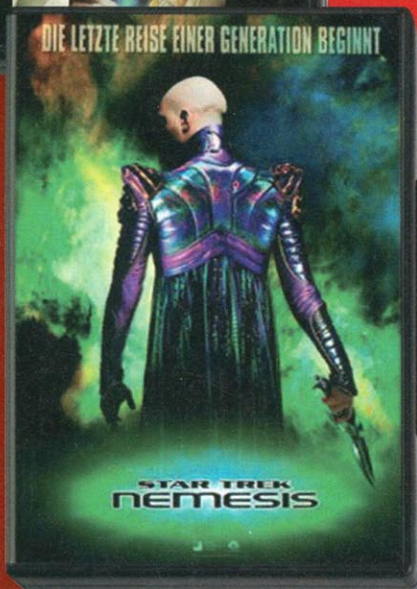
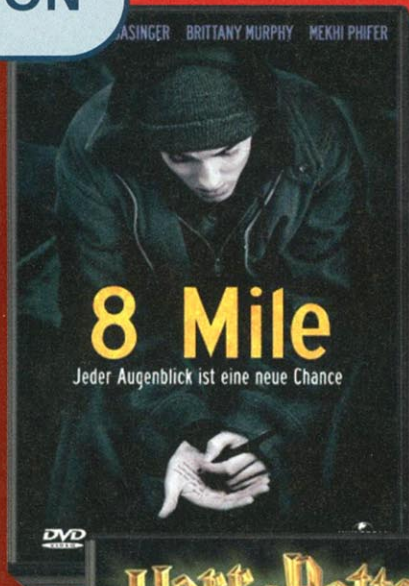
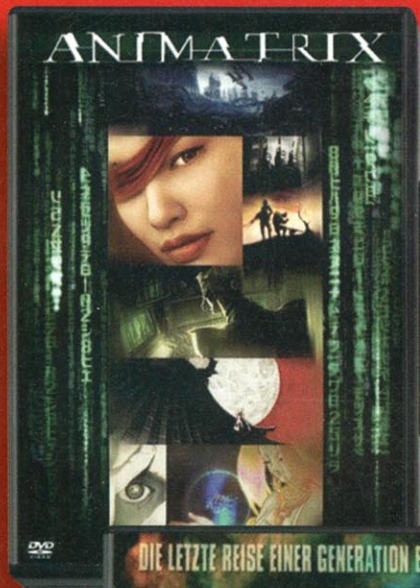
The Salton Sea



An den US-Kinokassen floppte D. J. Carusos eigenwilliger Film „The Salton Sea“. Dabei gelingt es dem Thriller mit Anleihen bei „Trainspotting“ oder „Pulp Fiction“ über die gesamte Laufzeit hinweg, seine Zuschauer zu fesseln und sie mit zahlreichen unerwarteten Wendungen zu überraschen.

ca. 99 min. – Warner Home – ab 16 J.

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



Da trauen Sie Ihren Augen nicht:
GRATIS-DVD ALS PRÄMIE FÜR EIN 2-JAHRESABO



DVD VISION im Abo:

- monatlich bequem frei Haus geliefert
- in Ihrem Briefkasten, noch bevor die Ausgabe am Kiosk erscheint
- kompetente, kritische, unabhängige Tests zu allen aktuellen DVDs
- umfassende Beurteilung der neuesten Hardware-Produkte

Service für ganz Schnelle:

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 87
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr)

Internet: www.dvdvision.de

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer
DVE020 angeben!

Jetzt bestellen und eine tolle Prämie sichern: Sie erhalten das 2-Jahresabo von DVD VISION regelmäßig portofrei zum Vorzugspreis von 67,20 € (Schweiz 131,40 sFr). Das Abo läuft mind. für 2 Jahre und kann danach jederzeit gekündigt werden. Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erhalten Sie außerdem eine Mini-Design-Taschenlampe gratis.

Jetzt bestellen und eine Gratis-DVD als Prämie sichern!



Zum Ausschneiden und Sammeln



WIR WOLLEN EURE CHEATS!

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

Mailt an: tipps@playstation.com

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

Midnight Club II

Damit ihr mit Rockstars neuestem Hit noch mehr Spaß habt, haben wir für euch alle Cheats zusammengetragen. Um sie einzugeben, markiert ihr im Hauptmenü den Options-Modus ohne ihn anzuwählen. Drückt nach unten und dann nach links bis die Option „Cheat Codes“ erscheint. Wählt diese per Tastendruck an und ihr kommt zum Cheat-Eingabefeld. Dort gebt ihr folgende Passwörter ein. Achtet dabei genau auf die Groß- und Kleinschreibung:

Alle Locations und Autos im Arcade-Modus
pennyThug

Alle Autos im Arcade-Modus
theCollector

Alle Locations im Arcade-Modus
Globetrotter

Maschinengewehr, Raketen, Nitro und keine Schäden
(schießt mit **L3** und **R3**)
immortal

Maschinengewehr und Raketen
(schießt mit **L3** und **R3**)
savethekids

Unendlich Nitro im Arcade-Modus
greenLantern

Keine Schäden (Ausnahme: Burnouts)
gladiator

Tokio Polizei Auto
Gewinnt alle Rennen in Tokio im Arcade-Modus.

Alle Spielmodi
dextran

Bessere Wagenkontrolle in der Luft
carcrobatcs

Midnight Club II

Schwierigkeitsgrad bestimmen
Die Zahl am Ende des Passworts steht für den Schwierigkeitsgrad, beginnend von 0 für sehr einfach bis 9 für sehr schwer.
howhardcanibe0

VERSTECKTE FAHRZEUGE
Los Angeles Polizei Streifenwagen

Gewinnt alle Rennen in L.A. im Arcade-Modus.

SLFA50X

Der schnellste Flitzer im Spiel. Der Wagen erreicht ohne Boost eine Endgeschwindigkeit von 250 mph!
Gewinnt alle Rennen in L.A., Paris und Tokio.

NBA STREET Vol. 2

Hinterhofzocker aufgepasst! In „NBA Street Vol. 2“ steckt weit mehr, als ihr euch erträumt habt. Um schummeln zu können, wählt ihr zunächst im Main Menu den Punkt „Play it“. Im nächsten Screen wählt ihr „Pick up game“. Nachdem ihr den Schwierigkeitsgrad bestimmt habt, erscheint am Ende der „User Setup“-Einstellungen am unteren Bildschirmrand die Option „Enter Cheat Codes Now“. Nun gebt ihr folgende Tastenkombinationen ein:

Unlimited Turbo
L1 gedrückt halten und □, □, △, △ eingeben.

Big Heads
L1 gedrückt halten und O, □, □, O eingeben.

Small Players
L1 gedrückt halten und △, △, O, △ eingeben.

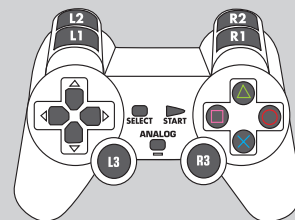
ABA Ball
L1 gedrückt halten und O, □, O, □ eingeben.

WNBA Ball
L1 gedrückt halten und O, △, △, O eingeben.

Ball Trails
L1 gedrückt halten und △, △, △, □ eingeben.

information

O=rechts
O=links
O=oben
O=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 06/2003

PlayStation2

Midnight Club II	105
NBA STREET Vol. 2	105

Cheat Cards PS2

Primal	125-126
X-Men 2: Wolverine's Revenge	125-126

Action-Replay-2-Codes

Dark Angel	127
Metal Gear Solid 2: Substance	127
Midnight Club II	127
Pride FC	127
Primal	127
Silent Hill 2 Director's Cut	127
Tenchu: Wrath of Heaven	127
War of the Monsters	127
X-Men 2: Wolverine's Revenge	127

Player's Guide

Def Jam Vendetta	114-115
Primal	116-124
Silent Hill 3	106-113



SILENT



Das neue Horror-Adventure ist um einiges umfangreicher als seine beiden Vorgänger. Wir führen euch Schritt für Schritt durch Konamis Grusel-Schocker.

Einkaufszentrum

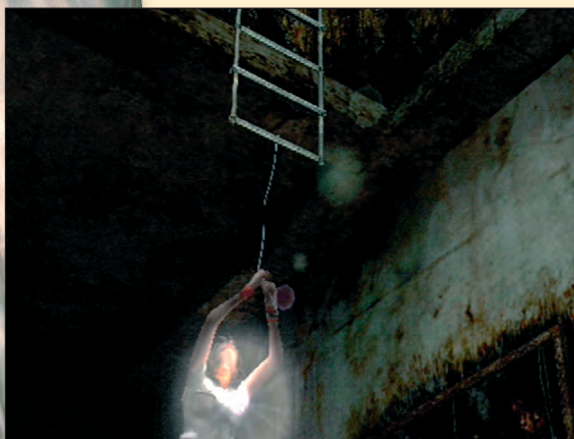
Das Spiel beginnt mit einer Traum-Sequenz. Hier muss Heather lediglich geradeaus laufen und das Tor auf der linken Seite betreten. Dort wuseln einige Monster herum, die man zwar bekämpfen kann, aber gegen die man sowieso nicht wirklich eine Chance hat. Lasst euch einfach von den Kreaturen ordentlich vertrimmen, bis ihr leblos zu Boden fällt. Danach wacht Heather in einem Lokal auf und stellt fest, dass sie gerade schlecht geträumt hat.

Nach dem Telefongespräch mit Papa trifft sie das erste Mal auf den Detektiv Douglas Cartland, mit dem wir uns aber noch nicht unterhalten wollen. In der Toilette gibt es am Spiegel die erste Speichermöglichkeit. Danach flüchten wir aus dem Fenster, um Cartland aus dem Weg zu gehen. Die Gasse nach vorne laufen und die erste Tür links nehmen. Den Gang entlang laufen, bis ihr auf eine Einkaufspassage stoßt. Links hinten ist ein Schaufensterrollo nur halb heruntergelassen – dort gehts hinein.

Nach der Zwischensequenz untersucht ihr die Boutique. Auf dem Kanapsee liegt Munition für die Pistole. Hinter der Theke führt eine Tür



◉ Mit der Servierzange angelt man sich den Schlüssel.



◉ Ein aufgebogener Kleiderbügel dient als Arm-Verlängerung.

HILL 3

in den nächsten Gang. An der Pinnwand findet ihr die Karte für das Einkaufszentrum. Durch die „EXIT“-Tür laufen und die Treppe nach oben in den zweiten Stock. Hier begeben ihr euch in den Lagerraum (1). Auf dem Regal befinden sich zwei Gesundheitstränke und Munition für die Pistole und ein Speicherpunkt. Unter der Holzpalette ist ein Schlüssel versteckt. Allerdings müsst ihr erst aus der Bäckerei (2) die Servierzange holen, damit ihr den Schlüssel auch erreichen könnt. Geht den Monstern immer schön aus dem Weg und verschwendet keine Munition.



☉ Giftmischer! Mit McGyver-Paral gegen die Moskitoplage.

Den Schlüssel braucht ihr, um den Buchladen (3) aufzusperren. Auf der rechten Regalseite sind einige Shakespeare-Schinken herausgefallen, die ihr in dem Regal oberhalb wieder einordnen müsst. Stellt ihr sie in die richtige Reihenfolge, könnt ihr einen Zahlen-Code auf den Buchrücken erkennen, der euch die Tür hinter der Verkaufstheke des Ladens öffnet. Die Kombination ändert sich bei jedem neuen Spiel. Die Munition auf der Theke neben der Kasse nicht vergessen!

Nach dem ersten Treffen mit Claudia begeben ihr euch zum Aufzug (4) und drückt die Taste dort. Auf dem Weg nach unten fällt das Radio von der Decke – mitnehmen! Jetzt geht es das erste Mal in die berühmte Gegenwelt. Den Höllen-Hunden immer ausweichen und vor allem das Rennen dabei nicht vergessen. Lauft in Raum (5) und nehmt dort alle Heiltränke aus dem Schrank mit – auf dem

Schreibtisch gibts auch noch eine Heil-Ampulle. Daneben gibt es auf dem Bett einen Speicherpunkt. Geht dann in den Lagerraum (6) und nehmt euch die Patronen und den Erste-Hilfe-Kasten vom Regal mit. Danach schaltet man das Licht aus und entdeckt einen Lichtkegel von links aus den Kartons. Lauft drauf zu und nehmt die Taschenlampe mit. In der Toilette daneben (7) schnappt sich Heather das Reinigungsmittel – klopft ruhig einmal an der letzten Klotür an.

Dann den Gang entlang bis zur Boutique (8), in der man ja schon am Anfang gestanden hat. Jetzt allerdings erscheint der Laden im Horror-Look. Dafür hängt am Kleiderständer eine kugelsichere Weste. Wenn ihr sie anlegt, läuft Heather zwar ein bisschen langsamer, ist allerdings deutlich besser gegen Angriffe geschützt – also rein damit! Den Kleiderbügel vom leeren Ständer neh-

ALLGEMEINE TIPPS:

- immer sparsam mit der Munition umgehen – ihr braucht sie am Ende dringend!
- möglichst Nahkampf-Waffen einsetzen oder den Monstern ausweichen.
- das Katana-Schwert ist die beste All-round-Waffe.
- Steuerung von Heather verinnerlichen: 180°-Drehungen und Sidesteps müssen flüssig von der Hand gehen.
- immer auf Heather's Kopfbewegungen achten, da sie in Richtung interessanter Objekte schaut.
- die Karte ist euer wichtigstes Werkzeug – Heather markiert automatisch alles Nennenswerte.

men wir auch mit. Danach machen wir uns auf den Weg zu Raum (9). Die dicken Kreaturen, die in den Gängen herumlungern, lassen wir einfach links liegen. Dort angekommen, holen wir mit Hilfe des Kleiderbügels die Leiter herunter und klettern nach oben.

Im zweiten Stock angekommen geht es über die Rolltreppe in Etage Nummer drei. In dem Restaurant (10) holt sich Heather aus dem gegrillten Hund den Schlüssel. Im Regal hinter dem Tresen liegen Heiltrank und Erste-Hilfe-Kasten. Danach geht es wieder einen Stock tiefer in das Schmuckgeschäft (11). Dort



Ich habe den gekochten Schlüssel.

☉ In China essen sie Hunde und hier kocht man Schlüssel.



Ich habe den Mondstein in die Tür gesteckt.

☉ Die Tür gibt den Weg zum ersten Endgegner frei.

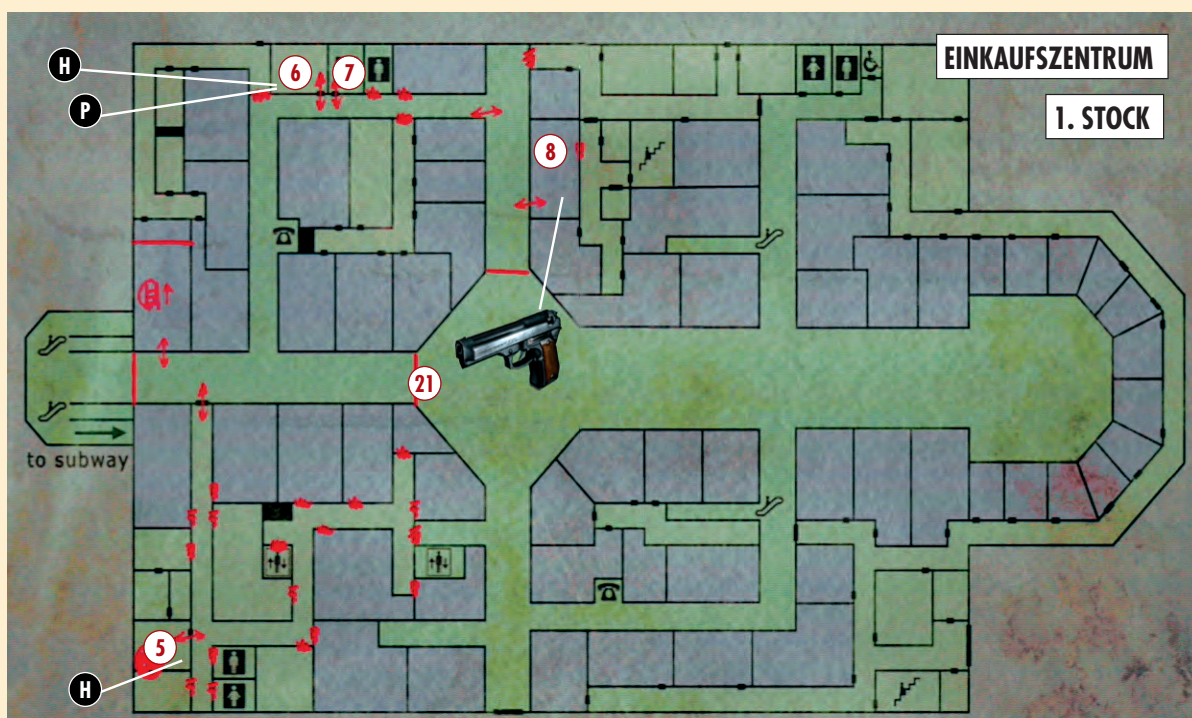
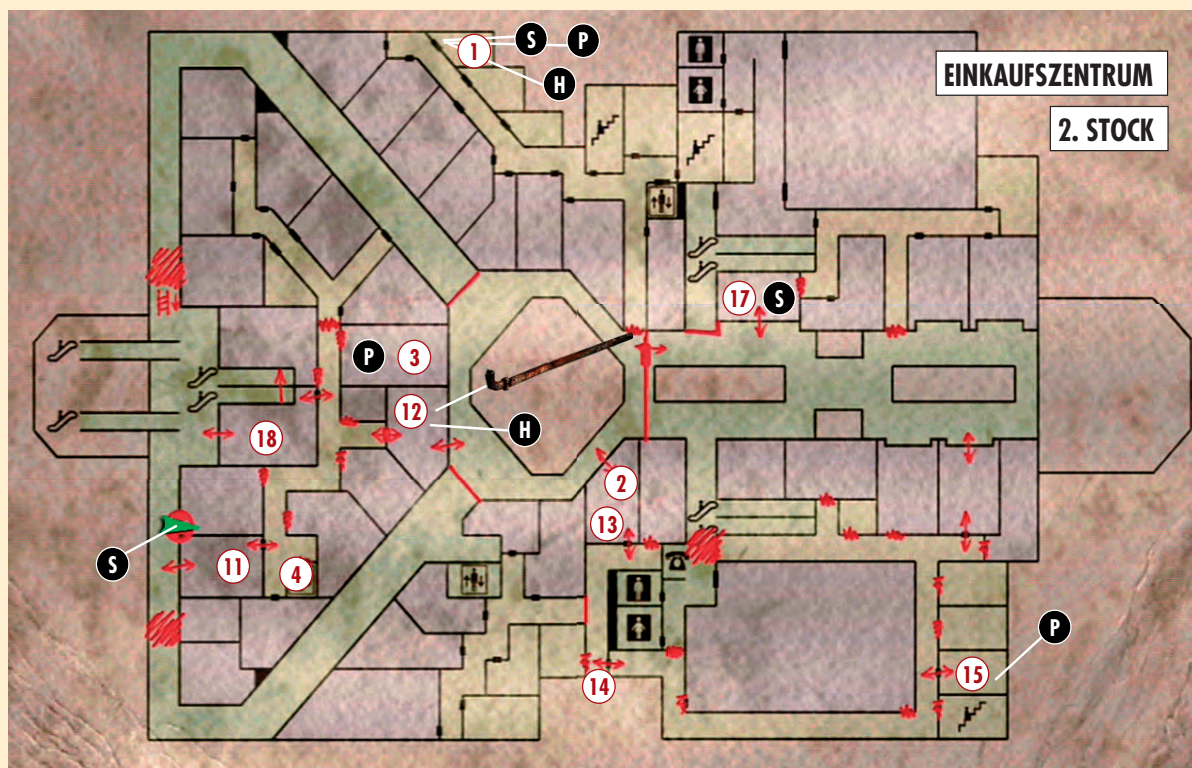
schnappt man sich die Walnuss aus der Glasvitrine. Mit dem gekochten Schlüssel öffnet man die Tür zu Raum (12). Am Ende der Theke nimmt sie das Stahlrohr von der Wand. Neben der Tür gibt es noch Heilmittelchen. In Raum (13) darf man das Spülmittel nicht vergessen.

