

100% UNABHÄNGIG!

SPECIAL PSP - PSX - PS2 50 000
DIE NEUEN SONY-KONSOLEN IM DETAIL!

Österreich €3,40
Deutschland €3,50
Schweiz €3,50
Belgien €3,50

07-2003
€4,99

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

DT-Control
gratis
Nur gegen
Kassenbonnenschein

DVD
VIDEO

**MIT DVD! LIVE
GROSSES E3 SPECIAL DABEI!**

Verkauf ohne Altersbeschränkung
© 2003 Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

150 VIDEOS!
METAL GEAR SOLID 3
■ SNAKE EATER ■
KOMPLETTER TRAILER!



RESIDENT EVIL OUTBREAK
GRAN TURISMO 4
TONY HAWK'S UNDERGROUND
CASTLEVANIA
PRINCE OF PERSIA
SSX 3 und viele mehr!

200 Tipps
& Tricks
AUSSCHNEIDEN + SAMMELN!



PLAY
TEST

TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS!

ALARAS PS2-DEBÜT ENDLICH IM TEST!

KOMPLETTLÖSUNG ZU ENTER THE MATRIX & SILENT HILL 3! CHEATS UND
TIPPS ZU AKTUELLEN PS2-GAMES - PLUS MASSIG ACTION-REPLAY-2-CODES



**DIE RÜCKKEHR
DER ZOMBIES!**

RESIDENT EVIL OUTBREAK



**200 NEUE
PS2-GAMES**

ALLE NEUEN SPIELE DER E3-MESSE!



BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN.

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

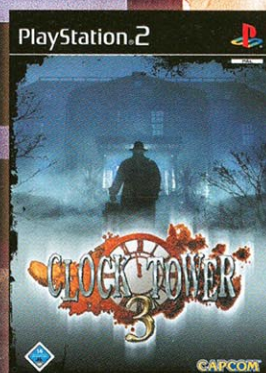
BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN



DIE SCHÖPFER VON RESIDENT EVIL UND DER KULT-REGISSEUR VON BATTLE
ROYALE HABEN IHRE FURCHTBARSTEN ALBTRÄUME ENDLICH VERARBEITET.
IN CLOCK TOWER 3, DEM ULTIMATIVEN HORROR-SHOCKER.



**Jetzt gehts erst richtig los!**

Neuigkeiten an allen Fronten! Es ist viel passiert in letzter Zeit. Allen wichtigen Neuigkeiten voran steht natürlich unsere aktuelle Special-Edition von playTV in diesem Monat. Zum ersten Mal könnt ihr alle auf der E3 gezeigten Hits schon jetzt in Bewegung sehen. Satte 150 Videos werden euch die rosige Zukunft der PlayStation2 vor Augen führen. Dazu kommen noch diverse andere Reportagen, wie beispielsweise die Präsentation von Sony's neuem Handheld PSP – natürlich direkt von der Pressekonferenz in Los Angeles.

Die E3-Messe 2003 hat ganz klar gezeigt, dass die PlayStation2 immer noch weit die Nase vorne hat und sämtliche großen Hits auch auf dieser Konsole erscheinen werden – teilweise sogar exklusiv. Wir stellen euch über 200 Spiele vor, macht euch selbst ein Bild und visiert eure Favoriten schon einmal an.

Das bereits bekannte Fehlen von Sony Europe auf der E3 hatte uns anfänglich etwas verstimmt, allerdings hat die Sache auch etwas Gutes: Auf der diesjährigen Games Convention in Leipzig werden wir noch einige neue Kracher zu Gesicht bekommen, die bis jetzt noch völlig unter dem Mantel der Verschwiegenheit gehalten werden. Wir erwarten beispielsweise das von Sony selbst zum Halo-Killer ernannte KIN, C-13, MediEvil, G-Police oder erste Fakten zum Nachfolger von The Getaway.

Noch eine erfreuliche Nachricht zum Schluss: Colin Gäbel und Axel Strohm verstärken ab dieser Ausgabe das play-Team. Damit haben wir mittlerweile eine echte Allstar-Redaktion in der Videospielszene, die von der Spielstärke her vergleichbar ist mit Real Madrid. Wir heißen beide herzlich willkommen und freuen uns schon auf die kommenden Ausgaben. Denn wie bereits eingangs erwähnt – jetzt gehts erst richtig los!

**yours truly
the play-team**



NEU! GESAMTER DVD-INHALT JETZT AUF SEITE 6 UND 7!



INHALT JULI 2003

www.playplaystation.com

SPECIALSCREEN

Die neuen PlayStation-Konsolen	24
E3 – Electronic Entertainment Expo 2003	29
Action	34
Action-Adventure	46
Beat'em Up	56
Ego-Shooter	58
Fun-Sport	62
Jump'n Run	66
Rennspiele	70
Rollen- und Strategiespiele	74
Online-Spiele	77
Sportspiele	80
Sonstige Spiele	82
E3-Gesamtübersicht	84

**Die kommenden Hits schon
jetzt auf einen Blick!**

ÜBER 200 SPIELE IM E3-SPECIAL!

PLAY-GEWINNSPIEL

SOCOM U.S. Navy SEALs	64
-----------------------------	----

PLAY-NEWS

Japan News	10
Meldung des Monats: PSP: Das PlayStation-Handheld ..	8
USA News	14
Wertungsvergleich	14

PLAY-DVD

DVD des Monats: Animatrix	105
DVD News	104
DVD Releaselisten	107

PLAY-HARDWARE

Neue Hardware direkt von der E3-Messe	16
---	----

DIE NEUEN PLAYSTATION-KONSOLENS. 24



GameBoy ade! Hier kommt die PlayStation für die Hosentasche. Außerdem: PSX, die neue High-End-Konsole für das Wohnzimmer!

E3 – ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003S. 29



Fangt schon mal an zu sparen! Wir haben über 200 Spiele unter die Lupe genommen und verraten, welche Hits euch 2003 erwarten!

SPIELE INDEX

Def Jam Vendetta	109	Resident Evil Dead Aim	116	The Hulk	96
Dynasty Warriors 4	98	Shinobi	127	Tomb Raider: The Angel of Darkness	88
Enter the Matrix	110, 125	Silent Hill 3	118	Tour de France: Centenary Edition	98
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	95	SOCOM U.S. Navy SEALs – Online	92	Tribes: Aerial Assault	94
Frogger Beyond	98	Starsky & Hutch	99	Black & Bruised	109
Ghost Vibration	91				

ÜBER 200 PS2-SPIELE IM E3-SPECIAL!



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@playplaystation.com

Abo-Fax:

(00 49) 0 18 05/90 90 89

PLAY-COVER

RESIDENT EVIL: OUTBREAKS. 51



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESSS. 88



Das Comeback des Jahres! Kann Lara Croft auf der PlayStation2 mit neuen Ideen begeistern oder ist ihr neuestes Abenteuer nur ein Abklatsch der PSone-Serie?

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	99
Impressum	130
Next play.	128
play Charts	130
play Hits	102
play Mail	18
play Platinum	100
play Team	26
play TV	28
Was kommt wann?	22
Wertungssystem	87

TESTSCREEN

PlayStation2	
Dynasty Warriors 4	98
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	95
Frogger Beyond	98
Ghost Vibration	91
SOCOM U.S. Navy SEALs – Online	92
Starsky & Hutch	99
The Hulk	96
Tomb Raider: The Angel of Darkness	88
Tour de France: Centenary Edition	98
Tribes: Aerial Assault	94

**ZUM SAMMELN
UND EINHEFTEN**

PLAYTIPPS

playTipps.	109
Action-Replay-Codes PS2	127
Cheat Cards	125

Player's Guide

Silent Hill 3 – Teil 2	118
Enter the Matrix – Teil 1	110
Resident Evil: Dead Aim	116

**NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN!
MIT SAMMELREGISTER**

KOMPLETTLÖSUNGEN

ENTER THE MATRIXS. 110



SILENT HILL 3 (TEIL 2)S. 118



RESIDENT EVIL: DEAD AIMS. 116



Ärger mit Agenten, Dämonen und Zombies? Wir verraten euch, wie ihr mit ihnen spielend fertig werdet!



DVD-INHALT JULI 2003

www.playplaystation.com

SPECIAL EDITION

150 VIDEOS

DIE MESSE LIVE ERLEBEN!

E3-NEWS

Sony Presse-Konferenz
Capcom-Zombies
Soul Calibur II Wettbewerb
US Army
Kentia Hall
Promis • Babes • Kostüme • Parties

NEWS



Der PlayStation-Vater stellt sein neuestes „Baby“ vor: PSP – Die PlayStation zum mitnehmen!

NEWS



Die E3 ist bekannt für seine zahlreichen Messe-Babes – wir zeigen euch ein paar „Highlights“!

ACTION

True Crime: Streets of LA
Rise to Honor
Onimusha 3
Onimusha Blade Warriors
Socom II: U.S. Navy SEALs
Syphon Filter: The Omega Strain
Conflict: Desert Storm II
Freedom: Soldiers of Liberty
Robin Hood: Defender of the Crown
The Hulk
Secret Weapons over Normandy
Time Crisis 3
ESPionage
Futurama
Gladiator: Sword of Vengeance
Hunter: The Reckoning Wayward
Spawn
Fallout: Brotherhood Of Steel
Lobo
Rogue Ops
Chaos Legion
kill.switch
Sniper Elite: Berlin 1943
Vectorman
Roadkill
Alter Echo
SpyHunter 2
Transformers Armada
Extreme Force: Grant City Anti-Crime
Mega Man X7
Virtual-On Marz
Deadly Skies
Gradius V
Battle Star Galactica
Conan

ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Resident Evil Outbreak

ACTION-ADVENTURE

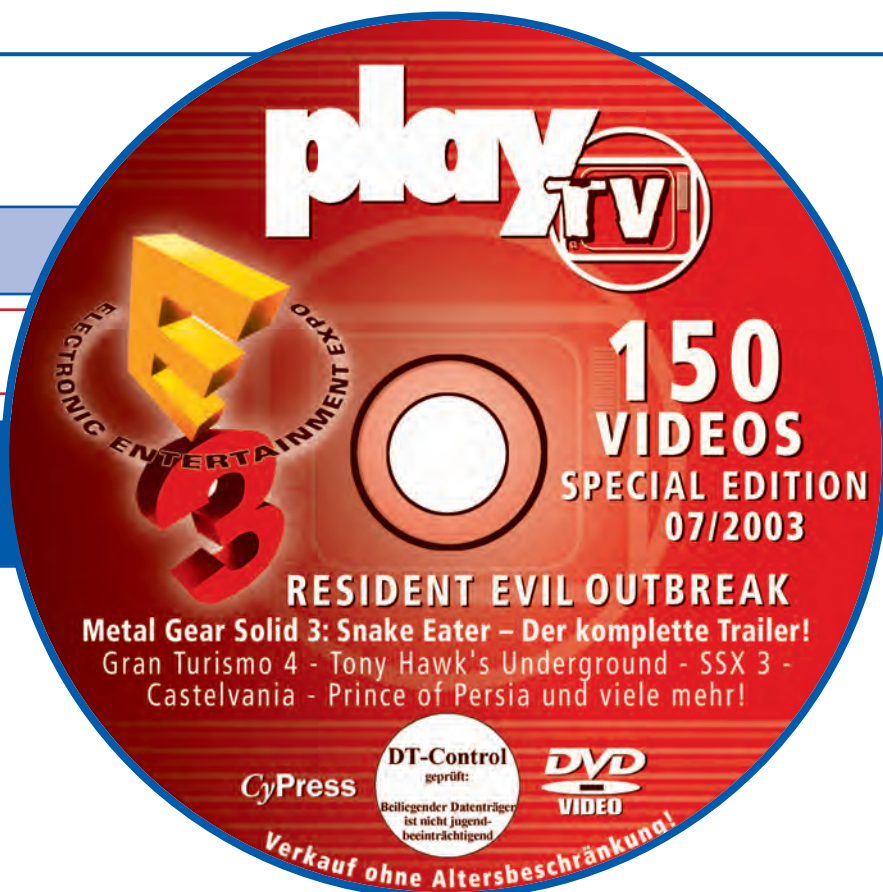
Prince of Persia - The Sands of Time
Legacy of Kain: Defiance
Beyond Good & Evil
Tomb Raider: Angel of Darkness
StarCraft: Ghost
Castlevania
Project Zero 2
Ghosthunter
Full Throttle: Hell on Wheels
Mission: Impossible: Operation Surma
Buffy: Chaos Bleeds
The Great Escape: Gesprengte Ketten
The Hobbit
Alias
X-Files: Resist or Serve
Pilot Down
Treason Of Isengard
Cy Girls
I-Ninja
Dogs Life
Firefighter F.D.18
Knights of the Temple

BEAT'EM UPS

Bloody Roar 4
VF4 Evolution
Teenage Mutant Ninja Turtles
Dragon Ball Z: Budokai 2
McFarlane's Dark Prophecy
K-1 World Grand Prix

EGO-SHOOTER

XIII
Terminator 3: Rise of the Machines
Warhammer 40.000 Fire Warrior
Iron Storm
Mace Griffin: Bounty Hunter
Judge Dredd vs Judge Death
SWAT Global Strike Team



FUN-SPORT

Tony Hawk's Underground
 SSX 3
 Downhill Domination
 Backyard Wrestling
 Disney's Extreme Skate Adventure

JUMP'N RUN

Jak II: Renegade
 Maximo vs. The Army of Zin
 Ratchet & Clank 2: Going Commando
 Pitfall Harry
 Sphinx and the Shadow of Set
 Kya: Dark Lineage
 Tak and the Power of Juju
 Whiplash
 Sonic Heroes
 Frogger's Adventure
 Dr. Seuss' The Cat In The Hat

ONLINE

Final Fantasy XI
 Destruction Derby Arenas
 Hardware: Online Arena
 Twisted Metal Black Online
 Everquest Online Adventures
 My Street
 Amplitude

RENNSPIELE

Gran Turismo 4
 Colin McRae Rally 4
 R: Racing Evolution
 Need for Speed: Underground

RENNSPIELE

Crash Nitro Kart
 XGRA: Extreme-G Racing Association
 Fast And The Furious
 The Italian Job
 Simpsons: Hit and Run
 Splashdown: Rides Gone Wild
 SX Superstar
 Freaky Flyers
 MX Unleashed
 Speed Kings

RPG/STRATEGIE

Square-Enix-Trailer
 Baldur's Gate: Dark Alliance 2
 Gladius
 Wrath Unleashed
 Arc the Lad: Twilight of Spirits

SPORTSPIELE

Urban Freestyle Soccer
 Club Football
 Fifa 2004
 NFL 2K4
 NBA 2K4
 NHL 2K4
 NBA Jam 2004
 Summer Heat Beach Volleyball

SONSTIGES

Karaoke Revolution
 DDRMax2 Dance Dance Revolution
 Barbie Horse: Wild Horse Rescue

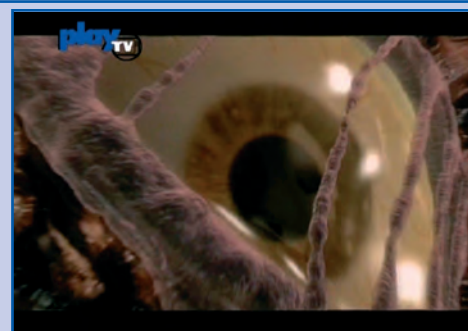
E3-HIGHLIGHTS

METAL GEAR SOLID 3



12 Minuten Dschungel-Krieg! Erlebt den kompletten Trailer auf DVD!

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Neben dem fantastischen Intro zeigen wir euch auch die ersten Spielszenen!

GRAN TURISMO 4



Schneller, besser und Online! Satt 1000 Wagen sollen euch zur Verfügung stehn!

TERMINATOR 3



He his back! Arnie lässt die Mini-Gun wieder drehen. Die ersten Szenen bei playTV!

TUNE IN!

TECHNISCHE PROBLEME?

Gibt es Schwierigkeiten mit der DVD? Wir versuchen euch so gut wie möglich zu helfen. Einfach eine Mail an: dvdhelp@cypress.de



PLAYNEWS 07

SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

KONKURRENZ FÜR GAME BOY ADVANCE: SONY BRINGT PSP



Ken Kutaragi präsentiert die Medien für das kommende Handheld PSP.

PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi höchstselbst verkündete die frohe Botschaft: Ende 2004 steigt Sony mit dem so genannten PSP (PlayStation Portable) ins von Nintendo dominierte Handheld-Geschäft ein. Technisch bewegt sich der Taschenspieler in etwa auf PSone-Niveau, eine 1,8 Gigabyte Daten fassende Mini-DVD verspricht volle Mobilität. Doch mit Zocken allein ist der PSP noch lange nicht am Ende – alle Infos über den kleinen Riesen gibts ab Seite 24.

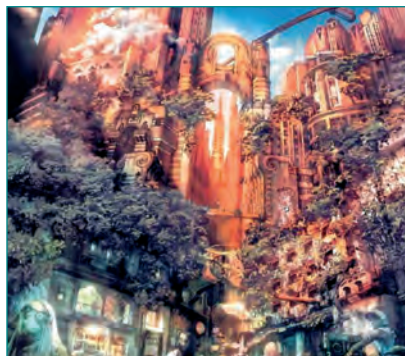
BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Colin Gäbel

FINAL FANTASY XII FRÜHLING 2004!

Wie Hersteller-Konglomerat Square-Enix kürzlich bekannt gab, kommt die nächste Offline-Episode aus dem weltberühmten Rollenspiel-Universum im laufenden Geschäftsjahr (endet 31.03.2004) in die japanische Läden. Die Veröffentlichung des ärgsten und in Fernost sogar beliebteren Konkurrenten Dragon Quest 8 hingegen verschiebt sich ins darauf folgende Geschäftsjahr. Wann PAL-Zocker in den Genuss der zwölften Final-Fantasy-Episode kommen, ist leider noch vollkommen ungewiss.



ERFOLG TROTZ MÄßIGER KRITIKEN: ZWEI NEUE MATRIX-TITEL IN ARBEIT

Da hat David Perry (Bild) wahrlich gut lachen: Obschon seine Lizenz-Versoftung Enter the Matrix von Kritikern weltweit mit durchwachsenen Wertungen bedacht wurde, darf sich sein Entwicklungsstudio Shiny Entertainment gleich an zwei weiteren Adaptionen versuchen – schließlich verkaufte sich der mauve Action-Reißer innerhalb der ersten Woche weltweit über eine Millionen Mal. Während Sequel Nr. 1 für Weihnachten angedacht ist, wird das dritte Matrix-Spiel nicht vor 2006 erscheinen.



2003



THIS IS FOOTBALL: 22 SPIELER ONLINE!

Globaler Gedanke in Perfektion: Laut diversen Meldungen arbeiten Sony's Londoner Entwicklungsstudios (u.a. The Getaway) derzeit an einer This-Is-Football-Online-Variante für zwei komplette Kicker-Mannschaften, sprich 22 menschliche Spieler gleichzeitig. Damit hätten die Briten eine echte Trumpfkarte in petto im Kampf um die Fußball-Krone. Hinten an stünden dann Electronic Arts' FIFA-Soccer- bzw. die Winning-Eleven-Reihe aus dem Hause Konami.



DIESMAL BITTE OHNE BUGS: ZWEITES THE GETAWAY BESTÄTIGT

Regel Nr. 1 im Software-Business: Erfolgreiche Spiele brauchen ein Sequel. Trotz durchwachsender Kritiken wanderte Sony's Gangster-Epos bislang weltweit über 2,5 Millionen Mal über die Verkaufstheken. Auf der E3 bestätigte sich dann, was als Gerücht schon länger die Runde machte: Team Soho sitzt eifrig an The Getaway 2. Eigentlich logisch, schließlich dürften die horrenden Produktionskosten trotz guter Verkäufe eine Zweitverwertung der London-Sim unabdingbar machen.

WWW.GIGAHANDY.DE

POWER!!

FÜR DEIN HANDY

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

Beispiel: PTD42119 (Du bestellst PIXX Nr. 42119)

ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG: 0190 84 91 25

Bestellen SCHWEIZ: 0900902310 CHF 4.23/Mio
Bestellen OSTERREICH: 0900560551 € 3.63/Mio

Docal-Tones

NEU

POLYPHONE RINGTONES

36500 TAKE ME TONIGHT
36501 KA-CHING!
36502 ALL THE THINGS...
36503 WE HAVE A DREAM
36504 DESENCHAUNTEE
36505 RIDE OR DIE
36506 RHYTHM IS A DANCER
36507 MÖHRCHEN SONG
36508 DREAMER
36509 ANYONE OF US

POLYPHONE RINGTONES

82303 ALLES ÄNDERT SICH
82302 BRING ME TO LIFE
82301 NO ANGEL
82300 RIDE OR DIE
82299 IN DA CLUB (P)
82298 YOU DRIVE ME CRAZY
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
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
82168 SOUTH PARK
81814 MISS MARPLE
81759 PINK PANTER
81149 ADAMS FAMILY
81132 KNIGHT RIDER
81041 DEUTSCHE HYMNE
82155 COBRA 11
81164 MISS IMPOSSIBLE
82146 PIPI LANGSTRUMPF
82144 LÖWENZAHN
82150 INSEL M. 2 BERGEN
81653 BACCARDI FEELING
82148 CAPTAIN FUTURE

RINGTONES

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

TOP-CHARTS

NOKIA SIEMENS
2303 96781 ALLES ÄNDERT SICH
2302 96780 BRING ME TO LIFE
2301 96779 NO ANGEL
2300 96778 RIDE OR DIE
2298 96776 YOU DRIVE ME CRAZY
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
2284 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
2261 96739 CLEANING OUT MY...
2253 96731 "E"

DAS IST KULT!!!!

NOKIA SIEMENS
1030 96122 DAS LIED VOM TOD
1174 96202 DAS BOOT
2155 96660 ALARM COBRA 11
2168 96672 SOUTH PARK
2173 96677 TATORT
2174 96678 DER KOMMISSAR
1169 96197 GZSZ
1041 96133 DEUTSCHE HYMNE
2140 96657 TOM & JERRY
2142 96651 INSPEKTOR GADGET
2144 96653 LÖWENZAHN
2146 96655 PIPI 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
1031 96123 HALLOWEEN
1149 96179 ADAMS FAMILY
1164 96193 MISSION IMPOSSIBLE
1168 96196 JAMES BOND THEMA
1759 96465 PINK PANTER
1764 96470 DAS A-TEAM
1814 96492 MISS MARPLE
1816 96494 MUPPETS
1865 96515 STAR TRECK
1819 96497 MANA MANA
1811 96490 NIGHTRIDER
1810 96489 VOYAGER
1808 96487 THE FINAL COUNTDOWN
1174 96202 DAS BOOT

Logo-Hits

ALLE NOKIA BIS AUF 3110, 8110, 8110L, 9110, 9110L

BREIT SEIN! ISTALLS! 5798
DU NERVEST - GEH STERBEN! 5830

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

FARBIGE XXXL-PIX

COME IN 42062
HOT SUMMER 42115
LET'S MAKE LOVE 42116
DU NERVEST... GEH STERBEN! 42099
TOUCH ME! 42041
TOUCH ME! 42060
DEUTSCHLAND 42094
FÜR BIER 42100
WÜRDIGT SICH Sogar arbeiten 42071
COME IN 42092
DU NERVEST... GEH STERBEN! 42103
EGO SHOOTER 42053
TOUCH ME! 42098
GET HIGH! 42114
EGO SHOOTER 42089
TOUCH ME! 42091
WOW!!! 42102
STARED? 42063
TOUCH ME! 42043
WOW!!! 42052
STARED? 42064

DISPLAY-ANIMATIONS

45041 **45436** **45364**
DU NERVEST - GEH STERBEN! **will Kuscheln!** **I NEED MORE DOPE!**
45377 **45438** **45066**
45462 **45441** **45380**
45437 **45445** **45406**

VOLL STARK: SMS-PIXIES

60103 **65267** **66466**
63701 **61804** **65664**
63710 **67307** **64734**
61664 **67314** **60105**
61701 **62666** **64638**
61580 **61343** **60001**

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

FÜR ALLE NOKIA AUSSER 5110, 5130 FÜR SIEMENS M50, M750, ME45, C45, S45



JAPAN News SAMURAI 2

Acquires unkonventionelles Action-Adventure (bei uns als Way of the Samurai erschienen) geht in die zweite Runde: Erneut übernimmt ihr die Gewalt über einen umherziehenden Samurai, dessen Schicksal – edler Recke oder hinterhältiger Lump – maßgeblich durch eure Aktionen beeinflusst wird. Eine komplexere KI und ein rundum verbessertes Kampfsystem machen das Sequel-Glück komplett. Die japanische Homepage ist zudem bereits online: www.acquire.co.jp/samurai2

TENGAI MAKYOU 3: NAMIDA



Sensation nach acht Jahren: Ursprünglich sollte Teil 3 der Hudson-RPG-Reihe bereits 1995 fürs PC-FX erscheinen, wurde im Zuge des Misserfolgs der NEC-Konsole aber eingestellt. Kurioserweise erblickte Jahre später Episode 4 (Sega Saturn) das trübe Licht der Verkaufsauslagen. Ab Anfang Juli haben Japaner bzw. alle, die deren Sprache mächtig sind, Gelegenheit, das verloren geglaubte Nippon-Abenteuer endlich zu zocken.