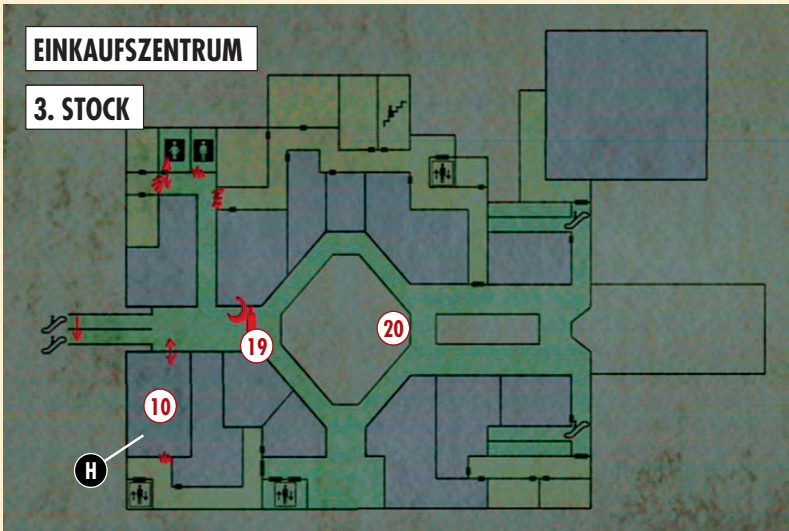
Der Ventilator (14) muss zunächst ausgeschaltet werden. Danach öffnet ihr die Tür links davon. Rechts neben der Tür steht ein Eimer. Im Menü-Screen kombiniert ihr nun Spülmittel

und Reinigungsmittel und verwendet die Mischung auf den Eimer. Danach schnell den Raum verlassen und den Ventilator wieder einschalten. Das von uns produzierte Gift vernichtet die Moskitos, die uns den weiteren Weg sonst versperrt hätten. In einem weiteren Lageraum (15) findet Heather Pistolenmunition.

Über Zimmer (16), das übrigens von einem weiteren Vieh bewohnt ist, gelangen wir zur Folterkammer (17). Auf dem Weg dorthin solltet ihr wieder versuchen, den anstürmen-

den Biestern auszuweichen und keinen Kampf zu riskieren. Auf der blutigen Bahre knackt man die vorher gefundene Walnuss mit dem Schraubstock. Sieh an, ein Mondstein kommt zum Vorschein. Bevor es wieder zurück in die dritte Etage geht, nehmen wir noch Munition und Heilmittel aus Raum (18) mit. Vorsicht, hier lungern viele kleine Ekel herum. Den Mondstein setzt man in die entsprechende Tür (19) ein. Weiter gehts! Die Leiter (20) hinab zum ersten großen Brocken. Der sieht allerdings gefährlicher aus, als er





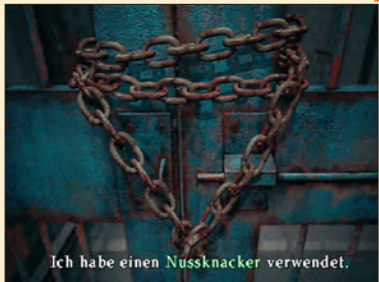
ist. Auf jeder Seite des Raums sind drei Gänge, aus denen das Vieh kriechen kann. Streckt es seinen Kopf aus dem Loch, stellt ihr euch einfach ein bisschen seitlich von ihm auf und feuert Pistolensalven auf den Schleimer. Danach seinem Angriff ausweichen und vor allem aufpassen, dass man nicht plattgewalzt wird. Die Kamera gibt euch übrigens immer Aufschluss darüber, aus welchem Gang er als nächstes kriechen wird. Kurz bevor der Wurm erscheint, fixiert sich die Blickrichtung nämlich auf das entsprechende Loch.

Nach dem Kampf seid ihr wieder in der „normalen“ Welt und geht unter dem Rolltor (21) hindurch in den Gang und öffnet die Tür. Nach einem weiteren Gespräch mit Douglas seid ihr nun in der U-Bahn-Station.

U-Bahn-Station

Lauft den Gang entlang und biegt rechts ab. Folgt den Wegweisern Richtung „Concourse“. Nachdem ihr durch eine Stahltür getreten seid, kommt ihr in einer größeren Halle an. Haltet euch hier rechts, bis ihr zu den Ticketkontrollstellen kommt. Geht hindurch und biegt gleich nach dem Fahrkartenschalter rechts ab. An der Wand des Schalters findet ihr die Karte zu diesem Gebiet. Heather muss zur Station „Bergen Street“. Diese ist aber noch durch einige Hindernisse blockiert. Ihr müsst euch unbedingt an den einzelnen Wegweisern zu den verschiedenen U-Bahn-Linien orientieren, sonst verliert ihr ganz schnell den Überblick. Also zuerst

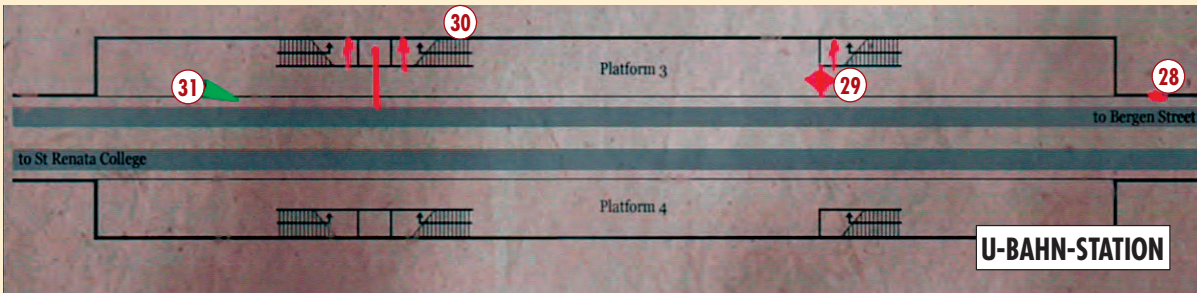
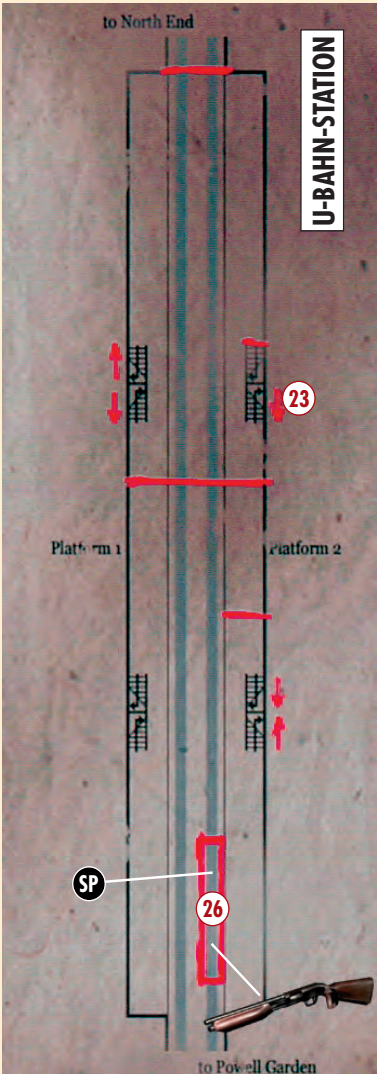
Richtung Linie 1 North laufen und im nördlichen Gang zu Plattform 1 an der Müllblockade (22) Munition und Heiltränke mitnehmen. Über die Treppe (23) lauft ihr dann zur anderen Seite der Müllblockade (24) und nehmt dort den Nussknacker mit. Mit diesem öffnen wir die verschraubte Stahlkette (25), die den Zugang zu Plattform 2 versperrt. In der U-Bahn darf Heather endlich die Schrotflinte aus dem Geschenkkarton (26) mitnehmen. Auf dem Sitz am Ende des Wagens liegt außerdem noch Munition für das gute Stück. Über die nächste Treppe (27) gelangen wir endlich zur Bergen-Station. Lauft bis ans Ende des Bahnsteigs. Springt auf die Bahngleise und versucht, die rot leuchtende Tür (28) zu öffnen. Diese bewegt sich jedoch keinen Millimeter. Also gleich wieder zurück und mit dem X-Button wieder auf den Bahnsteig klettern. Just in diesem Moment fährt auch schon unsere U-Bahn ein. Allerdings ist der Eingang am letzten Wagen. Also immer an der Bahn entlanglaufen. Die Tür (29) öffnen und die Treppe (30) nach oben laufen und geradeaus



○ Mit dem richtigen Werkzeug kriegt man alles auf.

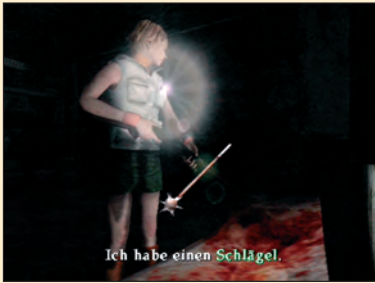
KARTENLEGENDE

- H Heilmittel
- P Pistolenmunition
- SP Schrotflintenmunition
- S Speicherpunkt
- K Karte





Im U-Bahn-Wagon liegt die Schrotflinte im praktischen Geschenkkarton.



Was man in einer Kanalisation so alles finden kann.

wieder nach unten. Siehe da, eine offene Wagon-Tür (31).

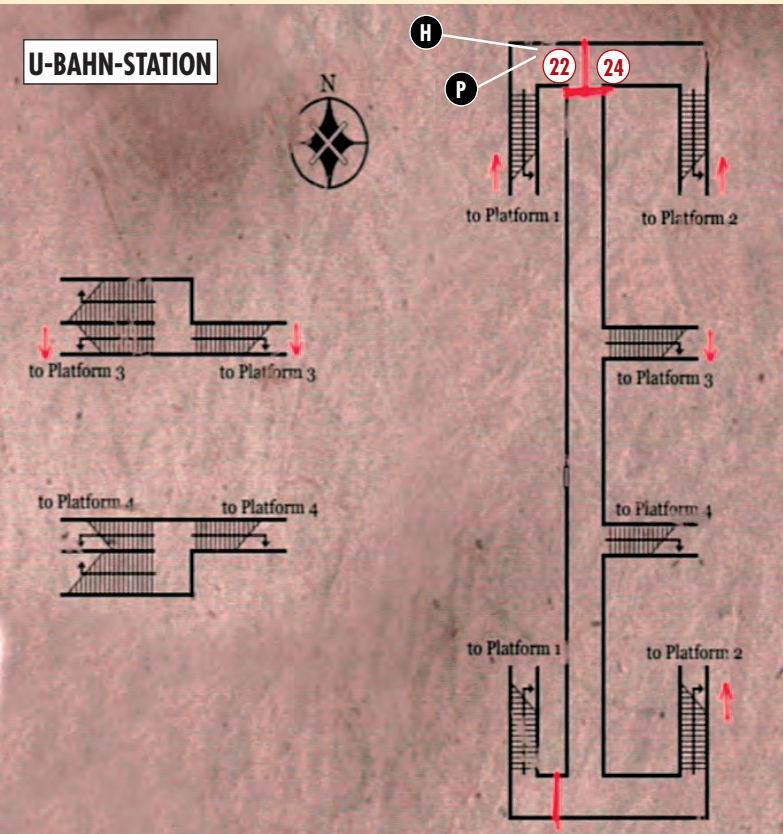
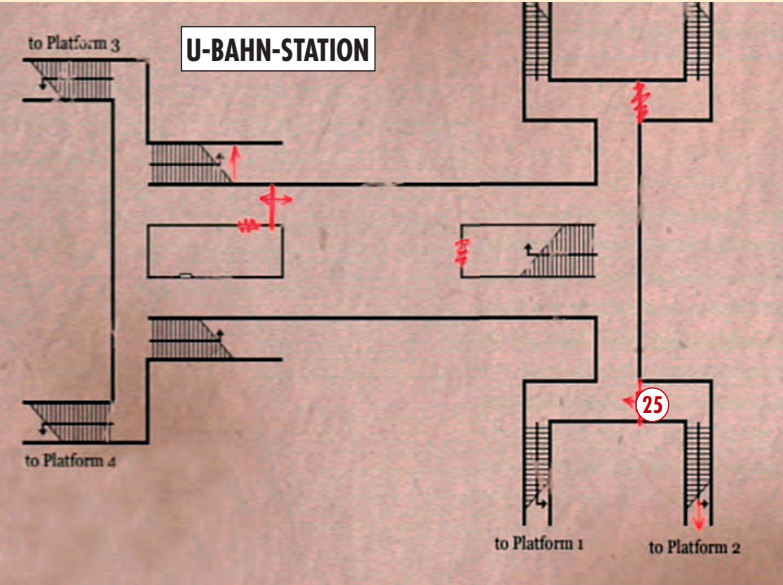
Sobald ihr die Bahn betretet, setzt sie sich auch schon in Bewegung. Während der Fahrt müsst ihr euch von hinten nach vorne durch die Abteile kämpfen. Es ist also ratsam, gleich im ersten Wagon den Speicherpunkt zu nutzen. Am besten einfach geradeaus durchrennen und die Monster einfach links liegen lassen. Habt auch ein Auge auf die Sitzbänke, da hier Munition und Heilmittel liegen. Den Fettsack im vorletzten Wagon müsst ihr allerdings erledigen, da man an diesem nicht vorbeirennen kann.

Nachdem die U-Bahn ihre Fahrt beendet hat, steigt ihr aus dem Wagon und lauft links den Bahnsteig entlang. Am Ende ist auf der rechten Seite eine Tür – da gehts hinein!

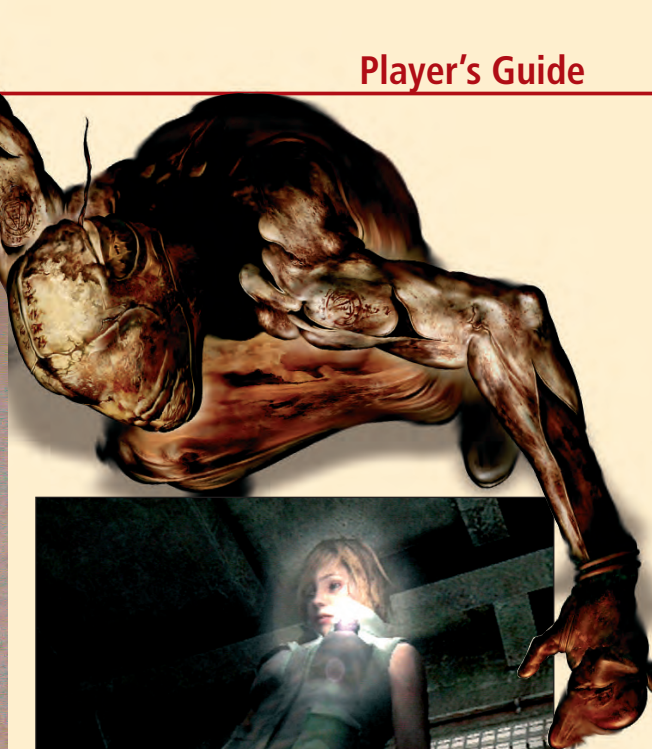
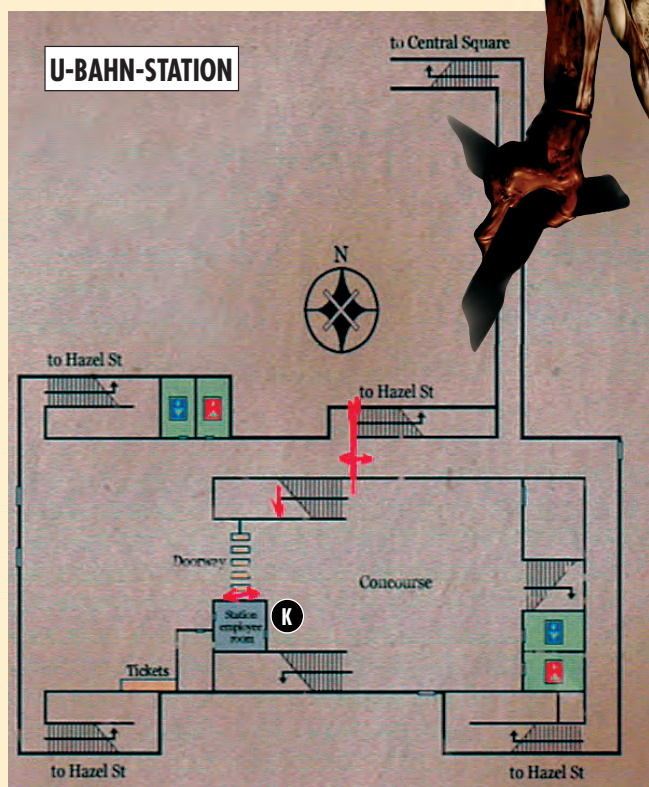
Kanalisation

Ihr folgt zunächst dem Verlauf des Gangsystems bis ihr an eine große Stahltür kommt. Dort hindurch und links halten. Vorsicht! Hier kriecht und fleucht einiges an Viehzeugs herum – also immer schön ausweichen. Auf der rechten Seite müsste dann gleich eine blaue Tür auftauchen, durch die ihr schnell marschiert. Dann immer geradeaus und die erste rechts nehmen. Wieder geradeaus und die erste links abbiegen. Dann stoßt ihr auf einen Raum (32), der neben der Karte für dieses Gebiet auch den mit einem Morgenstern verzierten Schlägel beherbergt. Heather braucht zwar ziemlich lange, bis sie sie mit dem Riesenteil ausholt und zuschlägt, doch die Wirkung ist ziemlich niederschmetternd für die Angreifer. Auf dem Regal liegt noch ein Erste-Hilfe-Kasten.

Weiter in die Sackgasse (33) und die Schrot-Munition von der Tonne mitnehmen. Dann eine Tür weiter in den Weinkeller (34). Dort nehmen wir die leere Weinflasche mit und die Heilränke. Dann durch die Tür (35) dem langen Gang folgen. Nächste Station ist eine weitere Stahltür (36). Dann im Büro (37) Pisten- und Schrot-Muni einsacken. Dort finden wir auch einen Speicherpunkt. Jetzt nimmt man die vorher gefundene leere Flasche und füllt diese mit Kerosin aus dem Heizgerät. Danach geht es zur Seilwinde (38), wo wir den Sprit in den Tank füllen und den Schalter rechts vom Einfüllstutzen betätigen. Jetzt könnt ihr die Leiter in diesem Raum nach unten steigen und dem Weg weiter folgen. Über die



Der Sprit treibt die Seilwinde im Nebenraum an.



⊙ Schock-Therapie! Das Monster im Wasser wird gleich keinen Spaß mehr haben.

Brücke und die Treppen nach unten bis zum Förderband (39). Auf dem Regal liegen Heil-Ampullen. Der Fön, der auf dem Stuhl liegt, wandert ebenfalls in unsere Taschen.

Jetzt machen wir uns auf die Socken zur Kontrollstation (40). Hier nehmen wir den Gesundheitstrank vom Schreibtisch und können gegebenenfalls auch abspeichern. Auf keinen Fall im nächsten Raum die Brücke betreten, bevor ihr nicht den Fön in die Steckdose (41) rechts neben der Tür gesteckt habt. Dann weiter durch die Gänge bis zu einer grauen Stahltür (42). Danach folgt ihr einfach den

Treppen und klettert wenig später eine Leiter nach oben, die endlich wieder ins Freie führt.

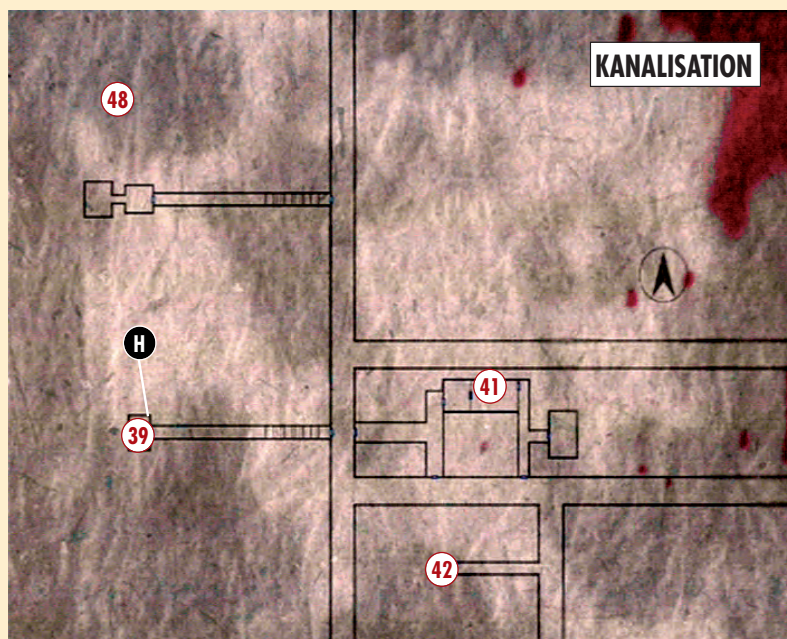
Baustelle

Nachdem ihr die Kanalisation verlassen habt, lauft ihr um das von einem Baugerüst umstellte Haus. Durch die Tür geht es dann ins Innere. Nach nur wenigen Metern findet Heather neben dem Aufzug ein paar Gesundheitstränke. Die nächste Tür führt ins Treppenhaus. Lauft bis ganz nach oben in den fünften Stock. Werft die Matratze in das Loch und

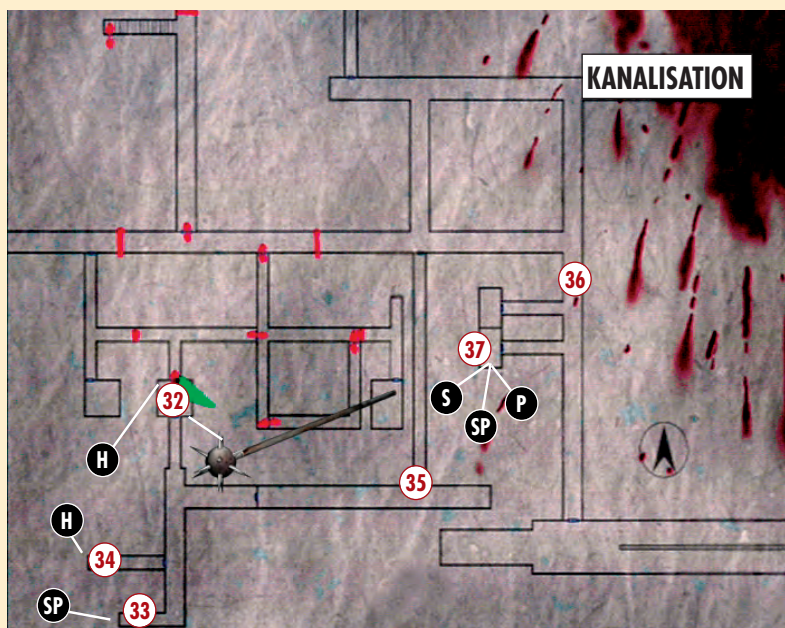
vergisst nicht, die Munition und den Heiltrank mitzunehmen, die um das Loch herum im Boden verteilt sind. Danach können wir uns einfach in die dunkle Öffnung fallen lassen und die Matratze als Polster benutzen. Ihr findet ein Loch in der Wand dieses Raums, durch das ihr auf das Baugerüst kommt. Lauft dann rechts entlang und folgt den Gerüstplanken, bis ihr in ein Fenster einsteigen könnt.

Bürogebäude

Verlasst den Raum (43) und geht den Gang entlang. Eine Tür (44) führt euch zur Tanzschule. Dort (45) nehmt ihr die Karte von dem Bürogebäude vom Tisch und merkt euch schon mal die klemmende Schreibtischschublade. Ein Speicherpunkt ist in Form eines Bildes an der Wand angebracht. Über das Treppenhaus (46) gelangt ihr in den fünften Stock. Dort holt sich Heather aus der Kunstgalerie das Katana-Schwert (47) – eine hervorragende Nahkampfwaffe. Danach geht ihr ans Ende des Flurs und steckt euch den Schraubenzieher (48) in die Tasche. ➤➤➤



⊙ Durch das offene Fenster klettert Heather ins Bürogebäude hinein.



Aus dem Büro des Auto-Ersatzteilhandels (49) nehmt ihr den Gesundheitstrank vom Tisch mit. Den Wagenheber im Regal dahinter sollte man auch nicht vergessen. Jetzt zurück zum Treppenhaus (46) und wieder in das Büro der Tanzschule (45) im dritten Stock. Mit dem Schraubenzieher lässt sich die klemmende Schublade des Schreibtischs öffnen. Siehe da: ein Seil! Mit diesem begeben wir uns zum Aufzug (50), dessen Türen einen Spalt weit geöffnet sind. Also packen wir den Wagenheber aus und schieben damit die beiden Schiebetüren auseinander. Danach können wir mit dem Seil eine Etage tiefer klettern.

Zielstrebig geht es zum Sanitärhändler. Die dort ausgestellten Waschbecken interessieren uns aber nicht. Wohl aber die Badewanne (51) im letzten Ausstellungsraum. Nachdem

wir ein bisschen an den Armaturen herumgespielt haben, füllt sich in einer Zwischensequenz die Wanne mit Blut und Heather landet wieder in der alternativen Welt.

Erst schnappen wir uns die Patronen vom Rollstuhl (52). Eine merkwürdige Person trifft man in einem seltsam normalen Büroraum (53). Nach dem Treffen mit Vincent holen wir das Oxydol aus dem Schrank (54), zusammen mit Gesundheitstrank und Erste-Hilfe-Kasten. Ihr lauft zum Aufzug (55) und fahrt damit in den fünften Stock. Der Besprechungsraum (56) hat einiges zu bieten. Schnappt euch erst die Munition vom Tisch und dann die Streichhölzer neben dem Aschenbecher.

Wieder in den Aufzug und die Taste zum ersten



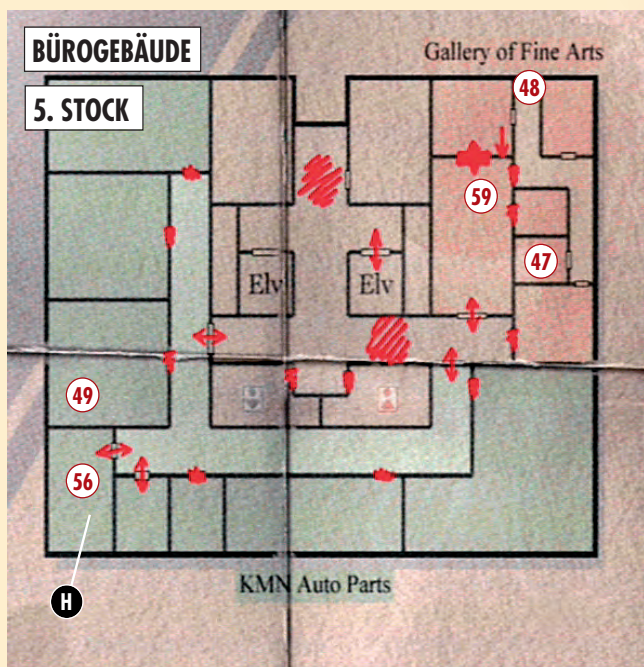
Das Katana ist eine der besten Allround-Waffen.



Hinter dem Bild wartet ein Durchgang auf euch.

Stock drücken. Der Ausgang wird durch ein Monster (57) versperrt, das euch zwar nicht angreift, aber das euch den weiteren Weg blockiert. Ein Stück vor der Kreatur liegen ein paar Papierblätter am Boden. Der erste Teil eines Märchens, den man sich gleich mal zu Gemüte führen sollte. Damit das Monster den Ausgang freigibt, müsst ihr den zweiten Teil des Märchens finden.

Lauft nun in das Café (58) und schnappt euch die Munition vom Tisch. Vorsicht, hier steht eines der dicken Monster im



Raum. Aus dem Kühlschrank am Ende der Theke muss Heather die Schweineleber mitnehmen. Nehmt wieder den Fahrstuhl und begeben euch zurück in den fünften Stock. Geht dort zielstrebig in die Galerie (59) zu dem großen Bild mit dem Eimer davor. Kombiniert dann Leber, Oxydol und Streichhölzer und wendet das Gemisch auf den Eimer an. Das Bild beginnt zu brennen und ein weiterer Durchgang wird frei. Heather kann jetzt die vierte Etage untersuchen.

Unter dem Bett (60) wartet ein „Kriecher“ auf euch. Also schnell Munition und Erste-Hilfe-Kasten einpacken und den Raum wieder verlassen. Dann gehts weiter zum nächsten Raum (61). Auf einem Tisch liegen Silbermünzen herum. Heather nimmt sie sich und wirft sie in den Getränkeautomaten, der sich im gleichen

Zimmer befindet. In der Dose befand sich ein Schlüssel, der die verschlossene Tür (62) in der ersten Etage öffnet. Also schnell mit dem Fahrstuhl wieder nach unten und in den Raum (63) mit den blutigen Bahren laufen. Dort liegt der zweite Teil des Buchs. Heather liest den „Zauberspruch“ laut vor und die Kreatur, die den Ausgang (57) versperrt hatte, verschwindet. Nichts wie raus hier.

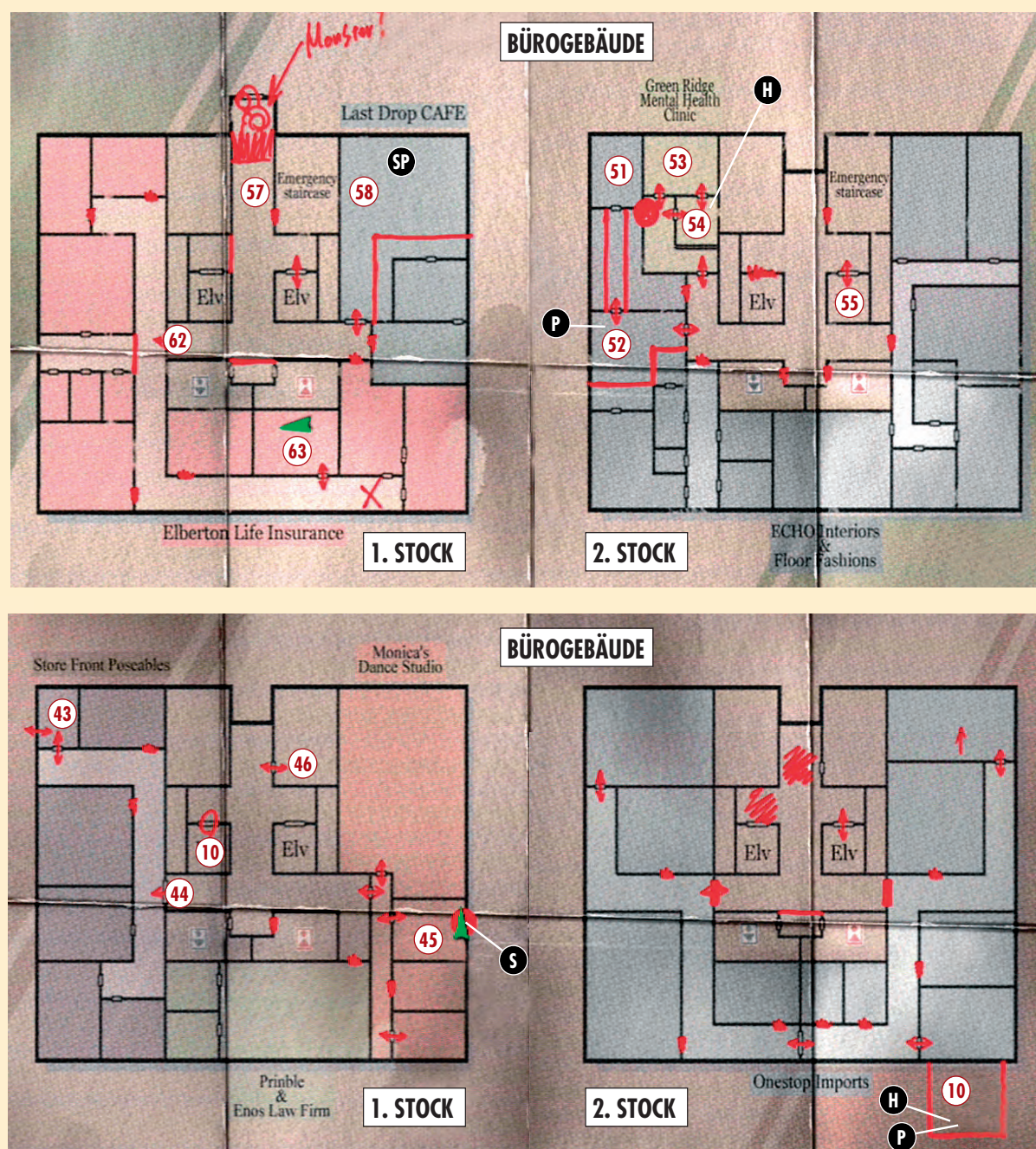
Apartment

Nachdem ihr das Bürogebäude verlassen habt, rennt ihr rechts den Gehsteig entlang, bis ihr links in eine Gasse laufen könnt. Dann immer dem Weg folgen. Heather kommt so zum Eingang ihres Wohnhauses. Im Inneren geht ihr den Flur entlang, bis Heather zu der

Fahrstuhlhalle kommt. Ihr Apartment ist gleich das erste links neben den Aufzügen. Ihr könnt auch einfach die Nummern an den Wohnungen checken. Sie wohnt in Apartment 102.

Nach einer längeren Zwischensequenz müsst ihr gegen Claudias Handlanger kämpfen. Ihr solltet vor allem darauf achten, den Messerfreak nicht direkt von vorne anzugreifen, da er eure Schüsse mit den Klingen abwehrt. Lasst ihn einfach ein bisschen durch die Dunkelheit wuseln und überrascht ihn von der Seite mit einer ordentlichen Salve aus der Schrotflinte. Geht das Monster nach einem Treffer zu Boden, solltet ihr sofort nachtreten.

In der nächsten Ausgabe geht es erst richtig zur Sache, denn dann fährt Heather zusammen mit Douglas ins gute alte Silent Hill. Also bleibt am Ball! ■



DEF JAM VENDETTA

Dem etwas anderen Wrestling-Spiel haben wir den Zahn gezogen! Wir verraten euch alle Moves und Tricks zu EAs Hip-Hop-Keilerei.