Release – Juli

PLAYSTATION2

Bomberman Land 2 (Hudson)
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu (Konami)
Kidou Senshi Gundam Seed (Bandai)
Mr. Moskeeto 2: Let's go Hawaii (Zoom)
Pop'n Music 8 (Konami)
Shutokuo Battle 01 (Genki)
Silent Hill 3 (Konami)
SOCOM: U.S. Navy Seals (Sony)
Torakapuu! Dash!! (Well Made)
True Love Story: Summer Days (Enterbrain)

SPLINTER CELL 2 PANDORA'S TOMORROW: ERSTE INFOS!



Wann genau Sam Fisher seinen zweiten Einsatz startet, ist noch nicht raus.



Einzelgänger: Die Multiplayer-Missionen kommen ohne Fisher aus.

Seit ein paar Wochen erst rotiert Ubi Softs Vorzeige-Spionage-Thriller in den Laufwerken eurer PS2s, da plaudert Produzent Domitille Doat bereits über das Sequel zum Megaseller. Neben frischen Moves und Hightech-Helferlein kündigte das Pandora's-Tomorrow-Mastermind deutlich abwechslungsrei-

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

chere Missionen an. So schleicht Sam künftig nicht nur durch düstere Szenarios, sondern muss sein Stealth-Talent auch bei strahlendem Sonnenschein unter Beweis stellen. Während etwa ganz gewöhnliche Arbeiter ihren täglichen Verpflichtungen nachgehen, fällt die stille Fabrik-Infiltration logischerweise doppelt schwer. In den angekündigten Mehrspieler-Modi kommt

Einzelkämpfer Fisher nicht zum Zug, stattdessen schickt Third Echelon so genannte Shadow-Net-Einheiten in die Anti-Terror-Schlacht. Ob online oder offline – nur mit Teamwork habt ihr eine Überlebenschance. Für die zeitlich nach dem ersten Teil angesiedelte Story zeichnet übrigens abermals Spannungsprofi J.T. Pretty verantwortlich.

PUBLISHER ABGESPRUNGEN – ARGONAUT IM PECH

Den englischen Entwickler Argonaut hats Ende Mai gleich doppelt hart getroffen: Kurz nacheinander beendeten Vivendi Universal und Namco ihre Publisher-Tätigkeiten an den Spielen Malice bzw. Orchid. Die kommerziellen Aussichten beider Titel seien zu mäßig, um weitere Investitionen zu rechtfertigen, hieß es. In seiner dreijährigen Entwicklung dürfte Malice bereits mehrere Millionen Euro verschlungen haben, entsprechend sucht Argonaut derzeit händeringend nach einem neuen Publisher.



WINNING ELEVEN SIMULATION

Traumhafte Aussichten für Tabellenfans: Mit Winning Eleven Simulation (so der Arbeitstitel) steht Fans von Konamis Vorzeige-Kickerei nicht etwa „nur“ ein weiteres Update der Fußball-Reihe, sondern eine reinrassige Simulation ins Haus. Zahlenspielerien, Management-Qualitäten und tief gründige Taktik-Überlegungen stehen folglich im Mittelpunkt des Serien-Spin-Offs. Ein Japan-Release ist noch ebenso wie der europäische unbekannt.



DEVIL MAY CRY ALS LEINWANDKNÜLLER

Verfilmungen populärer Videospiele kommen einfach nicht aus der Mode: Wurden erst kürzlich Zelluloid-Interpretationen von Tecmos Spukspektakel Project Zero sowie Capcoms Onimusha angekündigt, wagt nun Devil May Cry den Sprung in die Lichtspielhäuser. Verhältnismäßig günstige 35 Millionen Euro soll die Produktion unter Aufsicht der japanischen Firma Gaga Communications Inc. kosten, Drehbeginn ist allerdings erst 2006.



HEISSE ÖFEN ZUM VIERTEN: NEUES MOTO GP

Kommt PS-starker Zweiradsport zumindest im TV nicht gegen die vierrädrige Formel-1-Konkurrenz an, scheinen sich virtuelle Motorrad-Rennen einer großen Fan-Basis zu erfreuen. Derzeit schrauben findige Namco-Programmierer eisern an der mittlerweile vierten Neuauflage der beliebten Höllenstuhl-Sim. Die US-Veröffentlichung ist angeblich bereits für Oktober 2003 vorgesehen, über einen Europa-Release ist noch nichts bekannt.



PRO EVOLUTION SOCCER 3 ENTHÜLLT!



Noch ist unklar, ob man online gegeneinander antreten kann.



Wenn die eigene Mannschaft öfter verliert oder nur noch Pflichtspiele absolviert, kommen nur noch wenige Zuschauer.

Am 22. Mai hat Konami mit Winning Eleven 7 das japanische Pendant zu Pro Evolution Soccer vorgestellt. Producer Shingo Takatsuka stellte zusammen mit dem japanischen Nationaltrainer Zico (Weltfußballer des Jahres 1983) den Titel der Öffentlichkeit vor. Der Titel soll am 7. August in Japan in die Läden kommen. So wird im neuesten Teil die Künstliche Intelligenz der CPU-Spieler

von Match zu Match besser. Die Gegner passen sich der Verhaltensweise des Konsolensportlers an. Außerdem wird der Schiedsrichter nicht alles sehen und zuweilen Vorteil gelten lassen. Schlappe Kicker trinken zur Stärkung Wasser. Bei schlimmen Verletzungen werden sie auf der Trage vom Feld geschleppt oder sind mit einer Kopfbandage verarztet. Neu ist die WEFA-Liga (Winning Eleven de Football Association), welche sich an

die Champions League anlehnt. In der Vorrunde begegnen sich 24 Mannschaften in vier Gruppen. Die Final-Runde besteht aus acht Teams.

Durch die Funktion „Playback Try“ kann man im Training ein paar Sekunden zurückspulen und eine Situation neu meistern. Zum Challenge Training (Umbro-Herausforderung in PES2) kommen die Menüpunkte „Verteidiger“ und „Stürmer“ hinzu.

UNSER SPIEL SOLL SCHÖNER WERDEN: SILENT HILL 4

Klotzen statt kleckern: Kaum hat Konamis Tokioter Softwarefertigung mit Silent Hill 3 eines der optisch eindrucksvollsten PS2-Spiele überhaupt geschaffen, da sind die Jungs und Mädels auch schon nicht mehr zufrieden mit der eigenen leistungsstarken Technik. Wie Konami jüngst verlauten ließ, will man für den vierten Teil eine komplett neue Grafikroutinen schreiben, die jene des Vorgängers überflüssig machen würden – da steht uns wohl Prachtgrusel vom Allerfeinsten bevor.



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



STARCRRAFT GHOST VERSCHOBEN

Schade, schade: Wer gehofft hatte, noch in diesem Jahr an Blizzards interaktivem Weltraumkrieg teilzunehmen, den müssen wir enttäuschen. Die heiß ersehnte Konsolen-Rückkehr von Terranern, Protos und Zerg-Aliens wird Action-Taktiker erst irgendwann 2004 erfreuen. Einen genaueren Release-Termin konnten die Amis nicht nennen – aber schließlich sind echte Blizzard-Fans ja das Warten auf Nachschub aus der exzellenten Spielefertigung gewohnt...



Leider ist Xenosaga Episode 1 immer noch nicht in PAL-Ländern erschienen.

SCIFI-SEQUEL: XENOSAGA EPISODE 2 BESTÄTIGT

Eine gute Nachricht für alle RPG-Fanaten: Auf dem offiziellen Xenosaga-Fan-Event in Japan (21.7.2003) will Entwickler Monolith der Öffentlichkeit das Sequel zur futuristischen Genre-Perle vorstellen. Hauptheldin des zweiten Abenteuers wird erneut Forscherin Shion Uzuki sein, die Story knüpft konsequenterweise an die Geschehnisse des Vorgängers an. Bleibt nur zu hoffen, dass Xenosaga Episode 1 endlich für PAL-Territorien bestätigt wird.

ACTIVATED.DE
VERSANDHUIS 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

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



Nr. 1152 DVD Region Free Software zum Abspielen von Import-DVDs auf PS2 entfernt den Grünstich! 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 SCORPION3 Gun für Playstation2 - der Testsieger - 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 SX28 Platinenboard mit Ubicom SX28 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 Leuchtab - 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. 4209 Freakycar Rallye Rot - über 30 verschiedene Modelle lieferbar! immer incl. Set Verkehrsschilder nur 19,95 EUR

R-TYPE FINAL MIT STARTSCHWIERIGKEITEN

Ballerfans konnten den 19. Juni diesen Jahres kaum abwarten. Dann nämlich sollte die letzte Folge von Irem's legendärer Shoot'em-Up-Serie in japanischen Läden stehen. Dummer- oder besser glücklicherweise stießen die Macher bei der finalen Testphase auf einen schweren Programmfehler, der eine Auslieferung unmöglich macht. Derzeit arbeiten Irem's Coder fieberhaft an der Behebung, als neuer Veröffentlichungstermin ist Juli veranschlagt.



Fehler im System! Ein Programm-Bug verhinderte die Auslieferung.

ZOMBIE-SEQUEL: ZWEITER RESIDENT-EVIL-STREIFEN KOMMT



Wer ballert besser? Angeblich stehen Famke Janssen...



...und Alyson Hannigan für die Rolle der Jill Valentine zur Wahl.

Der Zombie-Film ist tot, es lebe der Zombie-Film: Wie just publik wurde, hat die Produktion von „Resident Evil: Apocalypse“ begonnen. Für die Inszenierung zeichnet Action-Experte Paul Anderson verantwortlich, der schon bei der ersten Kinoadaption des Capcom-Horror-Universums auf dem Regiestuhl Platz genommen hatte. Für die obligatorische Portion Sex-Appeal schlüpft zudem Mila Jovovich ins knappe Klei-

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

den der toughen Killerbraut Alice. Darüber hinaus versprechen die Macher ein Wiedersehen mit insgesamt drei populären Charakteren aus der Videospielvorlage. So ist der Auftritt von S.T.A.R.S.-Agentin Jill Valentine bereits beschlossen – wer allerdings die Heldin aus dem Ur-Resi auf der Leinwand verkörpern darf, ist noch ungewiss. Gerüchten nach liefern sich Famke Janssen („X-Men 2“) und Alyson Hannigan („Buffy“-Serie) ein knallhartes Kopf-an-Kopf-Rennen. Bleibt zu hoffen,

dass das Sequel etwas mehr taugt als der durchschnittliche Vorgänger – aber schließlich segnet Shinji Mikami diesmal ja persönlich die Horror-Hatz ab.



GLOBALE ZÜNDELEI: BOMBERMAN ONLINE

Dreamcast-Bomber durften sich bereits vor knapp zwei Jahren im Internet mit gleichgesinnten Sprengmeistern heiße Mehrspieler-Duelle liefern. Demnächst schlägt Hudson Softs unverwundlicher Geschicklichkeitsklassiker auch auf der PS2 auf – zumindest in Japan. Zahlreiche Spielbretter und diverse zusätzliche Match-Varianten wie ‚Färb' das Brett ein' oder ‚Trage spezielle Tafeln zum Zielpunkt' verheißen Spaß pur. Hoffen wir, dass die launige Böllerei auch bei uns ankommt.

CyPress

Gratis-Exemplare
playTV PlayStation2-Demos
Meet'n'Greet mit den Redakteuren
DVD-Show
Großes Gewinnspiel

play

VIDEO
GAMES
aktuell

PlayStation.2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Planet
MOVIE

DVD
VISION

GAMES CONVENTION
2003
SCHAUT
VORBEI!

GIC
GAMES CONVENTION

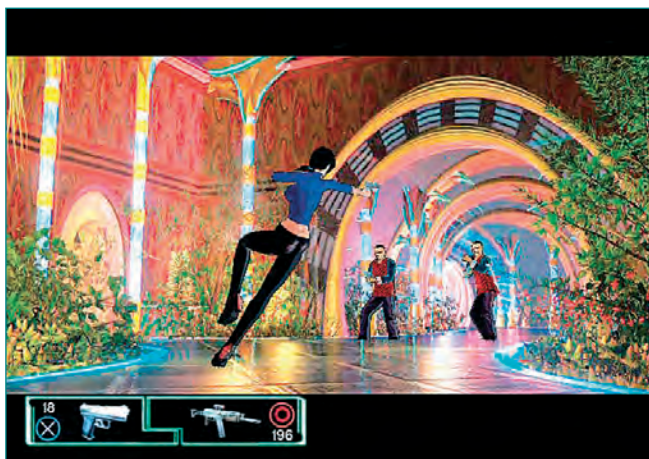
Halle 3, Stand G02

21.08. - 24.08.2003, Messe Leipzig



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!



FEAR EFFECT: INFERNO VORERST GESTOPPT

Bereits auf der E3 glänzte das cineastische Action-Adventure mit Abwesenheit, jetzt ist die Katze aus dem Sack: Eidos' knüppelhartes Lesbenduo wird vorerst nicht in sein erstes 128-Bit-Abenteuer starten – genaue Gründe für den zumindest temporären Entwicklungsstopp wollte der Hersteller nicht nennen. Bekannt wurde die Serie auf der PSone: Edel inszeniert, mit hohem Gewalt- und plakativem Sexanteil brachte es Fear Effect dort auf zwei Episoden.



SEGA FOOTBALL-SIM: NEUER NAME, NEUES GLÜCK?

Bislang als NFL 2K4 bekannt, wird das kommende Update des ratierten US-Sports im Herbst unter dem Titel ESPN NFL Football unter Volk gebracht. Der Grund: Vor etwa einem Jahr hat Publisher Sega die Lizenzrechte an dem enorm populären TV-Sportsender erstanden. Ob dieser Schritt die Electronic Arts' Genre-Vormacht ankrazten wird, bleibt abzuwarten – schließlich hatte erst kürzlich der bisherige ESPN-Lizenznehmer Konami aufgrund kommerziellen Misserfolgs auf eine Verlängerung des Deals verzichtet.

LARA CROFT ALS ONLINE-ENGEL?

Core-Design-Gründer Jeremy Heath-Smith äußerte in einem Interview die Ansicht, dass Online-Spielen der nächste Meilenstein im Bereich spieltechnischer Innovation sei. Er denke dabei etwa an die Steuerung von Busenwunder Lara Croft via Sprachkommandos. Auf Nachfrage meinte Heath-Smith nur, dass man derzeit keine passende Formel für ein Online-Tomb-Raider habe – allerdings sind momentan zwei noch geheime Spiele bei Core Design in Planung.



Handy-Power!

BESTELHOTLINE:

01908 - 662680

0900 51 51 68 (1,65€/min)

0901 599998 (2,20€/min)

RINGTONES

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

Chartbreaker:

- 15201 Avril Lavigne/Complicated
 - 15601 Avril Lavigne/Skater Boy
 - 15207 Truth Hurts/Addictive
 - 15211 Drunkenmunky/E
 - 15213 Massive Tone/Cruisen
 - 15214 Sugar Babes/Round Round
 - 15215 Groove Coverage/Monlight Shadow
 - 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
 - 15217 Right said Fred/Stand up
 - 15218 Elvis/A little conversation
 - 15219 Eve/Gangsta Lovin
 - 15222 Puddle of Mudd/She hates me
 - 15223 Natural/Will it ever
 - 15224 Bon Jovi/Everyday
 - 15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you
 - 15226 Jan Wayne/Only you
 - 15227 Christina Millan/When you look at me
 - 15570 Amerikanische Nationalhymne
 - 15229 Deichkind/Limit
 - 15230 Liberty X/Just a little
 - 15231 DJ DEAN/Play it hard
 - 15232 Wonderwall/In April
 - 15233 Bryan Adams/Here I am
 - 15236 Leann Rimes/Live goes on
 - 15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
 - 15238 Ashanti/Happy
 - 15565 Dance Nation/Sunshine
 - 15240 Paf Daddy/I need a girl
 - 15242 Nickelback/too bad
 - 15244 No Doubt/Underneath
 - 15245 Ben/Herz aus Glas
 - 15246 Nena & Westbam/Oldschool Baby
 - 15247 Will Smith/Black suits comin
 - 15249 Kelly Osbourne/Papa dont preach
 - 15509 Hermes House B./Country Roads
 - 15026 Limb Biskit/Rollin
 - 15561 Linkin Park/In the End
 - 15562 Jeanette/How it's got to be
 - 15563 Die Prinzen/Deutschland
 - 15057 Fatboy Slim/Star69
 - 15049 Bartezz/On the move
 - 15513 Kool Sava/Haus&Boot
 - 15234 Xzibit/Multiply
 - 15235 B3/I.O.I.O.
 - 15070 Modern Talking/Win the race
 - 15081 Linkin Park/Crawling
 - 15241 Loona/Rhythm of the night
 - 15567 Alizee/Moi...Lolita
 - 15132 Snoop Dogg/Same
 - 15516 M.O.P./Ante up
- Soundtrax:**
- 15094 Axel F.
 - 15098 Flintstones
 - 15100 Indianer Jones
 - 15102 Mana Mana
 - 15103 Mission Impossible
 - 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
 - 15107 Pippi Langstrumpf
 - 15108 Raumschiff Enterprise
 - 15109 Raumschiff Voyager
 - 15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
 - 15115 Star Wars
 - 15118 Eine Insel mit 2 Bergen
 - 15119 Schnellste Maus von Mexiko
 - 15114 Beverly Hills 90210
 - 15106 Lindenstrasse
 - 15602 Big Brother
 - 15603 Buffy
 - 15604 Dragonball
 - 15605 Rocky / Eye of the Tiger
 - 15606 Harry Potter
 - 15608 Pulp Fiction
 - 15609 Sesamstraße

Kult

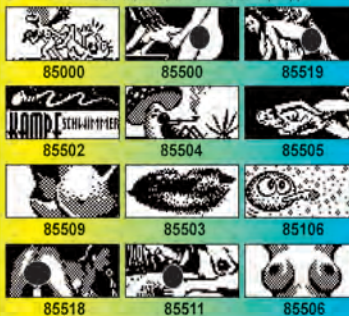
FARBIGE XXXL - PIX

** Für Wap Handys mit Farbdisplay!



DISPLAY - ANIMATIONS

Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510 (Wap)



XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

Siemens M50, M70, ME45, C45, C55, S45, SL45, M45
Alcatel OT 511, OT 512, OT 715 sowie alle neueren Modelle



"BLINK" - SMS

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

DER MEGA - HIT: FUN - CALLS

Für alle Handys und Festnetzanschlüsse!

- Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf dem Arm nehmen?
- Verschenke einfach einen Spass - Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)
- 80001 Naturhistorische Gesellschaft
- 80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle?)
- 80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf?)
- 80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizzen!)
- 80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne!)
- 80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen?)

SMS PIX für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



LOGO'S für

* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo!



USA
NewsMETALLICA ROCKEN
DIE PS2

Das wurde ja auch Zeit: Während die geschminkten Metal-Clowns Kiss bereits vor einiger Zeit im Ego-Geballer Kiss Psycho Circus (PC, Dreamcast) verewigt wurden, hat sich Vivendi just die Recht an den US-Kollegen von Metallica gesichert. Geplant ist ein blech- und bleihaltiges Car-Combat-Spektakel in bester Twisted-Metal-Black-Manier. Klasse: Zum Release 2005 steuern die harten Jungs nicht nur die Hintergrundmucke, sondern auch einen exklusiven Song plus Original-Stimmen bei – Seek & Destroy!

RATEFIX: GEWINNEN
MIT SQUARE-ENIX
UND UNLIMITED
SAGA

Pünktlich zum US-Start des komplexen Bitmap-Rollenspiels schreibt Hersteller Square-Enix auf der offiziellen Homepage (www.usaga.com) ein witziges Gewinnspiel aus. Am 17. Juni startet in der virtuellen Hall of Valor der ultimative Fragen-Marathon, bei dem Wissen und Schnelligkeit gefragt sind. Die ersten fünf Teilnehmer, die alle Prüfungen erfolgreich bestehen, erwartet ein toller Preis – wie genau dieser aussehen wird, ist der Webseite leider noch nicht zu entnehmen.

Release – Juli

PLAYSTATION2

Aliens vs. Predator: Extinction (EA)
Armored Core 3 (From Software)
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom (Crave)
Charlie's Angels (Ubi Soft)
Disgaea: Hour of Darkness (Atlus)
Downhill Domination (Sony)
Indiana Jones and the Emperor's Tomb (EA)
K-1 World Grand Prix (Konami)
Romance of the Three Kingdoms VIII (Koei)
The Great Escape (SCI)

NEWS-MIX

US-BERUFUNGSGERICHT SEGNET
GEWALT-SPIELE AB

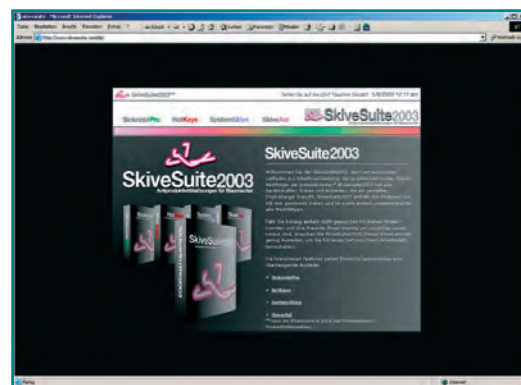
Ein angestrebtes Verbot von Videospielen mit gewalttätigen Inhalten für Kinder und Jugendliche wurde Anfang Juli von einem Bundesberufungsgericht im Bundesstaat Missouri als „verfassungswidrig“ eingestuft. In der Begründung hieß es, Videospiele würden als Kunstform wie Bücher und Filme ein Recht auf freie Meinungsäußerung inne haben. Zuvor hatte eine untergeordnete Instanz mit Blick auf mögliche psychologische Gefahren eine staatliche Kontrolle als gerechtfertigt eingestuft.

VERSÄTETER
WEIHNACHTSALPTRAUM

Die bizarren Kinostreifen von Meisterregisseur Tim Burton (z.B. „Beetlejuice“, „Sleepy Hollow“ oder „Mars Attacks!“) gehören in Hollywood seit Jahren zu den visionären Ausnahmewerken im dichten Popcornschunegel. Jetzt erfährt eines seiner skurrilsten Werke nach zehn Jahren eine Wiedergeburt als Videospiel. Capcom arbeitet eng mit der Filmproduktion Buena Vista zusammen an der Umsetzung der schaurig-schönen Puppen-Mär „Nightmare before Christmas“.

AUS FÜR ARMY MEN –
3DO AM ENDE?

US-Entwickler 3DO hat Insolvenz beantragt. Der Army-Men-Hersteller leidet bereits seit einiger Zeit an finanziellen Engpässen. Kürzlich hatte Firmengründer Trip Hawkins (der auch Electronic Arts aus der Taufe hob) mehrere Millionen US-Dollar aus seinem Privatvermögen, gespendet, um sein angeschlagenes „Baby“ wieder hochzupäppeln. Eine offizielle Stellungnahme gibts noch nicht, angekündigte Titel wie Four Horsemen seien weiterhin in Entwicklung, hieß es.

MEHR ZEIT FÜR PS2:
ANLEITUNG ZUM BLAUMACHEN

Ihr kommt nicht dazu, eure Lieblingsspiele durchzuzocken, weil lästige Arbeit oder dringende Hausaufgaben euch vom Pad fernhalten? Dann solltet ihr unbedingt mal bei www.skivesuite.com/de vorbeisurfen: Von der glaubwürdigen Krankmeldung auf Mausclick bis hin zur elektronischen Geräuschkulisse eines Schwerstarbeitenden hat die kuriose Seite allerlei witzige Ausreden im Angebot, so dass ihr noch mehr Zeit habt für PS2-Genuss.



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
Black & Bruised	68%	38%	70%	60%	72%
Cel Damage Overdrive	64%	64%	-	36%	-
Clock Tower 3	70%	69%	62%	-	72%
Def Jam Vendetta	83%	85%	78%	87%	86%
Enter the Matrix	71%	75%	71%	69%	70%
F1 Career Challenge	80%	77%	73%	75%	-
Indycar Series	80%	76%	78%	80%	77%
Next Generation Tennis 2003	66%	55%	73%	51%	72%
Play it Pinball	36%	40%	-	54%	-
Resident Evil: Dead Aim	77%	78%	76%	77%	67%
Shrek Super Party	69%	65%	-	57%	-
SOCOM: U.S. Navy Seals	80%	86%	76%	86%	85%
Wakeboarding Unleashed	85%	76%	85%	85%	77%

NEWS-MIX

ZEITREISE: GROßE C64-PARTY IN WEDEL

Jetzt aber flott: Am 21. Juni findet am Rathausplatz 1A in Wedel die Back-in-Time-Live-Feier statt, die ganz im Zeichen von Commodores Brotkasten steht. Wie bei der ersten Veranstaltung werden erneut zahlreiche Szene-Größen aus C64-Tagen erwartet. Bei der ersten Back-in-Time-Veranstaltung im englischen Birmingham gaben sich u.a. Jeff Minter, Rob Hubbard und Martin Galway die Ehre. Live gespielte C64-Soundtracks und High-Score-Wettbewerbe runden das Spektakel ab.



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH: STREET FIGHTER WIRD 15!

Nicht 15 Episoden (das sind sicherlich mehr) sondern 15 Jahre hat Capcoms Prügellegende mittlerweile auf dem Buckel. Zum freudigen Jubiläum von Ryu, Ken und Co. ist die offizielle japanische Geburtstagshomepage

(www.capcom.co.jp/sf15h)

ins Netz gestellt worden, diverse Festivitäten begleiten das Ereignis. So messen sich Hobbymusiker im Remixen ihrer Lieblings-Serien-Melodien, zudem lockte Mitte Juli eine Tokioter Kunstaussstellung mit Original-Artworks und Skizzen.



IN & OUT

IN

- kaltes Oettinger-Malz
- neue Kollegen
- Saddle Ranch
- Klimaanlage
- Malta

OUT

- kranke Kollegen
- Winter
- Heuschnupfen
- Fallschirmspringen
- eBay-Betrüger

PS3-TECHNIK: DRAM-SPEICHER-LIEFERANT BENANNT

Stück für Stück werden Details zur PlayStation3-Hardware bekannt: So bestätigte der Chief Operating Officer von Elpida Memory, Shuichi Otsuka, jüngst einer Nachrichtenagentur, dass seine Firma den DRAM-Speicher (zuständig für flotten Datenaustausch) für Sony's nächste Konsolen-Generation beisteuern werde. Elpida ist ein Gemeinschaftsunternehmen der beiden japanischen Technik-Giganten Hitachi und NEC.

GRAN TURISMO 5 ERST AUF PLAYSTATION3

Dass Gran Turismo 4 ein optisches Meisterwerk wird, könnt ihr bereits dem höchst eindrucksvollen Video auf unserer aktuellen DVD entnehmen – mehr ist, so Kazunori Yamauchi, mit PS2-Technik auch nicht möglich. Der Polyphony-Digital-Boss behauptete, mit dem kommenden Edlraser an die Grenzen der 128-Bit-Hardware vorzustoßen. Ein weiterer Qualitätssprung – und den sei man den eigenen Ansprüchen schuldig – wäre folglich erst auf der PlayStation3 möglich.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Teste die Games der Zukunft 4 TAGE ACTION+

21. 8. - 24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action

Auf 40.000 m² Games und Hardware, Action und Deutschlandpremierer ohne Ende. Dazu Edutainment, Infotainment, Mobile Entertainment und ein Eventprogramm der Sonderklasse. Du wirst alle Hände voll zu tun haben. Hol' dir jetzt deinen Spitzenplatz für die 4 heißesten Tage des Jahres. Mach dich bereit für die GC in Leipzig, die dich nicht mehr loslassen wird.



GAMES CONVENTION



WWW.GC-GERMANY.COM

HARDWARE-NEWS 07/03

Auf der E3 wurden wieder zahlreiche neue Zubehörteile vorgestellt. Wir haben uns die interessantesten angesehen und auf den folgenden zwei Seiten zusammengefasst. In den nächsten Ausgaben werden wir die neuen Geräte genauer unter die Lupe nehmen.



Logitech

Passend zur Präsentation von Gran Turismo 4 enthüllte Logitech das neue Driving Force Pro Lenkrad. Der schwarze Nachfolger des Logitech GT Force wurde parallel zu Polyphonys viertem Teil der Rennspiel-Serie entwickelt und bietet als erstes Force-Feedback-Lenkrad einen Lenkeinschlag von 900 Grad, was ungefähr 2 Umdrehungen von Anschlag zu Anschlag entspricht. Das sorgt für ein spürbar realistischeres Fahrgefühl. Bei Spielen, die keinen 900-Grad-Einschlag unterstützen, schaltet es einfach in den 200-Grad-Modus, somit ist es auch mit älteren Rennspielen kompatibel. Eine zweite Neuerung findet sich an der rechten Seite in Form eines wuchtigen Schaltknaufts. Zusätzlich befinden sich hinter dem Lenkkranz noch zwei Schalterippen für Formel-Eins-Simulationen. Auch die Force-Feedback-Motoren wurden verstärkt und machen jetzt deutlich mehr Druck. Der Lenkkranz ist komplett in schwarzes Gummi gehüllt und bietet mehr Grip als die Vorgänger. Das Driving Force Pro erscheint im Sommer, hat zwei Jahre Garantie und wird 149,99 Euro kosten.



Produkt	Force-Feedback-Lenkrad für PS2
Hersteller	Logitech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	Sommer 2003
Preis	€ 149,99

Des Weiteren gibt es ein neues **USB-Headset** für die PlayStation2. Die bequeme Kombination aus Kopfhörer und Mikrophon verfügt über einen digitalen USB-Audioprozessor und ein Störgeräusche unterdrückendes Mikrophon. Ein 10 Meter langes Kabel lässt euch genügend Freiraum beim Zocken. Austauschbare Ohrpolster sorgen für einen angenehmen Tragekomfort. Das USB-Headset wird 49,99 Euro kosten.

Logitech hat auch zwei neue Controller für PlayStation2 angekündigt. Der **Extreme**

Action Controller soll designverliebte Spieler begeistern. Die Griffschalen sind mit echtem Leder überzogen und das Gehäuse glänzt edel metallisch. Vergoldete Anschlüsse sorgen für bestmöglichen Kontakt zur PS2. Der Extreme Action Controller wird 29,99 Euro kosten. Für zehn Euro weniger bekommt ihr schon den **Action Controller**. Ohne Leder sorgen gummierte Griffe für festen Halt. Kleine Löcher in den Griffen sollen übermäßiges Schwitzen verhindern. Beide Pads haben eine Turbo-Funktion.



Speedlink



Speedlink hat mit dem **Erazor RF Gamepad** ebenfalls ein kabelloses Pad für die PlayStation2 im Programm. Die Funkübertragung überbrückt eine Entfernung von zehn Metern. Alle Tasten und Buttons werden



analog abgefragt. Der Rumble-Effekt kann abgeschaltet werden, was die Lebensdauer der Batterien verlängert. Vier getrennte Funkkanäle ermöglichen es, vier der

Funk-Controller gleichzeitig zu betreiben. Der Preis liegt bei 49,99 Euro.

Wer sich schon einmal für den Online-Start rüsten will, für den ist das **PS2 Keyboard Set USB** interessant. Damit fällt die Eingabe von Daten oder das Chatten leicht. Die Kombination aus Keyboard und Kabelmaus bietet sich für Rollenspiele und Ego-Shooter geradezu an. Allerdings hat man nur eine mechanische und keine optische Maus gebündelt. Die Kabellänge konnten wir leider noch nicht in Erfahrung bringen. Dafür kann die Tastatur aber auch problemlos an den PC angeschlossen werden. Das Set kostet 19,99 Euro.

Mad Catz

Fast jeder Hersteller hat inzwischen kabellose Funk-Controller im Programm. Der kabellose PlayStation-Controller (PSone und PS2) von Mad Catz hört auf den Namen **Lynx** und bietet alle Funktionen eines Standard-Controllers. Zusätzlich kann man Buttonkombinationen und Abfolgen als Makro aufzeichnen. Gummierete Griffe sorgen für einen festen Halt.

Der **Light Blaster** für PlayStation2 ist eine futuristische Lightgun, die sich sehen lassen kann. Das blaue Schießseisen soll mit allen Lightgun-Spielen kompatibel sein und darüber hinaus vor allem supergenau arbeiten. Ein Joystick, Dauerfeuer- und Auto-Reload-Funktion sorgen für stressfreien Ballerspaß. Außerdem gibt es eine Rumble- und eine Rückstoß-Funktion.

Der **Gameshark Media Player 2.0** ermöglicht es, den Netzwerkadapter der PlayStation2 mit eurem Heim-PC oder Heim-PC-Netzwerk zu verbinden und auf Media-Dateien zuzugreifen. Ab sofort könnt ihr z.B. Fotos im Format JPG oder PNG auch auf dem Fernseher ansehen. Der Clou ist jedoch die Fähigkeit, auch Filme in den Formaten MPEG-1, 2 & 4, DivX 3.X, 4.X und 5.X auf dem Fernseher zu betrachten. Über einen DualShock2-Controller oder eine Fernbedienung lassen sich die Movies pausieren und vor- oder zurückspulen. Zusätzlich lassen sich auch MP3s abspielen. Die Installation soll, dank automatischer Konfiguration aller Einstellungen, kinderleicht sein. Da die Lizenz für die Software des Media Player 2.0 vom U.S.-Unternehmen BroadQ stammt, ist ein Release hierzulande noch unsicher.

Für Spieler mit kleinen Händen bringt Mad Catz das **Microcon-Pad** in den Handel. Das Microcon ist um 30 % kleiner als der PS2-Standard-Controller und liegt dadurch auch gut in kleinen Händen. Auch das kleine Controllpad verfügt über eine Makro-Funktion.



Hardware-Shorties

Force-Feedback-Lenkrad



Joytech hat ein Williams F1 Force-Feedback-Lenkrad angekündigt. Den größten Schwachpunkt des ansonsten einwandfreien Vorgängers will man bei der Gelegenheit auch gleich ausmerzen. Neue Saugnäpfe sollen künftig für festeren Halt sorgen.

EluminX-Keyboard



Auravision hat auf der E3 das leuchtende EluminX-Keyboard gezeigt. Die illuminierten Tipphilfen gibt es in verschiedenen Rahmen- und Leuchtfarben. Sie sind im Dunkel der heimischen Zockerhöhle eine echte Erleuchtung. Per USB-Anschluss kann man die Keyboards auch problemlos an die PS2 anschließen.

AIR Style-Controller

Die Firma Fountech will ihren kabellosen AIR Style-Controller auch in Europa auf den Markt bringen. AIR Style ist das erste Funk-Pad, das die gleichen Maße hat wie der Original-DualShock2-Controller von Sony. Eine spezielle Technik ermöglicht, bis zu acht Pads gleichzeitig zu betreiben.

Modulares Cockpit-System



Das modulare Cockpit-System Mushaburui wird es dagegen kaum bis nach Europa, geschweige denn bis nach Deutschland schaffen. Die handgefertigten Fiberglas-Schalensitze können mit verschiedenen Anbau-Teilen zu einem vollwertigen System für Rennspiele oder Flugsimulatoren ausgebaut werden.



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

Bin ich drin?



Hi, play-Team
die Schleimerei vorweg lass ich einfach mal weg, das muss euch ja schon peinlich sein. Ihr wisst doch selbst, dass ihr gut seid. Wie dem auch sei. Ich hätte da zwei wichtige Fragen zum Online-Zocken mit der PS2.

Erstmal ne kostentechnische: Fallbeispiel: Ich gehe über DSL flat der Telekom ins Internet. Jetzt würden rein technisch nur noch der Preis des Starterkits (ca. 60 bis 70 €) und die (eventuellen) Extragebühren des Herstellers, der das Spiel vertreibt, auf mich zukommen. Sony selbst will ja keine permanente Grundgebühr verlangen (so wie bei der Xbox). Und da ich DSL flat habe, fallen von der Seite auch keine Mehrkosten an. Hab ich das soweit richtig verstanden?

Jetzt die hardwaretechnische Frage: Ich habe keine PS2-Festplatte, der Breitbandadapter funktioniert aber auch ohne – richtig? Das heißt also: Adapter montieren, mit DSL-Kabel die PS2 und das DSL-Modem verbinden, Software drauf und schon bin ich „drin oder was“?

Das war's eigentlich schon. Danke für die Antwort im Voraus.

Grüße ans Team
elchicko AKA Thomas



Yo ElChicko!
Du hast es erfasst. Besitzt du bereits eine DSL-Flatrate (gleich welchen Providers) hast du die größte finanzielle Hürde zum Online-Spielen bereits genommen. Bei SOCOM: U.S. Navy SEALs z.B. fallen auch keine weiteren Kosten fürs Spielen an. Das heißt, mit dem Netzwerkadapter

erwirbst du alles, was du brauchst, um online zu spielen – mal abgesehen von den Spielen selbst.

Zur Technik: Der Netzwerkadapter wird an der Rückseite der PlayStation2 an die Expansion-Bay gesteckt (siehe playTV-Ausgabe 04/03) und mit zwei Schrauben fixiert. Danach verbindest du den Netzwerkadapter mit dem DSL-Modem. Danach wird die Zugangssoftware gestartet. Jetzt musst du noch die Zugangsdaten deines Providers eingeben und bist „drin“. Ein Tipp für diejenigen, die ein Heimnetzwerk betreiben und den DSL-Anschluss für das Netzwerk freigegeben haben. Einfach die PS2 an den Netzwerk-Hub oder an einen Switch anschließen und die automatische Konfiguration der PS2-Software wählen. Da das Netzwerk ja bereits online ist, müssen die Benutzerdaten nicht eingegeben werden. Schneller gehts nicht.

Positiv-Negativ



Hallo PLAY'er,
eines gleich mal vorweg: Ihr habt das beste Design und Layout aller gängigen Spielezeitschriften in Deutschland – und damit gleich zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Ich lese eure geistigen Ergüsse ja schon seit der ersten Ausgabe (9/97), in letzter Zeit habt ihr aber immer mal wieder kleine Fauxpas begangen. Fehler in Form von unnötig gehypten Spielen oder Games, die wegen ausgiebiger Erbsenzählerei in Grund und Boden gestampft werden. Beispiele? Klar: SSX (12-2000): Schönes, spaßiges Spiel – keine Frage, aber 93 %, ohne jegliche

negativen Aspekte? Nix von teilweise heftigen Slowdowns oder der relativ geringen Anzahl an Spielmodi...

Die Wertung für den Spielspaß ist insgesamt einfach zu hoch angesiedelt. Genauso wie bei Timesplitters 2 (10-2002). 94 % sind da einfach viel zu subjektiv. Genauso wie bei Primal. Nirgendwo wird auf die langen Laufwege hingewiesen oder auf die Kämpfe, die mir schon in der Demo ziemlich bald auf den Geist gingen..

Wo ist die PLAY, die früher Kritikpunkte gesehen hat, wo die anderen schon eine generelle Kaufempfehlung aussprachen? Dagegen habt ihr bei anderen Titeln kein gutes Haar an einem Spiel gelassen und oftmals kleine Fehler gesucht, die den Spielspaß aber nicht wirklich trüben.

Beispiel hier: WRC 2 Extreme. Es hat seine Mängel, aber liegen diese in der verkappten Kollisionsabfrage und der etwas unpräzisen Steuerung, nicht aber an der Tatsache, ob einem Auto mal die falsche Lackierung spendiert wurde, weibliche Co-Piloten-Stimmen fehlen, oder die angezeigte Fahrzeit nicht mit der realen Spielzeit übereinstimmt?

Es ist ja läblich, dass euch so etwas auffällt und es gehört auch erwähnt, aber im 'Positiv-Negativ'-Kasten sollten eigentlich kurz die primären Punkte zu lesen sein, die letztendlich zu solch einer Wertung geführt haben.

Ich hoffe auf Besserung – in diesem Sinne.

Gruß Martin H., E-Mail



„In letzter Zeit“ ist gut, der Text von SSX liegt immerhin schon über drei Jahre zurück. Vergleiche doch mal SSX mit

den anderen First-Generation-Titeln und vergiss dabei nicht, dass SSX zudem noch Start-Titel beim Europa-Launch der PS2 war. Da gehen 93 % vollkommen in Ordnung, trotz heftiger Slowdowns und weniger Spielmodi, denn das Spiel macht Spaß. Und darauf kommt es letztendlich an. Klar kann man darüber jetzt endlos diskutieren, aber Wertungen sind subjektiv und werden stets unter dem Gesichtspunkt: „zum jetzigen Zeitpunkt“ gemacht. Vorausschauend zu werten wäre ja auch ein Schwachsinn. Man kann kein Spiel schlecht bewerten, nur weil irgendwann mit Sicherheit mal etwas besseres kommt.

In Primal gibt es lange Laufwege, stimmt, aber man kann wunderbar abkürzen. Tipp: Benutz' einfach die Portale. Und was stimmte denn genau mit den Kämpfen nicht? Man kann wild auf den Buttons rumhämmern, das ist auf Dauer langweilig. Es geht aber eben auch anders. Kämpft man kontrolliert, nutzt seine Counter-Moves und Combos, machen die Duelle richtig Laune. Und Timesplitters 2? Nach wie vor der beste Multiplayer-Ego-Shooter für PS2. Schnell, super Steuerung, zig Spielmodi, Leveleditor und der Story-Mode macht auch Spaß. Was will man mehr?

Du hast dir wirklich die Extreme rausgepickt. WRC II ist bestimmt nicht ausschließlich wegen falscher Wagenfarben oder der fehlenden weiblichen Co-Piloten schlecht bewertet worden. Generell haben wir alle Schwachpunkte des Spiels aufgeführt. Die Fahrphysik wurde präzise verglichen bzw. beschrieben. Beispielsweise haben wir die Bewegungen der WRCs auf australischem Schotter (Steinchen sind kreisrund und nicht kantig. Dadurch erzeugen sie eine Art Aquaplaning, wenn sie nass werden) im Spiel mit einer realen Bewegung verglichen.

Unsere langjährige Erfahrung mit Formel-1-Spielen, bei denen Lizenzen, Lackierungen und Wagendetails für die nötige Authentizität sorgen, hat gezeigt, dass solche Features genauso wichtig sind für Motorsport-Fans wie eine realistisch anmutende Fahrphysik. Nicht anders verhält es sich bei den Rallye-Begeisterten. Du wirst in keinem anderen Magazin solche fachgerechten Rallye-Spiel-Tests bekommen. Unser Rallye-Experte Dirk ist im Besitz der Rallye-Lizenz und nimmt selbst aktiv am Rallyesport teil. Bei uns betreut jeder Redakteur das Genre bzw. Spiel, bei dem bzw. mit dessen Hintergrund er sich am besten auskennt.

Letztendlich können wir nur sagen, dass wir es stets so gut wie möglich versuchen, die positiven und negativen

Aspekte eines Spiels auf den Punkt zu bringen.

Erbenszählen ist unser Job.

i.Zukunftsängste



S.O.S.

Hallo play PlayStation-Team, Wir, das heißt ein kleines Grüppchen i.Link-Süchtiger, hätten da mal einige existentielle Fragen. Da es am Nachschub für uns i.Linker einiges auszusetzen gibt, würde uns Folgendes interessieren:

Wird es mit dem Online-Adapter möglich sein, die PS2 auch zu Hause, ähnlich wie bei LAN-Partys zu vernetzen? Was braucht man dazu: HUB, Switch, Router...?

Könnt ihr genauere Angaben machen als die Sony-Hotline. „Müsste eigentlich gehen“: nach erstem Anruf bzw. „Da es noch nicht läuft, können wir keine Angaben machen“: nach dem zweiten Anruf. Was denn nur, ihr Sony-Technikfreaks?

Auf baldige Antwort hoffen die „i.Linker“

Mit freundlichen Grüßen,
Lang Matthias, Albruck



Hallo play-Team

Eure DVD hat sich sehr gut entwickelt und ist eine echte Bereicherung für das Heft, und das in nur 3 Ausgaben, Respekt.

Ich lese euer Heft schon seit der Anfangszeit und habe mich im April entschlossen, ein Jahresabo zu lösen. [...] Ich bin einer der wenigen Freaks, die zu Hause genug Platz und euch das nötige Kleingeld haben, um zwei PS2s mittels i.Link-Kabel zu verbinden und mir mit meinen Kumpels auf zwei Fernsehern heiße GT3-Rennen zu liefern. Das macht einfach doppelt so viel Spaß wie nur im Splitscreen-Modus! Hier noch ein Aufruf an Sony: Bitte baut in „GT 4“ auch Computergegner im Zweispieler-Duell und im i.Link-Modus ein!

Meiner Meinung nach unterstützen viel zu wenige Spiele diese Funktion! Auf der PSone hab ich's ja noch irgendwie verstanden, von wegen technischer Möglichkeiten usw., wobei es auch dort einige wenige gute Spiele gab, die den Link-Modus unterstützten. Ihr habt in einer älteren Ausgabe eures Hefts (noch in der PSone-Ära) einmal eine Liste mit Games veröffentlicht, die den Link-Modus unterstützten, mit Wertung spez. dieses Features (2 Sterne, 3 Sterne usw.), wisst ihr noch??? Das war ein Super-Ding, wer hat damals schon gewusst, dass „Ridge Racer Type 4“ diese Funktion unterstützt?

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



Betreff: Enter the Matrix

An Mark Liebold

Enter The Matrix mit Blade II oder Men in Black II zu vergleichen ist das blödeste, was ich je gehört oder gelesen habe. Du mußt doch ein Voll idiot sein oder deine Mutter hat dir bei der geburt ins Gehirn geschissen. Du bist doch ein planloser Depp.

Ich grüße Dich

lccomm

Achtung,

ich dacht, mich laust der Affe, als ich in meine kummerbox geschaut hab. erzma kann ich briefe ohne absender voll nich ab. als ich den kack dann gelesen hab, hats mich fast hin' rübbä. sowat hab ich in all den jahren als knochenbrecher (abba mit herz) noch nicht erlebt.

pass auf kollege: wennze von tuten und blasen keine ahnung hass un auf matrix-fanboy machz, dann musse die backen halten. warum kollege mark enter the matrix mit blade 2 odda men in black 2 verglichen hat, liecht doch auffe hand. dat sin alles schlechte umsetzungen von filmen.

wat ich mich abba frach, is, wie du vor erscheinen schon wissen willz, ob enter the matrix wat taucht? sieht man, dat du tünnes nur aufna welle am mitsegeln biz. echt arm freundchen.

nu eben schnell wat zu deinem großen maul. wenn ich jemanden wat will, dann mach ich dat mit style und nich so dilettantisch wie du komischen vogel.

machen wir dat so: wennze dich von dem rockzipfel deina mama losreißen kannst, dann lad ich ma zum kaffee ein. fahrt lack ich dir – schadensersatzansprüche abba nich. zieh dir abba vorher bitte saubere unterhosen an, ich steh nich so auf feige und eingepissste lümmel.

kante,
Verhauen
mit style!