Grundlegende Bewegungen

Kämpfer bewegen: Linker Analog-Stick oder D-Pad

Schwacher Griff: Drückt X

Harter Griff: Haltet X

Bodengriff: Drückt X wenn der Gegner auf der Matte liegt

Schwacher Schlag: Drückt □

Mittlerer Schlag: Haltet □

Harter Schlag: Haltet X + □

Auf die Seile klettern: Haltet O + beliebige Richtung zu den Seilen

Von den Seilen springen: O wieder loslassen

Rennen: Drückt O + beliebige Richtung

Rennangriff: Während dem Rennen □ drücken

Ring verlassen/betreten: Drückt △ während ihr mit dem linken Analog-Stick Richtung Seile geht

Dem Gegner ausweichen: Drückt L1

Gegner pinnen: Drückt L1 während der Gegner auf der Matte liegt

Block: Drückt R1

Gegner vom Boden aufheben: Drückt R1 wenn der Gegner vor euch auf der Matte liegt

Sprüche klopfen: Drückt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung

In „Blazin' Mode“ gehen: Ist die Momentum-Anzeige gefüllt, bewegt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung.

Special Move: Drückt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung während ihr im Blazin'-Mode seid und den Gegner in einem Haltegriff habt

Pause: Drückt ▶

Tiefer gehende Bewegungen

While Grappling Gegner

Irish Whip: Drückt O + beliebige Richtung

Gegner umdrehen: Drückt L1

Griff abbrechen: Drückt R1

Schwacher Griff von vorne: Drückt X oder □ während der Gegner euch gegenübersteht (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln).

Harter Griff von vorne: Haltet X oder □ während der Gegner euch gegenübersteht (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln).

Schwacher Griff von hinten: Haltet X oder □ während euch der Gegner den Rücken zukehrt (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln).

Harter Griff von hinten: Drückt X oder □

während euch der Gegner den Rücken zukehrt (drückt in unterschiedliche Richtungen, um den Move abzuwandeln).

Gegner aus/in den Ring werfen: Drückt △ in der Nähe der Seile wenn ihr den Gegner gegriffen habt.

Irish Whip Moves

Schwacher Griff: Drückt ○ wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt.

Harter Griff: Haltet X wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt.

Schwacher Schlag: Drückt □ wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt.

Harter Schlag: Haltet □ wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt.

Gegner umnieten: Drückt L1 oder L1 + ○ wenn der Gegner von den Seilen zurückrennt.

Gegner liegt auf der Matte

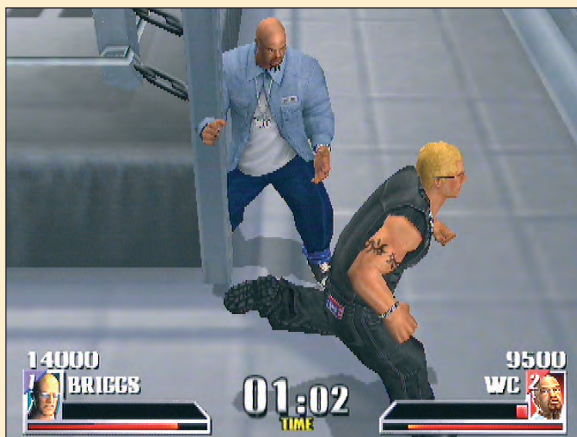
Gegner aufheben: Drückt R1

Auf den Gegner springen: Drückt □ aus vollem Lauf.

Gegner schlagen: Drückt □

Gegner pinnen: Drückt L1

Aufgabe Griffe: Drückt X in der Nähe der Arme, Beine oder des Kopfs.



○ Auch außerhalb des Rings geht es zur Sache.



○ Der Gegner sollte nicht bei Bewusstsein sein, wenn ihr auf ihn springt.

Verteidigungen

Griff ausweichen: Haltet **L1**

Griff kontern: Drückt **L1** während der Gegner einen Griff ansetzt.

Schlag blocken: Haltet **R1**

Schlag kontern: Drückt **R1** während der Gegner schlägt.

Direkter Griff Konter: Drückt mehrmals schnell **L1** + **R1** während der Gegner einen Griff ansetzt.

Direkter Irish Whip Konter: Drückt mehrmals schnell **L1** + **R1** während euch der Gegner in die Seile schleudert.

Tag Team Moves

Tag: Drückt Δ

Anderen Gegner anvisieren: Drückt **R2**

Team Griff: Haltet **X** sofort nachdem euer Kollege einen Griff ansetzt.

Angriffe von den Seilen: Haltet Δ um den Gegner während eines Griffs nach oben zu stemmen. Hält euer Kollege den Gegner per Griff, haltet **O** in der Nähe der Ringecke und ihr zeigt ein „High Flying Double Team“.

Niederstrecken: Haltet **O** während ihr den Gegner festhaltet und euer Kollege in der

Nähe ist.

Die restlichen Angriffe

Schwache Angriffe in der Ringecke: Drückt **X** in Richtung des Gegners.

Harte Angriffe in der Ringecke: Haltet **X** in Richtung des Gegners, wenn er mit dem Rücken an den Seilen sitzt.

Durch oder unter den Seilen hindurchspringen: Drückt **X** während ihr rennt und sich der Gegner außerhalb des Rings befindet.

Von den Seilen springen: Befindet sich der Gegner außerhalb des Rings, haltet den linken Analog-Stick in Richtung der Seile und drückt **X**.

Special Move von vorne: Steht euch der Gegner gegenüber und der Blazin'-Mode ist aktiv, bewegt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung.

Special Move von hinten: Dreht euch der Gegner den Rücken zu und der Blazin'-Mode ist aktiv, bewegt den rechten Analog-Stick in eine beliebige Richtung.

Swan Dive: Drückt **X** während ihr den linken Analog-Stick in Richtung des Gegners drückt und der Gegner sich angeschlagen in der



☉ Jeder Charakter hat zwei verschiedene Spezial-Angriffe auf Lager.

Nähe der Seile befindet.

Rope Tope: Drückt **X** während ihr euch im Ring befindet und auf den Gegner zurent.

Diving Tope: Drückt **X** und in Richtung des Gegners während ihr auf ihn zurent.

Schwacher Seil Griff: Drückt **X** und in Richtung der Seile während ihr euren Gegner mit einem schwachen Griff in der Nähe der Seile festhaltet.

Harter Seil Griff: Drückt **X** + in Richtung der Seile während ihr euren Gegner mit einem harten Griff in der Nähe der Seile festhaltet.

Cheats zum Freischalten der Kämpfer



Um die Kämpfer mit den folgenden Cheats freizuschalten, müsst ihr in den Charakterauswahl-Bildschirm eines beliebigen Battle-Modes. Zuvor solltet ihr jedoch ein User-Profil angelegt haben, sonst werden eure „Errungenschaften“ nicht abgespeichert.

Im Auswahlmenü haltet ihr schließlich alle vier Schultertasten (**L1** + **L2** + **R1** + **R2**) gemeinsam mit den angegebenen Symboltasten-Kombinationen gedrückt.

Arii: X, □, △, O, □
Carla: X, □, X, X, X
Chukklez: □, □, △, X, O
Cruz: O, △, X, X, O

D-Mob: □, □, △, □, □
Dan G: X, O, X, O, □
Deebo: O, O, X, X, △
Deja: O, □, O, O, X
DMX: O, X, O, △, □
Drake: X, △, △, O, □
Funkmaster Flex: O, △, O, O, □
Headache: △, △, △, □, O
House: △, X, △, O, X
Iceberg: □, △, O, □, O
Ludacris: O, O, O, □, △
Masa: X, O, △, □, □
Method Man: □, O, X, △, O
Moses: △, △, □, □, X
N.O.R.E.: O, □, △, X, O

Nyne: □, O, X, X, △
Omar: O, O, □, △, △
Opal: O, O, □, □, △
Peewee: X, X, □, △, □
Penny: X, X, X, △, □
Pockets: △, □, O, □, X
Razor: △, □, △, O, X
Redman: O, O, △, □, X
Ruffneck: X, □, X, △, O
Scarface: O, □, X, △, □
Sketch: △, △, O, □, X
Snowman: △, △, X, X, O
Steel: X, △, O, O, △
T'ai: O, O, □, X, O
Zaheer: △, △, □, X, X



PRIMAL

Teil 2

Gunter Hruby

In Primal tobt noch immer der Kampf zwischen Gut und Böse. Zusammen mit Jen und Scree machen wir uns auf, die restlichen drei Welten zu retten und für Ordnung im Nexus zu sorgen.



○ Den Schalter in der Vorpumpstation seht ihr hier eingezeichnet.



○ Jen muss diesen Schalter unter Wasser mehr als einmal betätigen.

Zusammen mit Jennifer und Scree haben wir vergangene Ausgabe die erste Welt Solum gerettet und König Herne die Augen geöffnet. Thronfolger Jared wurde erfolgreich ins Königsamt eingesetzt. Und Scree ist zusammen mit Jen in den Nexus zurückgekehrt. Allerdings sind noch drei weitere Welten vorm Untergang zu bewahren. Stürzen wir uns also direkt in neue Abenteuer.

Hinweis: Sämtliche Richtungsangaben im Lösungstext beziehen sich auf die ausgerichteten Spielfiguren. Um Jen im Wasser auszurichten, lasst ihr sie einfach ein paar Sekunden lang bewegungslos im Wasser treiben. Ihr werdet feststellen, dass die Umgebungsgrafik sich dann so dreht, dass der Grund unten ist.

2 Aquis - Tempel - Lagune

Bevor ihr die Welt Aquis vom Nexus aus betretet, solltet ihr Scree mit Fragen nerven (△-Taste). Ein



○ Typisch Frau! Andauernd nörgelt Jen an Scree herum. Im Nexus ausprobieren!

gewissen Stellen veralbert Jennifer den steinernen Gehilfen auf recht witzige Art und Weise.

Untersucht ihr den Nexus genauer, erscheint euch das Antlitz Arellas als Bildnis schwärmender Schmetterlinge. Sie versorgt euch mit weiteren Informationen. Folgt nach der Ansprache einfach Scree, er weist euch den weiteren Weg. Durch ein Rift-Tor gelangt ihr schnell in die Wasserwelt Aquis.

Am Strand übernimmt ihr die Steuerung von Scree und taucht in die Tiefen hinab. Nach dem Motto: „Sinken und Laufen“ marschierst ihr auf dem Grund auf das turmartige Gebäude zu. Untersucht ruhig alle Ecken und Winkel im Gelände, denn es liegen einige Kraftsteine herum.

Am Turm selbst kann Scree die Außenseite erklimmen. Hier sind Klettermöglichkeiten, an denen der Kleine an den Seiten hinaufgelangen kann. Im Inneren lauft ihr in den Strudel hinein, der euch nach draußen befördert. Betretet den Turm aufs Neue und haltet euch diesmal vom Wirkungskreis des Strudels fern. Klettert an den Seiten hinauf und benutzt hier das Drehrad. Lasst Scree fünf- bis sechsmal das Rad nach rechts drehen (linker Analog-Stick). Der Wasserstrudel wird nun umgekehrt und Scree kann sich von seiner Kraft nach oben tragen lassen.

Im oberen Bereich befinden sich zwei Leitern. Eine führt auf einen Balkon hinaus, die andere bringt euch auf einen Pfad, der zum Gefängnis der Königin Aino führt. Diese erklärt Scree das Schicksal ihres Reiches. Eine schreckliche Krankheit hat die Wasserwesen der Undine befallen. Um die Götter

der Tiefen, die Leviathane, zu besänftigen, hat König Adaros beschlossen, seine Gemahlin zu opfern. Jen und Scree scheinen die letzte Hoffnung für das Reich zu sein.

Gut, dass Königin Aino für Jens Atemproblem unter Wasser die Lösung hat. Übergebt ihr Geschenk, das Kleinod der Verwandlung, an Jen, die sich noch immer am Strand sonnt. Den Strand erreicht ihr, indem ihr die Felsen am nordöstlichen Abschnitt hinaufklettert.

Tip: Dank des Auftriebs unter Wasser kann Scree etwas höher springen, als ihr das aus der vorherigen Welt Solum gewöhnt seid.

Um den Überblick nicht zu verlieren, hilft übrigens der eine oder andere Blick auf die Spielkarte!

Aquis - Tempel - Ainos Rettung

Speichert, bevor ihr Jen Ainos Gabe aushändigt! Kaum kann Jen nämlich unter Wasser atmen, wird die Opferung der Königin in Gang gesetzt. Ihr Gefängnis wird kurzerhand über die Wasseroberfläche geschoben, und sie beginnt zu ersticken.

Ab diesem Moment läuft ein Zeitlimit – es ist also Eile geboten. Taucht mit Jen unter und schwimmt in den Abschnitt, der mit einem Rufstein ausgestattet ist. Gleich neben diesem Rufstein ist eine Wand. An dieser Felswand befindet sich eine Haube, die wie ein Fischkopf aussieht. Daneben liegt gelb leuchtend ein Kraftstein. Holt Scree nach und schnappt euch mit ihm zusammen den Stein. Positioniert dann den Rocky Boy neben der Haube und betätigt mehrmals die X-Taste. Nachdem Scree sein Bewusstsein auf die steinerne Hau-



○ Denkt daran, auch die Hebel für die Filterhauben zu aktivieren.

be übertragen hat, kann er sie öffnen. Marschier mit Jen in den nun geöffneten Tunnel und schaut euch hinten um. Betätigt dort den Schalter und Königin Aino wird zurück ins Wasser gelassen. Rettungsaktion erfolgreich abgeschlossen.

Tipp: Um unter Wasser die Schalter zu betätigen, muss Jen sehr nahe an diesen positioniert werden.

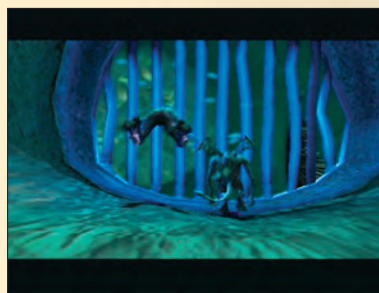
Übrigens: Auch wenn ihr sehr weit von Scree entfernt seid, könnt ihr ihn noch immer mit Hilfe der △-Taste befragen. In Aquis werden telepathische Kräfte eingesetzt.

Tipp für Schwimm-Manöver: Schwimmt ihr mit Jen schnell durch die Gegend, kann schon mal die Orientierung flöten gehen, da die Grafikengine das gesamte Areal um eure Achse herum dreht. Haltet einfach kurz inne und die Spielansicht dreht sich wieder in die richtige Position (oben ist oben und unten ist unten). Aber auch die **R3**-Taste wirkt wahre Wunder.

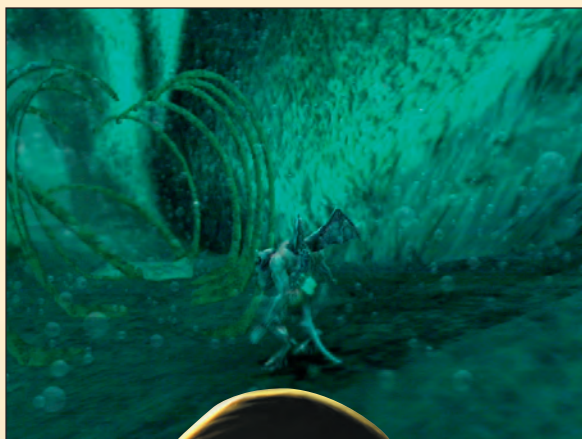
Aquis – Pumpstation Ausrichtung

Nach einer kurzen Unterhaltung müsst ihr der Königin einfach folgen. Sie führt euch an eine Unterwasserschleuse und bittet euch, die Pumpstationen wieder in Betrieb zu setzen. Mit ihnen kann man die ausgebrochene Seuche, hervorgerufen durch verschmutztes Wasser, eindämmen.

Schwimmt mit Jen den Gang zum Abschnitt „Bucht-Höhlen“ entlang und schaut euch am Punkt „Technikerraum“ (nordöstlich) um. Hier findet ihr einen Steuermechanismus, schwimmt von unten in den Raum hinein und betätigt diesen. Schwimmt dann zur Vorpumpstation, die auf der Karte als Rechteck



○ Merkt euch unbedingt die Stelle mit dem blauen Gitter. An ihr könnt ihr euch orientieren.



○ Zu starke Strömung? Scree stört sich nicht daran.

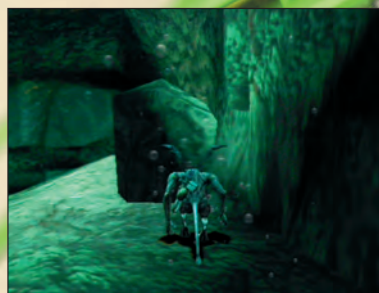
(südwestlich) zu erkennen ist.

Hier befindet sich eine Plattform. Sobald ihr mit Jen aus dem Wasser steigt, muss sie sofort in ihre normale Form oder in die der Fera-Gestalt umgewandelt werden, denn sie verliert sofort Lebensenergie, wenn sie nicht mehr im Wasser ist.

Auf der anderen Seite führen drei Leitern nach unten. Wechselt wieder in die Fischgestalt und taucht ins Wasser hinab. Am Grund findet ihr einen Schalter. Betätigt das Rad hier mehrmals mit dem linken Analog-Stick in beide Richtungen. Zwischendurch erhaltet ihr immer wieder kurze Statusmeldungen über die Ausrichtung der Zahnräder. Ihr müsst diesen Vorgang so lange wiederholen, bis Jen folgenden Satz sagt: „...jetzt muss ich nur noch den Hauptschalter...“. Sollte dieser Teilsatz nicht fallen, habt ihr noch nicht oft genug am Rad gedreht. Taucht zwischendurch immer wieder mal auf. Wollt ihr das Rad loslassen, drückt ihr die △-Taste.

Tipp: Den Tentakelarmen im Tunnel vor der Schaltstation solltet ihr aus dem Weg gehen. Schwimmt hier recht vorsichtig und vor allem langsam vorbei!

Denkt daran, Jen sofort (!!) nachdem sie aus dem Wasser steigt entweder in ihre normale Form, oder in die Fera-Gestalt zu verwandeln (○ oder ○ drücken). Bevor ihr wieder ins Wasser springt, muss die Undine-Form wieder her (○ erneut drücken) mit Hilfe der X-Taste springt sie dann sofort in die Fluten. Ansonsten kostet sie das Energie.



○ Hier der Stein, den Scree benutzen muss, um die Strömung zu verändern. Schon kann Jen folgen.

Aquis - Pumpstation - Teilstationen

Nun sind „nur“ noch die fünf Teilstationen zu aktivieren. Vorsicht beim Verlassen der Pumpstation! Hier warten neue Gegner auf Jen.