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: RETROFLASH (DIE GUTEN ALTEN TAGE)

Autor: teddybär

Hi,
gestern haben ich und meine Freunde mal wieder mit dem SNES gezockt so geniale Games wie Super Mario Kart oder Super Street Fighter – war echt wieder mal schön zu sehen, dass man das zocken der alten Games überhaupt nicht verlernt hat. Zockt ihr auch als ältere Games auf euren alten Konsolen? Und was sind eure Retro-Classics? Mein absoluter Favorit ist Super Mario Kart und generell die SNES-Zeiten (16-Bit).

P.S. d.h. nicht, dass ich die neuen Games schlechter finde – jedes Konsolenzeitalter hat sein spezielles Flair.

das waren noch Zeiten – CAP

habe gestern gerade mal wieder angefangen, Pittfall auf dem Atari VCS zu zocken. vor zwei wochen hatte ich mit nem Kumpel ne zwei Stunden lange Pong-Session (zeitlos genial das Teil) ansonsten wollte ich eigentlich mal wieder anfangen, FF4 auf dem SNES zu zocken, nur leider wird es (SNES) wegen Wasserschaden gerade repariert :-)

Re: Retroflash (die guten alten Tage) – Nemes1981

Moinsen! Also, SuperMarioKart ist schon ein Hammer! Meine weiteren Favoriten: SuperMarioWorld (SNES) Sonic (MegaDrive) Zelda (SNES) Nintendo WorldCup (NES, ist so scheiße, dass es schon wieder rockt :-)) Super Soccer (SNES) Chase the Express (PS1) FinalFantasy 7-9 (PS1) So, das sind alle, die mir jetzt einfallen! In diesem Sinne...

Re: Retroflash (die guten alten Tage) – Vandale

ich zocke auf'm SNES ab und zu gerne mal Terranica oder Zelda, also so alte Rollenspiele. Is wirklich geil, da steckt einfach noch liebe drinne.

Re: Retroflash (die guten alten Tage) – memphis2010

Ab und zu zock ich auch noch SNES, da gab's schon geile klassiker.

-Donkey Kong Country 1-3

-Secret of Mana

-Zelda...

Re: Retroflash (die guten alten Tage) – Khytomer

-Mystic Quest für Game Boy (superlecker).

-Space Quest für PC (fkt. heute leider nicht mehr...Scheiß XP)

-Irgend so ein Beat'em Up für (S)NES: Dragons...DragonT wins...irgend sowas...konnte man auf jeden Fall zu zweit im Koop-Modus spielen - FF8 (immer noch lecker) Bleibt noch zu sagen: mehr als GB und PS(2) hatte ich nie...(S) hab ich mal gelegentlich bei einem Kollegen gezockt.

Um auf den Punkt zu kommen: Bitte, bitte, könntet ihr eine solche Liste auch für PS2-Spiele veröffentlichen. Ich weiß, ihr habt diese Information in den Spieletests drin, aber es ist recht umständlich, in zig alten Ausgaben nach solchen Games zu suchen, versteht ihr? **Viele Grüße von einem Game-Veteranen aus der Schweiz.**



Genau wie auf der PSone wurde auch auf der PlayStation2 die Link-Option grob vernachlässigt. Der Grund hierfür liegt klar auf der Hand: Zwar ist es klasse, mit mehreren Spielern auf mehreren Bildschirmen gleichzeitig zu zocken, aber nur wenige sind bereit, TV-Gerät und Konsole durch die Gegend zu schleppen. Die Entwickler haben das erkannt und die Unterstützung des i.Link-Ports so gut wie gestoppt. Dumm ist es natürlich für Spieler, die gerne im Netzwerk gegeneinander antreten. Zu allem Übel wird die PlayStation2 in Zukunft auch nicht mehr über einen i.Link-Port verfügen. Die Zeiten für i.Link-Spieler sehen also nicht besonders gut aus, möchte man meinen...

Zukünftig muss man seine PlayStation2-Konsolen über den Breitbandadapter vernetzen. Das wird ganz einfach sein: Das Netzkabel nicht in die Telefondose, sondern in ein HUB stöpseln und los gehts! Natürlich müssen ein paar mehr Zocker inkl. Fernseher, Konsole und Breitbandadapter am Start sein.

Link-fähige Spiele sollte es in Zukunft ebenfalls reichlich geben. Denn jedes Online-Game müsste rein theoretisch auch die Möglichkeit bieten, es im heimischen Netzwerk zu zocken. Einziges Problem hierbei dürfte die noch fehlende Festplatte darstellen, denn ohne einen Server lässt es sich schlecht spielen. Gran Turismo 4 wird man auf jeden Fall ohne Festplatte im LAN spielen können. Bis dahin müsst ihr euch aber noch etwas gedulden und mit den paar Games, die die i.Link-Funktion unterstützen, vergnügen: Age of Empires II, Armored Core 2, Armored Core 3, Gran Turismo 3: A-spec, Gran Turismo Concept: 2002, Tokyo-Geneva, Time Crisis II, TimeSplitters, TimeSplitters 2

Fragenkatalog



Tach ihr verrückten Zocker;-)! Bevor ich Fragen stelle, werde ich mal die altbekannten Lobeshymnen aussprechen. Also o.k.: IHR HABT DAS BESTE PS2 MAGAZIN LESE EUCH JEDEN MONAT EURE DVD IST SUPER, BESSER WIE DIE DER

KONKURENZMAGAZINE!(z.B. das Tor des Monats, super geil).

Also zu meinen Fragen

1. Wird es bei Eye Toy nach und nach mehr Games geben oder bleibt es bei den 12 Minigames? Aber holen werd ichs mir so oder so! Das sieht megawitzig aus und dann noch Multiplayer, einfach genial.

2. Es ging ja mal das Gerücht rum, dass MGS 3 exklusiv für den GameCube erscheinen werde! Ich weiß jetzt nicht, ob ich was überlesen hab, aber ist es jetzt nach den neuen Bildern und dem Trailer sicher, dass es auch für PS2 kommt? [...]

3. Wurde die normale GTA-Vice-City-Version vom Markt genommen und durch eine neue ersetzt, also ohne den „Blut-Modus“? Das würde dann auch erklären, warum bei der Rubrik die besten der besten in der Kategorie „Action“ ein indizierter Titel steht, aber war ja eh klar, dass es Vice City ist.

Mfg Tim Herrmann, E-Mail



Zunächst wird es nur die zwölf Minigames geben. Die gibt es quasi gratis zum EyeToy dazu. Der Release steht jetzt übrigens fest: Ab 9. Juli darf vor dem Fernseher geboxt, getanzt und überhaupt jede Menge Blödsinn gemacht werden. Laut Sony befinden sich derzeit weitere Spiele in der Entwicklung und zwar nicht nur Minigames. Unter anderem tüfteln die Entwickler an einem Box-Titel, den man aus der Ego-Perspektive spielt. Hört sich doch schon sehr interessant an. Außerdem soll das EyeToy auch im Online-Bereich Anwendung finden. Aber nicht nur Sony, sondern auch sehr viele Dritthersteller begeistern sich für die vielen neuen Möglichkeiten, die das EyeToy bietet.

Metal Gear Solid 3 exklusiv für den GameCube? Wie du schon selbst geschrieben hast, war es nur ein Gerücht. MGS 3 ist zwar exklusiv, aber nur für die PlayStation2. Viel hat Konami noch nicht verraten, aber neue Infos findest du auf Seite 48 im E3-Special.

GTA Vice City wurde am 25. Februar 2003 von der BPJS indiziert. In der Ur-Version war auch die englische Version enthalten, in der nicht nur Blut zu sehen war. Man konnte auch Gliedmaßen abschießen und auf Personen eintreten, die am Boden lagen. Durch einen einfachen Trick konnte man die englische Version aktivieren. Grund genug für die BPJS, den Titel unter die Ladentheke zu verbannen. Take 2 hat reagiert, die Daten von der DVD genommen und das Spiel nachprüfen lassen. Jetzt steht GTA Vice City wieder in den Läden, frei von Blut und Gewalt und mit einem netten Aufkleber: „Deutsche Version“.

WIR RETTEN MEHR PLANETEN
VOR DEM FRÜHSTÜCK
ALS DIE MEISTEN MENSCHEN DEN GANZEN TAG

RTX RED ROCK™

Der Mars braucht dich: eine Ein-Mann-Armee spezialisiert auf radikale Taktiken und ausgestattet mit bio-mechanischen Waffen im Arm. Und Du wirst sie brauchen! Unsere Mars-Kolonie wurde von Aliens überfallen und du wirst geschickt die Invasion zu stoppen. Die Zukunft des roten Planeten liegt in Deiner Hand!

www.rtxredrock.com



Fackeln, Granaten, Enterhaken – in deinem Arm findest du alles.



Zahlreiche Roboter und Fahrzeuge stehen zu deiner Verfügung.



4 Sichtmodi inklusive Infrarot und viele mehr.



PlayStation 2



LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten.
PlayStation und das PS-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

www.lucasarts.com

PLAYSTATION 2

XIII

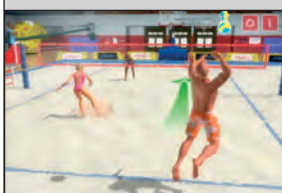
UBI SOFT



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

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

ACCLAIM



Man kann seinen Spielfiguren nach Belieben eine andere Hautfarbe, Frisur oder ein neues Outfit verpassen. So kann man jeden Beach-Bunny nach eigenen Wünschen verändern. Auf den Spielfeldern ist dann Action angesagt. Im Vergleich zur Gamecube und Xbox-Konkurrenz ist das Gameplay hier anspruchsvoller.

HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

ELECTRONIC ARTS



Auf euren Wegen werdet ihr zwölf detailreiche Umgebungen durchkreuzen, die allesamt dem Film entlehnt sind. Im neuen Coop-Modus habt ihr dieses Mal sogar die Möglichkeit, eine eigene Gemeinschaft zu gründen, bevor ihr euch auf die Reise durch Mittelerde macht. Insgesamt werden acht spielbare Charaktere zur Verfügung stehen.

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.

JULI 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALIEN VS. PREDATOR EXTINCTION	Electronic Arts	Action-Adventure	25. Juli
EYE TOY	SCEE	Partyspiel	09. Juli
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	10. Juli
DRAGONS LAIR 3D	THQ	Action	Juli
DREI ENGEL FÜR CHARLIE: VOLLE POWER	Ubi Soft	Action-Adventure	17. Juli
FERKELS GROßES ABENTEUER	Take2	Action-Adventure	Juli
FORMEL EINS 2003	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	Capcom	Lightgun-Shooter	11. Juli
SPEED KINGS	Acclaim	Rennspiel	Juli
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	Acclaim	Sportspiel	Juli
SX SUPERSTAR	Acclaim	Rennspiel	Juli
TRIBES AERIAL ASSAULT	Vivendi	Action	31. Juli

AUGUST/OKTOBER 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BACKYARD BASKETBALL	Atari	Sportspiel	Oktober
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	Adventure	10. Oktober
BDFL MANAGER 2004	Codemasters	Wirtschafts-Sim.	Oktober
CURSE: THE EYE OF ISIS	Wanadoo	Survival-Horror	Oktober
DEER HUNTER	Atari	Jagdspiel	07. Oktober
FINDET NEMO	THQ	Adventure	Oktober
GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	Acclaim	Action-Adventure	Oktober
ICE NINE	Konami	Action	August
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT	EA	Action-Adventure	29. August
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	Vivendi	Action	01. August
MEGA MAN X7	Capcom	Action-Adventure	Oktober
RAGING BLADES	Wanadoo	Action	27. August
SPHINX AND THE SHADOW OF SET	THQ	Action-Adventure	Oktober
TIGER & DRAGON	Ubi Soft	Action-Adventure	09. Oktober
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	Konami	Action-Adventure	Oktober
XGRA: XTREME-G RACING ASSOCIATION	Acclaim	Rennspiel	22. August
XIII	Ubi Soft	Ego-Shooter	Oktober

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
BATMAN: RISE OF SIN TZU	Ubi Soft	Action-Adventure	November
KAMPFSTERN GALACTICA	Vivendi	Action	3. Quartal
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
BLOODY ROAR 4	Konami	Beat'em Up	November
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	Rollenspiel	12. September
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	Vivendi	Action	3. Quartal
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	3. Quartal
CHAOS LEGION	Capcom	Action	2003

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CELEBRITY DEATHMATCH	Take2	Beat'em Up	2003
CLUB FOOTBALL (17 Titel mit verschiedenen europäischen Mannschaften)	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
COLIN MCRAE RALLY 04	Codemasters	Rennspiel	November
CRASH NITRO CART	Vivendi	Fun-Racer	4. Quartal
DARK CHRONICLE	SCEE	Action-Adventure	3. Quartal
DESTRUCTION DERBY ARENA	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
DOG'S LIFE	SCEE	Genre-Mix	3. Quartal
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	3. Quartal
FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY	EA	Action	26. September
FREESTYLE METAL X	Konami	Rennspiel	3. Quartal
FROGGER BEYOND	Konami	Plattformer	2003
FUGITIVE HUNTER	Atari	Action	4. Quartal
GHOSTHUNTER	SCEE	Adventure	3. Quartal
GREGORY HORROR SHOW	Capcom	Adventure	3. Quartal
GREMLINS	Bigben Int.	Action	3. Quartal
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	Action	3. Quartal
HERR DER RINGE: TREASON OF ISENGARD	Vivendi	Action-Adventure	3. Quartal
HUNTER: THE RECKONING WAYWARD	Vivendi	Action	3. Quartal
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 VS. JUDGE DEATH	Vivendi	Action	3. Quartal
KYA: DARK LINEAGE	Atari	Jump'n Run	November
LAMBORGHINI	Rage	Rennspiel	2003
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	Konami	Rennspiel	2003
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
MCFARLANES' EVIL PROPHECY	Konami	Beat'em Up	November
MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA	Atari	Action-Adventure	November
MTX: MOTOTRAX FEATURING TRAVIS PASTRANA	Activision	Rennspiel	4. Quartal
NBA JAM 2004	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
PITFALL HARRY	Activision	Action-Adventure	3. Quartal
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ubi Soft	Action-Adventure	November
PRO BEACH SOCCER	Wanadoo	Sportspiel	3. Quartal
RED DEAD REVOLVER	Capcom	Action	2003
REEL FISHING III	Ubi Soft	Angelspiel	04. September
RISIKO	Atari	Strategie	09. 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
SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD	THQ	Rennspiel	Mitte September
SPY HUNTER 2	Konami	Action	4. Quartal
STARCRAFT: GHOST	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
STREET RACER	Wanadoo	Rennspiel	4. Quartal
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	Vivendi	Shooter	4. Quartal
TAK UND DIE MACHT DES JUJU	THQ	Jump'n Run	November
TERMINATOR 3: AUFSTAND DER MASCHINEN	Atari	Action-Adventure	4. Quartal

PLAYSTATION 2

STARCRAFT: GHOST

VIVENDI



Ihr schlüpft in die Rolle einer Spezialeinheit der Tarron-Truppen, bekannt aus dem Starcraft-Strategie-Spiel. Diese Ghost-Einheit heißt Nova und ist weiblicher Natur. Nova ist äußerst agil und verfügt neben schicken Moves auch über mentale Kräfte, mit denen sie sich sogar vorübergehend unsichtbar machen kann.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

LUCAS ARTS



In Full Throttle: Hell On Wheels übernehmt ihr die Rolle des klischeehaften Macho-Bikers Ben, der mit seiner Gang, den Polecats, die Zerstörung eines kleinen Dorfes verhindern soll. Die Gang unterstützt Ben in brenzigen Situationen, zum Beispiel dann, wenn Prügeleien mit der Rivalen-Gang The Hound Dogs bevorstehen.

ALIAS

ACCLAIM



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

die neuen PlayStation-Konsolen

Dirk Gemeinhardt

PlayStation-Handheld, PS2-Luxuskonsole und überarbeitetes PS2-Standardmodell – Sony zieht 2003/04 alle Register.



Die PSX kann vertikal und horizontal aufgestellt werden.



Der Laufwerksschlitz des DVD-ROM- und Brenner-Laufwerks.

Die Überraschung des Jahres! Neue PlayStation-Zeiten brechen an: 1994 stand im Zeichen der PlayStation/PS-one. 2000 stand im Zeichen der PlayStation2. Nun wird 2004 im Zeichen von PSP (Hosentaschen-PlayStation) und der PSX (Multi-Media-PS2) stehen.

Mit neuer Technik und der jahrzehntelangen Erfahrung in den Bereichen Unterhaltungselektronik, Computer, Speichermedien usw. wird man in naher Zukunft für Nachwuchs in der PlayStation-Familie sorgen.

„Walkman des 21. Jahrhunderts“

Dienstag, 13. Mai 2003: Mit den Worten „Walkman des 21. Jahrhunderts“

stellt Ken Kutaragi, PlayStation-Schöpfer und President and CEO of Sony Computer Entertainment, im dritten Akt der E3-Pressekonferenz von Sony Computer Entertainment America das PlayStation-Handheld PSP (PlayStation Portable) vor. Das Gerät soll im 4. Quartal 2004 auf den Markt kommen.

In seiner rechten Hand hält der Japaner dabei nicht etwa einen Prototypen der tragbaren PlayStation, sondern nur das dazugehörige Speichermedium – die Universal Media Disc (kurz: UMD). Das PSP-Modell (technische Daten s. Info-Kasten) soll der Öffentlichkeit erst im Frühjahr 2003 in Japan vorgestellt werden – bei einer PSP-Messe.

Die Gründe dafür sind: a) das Lizenzmodell für Third-Party-Entwickler

wird diesen Sommer präsentiert b) die Entwicklungs-Tools (für PCs) werden erst diesen Herbst ausgeliefert.

Der 1,8-Gigabyte umfassende UMD-Datenträger macht's möglich: „Bis zu zwei Stunden Film sind abspielbar und zwar in DVD-Qualität, doch ich gehe davon aus, dass es aufgrund der stetigen Weiterentwicklung der Kompressionstechniken bei der Markteinführung vier Stunden sein werden“, so Satsuka Saeki, Executive Vice President bei Sony Computer Entertainment rund drei Wochen nach der PSP-Weltpremiere.

„PSP ist nicht nur Schnittstelle zur PS2, sondern auch zu kommenden „Unterhaltungsplattformen“, fügt Saeki hinzu.

Technische Daten des PSP (PlayStation Portable)

ERSCHEINUNGSTERMIN:	4. Quartal 2004
DISPLAY:	Widescreen (16:9) TFT LCD (480 x 272 Bildpunkte), mit Hintergrundbeleuchtung
DISC-MEDIUM:	Universal Media Disc (UMD) mit 1.8 GB Speichervolumen.
VIDEO-CODEC:	MPEG 4
GRAFIK:	3D-Polygone/NURBS
SOUND:	PCM eingebaute Stereo-Lautsprecher, Stereo-Kopfhörer-Anschluss
SCHNITTSTELLEN:	USB 2.0, Memory-Stick-Slot
AKKU/BATTERIE:	eingebauter, wiederaufladbarer Lithium-Ion-Akku



Sony's UMD-Disc



Das PSX-Design passt zur Home-Entertainment-Produktpalette von Sony.



○ Ken Kutaragi hält in seiner rechten Hand eine UMD, in der linken eine CD-ROM.

Durch den 32-Bit-Prozessor können die Spielefirmen u.a. auf das PSone-Portfolio mit weltweit über 2.000 Titeln zurückgreifen. So denkt z.B. Square Enix darüber nach, Handheld-Versionen von Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII und Final Fantasy IX zu programmieren. Ein großer Pluspunkt: Egal ob NTSC- oder PAL-Territorium, alle Spiele werden auf allen PSPs laufen.

Starke Unterstützer und Trümpfe hat der PSP-Hersteller mit Sony Music (über 1.000 Interpreten) und Sony Pictures („Black Hawk Down“) in der Hand.

Abschluss der Entwicklungsphase, bis zur Japan-Markteinführung am 3. Dezember 1994, die Ur-PlayStation. Zehn Jahre später wurde jetzt im Mai die neue PlayStation, die PSX, angekündigt. Hierbei handelt es sich um eine Highend-Multimedia-Konsole, die auf der Emotion-Engine-, also auf der PlayStation2-Technik aufbaut. Das Gerät soll Ende 2003 in Nippon und im Frühling 2004 in den USA und in Europa eingeführt werden. Ähnlich wie die PlayStation-Portable soll auch die PSX die Bereiche Videospiele, Musik

PlayStation2-Modell SCPH-50000

Seit Juni bietet Sony Computer Entertainment America das PlayStation2-Online-Paket an. Bei der Konsole handelt es sich um das überarbeitete PS2-Modell mit der Typenbezeichnung SCPH-50000. Das DVD-Laufwerk kann nun die DVD-Typen RW, +R sowie +RW lesen. Zudem wird ein Progressive-Scan-Bildsignal ausgegeben. Die Firmware 3.00 des DVD-Players bietet mehr Komfort. Darüber hinaus wurde das Infrarot-Empfangsteil in das Gerät implementiert. Mit der Fernbedienung lässt sich die DVD-Schublade öffnen und schließen und die PS2 ein- und ausschalten. Wegrationalisiert wurde der i.Link-Port. Der Geräuschpegel wurde um rund 30 Prozent gesenkt.

Wann die Konsole in Deutschland eingeführt wird, steht noch nicht fest.



patibilität zu anderen Sony-Geräten (Digi-Cam, PSP, Pocket-PC usw...) wird mit dem USB-2.0- und Memory-Stick-Port gewährleistet.

Interessant: Nicht Sony Computer Entertainment (SCE), sondern der Sony-Mutterkonzern (Fernsehgeräte, Camcorder, Notebooks usw...) wird die Konsole ins Portfolio aufnehmen. Dazu Ken Kutaragi: „Die PSX ist kein Produkt von SCE, sondern von Sony. Es ist ein Produkt, das aus der Synthese des Spiele- und Elektronik-Bereichs hervorgeht. Es wird nicht als Spielekonsole positioniert werden.“ ■

„DER PSP IST NICHT NUR SCHNITTSTELLE ZUR PS2, SONDERN AUCH ZU KOMMENDEN „UNTERHALTUNGSPLATTFORMEN““

SATSUKA SAEKI, EXECUTIVE VICE PRESIDENT, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Das Know-how für die besonderen Bestandteile, wie etwa den 16:9-LCD-Widescreen-Bildschirm mit Hintergrundbeleuchtung hat man offensichtlich von den hauseigenen Clie-Pocket-PCs übernommen, den Lithium-Ion-Akku von der Handy-Tochter Sony Ericsson, den Memory-Stick-Port aus der Camcorder- und Digital-Foto-Abteilung etc...

Traum in platin-weiß

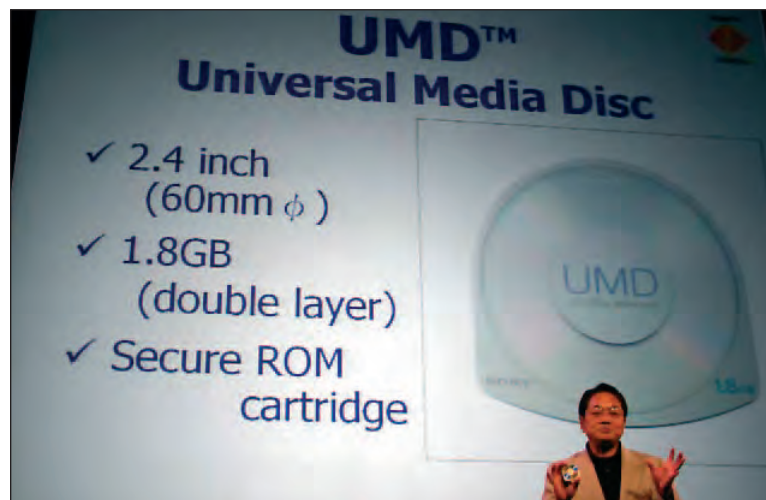
„PS-X bzw. PlayStation-X“ – so bezeichnete Sony ab 1993, kurz vor

und Filme miteinander vereinen – nur in einem weitaus größeren Ausmaß. Mit dem integrierten Breitband-Adapter wird man Spiele und Videos downloaden können. Auf der E3-Messe in L.A. demonstrierte AOL ein ähnliches Angebot für PlayStation2 (mehr dazu im E3-Bericht ab Seite 30).

Daten werden auf der 120-Gigabyte-Festplatte gespeichert und mit dem DVD-ROM/-Brenner-Laufwerk archiviert. Ein TV-Tuner erlaubt Satelliten- und terrestrischen Empfang. Die Kom-



○ Die Verkaufspreise für PSP-Handheld und PSX-Plattform sind noch nicht veröffentlicht.



○ Theoretisch passen auf eine Universal Media Disc drei PSone-Spiele.

Strong support and interest from:

- Game developers/publishers
- Film studios

Key word: "portable"

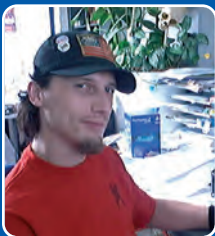


○ Der Schwerpunkt des PSPs sollen Spiele sein.

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:	Henry Rollins Spoken Words, GWAR Video Archive
Aus den Boxen dröhnt:	The Blood Brothers, HIMSA, Norma Jean
Die Konsole glüht bei:	Midnight Club 2 (Xbox), Eye Toy
Würde gerne morgen:	Linkin Quark auflösen und diverse Platten-Labels anzünden

Colin Gabel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Boogie Nights, Sexy Beast, Opera
Aus den Boxen dröhnt:	Made in Europe (Deep Purple)
Die Konsole glüht bei:	SOCOM, Super Mario Sunshine (GC), Xenosaga Episode 1
Würde gerne morgen:	sein neues Würzburger Domizil bereits fix & fertig renoviert haben.

Dirk Gemeinhardt • Stellvertretender Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert:	The Salton Sea, Die Scheinheiligen
Aus den Boxen dröhnt:	Truck Stop - Greatest Hits, Zaubergeflöte
Die Konsole glüht bei:	Winnig Eleven 6
Würde gerne morgen:	Mit Elvis die Paris-Dakar-Rallye gewinnen.

Gunther Hruby • Tipps & Tricks



Im DVD-Player rotiert:	Best of Rosamunde Pilcher, Glücksbärgchis – Der Film
Aus den Boxen dröhnt:	Meine (von mir) handsignierte Axel-Rudi-Pell-Compilation
Die Konsole glüht bei:	Der Bär im großen blauen Haus, Enter the Matrix
Würde gerne morgen:	...eine doppelte Ration Valium und Ritalin einwerfen.

Mark Liebold • Leitender Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Band of Brothers, Cure Trilogy, Meeting People is easy
Aus den Boxen dröhnt:	Envy, Thursday, Alkaline Trio, www.radiotakeover.com
Die Konsole glüht bei:	Zelda (GBA & NGC)
Würde gerne morgen:	... in Malta Urlaub machen!!!

Frank Michaelis • Japan-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Piratensender Powerplay (T. Gottschalk & Mike Krueger)
Aus den Boxen dröhnt:	Highway to Hell (Remastered) von AC/DC
Die Konsole glüht bei:	Socom
Würde gerne morgen:	Die defekte Klimaanlage reparieren, die momentan heizt statt kühlt.

Heiko Strobel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	8 Mile, Animatrix, Deep Space Nine (Season 2)
Aus den Boxen dröhnt:	Envy, Beloved, Hatebreed, Norma Jean
Die Konsole glüht bei:	Zelda GC, DAoC PC
Würde gerne morgen:	jemanden finden, der irgendwohin mit in den Urlaub fährt/fliegt...

Seth Kleinberg • USA-Korrespondent



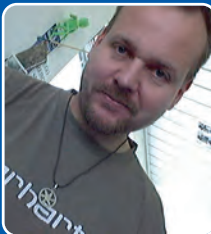
Im DVD-Player rotiert:	Family Guy (Season 1+2), Russ Meyer Collection
Aus den Boxen dröhnt:	The Best of Village People, Dixie Chicks
Die Konsole glüht bei:	Brute Force (Xbox), Amplitude, GTA Vice City (PC)
Würde gerne morgen:	für playTV in die Playboy-Mansion fahren

Marc Kirzeder • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	The Fast and Furious, Getaway in Stockholm, Animatrix
Aus den Boxen dröhnt:	Metallica „Fuel“, Agent Orange, Thee Mighty Cesars
Die Konsole glüht bei:	Zelda GC, Midnight Club II
Würde gerne morgen:	mit Honeybunny am Strand liegen und Margaritas trinken...

Fränk Bogen • Art-Director



Im DVD-Player rotiert:	Animatrix, Train Spotting - Neue Helden
Aus den Boxen dröhnt:	Wie einst Real Madrid...
Die Konsole glüht bei:	Halo (Xbox), Indiana Jones (Xbox), Winnig Eleven 6 (PS2)
Würde gerne morgen:	... mit den playBombers den Pokal holen...

André Steinert • Volontär



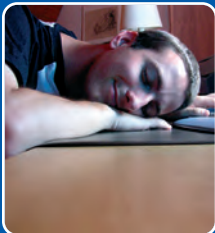
Im DVD-Player rotiert:	The Ring
Aus den Boxen dröhnt:	Beloved, Amor for Sleep, The Jealous Sound
Die Konsole glüht bei:	Zelda GC, Eye Toy
Würde gerne morgen:	ab in den Urlaub

Fränzi Hamm • Layout-Queen



Im DVD-Player rotiert:	Die Bourne-Identität
Aus den Boxen dröhnt:	Dover, NOFX und immer noch die Ärzte
Die Konsole glüht bei:	Tom Clancy's Splinter Cell
Würde gerne morgen:	mit fremder Kreditkarte ausgedehnt shoppen gehen

Axel Strohm • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Murder By Numbers, David Gilmour In Concert, The Matrix
Aus den Boxen dröhnt:	Norah Jones, Craig David, Santana
Die Konsole glüht bei:	Silent Hill 3 (PS2), Legend Of Zelda: Wind Waker (Gamecube)
Würde gerne morgen:	Metal Gear Solid 3: Snake Eater in spielbarer Form auf dem Tisch liegen haben.

Karel Stumpf • DVD-Produktion



Im DVD-Player rotiert:	Train Spotting - Neue Helden
Aus den Boxen dröhnt:	Underworld - Everything Everything (Live)
Die Konsole glüht bei:	34 Grad im Schatten
Würde gerne morgen:	den ganzen Tag das gleiche tun wie heute: quasi NIX....!!!

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Sony Computer Entertainment Inc. A Broadband ISP account is required to play SOCOM. U.S. NAVY SEALs and other network supported titles online.

★ GET A TEAM. KICK SOME ASS. ★



- TEAM:** Du und bis zu sieben deiner Kumpels.
- MISSION:** Schnapp dir den Netzwerkadapter von PlayStation®2, geh online und zeig der Welt, wer der Boss ist.
- EQUIPMENT:** Über das SOCOM Headset kannst du mit deinen Kumpels während des Kampfes hinterhältige Strategien besprechen.
- EXTRAS:** Sind deine Kumpels ein Haufen jämmerlicher Versager? Dann mach deine Gegner im Single-Player-Mode fertig.

HEADSET
INCLUDED



OPM 2 07/03 89% „Erstklassiger Taktik-Shooter, der mit seiner Online-Funktion PlayStation®2-Geschichte schreiben wird.“

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.socom-game.com

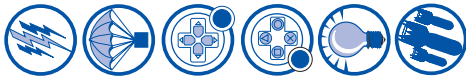
PlayStation 2
THE THIRD PLACE

DVD-Cover play 07/03



→ 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.



Juli 2003



E3-SPECIAL-EDITION • 150 VIDEOS • DVD DAS PROGRAMM SPECIAL EDITION - LIVE DABEI!

E3-NEWS-MIX

• Sony Presse-Konferenz • Capcom-Zombies • Soul Calibur II Wettbewerb • US Army • Kentia Hall • Promis • Babes • Kostime • Parties

ACTION

• True Crime: Streets of LA • Rise to Honor • Onimusha 3 • Onimusha Blade Warriors • Socom II: U.S. Navy SEALs • Syphon Filter: The Omega Strain • Conflict: Desert Storm II • Freedom: Soldiers of Liberty • Robin Hood: Defender of the Crown • The Hulk • Secret Weapons over Normandy • Time Crisis 3 • ESPionage • Futurama • Gladiator: Sword of Vengeance • Hunter: The Reckoning • Sniper Elite: Berlin 1945 • Spawn • Fallout: Brotherhood of Steel • Lobo • Rogue Ops • Chaos Legion • Killswitch • Vectorman • Roadkill • After Echo • SpyHunter 2 • Transformers Armada • Extreme Force: Grant City Anti-Crime • Mega Man X7 • Virtual-On Marz • Deadly Skies • Gradus V • Battle Star Galactica • Conan

ACTION-ADVENTURE

• Metal Gear Solid 3: Snake Eater • Resident Evil Outbreak • Prince of Persia • The Sands of Time • Legacy of Kain: Defiance • Good & Evil • Tomb Raider: Angel of Darkness • StarCraft: Ghost • Castlevania • Project Zero 2 • Ghosthunter • Full Throttle: Hell on Wheels • Mission: Impossible: Operation Surma • Buffy: Chaos Bleeds • The Great Escape: Gesprengte Ketten • The Hobbit • Alias • X-Files: Resist or Serve • Pilot Down • Treason Of Isemgard • Cy Girls • I-Ninja • Dogs Life • Firefighter FD.18 • Knights of the Temple

BEAT' EM UPS

• Bloody Roar 4 • VF4 Evolution • Teenage Mutant Ninja Turtles • Dragon Ball Z: Budokai 2 • McFarlane's Dark Prophecy • K-1 World Grand Prix

EGO-SHOOTER

• XIII • Terminator 3: Rise of the Machines • Warhammer 40.000 Fire Warrior • Iron Storm • Mace Griffin: Bounty Hunter • Judge Dredd vs Judge Death • SWAT Global Strike Team

FUN-SPORT

• Tony Hawk's Underground • SSX 3 • Downhill Domination • Backyard Wrestling • Disney's Extreme Skate Adventure

JUMP'N RUN

• Jak II: Renegade • Maximo vs. The Army of Zin • Ratchet & Clank 2: Going Commando • Pitfall Harry • Sphinx and the Shadow of Set • Kya: Dark Lineage • Tak and the Power of Juju • Whiplash • Sonic Heroes • Frogger's Adventure • Dr. Seuss' The Cat In The Hat

ONLINE

• Final Fantasy XI • Destruction Derby Arenas • Hardware: Online Arena • Twisted Metal Black Online • Everquest Online Adventures/EU • My Street • Amplitude

RENNSPIELE

• Gran Turismo 4 • Colin McRae Rally 4 • R. Racing Evolution • Need for Speed: Underground • Crash Nitro Kart • XGRA: Extreme-G Racing Association • Fast And The Furious • The Italian Job • Simpsons: Hit and Run • Splashdown: Rides Gone Wild • SX Superstar • Freaky Flyers • MX Unleashed • Speed Kings

RPG/STRATEGIE

• Square-Enix-Trailer • Baldur's Gate: Dark Alliance 2 • Gladius • Wrath Unleashed • Arc the Lad: Twilight of Spirits

SPORTSPIELE

• Urban Freestyle Soccer • Club Football • Fifa 2004 • NFL 2K4 • NBA 2K4 • NHL 2K4 • NBA Jam 2004 • Summer Heat Beach Volleyball

SONSTIGES

• Karaoke Revolution • DDRMax2 Dance Dance Revolution • Barbie Horse: Wild Horse Rescue

CyPress

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



Diesen Monat präsentieren wir euch die PreScreen-Rubrik in etwas anderer Form. Im Rahmen der großen E3-Messeberichterstattung erwartet euch ein ausführliches Special. Auf den folgenden 57 Seiten erfahrt ihr alles über die großen Spiele-Hits der nächsten Monate.

INHALT E3



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

- ★★★★★ Potenzieller Hitkandidat
- ★★★★☆ Hervorragend
- ★★★☆☆ Vielversprechend
- ★★☆☆☆ Durchschnittlich
- ★☆☆☆☆ Naja...

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

DIE KOMPLETTE E3-MESSE LIVE ERLEBEN! KEIN PROBLEM - AUF UNSERER PLAYTV - SPECIAL-E3-DVD FINDET IHR ALLES WAS IHR SEHEN MÜSST!



E3-INHALT 2003

E3-Messebericht 30-32

Action 34-43

Action-Adventure 46-55

Beat em Up 56-57

Ego-Shooter 58-61

Funsport 62-65

Jump'n Run 66-69

Rennspiele 70-73

RPG/Strategie 74-76

PS2-Online 77-79

Sportspiele 80-81

Sonstige Genres 82-83

Gesamtübersicht 84-87



○ Metal Gear Solid 3: Snake Eater

○ Resident Evil: Outbreak

○ Gran Turismo 4

○ Need for Speed: Underground

○ Terminator 3: Rise of the Machines





ELECTRONIC ENTER



☉ Durch die Abwesenheit von Sony Computer Entertainment Europe fehlten bei Sony so manche Topstitel.

Mehr als 62.000 Besucher waren auf der größten Videospielemesse der Welt. Gäste aus über 80 Nationen pilgerten dafür ins kalifornische Zocker-Mekka Los Angeles. In der South Hall, West Hall und der Kentia Hall des Los Angeles Convention Centers – nebenan spielen abends im Staple Center die L.A. Lakers gegen die San Antonio Spurs im Conference-Halbfinale – zeigten rund 400 Aussteller rund 1.350 Computer- und Videospiel-Neuheiten aus dem Software- und Hardware-Sektor. Vom 14. bis zum 16. Mai beantwortete die Show dabei eine einzige Frage klar und eindeutig, allerdings facettenreich: Die Frage nach der Zukunft der PlayStation2...

Der Tag davor...

Sony Computer Entertainment America (SCEA) lud zur traditionellen Pressekonferenz in die Sony Centre Studios in Downtown Los Angeles. Kazuro „Kaz“ Hirai, President und Chief Operating Officer von SCEA machte gleich zu Beginn eine klare Ansage: „Wie ich schon im letzten Jahr sagte, der Konsolen-Krieg ist vorbei...!“ Dass Sony sich gegen Microsofts Xbox und Nintendos GameCube behauptet hat, belegte er durch hieb- und stichfeste Zahlen.

So wurden seit dem Jahr 2000 weltweit über 51 Millionen PlayStation2-Konsolen (und 350 Millionen Spiele) verkauft. Der PSone-Vorgänger hat seit 1994 den Weg in 96 Millionen Haushalte (neben 970 Millionen Spielen) geschafft. Zu den PS2-Millionen-Sellern der Third-Party-Hersteller zählen: Final Fantasy (5,9 Mio.), Kingdom Hearts (3

Mio.), Madden NFL 2002 (2,5 Mio.), Medal of Honor: Frontline (3,5 Mio.), Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (3 Mio.), Harry Potter und die Kammer des Schreckens (2 Mio.), Devil May Cry (2,8 Mio.), Onimusha (2,8 Mio.), Tony Hawk's Pro Skater 3 & 4 (5 Mio.), Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (5,3 Mio.).

Volltreffer landeten auch die Sony-Inhouse-Studios mit Jak und Daxter: The Precursor Legacy (1,8 Mio.), Ratchet & Clank (1,4 Mio.), The Getaway (2,5 Mio.), SOCOM: U.S. Navy SEALs (1,2 Mio., nur USA), Gran Turismo 3: A-spec (1,1 Mio.) und Everybody's Golf (1,7 Mio., USA und JAP).

Exklusive Liaisons

„PlayStation2 only“: Auch in der PlayStation-Saison 2003/2004 hat Sony exklusive Titel im Portfolio. Dazu gehören Metal Gear Solid 3: Snake Eater von Konami,



PLAYTV-DVD: DIE E3 SPECIAL EDITION

Die DVD, die dieser Ausgabe beiliegt, zeigt so gut wie alle PS2-Spiele, die auf der E3 2003 vorgestellt worden sind, in bewegten Bildern in Top-Qualität. Viel Spaß beim Anschauen!



☉ Für Activisions Ego-Shooter Call of Duty: Finest Hour (PS2) haben diese zwei Kameraden geworben.

ENTERTAINMENT EXPO 2003

GEDANKEN ZUR E3-MESSE 2003 VON:



○ Witzige Idee: Mit der PS2 können durch die AOL-Online-Applikationen...



○ ... auch Postkarten verschickt werden. Die Fotos wurden mit dem EyeToy angefertigt.

Final Fantasy XI von Square Enix (zum Release im 1. Quartal 2004 wird die Festplatte ausgeliefert, Festplatte und Spiel sollen zusammen rund 79 US-Dollar (ca. 75 Euro kosten) und der nächste Grand-Theft-Auto-Ableger. Dieser soll laut Jeff Tapin, CEO von Take 2 Interactive, in der zweiten Jahreshälfte 2004 erscheinen. Zur Erinnerung: Bis 2005 produziert Rockstar Games GTA-Spiele ausschließlich für die PS2.

Electronic Arts stellt dagegen das Online-Feature der EA-Sports-Produkte FIFA 2004, NBA Live 2004, Madden NFL 2004 und Tiger Woods PGA Tour 2004 exklusiv zur Verfügung. Der US-Markt wird zusätzlich mit NASCAR Thunder 2004 (EA hat das NASCAR-Lizenz-Monopol) und NCAA Football 2004 versorgt. „Letztes Jahr haben wir zwei PS2-Online-Titel angeboten – Madden und NBA Live. (...) Mehr als 450.000 Spieler haben sich registriert. Das ist die weltgrößte Online-

Community (...)", erklärt John Riccitiello, Präsident und CEO von Electronic Arts. Das Thema „Online-Gebühren“ gehörte nicht zur Tagesordnung:

24 Stunden später, E3-Messe 2003: Am Sony-Stand zeigt AOL erstmals das PS2-Breitband-Entertainment-Programm. Darin eingebunden sind die 40-GB-Festplatte, das Headset (in den USA bereits separat erhältlich) und das EyeToy. „Aim Talk“ basiert auf dem AOL Instant Messenger. Die Applikation ermöglicht die Headset-Kommunikation mit PS2- und PC-Usern. Der „AOL Players Club“ debütiert, darin kann man die besten Szenen von The-Getaway-Sessions anderer Konsolisten samt Musik und Kommentar betrachten. Der Menüpunkt „First Play“ offeriert Demos von Videospielen, während „Inside the Game“ den Zugang zu Musik-Stücken, Videos, Fotos und Cheat-Codes gewährt.

Über Radio@AOL empfängt man in



SVEN LIEBOLD

Am ersten Tag war ich noch ziemlich enttäuscht. Zu wenige Überraschungen, zu wenige Innovationen. Nach und nach lichte sich jedoch der Nebel, die Third-Party-Hersteller drehen mächtig auf. Gerade Electronic Arts, Ubi Soft und Konami werden uns mit erstklassigen Games versorgen. Need for Speed: Underground sah einfach unglaublich aus, Prince of Persia hat mich schlichtweg umgehauen und das neue Castlevania bestätigt meine Hoffnungen auf eine vernünftige 3D-Umsetzung der Kult-Serie. Sehr fragwürdig war wieder einmal der Auftritt von Rockstar, die es anscheinend nicht mehr nötig haben, ihre neuen Produkte zu zeigen und das Publikum einfach mit ein paar Plakaten zu Manhunt und The Warriors abspeisen – Lame!



DIRK GEMEINHART

Im Vergleich zur E3-Messe 2002 habe ich den Videospiel-Budenzauber vermisst. Es lag wohl daran, dass bereits im Vorfeld so gut wie alle Geheimnisse enthüllt worden waren. Überraschungen waren an allen drei Messetagen eine Fehlanzeige! O.k., bis auf Medal of Honor: Rising Sun und Need for Speed: Underground. Insbesondere Electronic Arts schafft es immer wieder aufs Neue, die Leistungsgrenzen der PS2 neu zu definieren. Zugegeben, bei der Vorstellung der PSP-Handheld-Daten war ich baff. Hier steckt jede Menge Potenzial drin.

CD-Qualität. Bei Sessions@AOL präsentieren weltberühmte Musikinterpreten live ihre neuen Songs.

Das große „ABER“: Konkrete Pläne stehen für Europa noch aus.



○ Den Mittelpunkt des Sony-Standes bildet das Vierspieler-Duell von Gran Turismo 4.



○ Zombies „überfielen“ den Capcom-Stand bei der Weltpremiere von Resident Evil: Outbreak.

GEDANKEN ZUR E3-MESSE 2003 VON:

MARK LIEBOLD

Groß waren meine Erwartungen an die E3 2003: viele Überraschungen, viele Neuankündigungen und viele grandiose Spiele. Gute Spiele gab es zur Genüge, besonders die Dritthersteller zeigten, dass aus der PS2 noch so einiges 'rauszuholen ist. Die Überraschungen und Neuankündigungen blieben jedoch so gut wie aus. Besonders Sony enttäuscht diesbezüglich. Man weiß, dass sich das eine oder andere Highlight in der Entwicklung befindet, außer der im Vorfeld groß angekündigten Titel gab es jedoch nichts zu sehen. Hoffentlich lässt Sony auf der Games Convention die eine oder andere Katze aus dem Sack!



MARC KIRZEDER

Insgesamt war die E3 2003, abschließend betrachtet, eher ernüchternd. Die echten „Hämmer“ blieben diesmal aus. Bis auf wenige Ausnahmen konnten uns die Publisher nicht wirklich überraschen. Außerdem haben wir Sony's angekündigte Killer-Applikation oder, besser gesagt, den vermeintlichen „Halo“-Killer erneut schmerzlich vermisst. Es wäre doch schade, wenn die Publisher und Konsolenhersteller es nur noch dann auf der E3 krachen lassen, wenn mal wieder eine neue Konsolengeneration angekündigt wird.



E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003



⊙ Todd McFarlane (Erfinder des Comic-Helden Spawn) bei der Autogrammstunde.



Leiser Abschied

Adios PSone! Nach neun Jahren hat Sony den 32-Bit-Konsolenklassiker ausrangiert. Mit NFL GameDay 2004, NBA ShootOut 2004 und NCAA GameBreaker 2004 werden zum Abschluss einer phänomenalen Ära zumindest noch die US-amerikanischen Konsoleros bedacht. Ob Neopets: The Darkest Faerie, ein Action-Adventure für Kids, bei dem die Pokémon-ähnlichen

Kreaturen von www.neopets.com die Hauptrolle spielen, auch in Europa publiziert wird, ist fraglich.

Auf der 32-Bit-Technologie basierend, aber mit weitaus mehr Power, veröffentlicht Sony Computer Entertainment das PlayStation-Handheld PSP (PlayStation Portable). PlayStation-Vater Ken Kutaragi zündete damit das Highlight auf der Pressekonzferenz von Sony Computer Entertainment America. Ist das die PSone-Ablösung? Jein. Obwohl einige Firmen angedeutet haben, einen Teil des umfassenden PSone-Lineups für den Neuling umzusetzen, weist die Hosentaschen-Konsole – u.a. wegen der brandneuen Universal Media Disc als Datenträger, dem Memory-Stick- und dem USB-2.0-Port – exzellente Multi-Media-Eigenschaften auf. Mehr dazu im SpecialScreen in dieser Ausgabe ab Seite 14.

Drei heiße Tage

Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Gran Turismo 4, Resident Evil: Outbreak, Medal of Honor: Rising Sun und rund 200 andere PS2-Neuheiten (siehe Seite 34 bis 85) flimmerten vom 14. bis zum 16. Mai über die Bildschirme. Die Garantie für ein fröhliches Zocker-Weihnachten: Der Großteil der Spiele steht bis zum Winter 2003 in den europäischen Regalen. Abzuwarten bleibt hingegen, welche Online-Politik in Europa praktiziert werden wird. Schließlich zeichnet sich in jedem Land ein anderer Provider für den Online-Support verantwortlich.

Übrigens: So gut wie alle E3-Neuheiten und viele E3-News befinden sich auf der playTV-DVD, die diesmal ganz im Zeichen der E3 2003 steht. ■



⊙ Jennifer Love Hewitt trat einen Tag vor der E3-Eröffnung bei der Konami-Presskonferenz auf. Sie präsentierte Karaoke Revolution (PS2).