Schwimmt zuerst zu dem Abschnitt beim Technikerraum zurück, der von Tentakeln verseucht ist. Hier kann endlich das Tor geöffnet werden. Schwimmt ihr mit Jen ein wenig in den Gang hinein, bekommt sie frisches Wasser und ihre Lebensenergie erneuert sich. Schwimmt ihr ganz nach hinten durch, könnt ihr Scree wiedertreffen.

Tipp: Merkt euch die jeweils markanten Stellen im Areal – so verliert ihr nicht so leicht die Orientierung in den Gängen und Höhlen.

Aquis - Teilstation - Damm

Schwimmt den anderen Gang aus der Halle heraus und zum Strand hin. Betretet den Strand, verwandelt euch und sucht dort eine Höhle, die teilweise unter Wasser steht. Nehmt wieder die Gestalt eines Undine an und schwimmt bis zum Tor. Öffnet das Tor und schwimmt in die Halle mit der Damm-Teilstation. Sucht erst den Boden ab. Hier befindet sich ein Hebel. Legt diesen um und ein Ventil öffnet sich. Betätigt nun das Drehrad an der Hauptsäule und aktiviert damit die Teilstation-Damm.



○ Dieser Hebel dient dazu, den gefangenen Undine freizulassen. Also: einsammeln!

Tipp: An jeder Teilstation befindet sich auch ein Hebel, der die Hauben der Ventile öffnet. Ihr müsst diese Hebel bedienen!

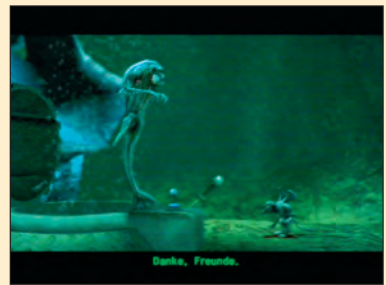
Aquis - Teilstation - Tempel

Zurück ins Wasser! Haltet euch südlich, bis ihr eine Höhle unterhalb zweier blauer Anlagen findet. Hier gehts zurück zum Tempel. Nach der Höhle haltet ihr euch gen Westen. Öffnet dort das große runde Tor. Schwimmt durch die Höhle. Benutzt erst wieder den Schalter am Boden, bevor ihr das Rad dreht. Die Teilstation-Tempel ist aktiviert.

Tipp: Scree kann dank seines Gewichts entgegen Unterwasserströmungen laufen. Somit kann er Gebiete erkunden, die Jen zunächst verschlossen sind.

Aquis - Teilstation - Skelett/ Teilstation - Nest

Im Abschnitt, durch den ihr die Pumpstation erreicht habt, liegt eine Höhle. Vor dieser liegt ein großes Gerippe. Jen kann hier nicht hineinschwimmen, da die Gegenströmung zu stark ist. Schnappt euch deswegen Scree, der mit seinem hohen Gewicht gegen die Strömung laufen kann. Auf der linken Seite in der Halle findet ihr einen runden Felsen, der kurzerhand vor das Loch mit dem ausströmenden Wasserstrudel gerollt wird. Die Strömung verschwindet und Jen kann passieren. Schwimmt in den nächsten Abschnitt und sucht an der westlichen Wand ein Gebäude. Hineinschwimmen könnt ihr nur durch den



○ Setzt den Hebel hinter der Skelett-Teilstation ein und der Techniker kann heraus.

unteren Bereich. Öffnet die Türe und benutzt den Tunnel hier. Holt Scree am Rufstein nach und schwimmt zum blau vergitterten Tor.

Nach einer kleinen unappetitlichen Sequenz mit König Adaro stemmen die beiden gemeinsam das blaue Gitter zur Seite. Links gehts weiter. Lauft mit Scree voraus und ihr findet in einem Seitenarm drei parallel verlaufende Gänge. Hier legt ihr den Schalter um (Ventil der Teilstation). Marschiert weiter, bis ihr an ein weiteres Tor gelangt, das Jen öffnen kann. In der Teilstation-Halle angekommen, stellen die beiden fest, dass sich in der Station selbst ein Undine namens Arturo befindet.

Das Aktivieren dieser Teilstation würde ihn töten. Schaut euch rings um die Anlage herum um. Hier befindet sich ein Obelisk. An seinem oberen Abschnitt benutzt Jen den Schalter, der eine Türe öffnet. Diese befindet sich im vorherigen Abschnitt beim blauen Gitter. Schwimmt mit Jen dort hin und holt Scree mit dem Rufstein nach. Scree kann hier hineinlaufen und hinten in der Halle die Rampe zum Kontrollraum herablassen (befindet sich rechts). Löst im Kontrollraum den Schalter aus. Dies aktiviert die Nest-Teilstation. Neben dem Schalter im Kontrollraum liegt ein Stab. Diesen bringt ihr mit Scree zurück zur Skelett-Teilstation. Lasst Jen ruhig beim herausgewuchteten blauen Gitter verweilen, Scree kann alleine weitergehen.

Hinter der Anlage der Skelett-Teilstation befinden sich ein Schalter und ein Haubendeckel. Stopft den Stab in die dafür vorgese-



○ Vorsicht! Ist die vierte Teilstation aktiviert, tauchen neue, herbe Gegner auf.





⦿ Während Adaro K.O. ist, helft ihr Scree, die Schalter zu betätigen.



⦿ Die Drehattacken sind sehr effektiv gegen irre Könige.

hene Vorrichtung neben der Haube und legt den Schalter um. Der Deckel öffnet sich und gibt den gefangenen Adaro frei. Bedient noch den Hauptschalter der Anlage am Obelisken und schaltet zu Jen zurück. Vier der fünf Teilstationen laufen jetzt.

Tipp: An der Skelett-Teilstation ist der Hebel für die Haube des Filters in den Nebenhöhlen zwischen einer Ansammlung grüner Eier zu finden. Es ist nicht die Haube, durch die der gefangene Undine befreit wird (Vorsicht Verwechslungsgefahr)!

Aquis - Teilstation - Brustkorb

Endlich ist der Weg durch das bisher verschlossene Tor frei, das genau gegenüber vom Durchgang mit dem herausgewucherten blauen Gitter liegt. Schwimmt mit Jen hinein und benutzt die nächste Türe. Ein Wasserwirbel reißt die Arme mit sich und angesaugte Felsbrocken versperren den Rückweg. Ignoriert den Eingang und schwimmt so lange, bis ihr ein Gewölbe erreicht. Schaltet die Karte zu, hier ist der südliche Abschnitt „offen“ (ohne Begrenzung) gekennzeichnet. Allerdings findet ihr eine Felswand vor. Der Trick ist, dass ihr nach oben an die Wasseroberfläche schwimmen müsst. Landet am Ufer und wechselt in die Feral-Form. Erledigt den überdimensionalen Krebs am Ufer und lauft den Pfad zwischen den Felsen entlang. Ihr gelangt an ein tiefes Loch, auf dessen Boden ein wenig Wasser zu sehen ist. Undine-Form aktivieren und den Analog-Stick nach oben (⦿) drücken. Jen springt in die Tiefe hinab und taucht ins Wasser ein.

Wechselt zu Scree und marschierst an die Stelle, die durch Felsbrocken versperrt wurde. Rechts gelangt ihr in einen Gang, der in eine Unterwasserhöhle mündet. Ein weiterer Gang führt an die Stelle, an der Jen gerade hinabgetaucht ist. Verlasst mit Jen das Wasser und sucht Scree in der Nebenhöhle auf. Ladet bei Bedarf Energie nach und klettert mit Jen auf den Plattformen und auf den Vorsprüngen ganz nach oben. Scree findet an den Wänden eine geriffelte Stelle, an der er nach oben gelangt.

Legt hier oben den Schalter um. Lauft durch das Tor hindurch und den Gang entlang. Wer zu faul ist, sich hier mit den Riesenkrebsen auseinander zu setzen, manövriert um die unangenehmen Zeitgenossen herum.

Wechselt zu Scree und klettert vor der gewellten Stelle der in der Mitte positionierten Statue aus die Wand hinunter. Übertragst seine Seele in die Steinstatue hier unten. Bewegt den linken Analog-Stick so lange im Uhrzeigersinn, bis sich das Tor komplett geöffnet hat und sich ein gewaltiger Wasserstrahl ergießt. Nachdem der Wasserstand unten im Becken etwas höher ist, könnt ihr mit Jen in Undine-Form vom Felsrand aus hinunterspringen. Klettert unten aus dem Wasser heraus. Lauft die Höhle entlang und taucht hier in den nächsten Tümpel ein. Vorsicht, hier stürmen sofort Gegner auf euch zu. Versucht, den grünen Giftattacken des Schalentierchens aus dem Weg zu gehen während ihr kämpft. Habt ihr das Trio erledigt, wird die fünfte Teilstation am unübersehbaren Rad in Betrieb genommen. Aktiviert danach noch den Schalter, der sich hinter der Teilstation befindet, damit sich die Haube öffnet. Schwimmt von hier aus nach oben. Hier findet Jen einen runden Durchgang, der in einen Tunnel führt.

Tipp: Denkt dran, ihr könnt mit Screes Hilfe auch Energieleiten von Formen Jens füllen, die sie momentan nicht nutzt. Ausschlaggebend ist nur die Richtung des Steuerkreuzes, um der jeweiligen Form Energie zuzuführen.

Aquis - Reinigungsturm - Adaro

Nach Lust und Laune dürft ihr euch in der folgenden Höhle mit den Undine-Wachen anlegen, oder einfach schnell an ihnen vorbeischwimmen. Nach einigen Metern gelangt ihr an eine Gabelung. Nehmt erst den linken Gang und taucht auf. Holt Scree am Rufstein nach und frischt eure Energievorräte auf. Schwimmt zurück zur Gabelung und nehmt jetzt den Weg hinein in den Reinigungsturm. Scree kann hier wieder seine Kletterkünste unter Beweis stellen und euch nachfolgen.

Es folgt eine Sequenz und der dem Wahnsinn verfallene König der Undine, Adaro, greift euch an. Im Kampf müsst ihr dem König so lange auf die Schuppen klopfen, bis dieser benommen zu taumeln beginnt. Während dieser Phase müsst ihr Scree suchen, der sich an einem der Ventilschalter befindet. Zusammen habt ihr nun die Möglichkeit (X und Analog-Stick betätigen), eines der Ventile zu öffnen, bis Adaro wieder auf der Matte steht.

Achtet immer darauf, in welche Richtung Scree rennt. Am besten folgt ihr ihm gleich

dorthin und erwartet Adaros neue Attacke schon in der Nähe Screes. Schlagt den König wieder K.O. und helft Scree aufs Neue. Seid ihr immer in der Nähe Screes, lauft ihr erst gar nicht Gefahr, zu viel Zeit mit der Suche nach ihm zu verbringen – die kann Adaro nämlich als Erholungsphasen nutzen. Mit ein wenig Glück schafft ihr es sogar, einen zweiten Schalter mit Scree zu bedienen, bevor ihr wieder Königsdresche bezieht.

Wiederholt dieses Spielchen so lange, bis Scree der Meinung ist, dass genügend Ventile betätigt worden sind.

Nun habt ihr die Gelegenheit, Adaro vollends ins Jenseits zu schicken. Ist er besiegt, und sinken seine leblosen Gräten zu Boden, findet Scree darin den Undine-Schlüssel.

Tipp: Der Kampf gegen Adaro artet in ein Geduldsspiel aus. Werft nicht gleich die Flinte ins Korn und attackiert möglichst von der Seite mit wilden Drehangriffen. Versucht gar nicht erst, eure finale Attacke anzusetzen, das kostet zu viel Zeit, in der ihr ungedeckt seid. Haltet euch vor allen Dingen von der schwarzen Tinte fern, die er euch entgeschleudert!

Aquis - Wasser klar

Mit Hilfe der Leitern im Reinigungsturm klettert ihr nach oben. Zieht Scree am Rufstein nach. Sobald beide einen kleinen Sprung gewagt haben, gelangt ihr mit Screes Kletterfertigkeiten weiter. Ganz oben auf dem Turm befindet sich die Schaltanlage für die Reinigungseinrichtung. Lasst Scree den Undine-Schlüssel einsetzen und die Anlage beginnt mit ihrer Arbeit und reinigt das Wasser. Nach einigen abschließenden Worten der Königin kehrt ihr automatisch in den Nexus zurück. ➤➤➤



⦿ Scree muss den Undine-Schlüssel in diese Vorrichtung oben auf dem Turm stecken.



○ Hier seht ihr die Position, an der Scree das Seil einsetzt und Jen hinunterlassen kann.

3 Wieder im Nexus angekommen, erscheint euch erneut Arella, die einiges zu erzählen hat. Hier erfahrt ihr mehr über das Schicksal Screes. Danach folgt ihr eurem Rocky Boy einfach in die dritte Welt – Aetha, gezeichnet von schlechtem Wetter und heimgesucht von üblen Wraiths.

Aetha – Ankunft – Dorf

Untersucht den Raum unten im Hof und schnappt euch danach Scree. Lauft mit ihm an der Wand um den Torbogen beim Holztor herum. Öffnet dieses Tor von der anderen Seite mit Hilfe des Schalters für Jen. Damit die beiden gemeinsam von dort aus nach unten gelangen können, muss Scree nun ein Seil hinablassen. Zwar besitzt er noch immer eines (wir erinnern uns an den Turm in Solum), aber das Spiel zeigt sich bei dieser Aktion etwas störrisch. Lauft mit Scree an der Steinkante nahe des Schalters entlang und betätigt immerzu die X-Taste. Irgendwann lässt der Kleine endlich das Seil herunter und versteinert. Klettert mit Jen am Seil hinunter. Scree nimmt den direkten Weg und krabbelt an der Wand hinab. Lauft den Holzsteg entlang und öffnet gemeinsam das nächste Tor. Die Löcher auf dem nächsten Holzsteg überspringt Jen in ihrer Fera-Gestalt.

Vorsicht! Ab jetzt folgen ohne Vorwarnung Attacken von Monstern. Um den auftauchenden Gegnern schnell den Garaus zu machen, solltet ihr einfach versuchen, diese mit Drehattacken über den Rand der Felsklänge zu stoßen. Das beschleunigt die Kämpfe ungemein. Allerdings kann Scree von den Besiegten in diesem Fall keine Energie absaugen.

Im Dorf betretet ihr das Gebäude, das über eine kurze Treppe erreichbar ist (linke Seite). Lauft darin nach oben, bis ihr in eine Halle gelangt, die zwei Türen aufweist. Eine der beiden lässt sich öffnen und gibt den Weg zum Abschnitt „unterer Dorfteil“ frei.

Tipp: Im Dorf greifen manchmal gleich drei Gegner auf einmal an und setzen Jen stark zu. Kämpft zunächst in Jens normaler Menschengestalt! Der Vorteil: Sinkt die Lebensenergie in dieser Form rapide ab, könnt ihr in die Fera-Gestalt wechseln und die Lebensenergie hier zusätzlich nutzen.

Aetha – unterer/oberer Dorfteil

Untersucht den Platz mit dem Brunnen und benutzt danach die Treppe neben dem Torbogen, durch den ihr hierher gelangt seid. Marschiert weiter, bis ihr den Abschnitt „oberer Dorfteil“ erreicht. Hier befindet sich ein Plan-



○ Versucht, die Gegner über die Felsklänge zu treiben. Dann gehts schneller.

ger und es folgt eine kurze Zwischensequenz mit Graf Raum und Gräfin Empusa. Folgt danach dem flüchtenden Bauern. Haltet bei der Verfolgungsjagd zum Abschnitt „Herrenhaus“ die Augen offen. Nach einem Torbogen findet ihr einen Holzsteg, dessen Zugang mit Fässern versperrt ist. Hier zerschlagt ihr einfach die Blockade und untersucht das Ende des Weges, bevor ihr ins Herrenhaus hineinmarschiert.

Tipp: Wer keine Lust hat, sich andauernd mit den aggressiven Tierchen hier herumzuschlagen, der rennt einfach an den nervigen Gestalten vorbei und spart seine Lebensenergie auf.

Aetha – Dorf – Herrenhaus – Weinkeller

Am Ende der Verfolgung gelangt ihr in einen Weinkeller. Untersucht die Hähne der großen Weinfässer. Einer davon entriegelt eine versteckte Falltür und ihr findet die verängstigten Dorfbewohner. Nach einer kurzen Unterhaltung machen sich unsere beiden Helden auf, die Seele und die Gebeine eines hilfsbereiten Grafen zu finden.

Tipp: Keine Angst, der Verfolgte „wartet“ immer so lange, bis ihr wieder hinter ihm seid. Ihr habt genug Zeit, alle Kisten, Fässer und Leitern, die ihr auf eurem Weg findet, zu untersuchen bzw. zu zerschlagen.

Aetha – Bestattungsauftrag

Nach der Unterhaltung ist hinten im Weinkeller ein Durchgang geöffnet. Marschiert einfach den Weg entlang, bis ihr an eine zerfallene Brücke kommt. Die Lücken kann Jen in Fera-Gestalt überwinden. Rechts gehts die Stufen hinauf, bis euch eine unheimliche Erscheinung eine Nachricht auf den Lehmbo-den schreibt. Geht danach weiter durch den Torbogen, der direkt im Friedhof mündet. Auf dem Friedhof begegnet ihr auf dem oberen Feld einem Geist, der euch eine weitere Nachricht sendet.

Eure Aufgabe: Sorgt für seine Totenruhe! Zuerst benötigt ihr seine sterblichen Überreste. Diese baumeln von Balken in der Halle, die einige Stufen oberhalb liegt. Wechselt in Jens Fera-Form und lauft durch die Halle hindurch (hier stehen einige Särge herum). Positioniert euch auf der anderen Seite im Freien so, dass Jen ein Stück rechts vom Ausgang steht und genau auf die Holzwand des Gebäudes blickt. Hier kann sie hinaufspringen. Balanciert auf den Balken hinaus und lasst die Knochensammlung „vorsichtig“ herab (der Balken wird auf der Karte übrigens als „Galgen“ bezeichnet). Scree bettet das Zeug dann im bereits ausgehobenen Grab zur letzten Ruhe.