⊙ In der Kentia Hall priesen viele Fernost-Aussteller ihre Kuriositäten an.



⊙ Dezibel-Attacke: Am ohrenbetäubend lauten Stand konnte man erste Filmszenen von Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs sehen.

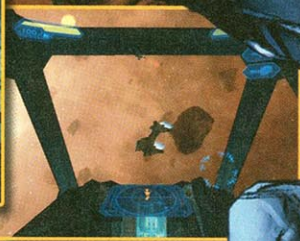
DIE JAGDSAISON HAT BEGONNEN

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

Play the PlayStation 4/03 -
Ersteindruck: Hervorragend

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Ab Sommer 2003



www.bountyhunter-games.com

PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



BLACK
LABEL
GAMES



ACTION

IN DER VERGANGENHEIT, GEGENWART UND ZUKUNFT,
IN DER STADT, IN DER WILDNIS UND IM WELTRAUM –
ACTION IMMER UND ÜBERALL!



SOCOM: US NAVY SEALS

PS2



Die Panzerabwehrrakete AT-4 ist nur eine der neuen Waffen in SOCOM II.

Spieler	1-16
Hersteller	SCEE
Entwickler	Zipper Interactive
Erhältlich ab	2. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.playstation.de

SOCOM: U.S. Navy SEALs hat sich in den USA bereits über eine Million Mal verkauft und ist damit unbestritten das erfolgreichste Konsolen-Online-Spiel. Die Fortsetzung ließ nicht lange auf sich warten. Auf der E3 präsentierte Sony bereits das Sequel. Wer genau wissen will, wie sich SOCOM: U.S. Navy SEALs online spielt, der liest ab Seite 92 unseren Online-Nachtest.

Im Sequel erwarten euch zwölf neue Einzelspieler-Missionen sowie zwölf neue Online-Missionen. Zusätzlich werden die zehn Online-Missionen des ersten Teils in überarbeiteter Version im Spiel enthalten sein. Nicht nur die Grafik wurde weiterentwickelt, sondern auch das Gameplay. Zum Beispiel können die SEALs in SOCOM II aufgestellte MG-Stellungen ihrer Gegner übernehmen

und haben neben Shotguns nun auch die Panzerabwehrrakete AT-4 im Marschgepäck.

In SOCOM II könnt ihr euch ein eigenes Online-Profil erstellen und detaillierte Statistiken über eure Erfolge abrufen. Die Sprachübertragung wird im Nachfolger deutlich einfacher und vor allem qualitativ besser sein, als im Prequel. Verschiedene Sub-Channels erlauben es euch künftig, ungestört die Taktik mit euren Teammitgliedern abzusprechen. Davon erhofft sich Sony einen größeren Zuspruch zur SOCOM-Community. Hoffentlich vergessen die Entwickler bei all den sinnvollen Verbesserungen nicht, auch noch mal Hand an die Gegner-KI zu legen, die war ja bekanntlich der Schwachpunkt des Vorgängers. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

CONFLICT: DESERT STORM II – BACK TO BAGHDAD

PS2



Die Entwickler planen, eine Online-Funktion ins Spiel zu integrieren.

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

WEB-INFO: www.pivotalgames.com

Der Golfkrieg von 1991 dient Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad als Vorlage. Anders als beim Vorgänger, bei dem man hauptsächlich in spärlich besiedelten Landstrichen gegen die irakische Armee kämpfte, sind die 20 Levels jetzt ausschließlich in Städten angesiedelt.

Am Konzept hat sich nichts geändert: Eine Hand voll Elitesoldaten muss in geheimer Mission Sabotageaufträge erfüllen. Während der Spieler einen der Kämpfer aktiv steuert, kann man per Tastendruck seinen Kameraden Befehle geben (warten, aufschließen, angreifen, usw.). Das Team verfügt über ein großes Arsenal an Waffen – die Auswahl reicht von Pistolen über Handgranaten und Sturmgewehre bis hin zu Raketenwerfern – und kann außerdem Luftunterstützung anfordern sowie verschiede-

ne Fahrzeuge, Jeeps oder Panzer, benutzen.

In erster Linie haben die Entwickler am Gameplay, an der KI sowie an der Grafik gefeilt. So ist es nun möglich, mit einem schweren Maschinengewehr zu feuern, während man rennt. Die Zielgenauigkeit ist dann zwar weniger gut, dafür kann der Soldat seinen Kollegen Feuerschutz geben. Die Gegner werden in den kommenden Schlachten nicht mehr blindlings auf die britischen und amerikanischen Elitekämpfer zustürmen. Die Irakis haben dazugelernt, sie verstecken sich, legen Hinterhalte und ergreifen auch die Flucht, wenn es sein muss. In den engen Straßenschluchten erwartet euch nicht nur mehr Action und Nervenkitzel – wer hier überleben will, braucht vor allem Taktik und Teamgeist! ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

TRUE CRIME: THE STREETS OF LA

PS2



Neben Autos wird Nick auch Motorräder und Hubschrauber nutzen können.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	September 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.truecrimela.com	

2003 wird es kein neues Grand Theft Auto geben. Das ist aber nicht schlimm, denn im September kommt Activisions True Crime: The Streets of LA. In dem Action-Spiel schlüpft man allerdings nicht in die Rolle eines Gangsters – im Gegenteil. Nick Kang ist ein Cop und wenn es darum geht, das Gesetz aufrechtzuerhalten, kennt er keine Gnade.

Sein Kampf gegen die russische und chinesische Mafia ist ähnlich aufgebaut wie bei der GTA-Serie: Ihr bekommt Aufträge, rast durch die Stadt, erledigt diese und holt euch den nächsten Job. Nick stehen alle Möglichkeiten offen, er muss also nicht von einem Gangster zum nächsten hetzen, sondern kann auch mal gemütlich durch die Stadt cruisen. Wird beispielsweise über Polizei-

funk ein Verbrechen gemeldet, bringt er nach Lust und Laune den Taschendieb oder Autoknacker zur Strecke. Dabei, wie auch in den Hauptmissionen, ist das „Wie“ enorm wichtig, Nicks Handeln bestimmt die Story. Gescheiterte Einsätze lenken die Handlung, genau wie übertriebene Gewaltanwendung, in eine andere Richtung.

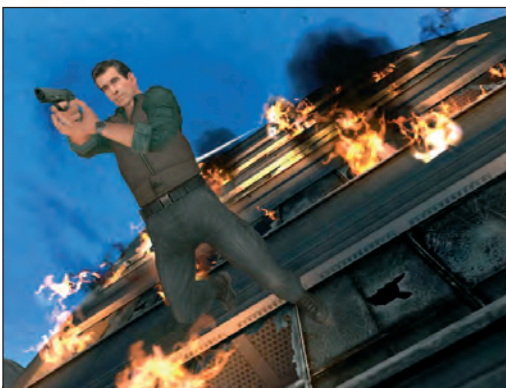
Im Kampf gegen das organisierte Verbrechen kann der Spieler nicht nur Schusswaffen, sondern auch seine Fäuste einsetzen. Nach und nach trainiert man in verschiedenen Dojos seine Fähigkeiten und lernt neue Schläge, Tritte, Combos und Finishing-Moves. Gleiches gilt für den Umgang mit Waffen und die Fahrkünste. Hierfür übt ihr in Shooting Ranges und Fahrschulen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

PS2



Abwärts! Nur mit einem Seil gesichert, muss sich Bond aus einem brennenden Hochhaus retten!

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	November 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronicarts.de	

In seinem dritten Einsatz auf der PlayStation2 wechselt James Bond die Fronten. Nach zwei Ego-Shootern zeigt der smarte Agent nun, dass er auch in einem Third-Person-Abenteuer bestehen kann. Trotz des Perspektivenwechsels bedeutet dies noch lange nicht, dass weniger Action geboten wird als in den Ego-Shootern – ganz im Gegenteil.

Mr. Bond kann neben den obligatorischen Waffen (Pistole, Maschinenpistole, Scharfschützengewehr, usw.) und einer ganzen Riege von Qs Spielzeugen erstmals auch auf seine Nahkampf Ausbildung zurückgreifen um seine Widersacher auszuschalten. In Alles oder Nichts wird aber nicht ununterbrochen geballert und geprügelt. Wie es sich für einen virtuellen Bond-Einsatz gehört, muss der Spieler durch manche Areale unbemerkt

oder gar als Feind verkleidet schleichen.

Wie in den beiden Vorgängern wird der Spieler in ausgewählten Levels auf ein Fahrzeug umsteigen. Oftmals hat man die Wahl zwischen verschiedenen Vehikeln, wobei der Weg, den James Bond einschlägt, von dem Typ abhängt. Schnappt ihr euch in Kairo etwa ein Motorrad, müsst ihr euch ganz und gar auf die Strecke mit ihren vielen Sprüngen konzentrieren. Mit einem Auto hingegen fährt man einen simpleren Kurs, muss sich dafür aber mit einer Pistole gleichzeitig die Angreifer vom Hals halten.

Für das perfekte Bond-Abenteuer hat EA alle Hebel in Bewegung gesetzt. Pierce Brosnan wird dem Agenten nicht nur sein Gesicht, sondern auch seine Stimme leihen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Hervorragend

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

PS2



Über Levels zum Herunterladen denken die Entwickler derzeit genauso nach, wie über die Unterstützung des PSP.

Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	Sony Bend
Erhältlich ab	Dezember 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	

Hinter der Syphon-Filter-Trilogie für PSone verbarg sich eine verwobene Story um Verrat, Macht und einen tödlichen Virus. Wer mit wem unter welcher Decke steckt, ist bis heute nicht richtig geklärt. Syphon Filter: The Omega Strain für PS2 soll Licht ins Dunkel bringen.

Im Gegensatz zu den drei Vorgängern spielen nicht Gabe Logan bzw. seine Kollegin Lian Xing die Hauptrolle. Stattdessen muss sich der Spieler einen eigenen Charakter erstellen, der dann als Teil von Logans Einsatzteam in Aktion tritt. Die Missionen führen euch unter anderem nach Kanada, Japan oder Italien. Die Entwickler von Sony Bend legen weniger Wert darauf, dem derzeitigen Trend zu folgen und Syphon Filter: The Omega Strain mit Stealth-Elementen voll zu stopfen. Stattdessen möchte man dem Spieler vor

allem eines bieten: erstklassige Action. Damit ihr auch richtig viel Spaß habt, stehen den Agenten mehr als 100 verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Auswahl. Von Schrotflinten über Nachtsichtgeräte bis hin zu Sprengsätzen gibt es alles, was den verwöhnten Actionfan glücklich macht. Selbstverständlich wird auch der Taser wieder mit von der Partie sein. Einige Gadgets werden erst dann anwählbar sein, wenn ihr sekundäre Einsatzziele bewältigt. Das gilt auch für die Bonuslevels.

Die Einsätze können auch zusammen mit bis zu drei Freunden gespielt werden, und zwar nicht im Splitscreen, sondern online. Über das Headset kann man sich unterhalten. Das ist auch wichtig, denn ohne Teamwork habt ihr keine Chance. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Hervorragend



MAFIA

Pizza, Pasta, Baseballschläger: Die Familie fordert Schutzgeld auf der PlayStation2.



⊙ Auch auf den Dächern von Lost Heaven ist man unterwegs.



⊙ Die Familie fragt hier ganz höflich nach Schutzgeld.

DER WEG INS SPIEL



Die Bewegungen der Mafia-Charaktere wurden mit ausgefeilter Motion-Capture-Technologie in Szene gesetzt. Hierfür wurden ausschließlich professionelle Schauspieler und Stuntmen engagiert. Eine gute Technologie alleine garantiert allerdings noch keine stimmigen Bewegungsabläufe. Hier war das Talent der Akteure vor der Kamera gefragt.

PS2 Das einstimmig von der PC-Fachpresse zum Spiel des Jahres 2002 gekürte Mafia findet seinen Weg auf die Konsole. Auf dem Take2-Stand konnte man zum ersten Mal die PS2-Version des Gangsterspektakels in Bewegung sehen. Zwar handelte es sich um eine sehr frühe Version, doch es scheint, als ob das Spiel bei der Umsetzung nicht allzu viele Federn lassen müsste.

Vom Taxi zum Don

Ihr schlüpft in die Rolle von Tommy Angelo, eines Taxi-Fahrers, der durch einen Unfall in den Bann der Mafia gerät. An einem ganz normalen Tag springen drei Gestalten in seinen Wagen – eine davon scheint angeschossen zu sein. Sie zwingen ihn, die heranstürmenden Verfolger abzuschütteln. Dank seiner exzellenten Fahrkünste ist dies kein Problem. Beeindruckt von Tommys Bleifuß heuern ihn die

Gangster als Fahrer an. Ab diesem Zeitpunkt steht ihr im Dienst eurer neuen Familie. Über sieben Jahre hinweg erlebt ihr Tommys Laufbahn unter dem Oberhaupt Don Salieri.

Angesiedelt ist das Ganze in der Zeit der amerikanischen Prohibition – sprich in den frühen dreißiger Jahren. Statt M16 und Uzi trägt ihr klassische Waffen wie Tommy-Guns, Revolver, Messer oder Baseballschläger unter eurem Nadelstreifenanzug. Auch die Fahrzeuge wurden zur Epoche passend gestaltet.

Das Gameplay setzt sich aus rund 50 Prozent Autofahrten und 50 Prozent Laufwegen zusammen. Die Fahrphysik der Oldtimer ist dabei auf dem PC extrem gut gelungen. Hoffentlich wird dieses Gefühl auch auf der PS2 vermittelt werden. In der gezeigten Version war von der ausladenden Stadt mit viel Verkehr und den Passanten nämlich noch nichts zu sehen. Dies dürfte wohl die größte Herausforderung für die Pro-

grammierer von Gotham-Games darstellen, die sich an die Umsetzung des Hits gewagt haben.

Betonschuhe nach Maß

Im Auftrag von Don Salieri bestreitet ihr 20 Missionen, die allesamt äußerst abwechslungsreich ausfallen und mit cineastischer Präsentation in Szene gesetzt werden. Das einzigartige Flair saugt den Spieler förmlich in die fiktive Stadt Lost Heaven mit allen ihren Geschichten über Verrat, Betrug und Gaunereien.

Das Aufgabengebiet eines Mafiosi ist vielschichtig. Tommy treibt Schutzgelder ein, schmuggelt Whiskey, stattet verfeindeten Familien regelmäßig Besuche ab und ist permanent in wilde Schießereien und Verfolgungsjagden verwickelt. Freuen wir uns also auf Ende 2003, dann wird Don Salieri die PlayStation2-Zocker zur Kasse bitten und euch allen einen toten Fisch an die Tür nageln. ■



⊙ Landluft: Mafiageschäfte werden nicht nur in der Innenstadt abgewickelt.



⊙ Hoffentlich wird man auf der PS2 ähnlich belebte Städte sehen.

PLAY-DATEN		PS2	
Genre	Action	Entwickler	Illusion Softworks
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Hersteller	Take 2 Interactive	Preis	ca. 60 Euro
Webinformationen: www.mafia-game.de			
		50% FERTIGGESTELLT	
ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend			
Ein grandioses Spiel kommt auf uns zu. Vorausgesetzt, die Umsetzung klappt!			

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

PS2



Die Musik zum Spiel wurde vom Oscar-Gewinner Howard Shore komponiert.

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Redwood Shore
Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronicarts.de	

Ein Spiel, sie zu metzeln, sie alle zu finden, ins Jenseits zu treiben und ewig zu binden... Auch EAs Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs basiert auf dem entsprechenden filmischen Gegenstück, das Ende des laufenden Jahres in die Kinos kommen wird. Im abermals lockeren Gameplay schlägt ihr euch durch Horden von Orks und anderen Bösewichtern, die euch euren Weg zur Vernichtung des Rings erheblich erschweren. Entweder verteidigt ihr als Gandalf Minas Tirith, führt die Armee der Toten als Aragorn, Legolas oder Gimli an, oder ihr schleudert in den Rollen von Frodo und Sam den Ring in die Tiefen des Schicksalsbergs. Alle Charaktere erhalten abermals ihre Stimmen von den Original-Synchronsprechern des Films.

Auf euren Wegen werdet ihr zwölf detailreiche Umgebungen durchkreuzen, die allesamt dem Film entlehnt sind. Im neuen Coop-Modus habt ihr dieses Mal sogar die Möglichkeit, eine eigene Gemeinschaft zu gründen, bevor ihr euch auf die Reise macht durch Mitteleerde. Insgesamt werden acht spielbare Charaktere zur Verfügung stehen. Die Kämpfe gehen auch etwas lockerer von der Hand. Während ihr euch beispielsweise durch eine Reihe von Feinden schlägt, könnt ihr mit dem rechten Analog-Stick die Angriffe in verschiedene Richtungen koordinieren und auf diese Weise mächtige Kombinationen ausführen. Erneut wird man viel Material mit nie zuvor veröffentlichten Szenen freispielen können. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

SPIDER-MAN 2

PS2



Activision hat sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und das Gameplay verbessert.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Treyarch
Erhältlich ab	2. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.activision.de	

Ganz klar, dass man zum kommenden Spider-Man-Film ein weiteres Videospiel-Abenteuer für die Fangemeinde entwickelt. Mit einem Release ist 2004 zum Kinostart im Sommer zu rechnen. Allerdings wird auch dieses Mal die Story nur ansatzweise auf jener der Filmvorlage basieren. Auf der E3 konnten wir bereits eine frühe Version des Titels anspielen.

Die signifikanteste Änderung haben wir beim Verspritzen der Netze entdeckt: Diesmal schießt Spidey sein Netz nicht blindlings ins Leere, sondern kann es an jedem Objekt und Gebäude anbringen. Während er z.B. an einem Seil baumelt, kann er schon den nächsten Faden verspritzen und schwingt sich auf diese Weise durch die Straßenzüge. Auch können Spideys Sprünge noch höher und weiter ausgeführt werden. Hält man den Sprung-

Button gedrückt, lädt sich in der Zwischenzeit ein Balken auf, an dem sich Sprunghöhe und Weite entscheiden. Beim Kampfsystem haben wir die nächste Änderung im Vergleich zum Vorgänger entdecken können. Statt ständig den Attack-Button zu drücken, kann man nun auch während der Kämpfe zwischen Attacke und Sprung wechseln und so interessante Combos produzieren. Jede Menge verrückter Schlagvarianten wie das Einspinnen oder das Umherschleudern der Gegner sind wieder mit dabei.

Beim freien Erkunden der riesigen Metropole Manhattan stößt man immer wieder auf Nebenmissionen. Diese sind durch kleine Icons gekennzeichnet, die anzeigen, in welcher Richtung die nächste Action vorzufinden ist. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielsprechend

RISE TO HONOR

PS2



Klemmt der Gegner erst mal im Schwitzkasten, hat man verschiedene Möglichkeiten, ihn weiter zu bearbeiten.

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEA
Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	

Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis, Jackie Chan: Schon viele Stars berühmter Actionfilme durften sich in Videospielen verewigen. Kung-Fu-Ikone Jet Li (Romeo must Die, The One, usw.) fragte sich, warum er bis jetzt noch nicht die digitalen Fäuste fliegen lassen durfte und fragte kurzerhand bei Sony nach, ob es nicht möglich wäre, ein Videospiel mit ihm in der Hauptrolle zu entwickeln.

Rise to Honor ist von vorne bis hinten auf den Hauptdarsteller Jet Li abgestimmt. In der klassischen Martial-Arts-Rolle des Polizisten mit Verbindung zur Mafia verfolgt der Spieler eine Verbrecherbande von Asien bis nach San Francisco. Es gibt zwei verschiedene Level-Typen. Entweder greift man zur Schusswaffe, oder man prügelt seine Geg-

ner nieder. Letztere Variante ist auf jeden Fall interessanter und abwechslungsreicher. Das Kampfsystem ist auf den Kampfstil von Jet Li abgestimmt. Da er gerne mit mehreren Gegnern gleichzeitig kämpft, musste ein neues Kampfsystem entwickelt werden. In Rise to Honor kämpft ihr mit dem rechten Analog-Stick. Man muss lediglich in die Richtung des Feindes tippen und schon legt der Kung-Fu-Meister los. Da die Art des Angriffs von der Position des Gegners sowie dessen Distanz zum Spielercharakter abhängt, sind etliche Schlag-, Tritt- und Wurfkombinationen möglich. Diese sehen dank der sechswöchigen Motion-Capturing-Aufnahmen, bei denen der Star den Entwicklern viele wichtige Tipps gab, fantastisch aus. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielsprechend

ONIMUSHA 3

Alles neu macht Teil 3? Bei der E3 flimmerte Capcoms Edel-Epos nur als Video über die Leinwände, selbst spielen durften wir leider noch nicht.

EXPORT-SCHLAGER



Frankreichs derzeit international erfolgreichster Schauspieler Jean Reno gab sein Leinwanddebüt im Jahr 1979 in „Die Liebe einer Frau“. Nach seinem weltweiten Durchbruch mit „Im Rausch der Tiefe“ machte sich der hakennasige Franzose vor allem mit Action-Reißern wie „Leon – der Profi“, „Godzilla“ oder „Rollerball“ einen Namen – die perfekte Besetzung für „Onimusha 3“ also.



○ Hässlich, böse und gemein – das muss ein Höllendämon sein.



○ Mit edlen Optikspielereien hält sich auch der dritte Teil nicht zurück.

PS2 Wirklich viele knallharte Infos können wir euch folglich noch nicht liefern zu Capcoms drittem und abschließendem Teil der blutrünstigen Dämonenjagd. Welche genaueren Umstände die feudale Fernost-Welt von Onimusha-Urheld Akechi Samanosuke mit der nahen französischen Zukunft inklusive Zweitheld Jaques Blanc (alias Jean Reno) verbinden, wollten die Capcom-Oberen einmal mehr nicht verraten. Fest steht hingegen bereits jetzt, dass Zeitreisen beider Charaktere möglich sind. Das exklusiv für Capcoms Pressekonzferenz angefertigte Video zeigte u.a., wie sich der Samuraiheld auf Paris' Prachtstraßen durch schier endlose Angreiferwellen schlitze, Franzosensoldat Jaques wiederum durften wir bei actiongeladenen Abstechern in fernöstliche Tempelruinen sowie in verschneite Gebirgsdörfer beobachten.

Technik, die begeistert

Keine Frage, die Abkehr von bislang serienüblichen Renderkulis-

sen zu Gunsten Devil-May-Cry-artiger Echtzeithintergründe hat keinerlei Qualitätsverlust zur Folge. Im Gegenteil: Die freie (wenn auch nicht beeinflussbare) Kameraführung erlaubt den Entwicklern nicht nur eindrucksvoll geschnittene Zwischensequenzen in Spieloptik, auch die restliche Grafik steht den edlen Pixeltapeten der Vorgänger in nichts nach. Ebenso beweisen hochauflösende wie abwechslungsreiche Texturen, aufwändige Licht- und Schatteneffekte sowie allerlei detailverliebte Sprechzenen eindrucksvoll, dass die PS2 technisch noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Die Darstellung von Samanosukes Expedition durch ein brennendes Nippon-Landhaus etwa geizte nicht mit wunderbar plastisch modellierten Flammenmeeren. Feine Nebelschwaden und sanft zur Erde gleitende Schneeflocken machten die bittere Kälte

während Jaques' angesprochenem Winterspaziergang selbst im brütend heißen L.A. fühlbar.

Peitschenbruder

Wer aufgrund bisheriger Informationen glaubte, Soldat Jaques würde dank seiner militärischen Ausbildung vorrangig mit Schusswaffen hantieren, muss sich eines Besseren belehren lassen. Der französische Ballerbruder erweist sich nämlich ebenso talentiert im Umgang mit der Kettenpeitsche – Castlevania lässt grüßen. Dabei benutzt der Zweitheroe den Riemen nicht nur, um Dämonengruppen auf Distanz zu halten, oder deren Einzel Exemplare zu sich heranzuziehen, auch als Sprunghilfe leistet der aufrüstbare Riemen gute Dienste. Ein gezielter Schlag in Richtung eines Astes und schon schwingt Jaques wagemutig über gähnende Schluchten. ■



○ Ähnlich wie Samanosukes Katana lässt sich auch Jaques' Peitsche magisch aufbrezeln.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.capcom-europe.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Größer, hübscher, besser und populär besetzt: „Onimusha 3“ verspricht einen mehr als würdigen Abschluss der rabiaten Nippon-Action-Organie.