Weiterhin braucht ihr geweihtes Wasser und das Schwert des Verstorbenen, um die Zeremonie abschließen zu können. Marschiert zurück in den Weinkeller zu „Rüben-nase“ (wie Jen ihn betitelt). Dieser weicht nun für euch das Wasser im Brunnen im unteren Dorfteil. Folgt ihm einfach nach und füllt seine Flasche unten im Schacht auf. Danach gehts zurück in den oberen Dorfteil. Hier erwartet Rüben-nase nun schicksals ergeben seine Opferung. Eine Wache taucht auf und Jen hat die Chance, sich das Schwert des Verstorbenen zu erstreiten. Bleibt bei dieser Auseinandersetzung immer in Bewegung und setzt sofort gnadenlos nach, sonst erholt sich die Wache wieder. Sobald ihr im Besitz der edlen Klinge seid, wird die Beerdigung automatisch abgeschlossen und Jen erhält ihre dritte Fähigkeit: die Wraith-Gestalt.



○ Wer will, kann an vielen Stellen einfach durchrennen und seine wertvolle Lebensenergie aufsparen.



○ Legt die aufgefangenen Gebeine einfach in das frisch ausgehobene Grab.

Tipp: Die Stelle, an der Jen hinaufspringen muss um die Knochen abzunehmen, ist schwer zu finden. Sucht mit Scree den hinteren Bereich der Halle (die mit den Särgen) ab. Er sagt an der gesuchten Stelle folgenden Satz: „Hier kann ich nicht hinaufspringen“.

Aetha - Geflutete Verliese

Hinter der Halle findet ihr einen Pfad. Dieser führt durch die Felsen zum Eingang des Schlosses. Marschiert so lange, bis ihr an einen Torbogen gelangt und nehmt die Wraith-Form an. Bewegt zusammen mit Scree den Hebel und nutzt bei gehaltener O-Taste eure neue Fähigkeit, um schnell genug durch das Tor zu gelangen.

Setzt euren Weg fort und ihr müsst mit Hilfe der Undine-Form zwei Hallen unter Wasser durchschwimmen. Ihr befindet euch nun im Bereich „Geflutete Verliese“. Sobald ihr aus der Brüche heraus seid, findet ihr im Nebenraum einen Rufstein. Ein Stück weiter gehts wieder ins Wasser hinunter. Schwimmt durch die zerbrochenen Gitter, und dort in das Loch am Boden. Ihr müsst euch jetzt nach Norden wenden, bis ihr eine Zelle findet, durch deren Stäbe hindurch ein Lichtstrahl scheint. Hier gehts weiter und ihr könnt kurz darauf auftauchen und das Wasser verlassen. Im Nebenraum zwingt sich Jen am Rand der Gitter hindurch. Bedient den Schalter weiter vorne und öffnet damit ein Tor. Nun kann Scree nachfolgen. Lauft mit ihm durchs geöffnete Tor und ein Stückchen weiter kann er neben Jen aus dem Wasser steigen.

Aetha - Verliese - Käfig-Raum

Schaut euch ein wenig um und ihr findet eine Halle. Hier hängen an Ketten einige Käfige. Lauft mit Scree an der südwestlich gelegenen

Wand hinauf und schaut euch um. Hier befindet sich eine Plattform, über die ihr auf einen Vorbau gelangt. Dort findet ihr acht Schalter, die die Käfige in der Halle bewegen. Folgt genau unserer Anleitung, um Jen zum Ausgang zu manövrieren. Wir nummerieren die Hebel von links nach rechts durch. Der defekte Hebel hat übrigens die Nummer 6. Folgt genau dieser Bedienungsanleitung.

Damit Scree einen Hebel packt, stellt ihr ihn davor und drückt die X-Taste. Die Taste △ sorgt dafür, dass Rocky Boy wieder loslässt. Die Zahlen 1 bis 8 bezeichnen die Hebel

V = Vorwärts (linker Analog-Stick ○)

Z = Zurück (linker Analog-Stick ○)

L = Links (linker Analog-Stick ○)

R = Rechts (linker Analog-Stick ○)

Raufklettern = Schaltet mit der -Taste zu Jen um und klettert auf den nun erreichbaren nächsten Käfig hinauf!

Runterklettern = Schaltet mit der -Taste zu Jen um und klettert auf den nun erreichbaren nächsten Käfig hinunter!

Hinüberspringen = Schaltet mit der -Taste zu Jen um und springt auf den Käfig hinüber, der sich jetzt auf gleicher Höhe befindet!

Zuerst lauft ihr mit Jen in die Halle und klettert auf den kaputten Käfig, der im Wasser liegt.

1 – V, L, L

Raufklettern: 1 – Z, R, R

2 – Z, Z

Raufklettern: 2 – Z, Z

3 – V, R, R

Runterklettern: 3 – L

4 – Z, Z, R

Hinüberspringen: 5 – Z, Z

Raufklettern: 5 – V

Hinüberspringen: 7 – Z, Z, R

Runterklettern: 7 – V

Hochklettern: 8 – V

Jetzt müsst ihr mit Jen nur noch auf die Plattform an der Wand gehen. Schnappt Scree und klettert den Weg zurück ins Wasser und erklimmt die Wand mit der Plattform, auf der Jen bereits wartet. Schaut euch genau um und marschiert durch den Torbogen hinten an der Wand in den nächsten Gang hinein. Scree kann ihn durch Mauerklettern erreichen.

Aetha - Folterkammer

Marschiert die Gänge entlang und ihr kommt nach einiger Zeit an eine Halle. Benutzt hier den Hebel und Jens Wraith-Fähigkeit, um

durch das Eisengitter zu gelangen. Einige Schritte weiter gelangt ihr in die Folterkammer. Nach einer kurzen Zwischensequenz mit recht interessanten (abgeschlagenen!) Köpfen gilt es, einige herbeigerufene Wachen zu killen. Benutzt einfach eure Wraith-Fähigkeit (O-Taste), um ihnen schnell auszuweichen. Eine der vier Wachen lässt übrigens einen Schlüssel fallen, den ihr nur dann findet, wenn ihr die Überreste nach dem Kampf ausgiebig mit der X-Taste untersucht. Marschiert durch die nächste Türe und erklimmt hier die Treppe. Im nächsten Abschnitt gesellt sich ein untoter Gehilfe zu euch. Er unterstützt euch bei euren Auseinandersetzungen mit dem nervigen Wachpersonal.

Tipp: Untersucht jede Wache, nachdem ihr sie erledigt habt, um keinen Schlüssel zu übersehen. Konzentriert euch bei euren Kämpfen immer erst auf die Wache, die auch euer untoter Gefolgsmann attackiert.

Aetha - Geflutete Verliese - Zellen

Der weitere Weg ist geradlinig. Untersucht jede Türe, killt Wachen und untersucht deren Überreste. Nachdem ihr im Zellen-Abschnitt mit den Steinstreben einen Stock höher gelangt seid, findet ihr eine verschlossene Türe. Praktischerweise steht davor eine Steinstatue, die Scree übernehmen kann. Mit Schmackes wird diese Statue kurzerhand umgestürzt und schlägt ein breites Loch in den Türbereich. Drinnen erwarten euch weitere Wachen. Sind diese erledigt, verabschiedet sich euer Gefolgsmann von euch.

Tipp: Untersucht jeden Winkel im Zellenbereich, um kein Goodie oder Extra zu übersehen. Viele Fässer und Truhen sind in dunklen Ecken versteckt.

Aetha - Landhaus/Herrenhaus - Jen verschleppt

Eine Treppe nach der anderen steigen die beiden nach oben. Allerdings läuft Jen in eine Falle und wird verschleppt. Untersucht mit Scree das Herrenhaus und schaut euch im Westflügel um. Von dort aus gehts in die Bibliothek, in der ihr an einer Wand eine Statue findet, die Graf Raum wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Schiebt diese nach hinten. Hierdurch öffnet ihr eine versteckte Klappe unten an der Treppe. Ihr gelangt in



○ Folgt diesem auffälligen Lichtstrahl in die Zelle hinein.



○ Die Hebel sind von links nach rechts durchnummeriert.



○ Wechselt zwischen den Kämpfen eure Form. Somit profitiert ihr von mehreren Energieleisten.

einen Gang, der zur Waffenkammer führt. Lauft an ihrem Ende die Stufen hinauf und schaut durch die linke Türe in den Ballsaal hinein. Nach einer kurzen Sequenz gehts durch die einzige weitere Türe hindurch. Im nächsten Raum fürchtet Scree unten die Wachmannschaft und geht nach draußen. Hier findet ihr rechts in einer Ecke ein Rinnsal. Klettert dort die Wand hinauf und nehmt die Leiter. Ihr gelangt in einen Turm. Weitere Treppen führen ins Labor, wo Scree Jen endlich wiederfindet und befreien kann. Untersucht das Labor und nehmt die Treppe zurück in den Ballsaal. Marschiert dann auf den Balkon des Haupthofs und von dort aus links in den Durchgang. Hinten unten können die beiden nun die Türe gemeinsam öffnen. Marschiert durch den Festsaal und hinten die Treppen nach oben, um in Raums und Empusas Schlafzimmer zu gelangen.

Aetha - Der Ball - Raums Schlüssel

Neben dem Schlafzimmer findet ihr einen Umkleieraum. In diesem schlüpft Jen in ein Ballkleid. Marschiert in den Ballsaal, um Raum den Schlüssel zu stehlen. Kehrt danach in den Umkleieraum zurück und ihr gelangt automatisch zurück ins Labor. Hier erhält Jen endlich ihre Armreifen zurück. Macht euch dann erneut auf den Weg zurück in den Ballsaal. Hier unten trefft ihr auf drei Wachen. Erledigt alle und untersucht ihre Überreste. Eine der drei hat einen Schlüssel, den sackt ihr ein.

Aetha - Blutmaschine suchen - Elisabeth

Sucht die Bibliothek auf. Neutralisiert die Wachen dort und marschiert in Elisabeths Zimmer. Unterhaltet euch mit der Kleinen und

erlebt ihren recht eigentümlichen Humor, der so manchem Splatter-Fan einen Schauer über den Rücken jagen wird. Hat das elende Balg endlich den Schlüssel rausgerückt, müsst ihr in den Ostflügel der Anlage. Am besten nutzt ihr das Rift-Tor, das sich im Westflügel beim Eingang befindet. Das geht am schnellsten.

Tipp: Ihr erledigt die Wachen in den zuvor erwähnten beiden Textabschnitten. Die anderen könnt ihr einfach links liegen lassen und an ihnen vorbeirennen, um Lebensenergie einzusparen.

Aetha - Dunkles Labyrinth

Auf gehts ins Labyrinth. Es sieht schwerer aus, als es ist. Betretet mit Jen die Anlage und übernehmt mit Scree die Totenschädel-Statue, die auf dem Bogen des Zugangstores angebracht ist. Mit dem Schädel habt ihr einen prima Ausblick und könnt euch besser orientieren. Zusätzlich könnt ihr als Jen immer ein wenig den Schädel über den Rändern der Anlage sehen und euch somit zusätzlich orientieren. Eure Aufgabe: Lauft erst in die eine Ecke des Labyrinths. Hier ist eine Lampe, die mit einem Hebel deaktiviert wird. Danach wird dieses Spielchen in der anderen Ecke der Anlage wiederholt und schon ist der Durchgang frei. Benutzt den Rufstein um Scree nachzuholen.

Aetha - Blutmaschine - Showdown

Durch die Gänge gelangt ihr in den dunklen Keller, in dem Graf Raum seine Blutmaschine beherbergt. Hier trefft ihr einen alten Bekannten wieder. Nach einer Zwischensequenz, in der Jen gerade noch mit heiler Haut davonkommt (wir wollen nicht zu viel vorwegnehmen), verlasst ihr den Keller wieder. Beim erneuten Betreten des Herrenhauses ruft euch ein freundlich gesonnener Schädel zu, dass sich die Grafschaften gerade im Ballsaal befinden. Dort liegt euer letztes Ziel in Aetha.

Beim Betreten des Saals trefft ihr das elende Paar an. Zuerst ist die Gräfin dran, mit der

Jen ein sehr leichtes Spiel hat. Ein paar Attacken reichen aus, um sie das Zeitliche segnen zu lassen. Den nervigen Energieattacken Raums weicht ihr ganz einfach mit eurer Wraith-Fähigkeit aus. Nach der Dame kommt der Herr an die Reihe. Anstatt dass er in sicherer Entfernung schwebt und mit Energieblitzen schleudert, treibt ihn sein Rachedurst immer wieder auf den Boden des Saals zurück. Der richtige Moment, ihn mit reichlich Prügeln einzudecken. Wiederholt den Vorgang so lange, bis auch dieses Problem gelöst ist, denn schon ruft der Nexus auf Neue.

Tipp: Auch wenns so aussieht. Es bringt nichts, sich hinter den gewaltigen Marmorsäulen zu verstecken. Die Energieblitze Raums erreichen euch trotzdem. Rennt einfach ununterbrochen im Kreis herum und ihr habt gute Chancen.



○ Elisabeth hat ihren ganz eigenen Humor.



○ „Und tschüss!“ Jen hat für Graf Raum noch einen kessen Spruch parat.

4 Im Nexus herrscht inzwischen Chaos. Haltet euch nicht lange auf und macht euch sofort auf den Weg in die vierte Welt Volca.

Volca - Ankunft

Mit Screes Seil gelangt ihr recht einfach in den Schlund des schlafenden Vulkans hinab. Unten an der Türe entzündet Scree mit einer Fackel die beiden Schalen am Torbogen und schon könnt ihr weiterlaufen. Drinnen erwartet euch ein „Bewohner“ Volcas, der euch gleich mal das Geschenk der Djinn-Form „überreicht“. Benutzt die nächste Türe (entzündet die Schalen), lauft den Gang entlang und hinüber zum Abschnitt „Sud/Sut“. Haltet euch in südwestlicher Richtung und benutzt den Gang. Ihr gelangt in eine Halle, in der ihr eine zweiteilige Brücke aktivieren müsst.

Tipp: Ihr findet in Volca auch immer wieder herumliegendes Lava-Gestein, das ihr zertreten könnt. Manchmal findet ihr hier Goodies.

Volca - Brücke

Schaut rechts hinten an der Wand nach. Hier führt ein Pfad in den Felsen hinein. An seinem Ende taucht ihr ins Becken. Ihr trefft unter Wasser auf verschlossene Gitter. Die Schalter dazu findet ihr, indem ihr die Decken absucht. Hier kann Jen auftauchen und Schalter bedienen. Habt ihr einmal alles abgeklappert, holt ihr Scree nach und führt ihn in die größere, unter Wasser gelegene Halle hinein. Hier erklimmt ihr mit ihm die Wände und untersucht die Bögen. Hinter einem findet er ein Fallgitter. Übernehmt Jen und taucht erneut in das erste Becken ein. Haltet euch südwestlich und taucht auf. Der dort vorgefundene Schalter öffnet Scree den Durchgang. Steuert Scree die Wand hinauf und übernehmt dort die Statue. Diese legt einen Schalter um, der den ersten Teil der Brücke aktiviert.

Zurück zu Jen. Holt Scree an einem Rufstein nach und sucht erst mal eine Fackel. Klettert mit ihm nun am Eingang der Halle die Wand hinauf und hinüber zum Felsvorsprung,

den ihr bestimmt schon gesehen habt. Mit dem Seil könnt ihr Jen nachholen. Entzündet die Schalen und betretet den Gang. Marschier nach Süden und den langen, gewundenen Gang hinunter.

Nun macht ihr zum ersten Mal Bekanntschaft mit einer der Lavatüren. Beobachtet diese ganz genau. Es gibt immer einen kurzen Moment, in dem keine Lava fließt. Wechseln in die Wraith-Form und haltet die O-Taste kurz bevor die Lava-Unterbrechung zu sehen ist. Mit ein wenig Timing klappt es. Hinter diesen Türen findet ihr immer Schalter, die den Lavafluss unterbrechen. So kann Scree euch folgen. Lauft weiter und übernehmt auch hier die Statue mit Scree. Aktiviert den zweiten Teil der Brücke und marschier ganz zurück zum Felsvorsprung. In der Halle angekommen, könnt ihr die Brücke benutzen.

Tipp: Schaltet immer zur Spielkarte, um hier nicht den Überblick zu verlieren.

Volca - Jen unter Feindkontrolle

Nach einiger Zeit gelangt ihr an eine weitere Lavatüre. Danach dürft ihr eure Kampfkünste in dem runden Saal beweisen und alle Gegner neutralisieren. Erneut tritt der Bewohner Volcas auf den Plan und trennt Jen von Scree. Der arme Rocky Boy wird kurzerhand in eine Grube geworfen.

Schnappt alle Steine, die in den Ecken schon auf euch warten und übernehmt die Statue am Tor. Öffnet das steinerne Maul und die Türe wird aktiviert.

Im nächsten Raum wird der überdimensionale Steinkrug zuerst auf dem nördlichen Schalter platziert. Erklimmt die nördliche Wand und holt hier oben eine Fackel. Setzt nun den Steinkrug auf den südlichen Schalter. Oben wird eine kleine Türe aktiviert (Schalen vor der Türe entzünden). Hinter der kleinen Türe findet ihr einen Schalter, der unten die Feuerschalen mit Öl füllt. Entzündet diese Schalen und die große Türe öffnet sich.

In der nächsten Halle müsst ihr über die südwestliche Wand die Statue am Ende erreichen. Beseelt sie und stoppt den feurigen Aus-

fluss. Jetzt könnt ihr in die Grube dahinter klettern. Ihr gelangt in eine noch größere Halle. Erklimmt hier die südliche Wand und klettert zwischen den beiden Röhren hinauf. Im Uhrzeigersinn geht es von dort aus weiter (auf der Karte ist das nordwestlich, dann östlich). An der Ostseite findet ihr eine Plattform mit einem rechteckigen Deckel. Mit dem wenige Meter entfernten Schalter öffnet ihr diesen. Klettert durch die geöffnete Klappe runter, bis ihr auf einen mit etwas Wasser gefüllten Kanal trefft. Stoßt am Ende des Ganges einfach das Gitter aus der Verankerung, nehmt die Stufen nach oben, und ihr seid endlich in „Malikels-Tempel“ bei der ortsansässigen Königin angelangt.

Diese überreicht Scree ein Geschenk, das ihr nun zu Jen bringen müsst. Benutzt die Passage, die zwischen den Felshängen hindurchführt. Haltet euch in südlicher Richtung und lauft nach Westen durch den Lava-Tempel. Hier trefft ihr auf Jen, die noch immer unter feindlichem Einfluss steht. Es kommt zum Kampf. Beseelt mit Scree die Statue, die im Raum steht, ansonsten habt ihr keine Chance. Beobachtet das Angriffsmuster der Besessenen und weicht ihr rechtzeitig aus. Habt ihr sie so ins Leere laufen lassen, könnt ihr sie von der Seite schlagen. Wiederholt das, bis sie ohnmächtig ist. Scree verpasst ihr dann automatisch das Geschenk von Königin Malike.