ACTION

DORORO

PS2



Hyakkimaru metzelt, sein kleiner Kumpel Dororo knobelt.

Samurai-Schnetzerei nach Comic-Vorlage: Im fernen Japan werkeln Segas Programmier-Profis von WOW Entertainment derzeit an der PS2-Adaption des beliebten Mangas Dororo aus der Feder von Kult-Zeichner Osamu Tezuka (Astro Boy). Passend zum gedruckten Vorbild schlüpft ihr in die polygonale Haut eines furchtlosen Samurai-Kriegers, dem es in der Kindheit bereits übel ergangen ist: Kaum dem Mutterleib entschlüpft, wurde Baby Hyakkimaru beinahe aller lebenswichtiger Organe und Gliedmaßen beraubt. Jahre spä-

ter ragen messerscharfe Katanas aus verbliebenen Armstümpfen, die künstlichen Beine verwandeln sich in todbringende Raketenwerfer – die perfekte Killermaschine. Doch die unausweichliche 3D-Schlacht mit Heerscharen fauliger Zombies und zähnefleischender Dämonen verlangt nicht nur Muskelkraft. Wann immer Köpfchen gefragt ist, tritt Hyakkimarus Sidekick Dororo auf den Plan. Gekonnt knackt der Dreikäsehoch harte Rätsel oder zwingt sich durch enge Felsspalten. ■

Hersteller: Sega – Entwickler: WOW Entertainment – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 4. Quartal 2004 – Internet: www.sega.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

KUNOICHI

PS2



Feminin, fatal und vermummt: Ninja-Grazie Kunoichi.

Kaum ist die Wiedergeburt des legendären Ninja-Spektakels Shinobi in PAL-Gefilden erfolgt, da kündigt Sega auch schon ein Sequel an. Zeitlich angesiedelt nach Hotsumas Sieg über Oberbuhmann Hiruko, stellt sich diesmal kein männlicher Ninja, sondern Titelheldin Kunoichi den Schattenmächten. Und wie es sich für einen amtlichen Nachfolger gehört, kündigt Entwicklerteam Overworks die übliche Palette an Verbesserungen an. Höhere Spielgeschwindigkeit, brandneue Attacken, ein aufgebohrtes Tate-System

und nicht zuletzt ein cleveres Magiekonzept verheißen stilvolles Metzeln: Je mehr Combo-Angriffe die Nippon-Amazone aneinander reiht, desto schneller lädt sich der so genannte Chakra-Balken auf. Einmal voll, entfesselt ihr via Tastendruck allumfassende Zauberverstärkung. Die Szenarios warten da schon mit weit größerer Vielfalt auf – wackelige Baugerüste, himmelhohe Wolkenkratzer und sogar pfeilschnelle Jets sowie Hightech-Züge sind nur einige Beispiele. ■

Hersteller: Sega – Entwickler: Overworks – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 2004 – Internet: www.sega.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

SEVEN SAMURAI 20XX

PS2



Bunte Sci-Fi-Optik statt Schwarzweiß-Look.

Akira Kurosawas Klassiker „Die sieben Samurai“ gilt als einer der wichtigsten Wegbereiter des modernen Martial-Arts-Films. Umso verwunderlicher, dass sich noch kein Entwickler an eine Versoffung des populären Stoffs gemacht hat. Sammys Adaption hat mit altherwürdigem Ruhm&Ehre-Geplänkel allerdings nur noch wenig zu tun. Stattdessen portiert Programmiererteam Dimps die japanophile Heldenthematik in die Zukunft – wo Nachwuchssamurai Natoe die letzte Zufluchtsstätte der Menschheit gegen eine

Horde ruchloser Roboter verteidigt. Inhaltlich orientiert sich die Schlachtplatte an Dynasty Warriors 3, mit fleißigem Katana-Einsatz hobelt ihr die Blechgesellen zu Dutzenden nieder. Seid ihr umzingelt, hilft die aus Shinobi bekannte Lock-On&Dash-Technik: Blitzschnell prescht Natoe so dem angepeilten Schurken entgegen. Den übrigen sechs Samurai kommt eine Nebenrolle zu. Die Meisterkrieger lehren euch frische Spezialmanöver, greifen ab und an aber auch persönlich ins Kampfgetümmel ein. ■

Hersteller: Sammy – Entwickler: Dimps – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 4. Quartal 2003 – Internet: www.sammy-zone.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

ALTERED BEAST

PS2



Das Biest im Manne: Acht Varianten stehen zur Wahl.

Bei Videospiel-Veteranen weckt der Titel Altered Beast düstere Erinnerungen. Bereits zum Start des Mega Drives Ende der Achtziger brachte Sega unter gleichem Namen ein Beat'em Up in die Läden. Dieses sorgte weniger durch sein ausgeklügeltes Spielkonzept, als vielmehr durch seine für damalige Verhältnisse edle Bitmap-Optik für Furore. Inhaltliches Highlight der mythisch angehauchten Prügelposse: Auf Knopfdruck verwandelte sich der 16-Bit-Heroe in diverse Monstrositäten, um zeitweise doppelt heftig

auszuteilen. 15 Jahre später hat sich am kuriosen Konzept wenig geändert: Zeitgemäß in die dritte Dimension portiert, legt ihr euch im Sekundentakt mit höllischen Bestien an. Acht Mutationsmöglichkeiten – vom flinken Werwolf über einen schuppigen Drachen bis hin zum mächtigen Minotaurus – versprechen für jede Schlachtsituation die passende Viechervariante. Der Clou dabei: Per Gen-Manipulation dürft ihr beliebig in Stärken und Schwächen eurer infernalischen Alter Egos herumfuschen. ■

Hersteller: Sega – Entwickler: WOW Entertainment – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 1. Quartal 2004 – Internet: www.sega.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend



EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME



Ob Extreme Force überhaupt bei uns erscheint, bleibt abzuwarten – das Gewaltpotenzial ist extrem hoch.

Spieler	1
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Dezember 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.namco.com

Das eigentlich gelungene Action-Game Dead to Rights hat es ja leider nicht zu uns geschafft. Wegen des extremen Brutalitätsgrads hat Electronic Arts darauf verzichtet, den Titel in Deutschland zu veröffentlichen.

Extreme Force spielt in dem gleichen Universum, sprich in der gleichen Stadt wie Dead to Rights. In der Rolle eines Elite-Polizisten macht ihr euch auf die Jagd nach bösen Buben. Ähnlich wie beim Genre-Kollegen Metal Gear Solid ist es auch hier möglich, sich an Wänden entlang zu schleichen und aus dieser Position heraus verschiedene Moves auszuführen. Beispielsweise könnt ihr eine Ecke als Deckung nutzen, heraustreten und Handgranaten werfen. Ebenso wird man fast alle größeren Objekte nutzen können, um dem Kugelhagel der Gegner zu entkommen.

Beim ersten Anspielen ging die Steuerung flott von der Hand. Ihr zielt mit einer Auto-Aim-Funktion, die gut funktioniert hat. Die Künstliche Intelligenz der Kontrahenten war allerdings enttäuschend und glich der von Schießbudenfiguren. Ob der frühen Version des Spiels kann man das jedoch noch verzeihen. Genauso wie die derzeitige Detailarmut der Levels. Extreme Force soll gegen Ende 2003 veröffentlicht werden. Allerdings ist es mehr als fraglich, ob dies auch in Deutschland passiert. Auch in diesem Spiel ist der Gewalt-Level extrem hoch, aber dafür haben wir doch eigentlich eine USK, die solche Titel entsprechend mit einer „ab 18“-Einschätzung einstufen sollte. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

PS2



Unmengen verschiedener Waffen stehen euch im Kampf gegen die Rote Gefahr zur Verfügung.

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	IO Interactive
Erhältlich ab	26. September 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.ioi.dk

Für die Story von Freedom: Soldiers of Liberty wurde ein wenig am Rad der Geschichte gedreht: Die Rote Gefahr hat den Kalten Krieg gewonnen und nimmt seitdem kontinuierlich Land für Land in Besitz. Jetzt haben die Russen Amerika erreicht und stehen kurz vor der Eroberung von New York. Die US-Armee hat längst das Weite gesucht. Nur noch Gruppen von Widerstandskämpfern versuchen, die Rote Armee aufzuhalten.

In der Rolle des Aufständlers Chris Stone müsst ihr die Ivan-Invasion stoppen und euren gefangenen Bruder befreien. Ihr fragt euch sicher, wie ihr das alleine anstellen sollt. So: Ihr rekrutiert andere Freiheitskämpfer und lasst sie an eurer Seite kämpfen. Doch zuerst müsst ihr durch Befreiungs- oder Rettungsaktionen andere Kämpfer auf euch

aufmerksam machen. Haben sich eure Heldenaten erst einmal herumgesprochen, schließen sich nach und nach immer mehr Rebellen eurer kleinen Armee an. Bis zu zwölf Mann gesellen sich zu eurer Truppe und gehorchen aufs Wort.

Freedom: Soldiers of Liberty wird in acht Abschnitte mit insgesamt 19 Missionen unterteilt sein. In den einzelnen Levels müssen dann verschiedene Ziele erfüllt werden. Neben den Primärzielen wird es diverse Nebenaufgaben geben, die Auswirkungen auf euer Ansehen und die nachfolgenden Levels haben.

Einen Mehrspieler-Modus werdet ihr ebenfalls vorfinden. Via Splitscreen können sich bis zu vier Spieler in Manhattan heiße Schlachten liefern. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

KILL.SWITCH

PS2



Nur nicht in die Schusslinie geraten: Dramatische Feuergefechte bilden den Schwerpunkt von kill.switch.

Spieler	1-2
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Oktober 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.namco.com

An diesem Game ist uns sofort die beeindruckende Künstliche Intelligenz der Gegner aufgefallen. Diese beobachten euch sehr genau und versuchen immer wieder mit neuen Methoden, eure Deckung auszuhebeln.

Deckung ist übrigens ein wichtiges Stichwort in kill.switch, denn eure Spielfigur kann nahezu jedes Objekt dazu verwenden, die Feuerangriffe der Gegner zu überstehen. Ihr drückt euch an Wänden entlang, kriecht hinter Mauervorsprünge oder Mülltonnen, um den anstürmenden Feinden Herr zu werden. Die Anzahl der angreifenden Truppen ist beängstigend und sorgt für wilde Feuergefechte. Genau darum geht es in erster Linie in kill.switch. Im Grunde also ein klassisches Shoot'em Up im Einzelkämpfer-Kostüm.

Namco bemühte sich vor allem um eine

realistische Darstellungsweise der bleihaltigen Schusswechsel. Beispielsweise können „echte“ Löcher in Wände geschossen werden, ähnlich wie es auch schon in Red Faction 2 der Fall gewesen ist. Etwas Handlungsbedarf gibt es noch bei den Animationen eures Einzelkämpfers. Diese wirken teilweise noch sehr steif und ungeschickt. Dadurch geht einiges an Dynamik verloren in den sonst brillanten Gefechten.

Ein netter Einfall ist die Möglichkeit, eure Gegner unter „Blindfire“ zu setzen. Das bedeutet, dass ihr die Waffe einfach aus der Deckung streckt und ballert, ohne zu sehen, worauf ihr zielt. Action-Fans sollten sich diesen Titel auf jeden Fall schon mal vormerken. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

ACTION

ESPIONAGE

PS2



Neben harter Action wird es auch Stealth-Elemente geben.

Wenn eine Terroristengruppe versucht, die Weltherrschaft zu übernehmen, dann sind die richtigen Leute mit ihrer Spezialausrüstung gefragt. Stellt sich aber heraus, dass die Terroristen künstlich kreierte Psi-Soldaten sind, kommt nur noch einer in Frage. Und zwar Nick Geller. Der Psi-Geheimagent verfügt nämlich auch über eben jene übersinnlichen Kräfte.

Der Held in Midways ESPIONAGE beherrscht sechs unterschiedliche Psi-Kräfte, die er im Kampf gegen die Gen-Krieger einset-

zen kann. Zum Beispiel kann er mit Hilfe von Telekinese Objekte bewegen. Pyrokinese erlaubt es ihm, seine Widersacher in Brand zu stecken. Er kann auch mittels Gedankenkontrolle in fremde Körper schlüpfen. Neben seinen Kräften steht Nick aber auch ein reichhaltiges Sortiment an Waffen zur Verfügung. In ESPIONAGE bereist ihr vier Kontinente, die in sieben große Levels unterteilt sein werden. Ein nonlineares Level-design erlaubt viele verschiedene Lösungswege für die einzelnen Missionen. ■

Hersteller: Midway – Entwickler: Midway – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 1. Quartal 2003 – Internet: www.midway.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

SPY HUNTER 2

PS2



Das Spy-Hunter-Mobil lässt sich noch vielfältiger verwandeln.

Spy Hunter konnte bei seinem Erscheinen 2002 durchaus begeistern. Die Jungs von Rockstar San Diego, die ja bereits mit Smuggler's Run und Midnight Club Street Racing Erfahrungen auf dem Asphalt gesammelt hatten, nehmen sich nun der Fortsetzung des Action-Krachers an.

Wie es sich für ein Sequel gehört, gibt es von allem ein bisschen mehr. Mehr Waffenauswahl, mehr Strecken und vor allem mehr Möglichkeiten, seinen Wagen in die unterschiedlichsten Vehikel zu transformie-

ren. Darunter Schnellboot, Geländewagen, Schneemobil und noch einige andere. Im Rückspiegel könnt ihr jetzt die Fahrzeuge im Auge behalten, die sich von hinten nähern und gegebenenfalls eine Öllache oder ähnliches geschickt platzieren. Neu sind auch die Levels in der Stadt, da man sich beim Vorgänger nur auf High- und Freeways herumgetrieben hatte.

Mit dem Know-how der ehemaligen Angel-Studios-Entwickler kann bei Spy Hunter 2 eigentlich nichts schief gehen. ■

Hersteller: Midway – Entwickler: Rockstar San Diego – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 4. Quartal 2003 – Internet: www.midway.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

ROGUE OPS

PS2



Schleichen, verstecken und möglichst nicht auffallen.

Die ehemalige Green-Beret-Soldatin Nikki Connors hat einen schweren Schicksalsschlag hinter sich. Ihre Tochter wurde Opfer eines Attentats. Um dieses Erlebnis zu bewältigen und um anderen diesen Schmerz zu ersparen, tritt sie einer Antiterror-Einheit bei. In Rogue Ops stellt sie sich den gefährlichen und kriminellen Peinigern.

In acht Missionen muss Nikki lautlos durch die Terroristen-Komplexe schleichen. Sie kann sich im Schatten verstecken, Gegenstände aus den Taschen von Wachen klauen

und verdrischt ihre Gegner mit einem ausgeklügelten Combo-System. Streckt sie einen Widersacher nieder, muss sie den leblosen Körper schnell verstecken, da beispielsweise eine Wache Wind von ihrer Anwesenheit bekommen könnte und dann den Alarm auslösen würde.

Wie ihr bereits merkt, klingt das alles ein wenig nach Metal Gear Solid – nur eben mit einem weiblichen Hauptcharakter. Rogue Ops macht auf jeden Fall einen starken Eindruck. ■

Hersteller: Kemco – Entwickler: Bits Studio Ltd. – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: November 2003 – Internet: www.kemco-europe.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

ROADKILL

PS2



Bildschirmfüllende Explosionen und schnelle Grafik.

Car-Combat-Titel sind in den USA schon immer sehr beliebt gewesen. Man muss nur einmal einen Blick auf die lange Latte an Twisted-Metal-Games werfen, die bis jetzt dort veröffentlicht wurden.

Midway versetzt euch nun in ein klassisches Mad-Max-Szenario und lässt ebenfalls die Reifen glühen bzw. die Kanonen krachen. Bei Roadkill habt ihr mehr als 40 verschiedene Vehikel zur Auswahl, die mit reichlich Feuerkraft ausgestattet sind. Statt das Gameplay aber nur am Zerstören von anderen Autos fest-

zumachen, spendieren uns die Entwickler ein bisschen Abwechslung. Ihr beginnt das Spiel als relativ unbedeutendes Gang-Mitglied und müsst euch auf der Erfolgsleiter nach oben kämpfen. Hierzu könnt ihr verschiedene Missionen erfüllen, die euren Ruf immer mehr verbessern. Ob ihr einen Auftrag jedoch annimmt oder nicht, steht euch frei, da sich diese auch indirekt auf andere Missionen auswirken können. Mit dieser netten Adventure-Komponente wertet Midway das angestaubte Genre zumindest ein wenig auf. ■

Hersteller: Midway – Entwickler: Terminal Reality – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: September 2003 – Internet: www.midway.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

GRADIUS V

PS2



Riesengroße Endgegner und gleißendes Laserfeuer!

Klassische Shooter sind auf der PS2 wirklich Mangelware. Konami lässt uns jedoch nicht im Stich und liefert mit Gradius V den neuesten Ableger ihres wohl ältesten Shooter-Franchises. Im schicken 3D-Gewand darf wieder geballert werden bis der Arzt kommt. Die Optik ist einfach umwerfend schön, die müst ihr unbedingt in Bewegung sehen. Auf unserer E3-DVD habt ihr übrigens genau dazu die Gelegenheit. Das berühmte Schiff Vic Viper ist wieder da und hat diesmal zwölf neue Power-ups im Gepäck. Es ist nun

möglich, euer Schiff gezielter auszubauen und mit neuartigen Waffen zu bestücken als bisher. In den sieben riesigen Levels wird es neuartige Hindernisse geben, die nur mit Hilfe spezieller Waffen geknackt werden können.

Gradius V wird sicherlich das Shooter-Rad nicht neu erfinden, jedoch den Fans des Genres endlich mal wieder ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Die Levels, die wir bereits gesehen haben, machen jedenfalls gewaltig Hunger auf mehr. ■

Hersteller: Konami – Entwickler: Konami – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 2004 – Internet: www.konami-europe.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

DEADLY SKIES

PS2



Deadly Skies bietet Arcade-Action für Flugbegeisterte.

Lust auf Flugsimulatoren ohne gleich ein 1000-Seiten-Handbuch wälzen zu müssen? Bei Deadly Skies steigt ihr in ein Cockpit light und geht die Sache sehr viel einfacher an. Die Air-Combat-Serie von Konami startete 1999 auf dem Dreamcast bzw. 2002 auch für Xbox. Nun geben die Flieger ihr PS2-Debüt und zwar umfangreicher als je zuvor. In einem futuristischen Szenario warten über 100 unterschiedliche Flugzeugtypen auf euch. Angefangen bei der klassischen F16 bis hin zu Propellermaschinen aus dem Zwei-

ten Weltkrieg. Sogar das Vic-Viper-Schiff aus Gradius wurde untergebracht. 60 squadorientierte Missionen warten auf euch, die je nach Pilotenwahl auch noch variieren. Jeder der 20 Piloten hat unterschiedliche Fähigkeiten und sollte sorgsam vor Missionsbeginn gewählt werden.

Das Gameplay ist am besten mit dem der Ace-Combat-Serie von Namco zu vergleichen. Mit packender Storyline und gewaltiger Optik fordert Deadly Skies den Thron der Namco-Flieger. ■

Hersteller: Konami – Entwickler: Konami – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: Februar 2004 – Internet: www.konami.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

KAMPFSTERN GALACTICA

PS2



Mit der Colonial Viper auf Cylonen-Jagd.

Wie viele von euch sind beim Start von Apollo und Starbuck auch hektisch auf dem Sessel hin und her gerutscht, während die Vipers durch den Starttunnel geschossen sind? Wahrscheinlich leider nicht mehr allzu viele, aber auch ohne Vorkenntnisse kommt man mit der Umsetzung der kultigen TV-Serie und Kinofilme auf seine Kosten. Die Entwickler von Warthog, die sich ja bereits mit Star Trek Invasion oder aktuell Bounty Hunter Mace Griffin ihre Lorbeeren verdient haben, sind die ideale Besetzung für diese Aufga-

be. Im Spiel werdet ihr lange vor der Zeitspanne der TV-Serie durch den Weltraum schießen. Der Krieg mit den gefürchteten Cylonen steht kurz bevor und Commander Adama ist als Pilot auf eines der zwölf Kriegsschiffe der Erdflotte versetzt worden – nämlich auf die Galactica. Euch erwarten spannende Raumschlachten, bei denen ihr zusammen mit euren Flügelmännern gegen Horden von Cylon-Raiders kämpft. Grafisch und spielerisch ist Kampfstern Galactica schon jetzt einfach spitze. ■

Hersteller: Vivendi U. G. – Entwickler: Warthog – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 3. Quartal – Internet: www.vivendi-universal-interactive.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

PS2



Der Grafikstil erinnert leicht an die alten TV-Folgen.

Basierend auf einer Folge der klassischen Raumschiff-Enterprise-Serie namens „Ein Parallel-Universum“ veröffentlicht TDK Mediactive ein neues Abenteuer mit Captain Kirk & Crew. In dieser Spiegelwelt übernimmt die Föderation nicht mehr die Rolle der friedliebenden Erdmächte, sondern verkörpert eine finstere Organisation, die das gesamte Universum unterdrückt. Der Spieler wird sich hinter die Steuer von sechs völlig neuen Raumschiffen klemmen können, von denen jedes jeweils in drei Variationen zur Verfü-

gung steht. In 19 Missionen stürzt ihr euch dann in gewaltige Weltraumschlachten, die mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flackern. Hinzu kommen beeindruckende Licht- und Laser-Effekte, die trotz der sehr frühen Version des Spiels schon sehr gut aussehen.

Für das Spiel konnte man George Takai gewinnen, der in der Serie Commander Zulu verkörperte. Er wird über Funk Anweisungen geben und den Spieler so tatkräftig unterstützen. ■

Hersteller: TDK Mediactive – Entwickler: StarSphere Interactive – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: September – Internet: www.tdkm.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

AQUANOX 2: REVELATION

PS2



Ob im Weltraum oder unter Wasser. Klassische Shooter-Action ist auf der PS2 leider Mangelware.

Spieler	1
Hersteller	JoWood
Entwickler	Massive Development
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.jowood.de	

2002 ist das Spiel AquaNox für PC erschienen. Der zweite Teil des mehrfach ausgezeichneten Actionspiels wird auch für die PlayStation2 erscheinen. Die Story des Sequels läuft zwar parallel zu den Geschehnissen des ersten Teils, ist davon aber vollkommen unabhängig. Wir schreiben das Jahr 2666. Die Welt Aqua ist ein Planet, dessen Oberfläche vollkommen von Wasser bedeckt ist. William Drake ist ein junger, unerfahrener Frachterkapitän, der von einem Leben als Söldner träumt. Als er eines Tages mit seinem U-Boot Handelsgüter von Galapagos in die nördliche Tornado-Zone bringt, empfängt er über Funk einen Notruf. Er eilt dem Schiff zu Hilfe und wird ab diesem Moment in ein riesiges Abenteuer gezogen.

AquaNox ähnelt in vielerlei Hinsicht Spa-

ce-Shootern wie etwa Colony Wars oder Star Wars Starfighter. Der große Unterschied besteht darin, dass man nicht im Weltraum, sondern unter Wasser kämpft. Bewaffnet mit Plasma Guns und EMPactors rückt man Piraten, Bionten und Squids auf die Pelle. Da der Held von AquaNox 2 ein Händler ist, wird man vermutlich, ähnlich wie in den PC-Spielen Privateer oder Freelancer, die Möglichkeit haben, Frachtaufträge anzunehmen und sich unabhängig von der Story ein paar Krediteinheiten nebenher zu verdienen. Wie bei der PC-Version wird auch auf der PlayStation2 die Krass-Gratik-Engine zum Einsatz kommen. Ob das fertige PS2-Spiel allerdings mit derselben grandiosen Optik wie auf dem PC überzeugen kann, bleibt abzuwarten. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielsprechend

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

PS2



Spitfire! Nicht nur amerikanische, sondern auch britische Flugzeuge stehen für euch bereit.