Tipp: Im folgenden Abschnitt könntet ihr schnell die Orientierung verlieren. Haltet euch deswegen exakt an unsere Wegbeschreibung.

Volca - Der lange Weg

Wieder vereint gehts zurück zur Königin, die Jen mit einem unmissverständlichen Auftrag betraut. Benutzt den nun offenen südlichen Abschnitt. Das nächste Hindernis wird ganz einfach gelöst. Beseelt die Statue mit Scree und schließt das Maul. Achtung: Es kann sein, dass Jen nicht durch die kleine Öffnung bei der Statue folgt, bevor nicht alle Gegner



○ Per O-Taste schaltet ihr die Waffen in der neuen Gestalt um und setzt euren Gegnern schwer zu.



○ Entzündet die Schalen vor den Türen. Haltet deswegen immer eine Fackel bereit.



○ Die Lavatüren sind mit Timing kein Problem.



Steinkelche eignen sich prima, um herabfallende Tore zu blockieren. Jen kann hier durchkriechen.



Erst müssen die vier verankerten Seile abgefackelt werden, bevor die Statue dran ist.

erledigt sind. Entweder plättet ihr hier alles, oder ihr lauft mit Jen ans andere Ende der Halle und wartet, bis die Wachen euch folgen. Rennt dann zur kleinen Öffnung und mit etwas Glück schlüpft sie hindurch. Folgt einfach dem Weg in nordwestlicher Richtung durch die Höhle.

Ihr gelangt an einen Lavafall. Klettert mit Scree an der südlichen Wand hinauf. Steuert ihn hinüber zur Statue, beseelt sie und bringt die Statue zum Kippen. Jen kann die Statue als Übergang benutzen. Verlasst den Raum durch die Doppeltüren. Erledigt die Wachen und benutzt erneut die Feuerschalen am Tor. Marschiert nun nach Süden. Die nächste verschlossene Türe kann Scree an den Feuerschalen aktivieren, die sich oberhalb befinden. Erklimt die Wände westlich und östlich. Benutzt diese Türe und auch die nächste. Ihr gelangt in eine Halle, die mit einem noch gewaltigeren Tor ausgestattet ist. Hier müssen gleich vier Mechanismen ausgelöst werden, bevor es sich öffnet.

Mechanismus 1: Lauft die Treppen südwestlich hinauf. Ihr kommt in ein Gewölbe. Seilt Jen auf die Plattform unterhalb ab und folgt mit Scree über die Wand. Euer Ziel ist der runde Flammenkreis gegenüber. Um diesen zu aktivieren, müsst ihr zusammen auf die dahinter liegende Plattform klettern und den Hebel gemeinsam umlegen (Klettern, Abseilen, Springen in der Feraï-Form, etc.). Entzündet dann die Feuerschale in der Kreismitte und nehmt den Weg zurück in die Halle.

Mechanismus 2/3: Benutzt von der Halle aus die südöstliche Treppe. Vor dem Tor befinden sich zwei Schalter auf den Plattformen links und rechts. Stellt auf den einen Schalter den „zufällig“ herumstehenden Steinkelch, auf den anderen Jen selbst. Lauft mit Scree in die Halle und holt euch dort den nächsten Steinkelch. Diesen stellt ihr jetzt einfach so in den Eingang, dass das sich schließende Tor auf diesen aufsetzt und somit einen Spalt für die nachfolgende Jen bleibt. Im nächsten Raum entzündet Scree die Flam-

men. Setzt den Weg westlich in den Schacht fort. Seilt Jen ab und folgt dem Weg, bis ihr einen Schalter findet. Benutzt diesen, um weitere Schalen mit Öl zu füllen.

Mechanismus 4: Lauft mit Scree an diese aufgefüllten Schalen und entzündet sie. Holt Jen nach. Seilt sie am nächsten Abschnitt ab, beseelt die Statue und kippt sie um. Aktiviert Mechanismus 3. Zurück zur Haupthalle, rennt geradeaus durch sie hindurch. Lauft hier in die bereits offene Türe (Westen) hinein und sucht südlich die tropfende Statue. Untersucht die oberen Bereiche hier auf beiden Seiten und entzündet die Feuerschalen. Das Haupttor öffnet sich nun endlich. In der folgenden „Halle der Götter“ befindet sich eine riesige Statue, die mit vier Seilen verankert ist. Zuerst müssen diese Seile abgefackelt werden, bevor Scree die Statue in gewohnter Weise umkippen kann. Seilt Jen sofort von der ersten Plattform aus nach Süden ab und steuert sie in ihrer Feraï-Gestalt südlich herum. Mit Scree gehts die Wand nördlich hinunter und von hier aus weiter. Die drei Seile, die sich auf der Hauptplattform sowie auf den Nebenplattformen befinden, erreicht ihr, wenn ihr klettert, euch abseilt und immer genau über die Kanten blickt. So findet ihr immer irgendwo eine Stelle, von der aus ihr weitergelangt. Das vierte Seil ist ein wenig versteckt angebracht. Klettert mit Jen das abgerundete Gebäude hinauf und sucht auf der Rückseite einen Vorsprung, an dem sie sich hochziehen kann. Rufstein benutzen und schon ist auch dieses Seil gekappt. Beseelt dann die Statue mit Scree und werft sie um.

Tipp: Schaltet immer wieder auf die Karte des Spiels um. Hier sieht man, welche Stellen im Lava-Strom begehbar sind.

Volca - Goliath

Die folgenden Räume sind mit der erlernten Prozedur keinerlei Hindernis mehr für euch. Am Ende trifft ihr auf den König der Volcas.

Und er hat mächtige Hilfe dabei. Ein vierarmer Riese attackiert euch. Um gegen ihn zu bestehen, müsst ihr die Leuchten rings herum in die Tiefe stürzen. Die kleinen Leuchten kann Jen einfach hinunterwerfen. Die mittelgroßen geben bei Druck nach. Die großen Leuchter vernichtet der Gigant mit einem kleinen Trick von selbst. Poppt ihn und duckt euch (X-Taste), wenn er nach euch schlägt. Mit ein wenig Glück zerstört er nun selbst die Leuchter. Ist er erledigt, kümmert sich Königin Malike höchstpersönlich um ihren Gatten, aber seht selbst.

Nexus - Der Endsprint

Die Ereignisse überschlagen sich. Auf eurem Weg zurück in den Nexus erhaltet ihr weitere Informationen über Screes frühere Erlebnisse in der Welt Volca.

Im Nexus warten zwei letzte Kämpfe:

Jen vs. Lewis

Ihr müsst in euren vier Formen gegen Lewis antreten. Während der Kämpfe habt ihr immer die Möglichkeit, in andere Gestalten zu wechseln. Ansonsten braucht ihr nur eurer erworbenes Wissen anzuwenden.

Scree/Abdizur

Den letzten Kampf des treuen Begleiters unserer Helden Jen absolviert ihr mit dem richtigen Wissen recht flott. Schaut euch auf dem Boden um und schnappt euch eines der herumliegenden Schilder. Mit der **R1**-Taste könnt ihr nun die gegnerischen Strahlen reflektieren. Steht ihr während einer solchen Reflekt-Aktion in einem der Lichtkelche, erzeugt ihr eine Rückkopplung an der gegnerischen Nachladestation. Wiederholt das so lange, bis auch dieser Kampf gewonnen ist.

...that's it – Game Over.

Info: Noch Probleme? Dann besucht unser Forum unter www.playplaystation.com. In der Rubrik Tipps & Tricks gibts einen gigantischen Primal-Thread! ■



Mit der Karte und den eingezeichneten Laufwegen findet ihr alle vier Seile in der Halle der Götter.

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card ausschneiden und in die DVD-Box legen...

Primal

play

Cheat Card
Seite 1

Auch Primal kann mit einer ganzen Reihe praktischer Cheats manipuliert werden. Um an die Schummereien zu kommen, müsst ihr folgendermaßen vorgehen:

Startet das Spiel. Klickt euch ins Hauptmenü, in dem ihr die Optionspunkte „Spiel Starten“, „Spiel Laden“, „Optionen“ sowie „Bonusmaterial“ findet. Haltet jetzt gleichzeitig alle vier Schultertasten gedrückt:

L1 + L2 + R1 + R2.

Nach etwa fünf bis zehn Sekunden springt ein verstecktes Menü mit der sinnigen Überschrift „Magic Codes“ auf.

Diese magischen Codes werden aktiviert, indem ihr die richtigen Worte auf der rechten Spalte eintragt. Um die Buchstabenreihen verändern zu können, müsst ihr die richtige Zeile erst einmal markieren. Wechselt dann mit dem digitalen Steuerkreuz und den Tasten **○** und **○** auf den gewünschten Buchstaben. Um einen Buchstaben mit den Tasten **○** und **○** durchzuschalten, müsst ihr währenddessen **X** gedrückt halten. Habt ihr den richtigen Buchstaben fixiert, lasst ihr **X** einfach los und wechselt auf den nächsten Buchstaben.

Wichtig: Nachdem ihr einen kompletten Eintrag erledigt habt, müsst ihr einmal die

Taste **□** betätigen, um den Code zu aktivieren! Das Code-Wort wird dann orange.

Mit der Taste **△** kommt ihr wieder aus dem „Magic Code“-Menü heraus.

Praktischerweise könnt ihr jetzt einen bereits erspielten Speicherstand einladen und mit Cheats, beispielsweise „Unverwundbarkeit“ weiterspielen.

Hier nun die Übersicht aller Codes:

Invulnerability

Jen und Scree dürfen fortan unverwundbar durch die Levels rocken.

DEMONISE

Scene-Codes

Die folgenden Codes schalten für den jeweiligen Level alle Szenen frei. Diese Auswahl erreicht ihr, indem ihr im Optionspunkt „Bonusmaterial“ die Funktion „Szenen-Auswahl“ anklickt.

Solumscenes

SNOWFLIGHT

Aquisscenes

CHARYBDIS

Aethascenes

FLINTLOCK



○ Haltet im Hauptmenü die vier Schultertasten gedrückt, bis das Menü „Magic Codes“ aufspringt.



○ Bestätigt jeden kompletten Code nach der Eingabe mit der **□**-Taste.



X-Men 2: Wolverine's Revenge

play

Cheat Card
Seite 1

Alle X-Men-Fans können aufatmen. Die heißen Cheats und unsere Einsteiger-Tipps helfen Logan bestimmt bei seinem spannenden Wettkampf gegen die Zeit.

Gebt die folgenden Tastenkombinationen zügig im Titelschirm ein, ein metallischer Ton bestätigt die richtige Eingabe:

Kostüme freischalten

Mit diesem Cheat erweitert ihr Wolveries Kleiderschrank um neue Kostüme.

△, O, △, □, □, □, L1 + L2

Cerebro-Files freischalten

So schaltet ihr alle informativen Cerebro-Files frei. Diese findet ihr dann unter dem Menüpunkt „Bonus“.

△, O, △, □, □, □, R1 + R2

Level-Anwahl

Nach korrekter Eingabe könnt ihr jeden Level frei anwählen.

△, O, △, □, △, O, L1 + R1

Unverwundbarkeit

Gebt ihr diese Tastenkombination richtig ein, könnt ihr jetzt im Pausen-Menü den Unver-

wundbarkeits-Cheat aktivieren und per Knopfdruck das Bild einfrieren.

△, △, O, O, □, □, O, O,

L1 + L2 + R1 + R2

Strikes und Dog Tags

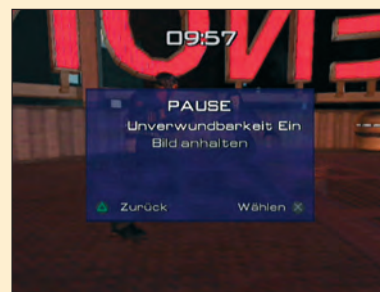
Durch erfolgreiche „Strike“-Attacken verdient sich Wolverine so genannte „Dog Tags“ (Hundemarken). Sammelt ihr diese eifrig, erweitert sich euer Arsenal um stärkere Strike-Moves, die ihr auch erweitert einsetzen könnt. Hier ein paar Tipps für Einsteiger, die euch in die Kunst der Jagd einführen:



○ Schummel geben unsere Cheats im Titelschirm zügig ein.



○ Habt ihr den entsprechenden Cheat richtig eingegeben, erscheint im Menü der Punkt „Level wählen“.



○ Nach korrekter Eingabe könnt ihr im Pausenmenü des Spiels auf zwei zusätzliche Cheats zurückgreifen.



CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Primal

play

Cheat Card
Seite 2



Der Unverwundbarkeits-Code sorgt für unbesiegbare Helden.



Grundsätzlicher Tipp: Lasst Scree immer eine Fackel bereithalten und entzündet alles.



Falls ihr mal hängen bleibt, findet sich immer irgendwo ein Hinweis aufs nächste Rätsel.

Volcascenes SUNSTONE

Eine der Tarot-Karten übersehen? Ihr wollt aber alle sehen? Dann hilft euch dieser Code.

Tarot Gallery
ARCANUM

Easy Kill

Dieser Code sorgt dafür, dass ein einziger Treffer einen Gegner sofort neutralisiert.

MORTIFIC

Boni wie beispielsweise das Making of gefälltig?

Dann benutzt diese Codes

Bonus A: SEABREEZE

Bonus B: AURORA

Bonus C: PSYCHOSIS

Bonus D: MIRRORY

Bonus F: ASCENDENT

Der „ehrliche“ Weg: Wer die ganzen Extras auf ehrliche Art und Weise erhalten will, kann die Boni nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Level nutzen. Das Anwählen der Spiel-

szenen wird möglich, nachdem ihr die jeweilige Szene erspielt habt.

Wer alle Tarot-Karten finden will, muss diese im regulären Spielverlauf rechtzeitig finden. Das bedeutet, dass ihr wirklich jede Ecke unter die Lupe nehmen müsst. Klappert mit Scree und Jen alle Stellen ab, die sie durch Springen und Klettern erreichen können. Und untersucht jedes Extra, das ihr zerstören oder öffnen könnt. Habt ihr einmal eine Karte verpasst und schon weitergespielt, hilft es nur, einen alten Speicherstand neu einzuladen und wieder zu suchen.

X-Men 2: Wolverine's Revenge

play

Cheat Card
Seite 2



Am besten schleicht Wolverine auf allen Vieren. So können ihn die Gegner überhaupt nicht hören.



Nutzt Wolverine's Wutzustand so lange wie möglich, denn so macht ihr die Gegner leichter platt.

Seid ihr in der richtigen Lauerstellung, erscheint ein Strike-Befehl auf der Mattscheibe. Schlagt schnell per O-Taste zu, denn vor allem die beweglichen Gegner warten nicht lange darauf, neutralisiert zu werden.

Durch Betätigen der L1-Taste lehnt sich der unrasierte Vielfraß an eine Wand. Nutzt diesen Umstand, um euch an der Ecke einer Mauer zu positionieren um von da aus eure hilflose Beute anzufallen.

Die effektivste Schleimmethode ist die auf allen Vieren. So vermeidet ihr, dass irgendwelche Laufgeräusche die Feinde vorwarnen.

Blocken

In Wolverine's Revenge existiert keine Blocktaste. Um gegnerische Attacken trotzdem etwas zu blocken, drückt ihr entgegen Wolvie's Blickrichtung.

Wolverine's Wundheilung

Geht eurem Mutanten die Luft aus, solltet ihr euch ein ruhiges Plätzchen suchen, an dem ihr nicht angegriffen werdet. Gönnst euch dort mit eingezogenen Klauen (!) ein kleines Pauschen. Wolverine's Wundheilung leistet dann ganze Arbeit und ihr seid bald wieder fit für euren Rachefeldzug.

Die wilde Wut

Sobald sich eure Energie im roten Bereich befindet, könnt ihr durch zweimaliges Antippen der R2-Taste euren aggressiven Trance-Zustand herbeirufen. Versucht Wolverine's Tollwut so lange wie möglich aufrechtzuerhalten, denn er ist dann schneller, steckt mehr Attacken weg und verursacht mit seinen Krallen noch mehr Schaden. Da Logan's Wut schnell wieder nachlässt, wenn er niemanden aufschlitzt, solltet ihr so rasch wie möglich sämtliche Feinde in eurer Umgebung um die Ecke bringen. Als tollwütiger Vielfraß kämpft es sich einfach etwas effektiver!

Sabretooth

Dem grimmigen Sabretooth begegnet ihr im vierten Akt des ersten Levels. Nachdem er seine harten Schlagattacken losgeworfen ist, solltet ihr euch mit einem gekonnten Sprung hinter ihn stellen, um so einen Strike-Angriff anzubringen. Ist der Bösewicht jedoch dem Tode nah, regeneriert er sich immer schneller. Ihr kommt nur zum Erfolg, wenn ihr ihn in die Nähe des großen Tanks lockt und ihn dreimal in diesen werft, bis er explodiert.

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.



Dark Angel

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEA3509A BCE441AA

Unbegrenzt Rage

.....CE8D633A BCA99D3B

Viel Lebensenergie

.....DE88FCFE F8AA1A83
.....DE88FCFA 682A9D23
.....DE88FC86 682A9D27

Metal Gear Solid 2: Substance

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE886D2 BCBF1362

Die folgenden Codes sind für beide Charaktere gültig:
Unbegrenzt Gesundheit

.....DE8E688E BCA99B83
.....DE8E689E E0AB9BE7

Maximaler „Grip-Level“

(Der Code für den optimalen „Griff“)

.....9185BE3A BCA99B83
.....FEFEFFC8 BCA99CAF

999 Dog Tags eingesammelt

.....9185BE3A BCA99B83
.....FEFEFFC8 BCA99E6A

Unbegrenzt Munition für M9

.....9185BE3A BCA99B83
.....FEFEFF8 BCA9C292

Unbegrenzt Granaten

.....9185BE3A BCA99B83
.....FEFEFF9 BCA9C292

Midnight Club II

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEBDF4A BCE8BADA

Alle Fahrzeuge verfügbar

.....FEB335C BCA99B84

Alle Fähigkeiten

.....FEB335E BCA99B84

Alle Strecken und Städte

.....CEBC332 BCA99C84

Fahrzeuge unzerstörbar

.....FEB3802 BCA99B84

Unbegrenzt Nitros

.....FEB380D BCA99B84

Pride FC

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8DCF72 BCA99C80

Unbegrenzt Creation-Points

.....DE86CB52 BCA99B83

Unbegrenzt Lebensenergie Spieler 1

.....DE9494DE FE859B83

Unbegrenzt Stamina Spieler 1

.....DE9494DA FE859B83

Spieler 1 geht sehr schnell K.O.

.....DE9494DE FB299B83

.....DE9494DA FB299B83

Unbegrenzt Lebensenergie Spieler 2

.....DE9471DE FE859B83

Unbegrenzt Stamina Spieler 2

.....DE9471DA FE859B83

Primal

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEBFB84A BCE8D9DA

Unbegrenzt Lebensenergie

.....CE4FDC30 BCA976F2

One-Hit-Kills – Gegner sind nach einem Treffer erledigt

.....CE4FDCCE BCA9A460

Bonusmaterial freischalten

.....DEB6A512 BCA99B88

Alle Tarot-Karten sind in den Optionen (Bonus-Bereich) aufgedeckt

.....DEB6778E CBA89A82

Spielszenen sind in den Optionen (Bonus-Bereich) aufgedeckt

.....DEB67726 BBA89A82

.....DEB67722 BBA89A82

Silent Hill 2 Director's Cut

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE933C3A BCD45D4A

One-Hit-Kill

(Gegner werden mit nur einem Schlag neutralisiert)

.....DE8AAE46 BCA99B83

.....DE8AAE6A BCA99B83

Unbegrenzte Lebensenergie

.....DE83F792 80EA9CEB

.....DE83F79A A0EA9CE7

Tenchu: Wrath Of Heaven

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8D94E2 BCBA0572

Tesshu anwählbar

.....C177C9E6 BCA99A82

Portal Mission anwählbar

.....C177CF56 BCA99B83

Im Inventar ist der Vorrat an Items unbegrenzt

.....0E57E772 BCA99B84

.....CE57E772 BCA99B8D

Mehr Geld erforderlich?

(Drückt einfach  und der Geldbetrag steigt.)

.....0177FD78 BCA99A81

.....CE57E76A BCA99E6B

War of the Monsters

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE9B876A BCCC12FA

Spieler 1 unbegrenzt Gesundheit

.....DE934392 FFDD9B83

Spieler 1 unbegrenzt Stamina

.....DE9343BE FE719B83

Spieler 1 unbegrenzt Special

.....DE934F3E BDA99B83

Maximale Anzahl der Tokens

.....DEBD104A C199AA2E

.....DEBD1056 C199AA2E

K.I. (Künstliche Intelligenz) deaktivieren

(Die CPU-gesteuerten Gegner sind dann leichte Beute für euch.)

.....DE891976 BCA99B83

X-Men 2: Wolverine's Revenge

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE93AF1A BCD4EA2A

Unverwundbar

.....FEA8BF32 BCA99B84

Rage auf Maximalwert

(Ihr müsst euch nur einmal schlagen lassen)

.....DE9E592E BCA99B83

Alle Türen sind unverschlossen

.....FEA8BC1E BCA99B84

One-Hit-Kill

(Ein Treffer neutralisiert den Gegner)

.....FEA3F1EA BCA99B84

++ VORSCHAU 07/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

NEUES VON DER PS2-FRONT **PS2**

MEDAL OF HONOR RISING SUN



Auf DVD und im Heft: Begleitet Hauptdarsteller Joe Griffin beim Angriff auf die Insel Guadalcanal!

TÖDLICHE VIREN! **PS2**

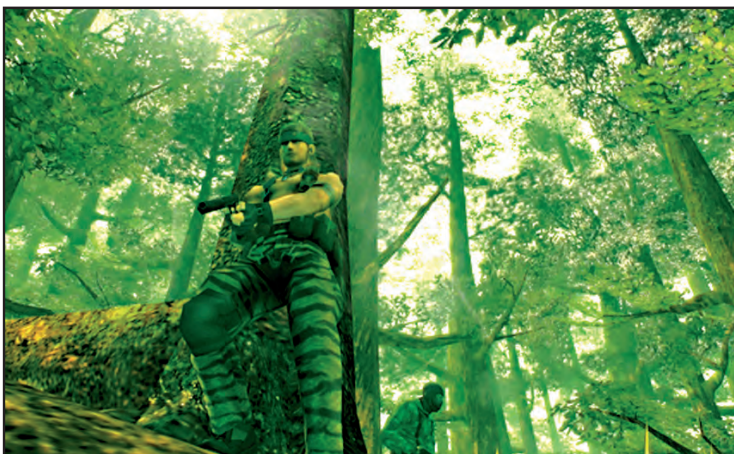
SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN



Auf DVD und im Heft: Das PlayStation2-Debüt von Spezialagent Gabe Logan!

DIE RÜCKKEHR VON SOLID SNAKE! **PS2**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



Alle Infos, alle Fakten, alle Bilder im Heft! Seht dazu Solid Snake & Co. auf der playTV-DVD „live“ in Aktion!

DAS RENN Spiel DER SUPERLATIVE! **PS2**

GRAN TURISMO 4



Im Heft und auf der playTV-DVD: play lädt ein zur ersten Probefahrt! Außerdem kriegt ihr das Interview mit Gran-Turismo-Vater Kazunori Yamauchi!

BRUTALE WELTPREMIERE! **PS2**

KILL ZONE

Im Heft und auf DVD: Sony's Ego-Shooter-Geheimprojekt enthüllt!

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 07/03 ++ VORSCHAU 07/03 ++

Komplettlösung zu Silent Hill 3 (Teil 2) + Primal

EXKLUSIV! E3-VIDEO NUR AUF PLAYTV! **PS2**

PLAYTV-DVD: E3-SPECIAL-EDITION!

PLAYTV-DVD: E3-SPECIAL-EDITION!

ÜBER 100 MINUTEN SPIELZEIT!
ALLE PS2-NEUHEITEN!



LIVE DABEI MIT PLAYTV!



playtv

VIDEO-
REPORTAGE
VON DER
GRÖSSTEN
VIDEOSPIEL-
MESSE DER
WELT!

Inhalt: Metal Gear Solid 3 (Spielszenen & Interview) +++ Gran Turismo 4 (Spielszenen & Interview) +++ Resident Evil Outbreak/Resident Evil: Online (Spielszenen) +++ Medal of Honor: Rising Sun (Spielszenen & Interview) +++ Ridge Racer VI (Spielszenen) +++ SOCOM: U.S. Navy SEALs 2 (Spielszenen) +++ Driver 3 (Spielszenen) +++ Onimusha 3 (Spielszenen und Interview) +++ Unreal: Reloaded (Spielszenen) sowie über 200 weitere PS2-Spieleneuheiten auf DVD in bewegten Bildern ausführlich vorgestellt!

ZOMBIE-INFERNO! **PS2**

RESIDENT EVIL: OUTBREAK



Jill Valentine und Leon S. Kennedy kehren nach Raccoon City zurück! Sensationelle Details über den Horror-Schocker (inkl. Resident Evil: Online)!

PS2-Spiele

PS2

Castlevania, Ratchet & Clank 2, FIFA 2004, Jak II: Revenge, Spawn, Colin McRae Rally 4, Mortal Kombat VI, Ghost Hunter, Tony Hawk's Pro Skater 5, Maximo vs. the Army of Zin, James Bond 007: Alles oder Nichts, Mafia, Legacy of Kain: Defiance, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Nico (Ico2) u.v.m...

kompetent und informativ wie immer

play 07/03

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämiën + immer pünktlich und bis zu
4 Tagen früher frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab **20. Juni** überall erhältlich



- 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 Wulfrat-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

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

Abo-E-Mail: abo@playplaystation.com

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress
erscheinen außerdem:

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

VIDEO
GAMES
aktuell

Planet
MOVIE
DVD
VISION

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Marcus Victor

aus Linz

1.	TimeSplitters 2	PlayStation2
2.	Metal Gear Solid	PSone
3.	Duke Nukem	PSone
4.	GTA III	PlayStation2
5.	Syphon Filter 3	PSone

...und was wird
in der Industrie gespielt?

Ingo Hecking

PR Manager, Logic 3



1.	Virtua Tennis	DC
2.	Pride FC	PS2
3.	Moto GP2	Xbox
4.	This Is Football 2003	PS2
5.	GTA Vice City	PS2

Händlercharts

www.amazon.de

1.	Tom Clancy's Splinter Cell	PlayStation2
2.	Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories	PSone
3.	Final Fantasy 10	PlayStation2
4.	Devil May Cry 2	PlayStation2
5.	Stuntman	PlayStation2
6.	Primal	PlayStation2
7.	TimeSplitters 2	PlayStation2
8.	Micro Machines	PlayStation2
9.	Midnight Club 2	PlayStation2
10.	Soccer Slam	PlayStation2

Amerika

1.	NBA Street Vol.2	Rockstar Games	PlayStation2
2.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	PlayStation2
3.	Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	PlayStation2
4.	Dynasty Warriors 4	KOEI	PlayStation2
5.	Def Jam Vendetta	Electronic Arts	PlayStation2

Japan

1.	Tenchu 3: Wrath of Heaven	From Software	PlayStation2
2.	Nechu Professional Baseball 2003	Namco	PlayStation2
3.	The 2nd Super Robot Taisen Alpha	Banpresto	PlayStation2
4.	Doko Demo Issyo: Watashi Naehon	Sony	PlayStation2
5.	The Convenience Store 3	Hamster	PlayStation2

MATT DAMON
FRANKA POTENTE

„Ein actiongeladener
Agententhriller!“

CINEMA

DIE BOURNE IDENTITÄT

WER IST JASON BOURNE?

SUPERSTAR **MATT DAMON**
IN EINEM DER ERFOLGREICHSTEN
ACTION-THRILLER DES JAHRES!

DVD-FEATURES:

- ⊕ Bildformat Anamorph Widescreen (2,35:1)
- ⊕ Tonformat Deutsch in Dolby Digital 5.1 und 5.1 DTS
sowie Englisch in Dolby Digital 5.1
- ⊕ animierte Menüs



UMFANGREICHES BONUS-MATERIAL:

Audiokommentar von Regisseur Doug Liman, Ein exklusiver Blick hinter die Kulissen, alternatives Ende, unveröffentlichte Szenen, erweiterte Szene: „Auf dem Land“, Musik-Video „Extreme Ways“ von Moby, original Kino-Trailer, Vorschau-Trailer („Johnny English“ und „The Hulk“), DVD-ROM mit „Total Access“, inklusive Videoclip

www.the-bourne-identity.de | www.universal-pictures.de

Auch auf VHS erhältlich!

**AB 22. MAI 2003
AUF VIDEO & DVD!**



SMS

BILDMITTEILUNGEN
für Nokia, Siemens & Samsung*

70002	70003
70008	70124
70128	70148
70371	70628
70649	70665
70666	70668
70672	70681
70802	70803
70872	70873
70891	70903
70916	70920

LOGOS

für Nokia, Siemens, Ericsson & Alcatel*

50031	50032
50036	50045
50216	50702
50803	50851
50876	50941
51124	51140
51200	51588
51601	51623
51641	51760
51771	51773

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S45), ME45, MT150, CL50, C55, S55, SAMSUNG, ALCATEL
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS (C45, S45), ME45, MT150, CL50, C55, S55
*Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), Sagem, Ericsson, Samsung, Alcatel, Philips, Telit & Siemens (C45, S45), ME45, MT150, CL50, C55, S55 und neuer. Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Toneditor & Nokia kompatibel TRIUMF & SENDO Handys
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON

MAILBOXSPRÜCHE, LOGOS KLINGELTÖNE

NEU!!! BESTELLEN PER SMS

Sende BESTELLNUMMER HANDYHERSTELLER an **81081****

z.B. 25477 SIEMENS

Für Österreich:

Sende BESTELLNUMMER an **0900 510 105** (2 €/SMS)

** max. 2 SMS pro Bestellung (max 4 €)

ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

22947	You drive me crazy (Daniel)	22984	No Angel (its all in your mind)	25910	Sneak Preview (Wer hätte das gedacht)
25915	Take me tonight (Alex)	26660	In Da Club	25803	All I have
25860	Tonight (Superstars)	22867	Ka-Ching!	25943	Funeral of hearts
25864	Superman (Daniel)	26650	Sing for the moment	26844	Satisfaction
22733	We have a dream (Superstars)	25753	Bump, Bump, Bump	26552	If you're not the one
25861	Cry on my shoulder (Superstars)	25940	Bring me to life	25908	Livin my life
25735	Air Forces Ones (Nelly)	22961	Oh no!	25878	Weekend
25893	Nigga (50 cent)	24572	Anyone of us (stupid mistake)	22648	Family portrait
22720	Wanksta (50 cent)	24938	All the things she said	25916	You're my angel
25975	21 questions (50 cent)	22875	Kein zurück	26709	This feeling
25892	Places to go (50 cent)	25971	Come with me	22402	Lifestyles of the rich & famous
26605	8 mile (EMINEM)	26691	You make me wanna	22934	Der beste Tag meines Lebens
26633	Not gonna get us (TATU)	22908	How old are you	26593	Sound of the Underground
22913	Lets get happy (Lou)	22145	Tu es foutu	25984	Hip Teens dont wear Blue Jeans
22898	Natural high (Marc Sway)	24666	Désenchantée	25914	Sag es
26902	Train (Goldfrapp)	26750	He's unbelievable	22488	Lose yourself
25955	Libertine (Kate Ryan)	25990	Nothings gonna stop us now	26783	Shape
25954	Fighter (Christina Aguilera)	26868	Somebody to love (Salt Shaker)	25821	Gossip Folks
22932	Dont stop the music (Robyn)	25985	The end	26692	Clocks
25980	Lights out (Lisa Marie Presley)	22938	American life	22959	Man in the moon
22962	Ride or die (Trooper ft. Vanessa)	25953	Feel free	22891	I drove all night
22959	Man in the moon (Fragma)	22902	Sunrise	26838	I can
22955	Alles ändert sich	26869	I dont wanna stop	25979	Das Omen
25983	Into the light (DJ Tomcraft)	22860	Come undone	22974	Pretty in Scarlet
25990	Nothings gonna stop us now	22894	5 days	26704	Ignition
22972	Cry (Lasgo)	22888	TV makes the superstar	24989	Move your feet
31027	Endless Fantasy (Starsplash)	26649	Strength of a woman	26843	Girls get it first
31026	Jogi (Panjabi MC)	26721	Somewhere I belong	22919	Marie
31024	Hold on tight 2003 (Lambda)	26779	Beautiful		
22996	U cant touch this (Beam vs. Cyrus)	26568	Sorry seems to be the hardest word		
31014	Fly (Toni Cottura)	25921	It's over now		
31009	Star (Reamonn)	26629	I'm with you		



KIND-TV - DAUERBRENNER

20331	Das Lied vom Tod	23526	Pinky and the brain	23067	Country Roads (Hermes House Band)	20072	Smoke on the water (Deep Purple)
20261	Mission Impossible	24000	MTV Werbung	21570	Wir sind alle über 40 (Brunner & Brunner)	20054	Thunderstruck (ACDC)
20598	Rocky, Eye of the tiger	22963	Schön ist es auf der Welt zu sein (Roy Black)	22288	We will rock you (Queen)	20636	The Final Countdown (Europe)
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	20162	Titanic - My heart will go on	22008	Everybody (Rocco)	20020	99 Luftballons (Nena)
20340	Das Boot	20929	Sesamstrasse	24505	Moonlight Shadow (Groove Coverage)	25711	Geräusch: Furz
20318	Simpsons	20260	A-Team	20863	Simarik (Tarkan)	25784	Geräusch: Rülpsen
25064	Miss Marple	21762	Super Jeile Zick (Brings)	23290	In the end (Intro) (Linkin Park)	23785	Motorengeräusch: Formel 1
21209	Starwars	20322	Hey Baby (DJ Ötzi)	25305	Never stop that feeling 2001 (Mark oh)	23786	Sonar: Echolot von Schiffen
20203	Halloween	20002	Anton aus Tirol (DJ Ötzi)	26108	Nessaja (Scooter)	24408	Totaler Action Klingelton
23144	Dschungelbuch: Probiert mal mit Gemütlichkeit	21885	Die längste Single der Welt (Wolfgang Petry)	21889	Ramp! The Logical Song (Scooter)	23625	Mortal Combat
20157	Der rosarote Panther	21868	Zieh Dich aus kleine Maus (Die 4 Apostel)	21831	Wir kiffen (Stefan Raab)	25313	Mortal Combat
24039	Wer hat an der Uhr gedreht	20237	Die Hände zum Himmel (Kolibris)	23677	Because I got high (Afroman)	24147	Borussia: Die Elf vom Niederrhein
20218	James Bond	26208	20 Zentimeter (Möhre)	23973	Still Dre (Dr. Dre)	20204	Schalke 04 (blau und weiss)
25149	Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La	21724	Nationalhymne DDR	24038	Highway to Hell (ACDC)	22067	Ohne Holland fahren wir zur WM (Jojo)
20227	Indiana Jones	20643	Nationalhymne Deutschland (Deutschlandlied)	23041	Hells Bells (ACDC)	24481	Ein Rudi Völlert (La Rocca)
21718	Der Schuh des Manitu	20949	Nationalhymne Italien	20409	Nothing else matters (Metallica)	25422	FC Bayern: Stern des Südens (Willy Astor)

COOLE JAVA GAMES FÜR NOKIA
3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650 UND SHARP GX-10



NEU!!! Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SONY-ERICSSON.
Sende POLY BESTELLNUMMER HANDYHERSTELLER an **81081** (für Österreich: SMS an **0900 510 105**)
** 2 SMS pro Bestellung (max. 4€), 1,99 €/SMS bei T-Mobile, Vodafone (inkl. 0,12 €/SMS VD2-Lst.), 02. 2,00 €/SMS bei E-Plus.

WWW.KLINGELTON.COM

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

	0900 510 035		0901 579 975		900 77 900		0903 39030		166 140 478		0909 0400 404
AT: Euro 2,16/min		CH: CHF 4,23/min		LU: Euro 1,14/min		BE: Euro 1,14/min		IT: Euro 1,31 + IVA/min		NL: Euro 0,70/min	

0190 826 506