Spieler	1
Hersteller	LucasArts
Entwickler	Totally Games
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.overnormandy.com	

Totally Games sind kein unbeschriebenes Blatt. Das Entwicklerstudio zeichnete sich bisher durch hervorragende Spiele wie X-Wing, Tie-Fighter oder Battlehawks 1942 aus. Bisher haben sie ausschließlich für PC entwickelt. Mit Secret Weapons over Normandy, das den erfolgreichen Flugsimulator Secret Weapons of the Luftwaffe fortsetzt, nimmt Totally Games zum ersten Mal die PlayStation2 ins Visier. Ihre Konsolen-Premiere ist allerdings keine Simulation, sondern ein waschechtes Actionspiel.

In der Rolle eines amerikanischen Kampfpiloten besucht man in rund 30 Missionen alle Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkriegs. So ballert ihr in den Himmel über Dünkirchen, China und Frankreich, nehmt an bekannten Schlachten wie der Luft-

schlacht von England oder der Schlacht von Midway teil. 23 verschiedene Flugzeuge stehen euch zur Auswahl. Darunter bekannte amerikanische Jagdflieger wie die P51-Mustang oder die F4U-1 Corsair, wie auch Prototypen wie die Vought XF5U „Flying Pancake“. In einer der letzten Missionen nimmt man sogar in einem B-17-Bomber Platz, allerdings nicht als Pilot, sondern als Bordschütze. Die Hauptbewaffnung der Flugzeuge besteht aus Maschinenkanonen und Bomben. Eher die Ausnahme sind dagegen Raketen, besonders wenn es sich um die X-4-Lenkvariante handelt. Die deutsche Geheimwaffe ist besonders nützlich, um schwer geschützte Bodenziele wie Panzer und Bunker zu zerstören. Es wimmelt nämlich nicht nur am Himmel von Gegnern. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

WEITERE ACTION-SPIELE IM ÜBERBLICK

+++ SCI präsentierte **Futurama**. Das Spiel zur leider eingestellten TV-Serie. +++ **Alter Echo** von THQ sah noch genauso aus wie 2002. +++ Rockstar-typisch gab es nur Ankündigungen. Und zwar erwarten uns: **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, **Manhunt**, **Grand Theft Auto IV** und **The Warriors**. +++ Neben **Transformers: Armada** gab es bei Atari noch **Deer Hunter** zu sehen +++ **Todd MacFarlane's Spawn** von Namco erinnert stark an Devil May Cry. +++ Kemco sicherte sich die Rechte an dem DC Comic-Helden **Lobo**. +++ Batman und Robin gehen zusammen in Ubi Softs **Batman: Rise of Sin Tzu** auf Verbrecherjagd. +++ Neben dem neu aufgelegten **Vectorman** warb Sega noch mit der Mechschlacht **Virtual On Marz**. +++ Mega Man feiert mit **Mega Man X7** sein PS-Debüt. Auch das vernebelte **Chaos Legion** war am Capcom-Stand auszumachen. +++ Bei Vivendi glühen die Läufe in **Fallout: Brotherhood of Steel** und dem PS2-exklusiven **Hunter: The Reckoning Wayward**. +++ Majesco zeigte den 3D-Side-Scroller **Blow Out**. +++ Arcade-Fans kommen bei **Metal Slug 3** von SNK voll auf ihre Kosten. +++ Mit **Lethal Skies II** geht der Flugsimulator von Sammy in die zweite Runde. +++ BAM! Entertainment erfreut die Kinder mit **Dexter's Laboratory**. +++ Last but not least lockte TDK mit bekannten Namen. Die MAD-Spione bekriegen sich in **Spy vs. Spy** bald auch auf der PS2. He-Man hingegen wird sich in **Masters of the Universe** Skeletor zur Brust nehmen. Ein wenig schwach auf selbiger war der Muskelprotz **Conan**.



UND ACTION

Take 1

Movie Guide

Starinterviews

Ang Lee

Drei Engel für Charlie

Planet
MOVIE

...WISSEN, WAS LÄUFT

JETZT IM HANDEL.

NUR **2,80 €**

N!

Planet MOVIE
...WISSEN, WAS LÄUFT

Nur 2,80 €

KINO GUIDE
Alle Kinofilme
des Monats
im Überblick

**3 Engel
für Charlie**
Geballte Girlie-Power gegen
Demi Moore – so schön
kann Kino sein

Natürlich Blond 2
Die bezaubernde Reese Witherspoon
als unkonventionelle Tierschützerin

HULK
Das Kraftpaket aus dem Marvel-Gewächshaus

Live am Set
Spider-Man 2, Around
The World in 80 Days,
Der Clown ...

Schnitt-Special 2
DVD und Video – Gibt
es Soll-Schnittstellen?

Zeichentrick-Konkurrenz
Werner und Sinbad:
Duell der Comic-Helden



ACTION-ADVENTURE

**SOLID SNAKE, SOUL REAVER, LEON KENNEDY –
DIE BERÜHMTE HELDEN KEHREN AUF DIE
PLAYSTATION2 ZURÜCK.**



CASTLEVANIA

PS2



Leon ist der Urvater des Belmont Clans, der Dracula das Fürchten lehren wird.

Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Tokio
Erhältlich ab	Januar 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami.com	

Castlevania: Lament of Innocence ist der erste 3D-Titel der Castlevania-Reihe seit dem üblen Nintendo64-Spiel Castlevania: Legacy of Darkness. Die traditionelle 2D-Aktionreihe konnte damals in der dritten Dimension leider überhaupt nicht überzeugen. Auch bei Konami Tokio ist man sich bewusst, dass man beim neuen PS2-Titel nicht dieselben Fehler begehen darf wie damals Konami Amerika. Aber keine Angst: Bereits in den ersten Szenen von Lament of Innocence kommt echte Castlevania-Stimmung auf. Die Kirchen-Musik, die Locations und die verschiedenen Moves der Hauptfigur Leon lassen Lament of Innocence zur Mischung aus Devil May Cry und dem PS1-Castlevania Symphony of the Night werden. Und das ist gut so. Lament of Innocence spielt übrigens im 11. Jahrhundert

und ist daher zeitlich als der erste Teil angesiedelt, quasi als Vorgänger aller anderen Castlevania-Spiele. Aus diesem Grund sind auch komplett neue Musikstücke komponiert worden.

Im Hinblick auf das Gameplay musste sich Konami Tokio einige Dinge überlegen, die in 3D einfach anders funktionieren als in traditionellen 2D-Aktionspielen. Erfahrungspunkte hat man für Lament of Innocence abgeschafft, doch werdet ihr nach wie vor viele Räume erkunden müssen, um neue Waffen zu finden, die euch dann auch stärker werden lassen. Durch den Einsatz von zwei Action-Knöpfen könnt ihr außerdem zahlreiche Combos vom Stapel lassen. Fans der Castlevania-Reihe sollten sich schon mal auf Lament of Innocence freuen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielsprechend**

PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY

PS2



Müsst ihr eure Schwester Mayu retten, oder werdet ihr vor ihr auf der Flucht sein?

Spieler	1
Hersteller	Tecmo
Entwickler	Tecmo
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.tecmoinc.com	

Wer glaubt, dass Project Zero gruselig war, der wird bei Project Zero 2: Crimson Butterfly feststellen, dass er sich geirrt hat und dass das Grauen eine Steigerung kennt. Im zweiten Teil geht die Post richtig ab. Die Handlung wurde komplett neu geschrieben. Ihr übernehmt die Rolle des jungen Mädchens Mio Akamura, die einen ausgeprägten sechsten Sinn hat. Zusammen mit ihrer Zwillingsschwester Mayu besucht sie ein kleines Dörfchen, in dem sie beide aufgewachsen sind. Dabei verfolgen sie einen mysteriösen Schmetterling, der sie in einen nahe gelegenen Wald führt. Wie sich später herausstellt, handelt es sich bei ihrem Heimatdorf nicht um einen gewöhnlichen Ort. Früher hat dort ein übles Ritual stattgefunden, bei dem Zwillingsschwester im Mittelpunkt gestanden haben. Dabei tötete das ältere

Mädchen seine jüngere Zwillingsschwester. Und wie wird die Geschichte diesmal ausgehen?

Wie auch schon beim Vorgänger besitzt die Spielfigur eine Fotokamera, mit der sie Geister töten kann. Die Kamera wird aber einige neue Funktionen verpasst bekommen, um das Gameplay abwechslungsreicher zu gestalten als das des Vorgängers. Tecmo möchte auch in Sachen Grafik noch einen draufsetzen. Die ersten Spielsequenzen und Screenshots machen auf jeden Fall schon mal Lust auf mehr. Dezent platzierte Schockeffekte sowie eine unheimliche akustische Untermalung werden für die nötige Gruselatmosphäre sorgen. Und Zwillingsschwester gehören ja fast schon zum Inventar guter Gruselkost. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielsprechend**

ACTION-ADVENTURE

GHOSTHUNTER

PS2



Versteckt sich hinter diesen bizarren Figuren etwas?

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCE Studio Cambridge
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.scee.net	

Sony's Studio Cambridge ist immer wieder für eine Überraschung gut. Kaum war Primal fertig gestellt, hat Sony das neue Projekt von Studio Cambridge vorgestellt, das sich schon seit einiger Zeit in England in Entwicklung befunden hat. Parallel zum Primal-Projekt hat ein ordentlicher Trupp an einem anderen Spiel namens Ghosthunter gearbeitet. Bei Ghosthunter soll es noch ein Stück düsterer zugehen als in Primal. Die Entwickler möchten neues Leben in das Survival-Horror-Genre bringen, das von Titeln wie Resident Evil lange Zeit dominiert worden ist. Doch bei Studio Cambridge möchte man die Klischees beiseite legen. So kommt es, dass die Spielfigur Lazarus Jones nicht etwa ein Held ohne Macken ist, sondern ein normaler Mann mit Fehlern und durchwegs menschi-

chen Zügen. An seinem ersten Arbeitstag als Mord-Spezialist an seinem neuen Einsatzort gerät gleich alles aus den Fugen. Mit seiner Partnerin untersucht er eine Schule, an der vor vielen Jahren grausame Morde geschehen sein sollen. Bei seinen Nachforschungen in dem Gebäude stößt er auf kuriose Apparaturen und befreit versehentlich Geister, die in der Schule gefangen waren. Selbstverständlich soll er nun alles wieder gerade biegen.

Mit zahlreichen irdischen und übersinnlichen Waffen ausgestattet, versucht Lazarus, die Geister wieder einzufangen. Taschenlampen sorgen für eine gruselige Beleuchtung in dunklen Räumen und nervenzerreißende Schockeffekte sollen euch das Blut in den Adern gefrieren lassen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

HEADHUNTER: REDEMPTION

PS2



Leeza X in Action – Weichzeichner inklusive.

Spieler	1
Hersteller	Sega
Entwickler	Amuze
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.amuze.com	

Knapp einen Monat vor der E3 hat Sega bestätigt, dass ein zweiter Headhunter-Teil in Entwicklung sei, und zwar erneut beim schwedischen Entwicklerstudio Amuze, die auch schon den ersten Teil aus dem Boden gestampft hatten. Headhunter: Redemption soll einige der Mankos des Vorgängers ausbügeln. Die Handlung bleibt dabei aber nach wie vor sehr zynisch und handelt vom Kopfgeldjäger Jack Wade. Diesmal hat er jedoch eine weibliche Assistentin namens Leeza X. In einer von den Medien kontrollierten Welt stöbern Jack und Leeza eine Waffenschmugglerbande auf, die ordentlich am Machtgefüge rütteln will. Zusammen müssen sie die Drahtzieher ausfindig machen und eliminieren. Dabei ist die Welt in bester Science-Fiction-Manier in eine Über- und in

eine Unterwelt geteilt. In der Überwelt lebt die wohlhabende, herrschende Bevölkerungsschicht, während in der Unterwelt der Abschaum und die Kriminellen um ihre Existenz kämpfen.

Der auf der E3 veröffentlichte Level zeigte Leeza X, die sich durch ein eingezäuntes Gelände gekämpft hat. Natürlich wimmelte es von Bösewichtern. Das Gameplay orientiert sich unter anderem an Spielen wie Metal Gear Solid. Es darf herumgeschlichen werden und in regelmäßigen Abständen werdet ihr auch eure virtuellen Feuerwaffen einsetzen können. Grafisch macht das Spiel schon einiges her und sicher kann man sich darauf verlassen, dass Amuze wieder eine solide Story liefern wird, in der auch einige Überraschungen warten. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

PS2



Ethan Hunt beim Ausführen seiner alltäglichen Agenten-Arbeit.

Spieler	1
Hersteller	Atari
Entwickler	Paradigm Entertainment
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.atari.com	

Auf der E3 durften wir hinter verschlossenen Türen auch noch einen ersten Blick auf Mission Impossible: Operation Surma werfen, das diesen Winter bei uns erscheinen soll. Schon lange brodelte es in der Gerüchteküche, dass sich ein neuer Teil der Mission-Impossible-Reihe in Entwicklung befände, doch nun ist es offiziell. In Operation Surma übernimmt ihr die Funktion von Ethan Hunt, der im Film von Tom Cruise dargestellt wird. Der Videospiel-Ethan hat mit Cruise und dem Film jedoch überhaupt nichts zu tun, lediglich die coolen Gadgets und zahlreichen Moves können mit den Filmen verglichen werden. Euer Job ist es, das Surma-Konglomerat zu infiltrieren, das unter anderem nach neuen Waffen forscht. Eine davon ist ein gefährlicher Computervirus namens Ice Worm.

In Sachen Gameplay setzt man bei Atari und Paradigm auf Bewährtes. Schleich-Einlagen à la Splinter Cell kombiniert mit jeder Menge James-Bond-Action lassen richtiges Agenten-Feeling aufkommen. Und dann sind da ja noch die netten Gadgets. Ein Feldstecher mit integriertem Abhör-Mikrofon und Infrarotsensoren gehören zum Mission-Impossible-Alltag. Schleicht euch an Wachen heran, lenkt sie ab, eliminiert sie und hinterlasst bei alledem keine Spuren. In den meisten Situationen gibt es außerdem mehrere Lösungswege. Natürlich verfügt Ethan auch über ein stattliches Waffenarsenal, und ihr werdet immer wieder mit neuen technischen Spielzeugen versorgt. Auf jeden Fall sieht das Spiel schon schick aus. ■

ERSTEINDRUCK

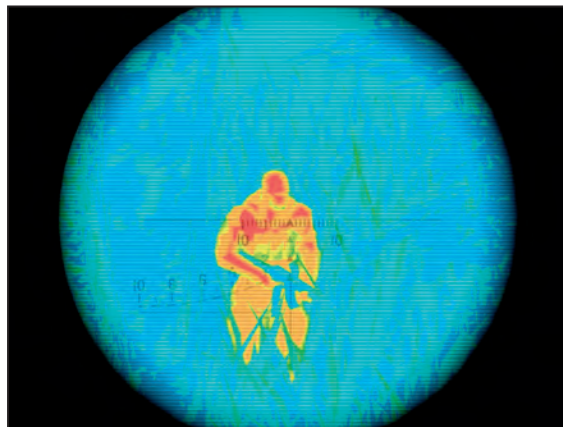
★★★★☆ — Vielsprechend

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Konami schickt Snake in den Dschungel, aber welchen Snake eigentlich?



⊙ Atemberaubende Wassereffekte werden euch umhauen.



⊙ Wärmesuchgeräte gabs in den 60er-Jahren wohl noch nicht.

METAL GEAR ONLINE



Kürzlich sprach Hideo Kojima relativ offen darüber, dass ein Metal-Gear-Online-Titel in der Entwicklung sei. Aus diesem Grund hat man für Metal Gear Solid 3 eine neue Technologie entwickelt, die auch für Metal Gear Online verwendet werden könne, so Kojima. Vermutlich ist dies auch der Grund, warum MGS 3 nicht online spielbar sein wird.

PS2 Wir erinnern uns: Mit den Trailern zu Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty haben uns Konami und Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima bis zum Schluss an der Nase herumgeführt. Die Handlung des fertigen Spiels war radikal anders, als wir es vermutet hatten, den Spieler erwarteten zahlreiche Story-Wendungen. Beim Trailer zu Metal Gear Solid 3: Snake Eater sind wir daher nun vorsichtiger, doch wagen wir es, einige Vermutungen und Fakten zu präsentieren.

Die Fakten

Wie ihr anhand des Trailers auf der DVD selbst sehen könnt, spielen die kompletten zwölf Minuten im Dschungel. Laut unseren Informationen sollen rund zwei Drittel des Spiels in dieser Umgebung spielen. Wo das restliche Drittel spielen

soll, ist bislang unbekannt. Weiter steht fest, dass Snake Pflanzen und Tiere aus der Umgebung essen kann, um sich bei Kräften zu halten. Es gibt aber beispielsweise Dinge, die er nicht gerne hat, und solche die ihm besser schmecken. Nimmt er schmackhafte Nahrungsmittel zu sich, ist sein Gesundheitszuwachs deutlich größer. Hinzu kommt, dass zum Beispiel erlegte Tiere einem Verwesungsprozess unterliegen. Nach einiger Zeit wird Fleisch also ungenießbar.

Der Clou des Spiels wird sein, dass ihr euch auch in offenen Gebieten tarnen müsst. Versteckt euch im hohen Gras, hinter Büschen, malt euer Gesicht mit Tarnfarbe an, klettert auf Bäume, schleicht euch an Gegner heran, doch seht zu, dass ihr keine Spuren hinterlasst. Flachgetretenes Laub gibt Gegnern Hinweise, dass an dieser Stelle jemand durchgelaufen sein muss. Metal Gear Solid 3 soll übrigens nicht online spielbar sein, doch wird es Online-Funktionen

bieten. Wie diese genau aussehen sollen, ist bislang noch nicht bekannt.

Die Vermutungen

Solid ist einer von drei Klonen, die Big Boss erschaffen hat. Solid, Solidus und Liquid Snake sehen daher alle so aus wie Big Boss selbst. Big Boss war seines Zeichens ein Elite-Soldat – doch hat man nie wirklich erfahren, wie er zu diesen Ehren gekommen ist. Da Metal Gear Solid 3 in den 60er-Jahren angesiedelt ist (wohl zumindest teilweise) und Solid Snake zu dieser Zeit noch viel zu jung wäre, um ein Spieheld zu sein, könnte es sein, dass man zu einem Teil Big Boss statt Solid Snake steuert. Rein theoretisch könnte es statt Big Boss auch Solidus sein. Die Bilder, in denen „Snake“ im blauen Anzug zu sehen ist, könnten Solid Snake zeigen, wie er an die gleiche Stelle zurückkehrt, die Big Boss in den 60er-Jahren besucht hat. Fest steht, dass dieses Spiel irgendwo in Russland angesiedelt ist. ■



⊙ Auch am Baum hängend kann Snake noch eiskalt Gegner ausschalten.



⊙ Sehen wir hier vielleicht Big Boss vor uns?

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Konami
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2004
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Das Dschungel-Ambiente sowie zahlreiche Kojima-typische Spielereien machen MGS 3 ganz sicher zum Hit.

ACTION-ADVENTURE

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

PS2

Das nunmehr fünfte Spiel aus der Legacy-of-Kain-Reihe bekommt eine Generalüberholung. Amy Hennig, die alle Fäden der Kain-Spiele in der Hand hält, erklärte uns das so: „Nachdem wir Soul Reaver 2 fertig

gestellt hatten, traten wir einen Schritt zurück und blickten auf das gesamte Legacy-of-Kain-Franchise. Einige Dinge haben sich in ungünstige Richtungen entwickelt. Wir hatten immer sehr viel Wert gelegt auf eine epische Geschichte, die wir natürlich auch in ihrer ganzen Breite erzählen wollten. Dabei blieben jedoch Gameplay-Elemente wie Puzzles oder das Kampfsystem etwas auf der Strecke. Die richtige Balance fehlte. Mit Defiance gehen wir einen völlig neuen Weg. Klar kann man das Rad nicht neu erfinden, aber schon nach den ersten zehn Minuten Spielzeit werden die Unterschiede zu den Vorgängern klar sichtbar sein.“

In einer ausgiebigen Demonstration zeigte uns Amy einige dieser Innovationen. Was sofort auffällt, ist die neue Kameraführung. Diese arbeitet nun mit kinoähnlichen Einstellungen und Schwenks, statt starr hinter den Hauptcharakteren zu schweben wie in den Vorgängern. Dadurch wirkt die gesamte Optik viel bedrohlicher und cineastischer.

Auch das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet und ist fast nicht wiederzuerkennen. Kain und Raziel kämpfen mit einer derartigen Brutalität und Schnelligkeit, dass man als Spieler in einen

wahren Kampfrausch gerät. Die Bewaffnung beschränkt sich nun auf Raziels Energie-Klinge, während Kain das Soul-Reaver-Schwert in den Kampf führt. Beide sind mit telekinetischen Kräften ausgestattet und können ihre Gegner durch die Luft wirbeln, über Brüstungen stürzen lassen oder sie am nächsten spitzen Gegenstand an einer Wand pfehlen.

Die gesamte Grafik hat wieder einen riesigen Sprung nach vorne gemacht. Dank der neuen Kameraführung wirken die Bauten viel größer und mächtiger. Dazu kommen noch zahlreiche Animationen im Hintergrund, die der gesamten Spielwelt mehr Leben einhauchen. Amy zeigte uns beispielsweise eine Art Dschungel-Level, in dem sich riesige Pflanzen-Tentakel über den Bildschirm räkeln. ■



Kain lässt per Telekinese seine Gegner durch die Luft schweben.



Endlich können die Monster wieder an die Wand gepinnt werden.

Spieler	1
Hersteller	EIDOS
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.eidos.de	



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

STARCRAFT: GHOST

PS2



Mit Nova aus Starcraft: Ghost betritt Blizzard in der Tat Neuland.

Spieler	1
Hersteller	Blizzard
Entwickler	Nihilistic
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.blizzard.com	

Wer Starcraft nicht kennt, dem sei an dieser Stelle gesagt, dass dieses Spiel für viele PC-Zocker immer noch das beste Echtzeit-Strategie-Spiel ist. Daher staunten wir nicht schlecht, als vor einiger Zeit Starcraft: Ghost für Konsolen angekündigt wurde und zwar als Action-Titel. Ihr schlüpft dabei in die Rolle einer Spezialeinheit der Tarron-Truppen, bekannt aus dem Starcraft-Strategie-Spiel. Diese Ghost-Einheit heißt Nova und ist weiblicher Natur. Nova ist äußerst agil und verfügt neben schicken Moves auch über mentale Kräfte, mit denen sie sich à la Predator praktisch unsichtbar machen kann. In den auf der E3 gezeigten Levels hatte Nova auch die Möglichkeit, mit einer Suchanzeige (ähnlich einem Fernglas) Schwachstellen an Gegnern zu erkennen. Wenn Soldaten beispielsweise keine schusssicheren Westen tru-

gen, wurde das dem Spieler angezeigt. Blizzard und Nihilistic gestalten das Spiel sehr benutzerfreundlich. So erhaltet ihr im Verlauf des Spiels immer wieder neue Tipps und könnt in brenzligen Situationen auch verschiedene Lösungswege ausprobieren. Erledigte Gegner könnt ihr wie in Metal Gear Solid oder Splinter Cell wegtragen, damit Wachen keinen Verdacht schöpfen.

Visuell macht Starcraft: Ghost einiges her. Ihr findet immer wieder neue Details in den weitläufigen Levels und Nova entzückt mit geschmeidigen Bewegungsabläufen, egal ob sie kriecht, schleicht, scannt oder mittels Ziel-funktion Gegner unter Beschuss nimmt. Leider wird das Spiel erst im nächsten Jahr erscheinen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

RESIDENT EVIL

Ausnahmezustand! Acht Menschen versuchen in Raccoon City, dem Tod von der Schippe zu springen.



⊙ Alle vier Personen können ihre Items untereinander tauschen.



⊙ Gegenstände können einzeln und im Team verschoben werden.

RESIDENT EVIL: COLLECTOR'S BOX



Gerüchten nach sollen Resident Evil 0 und das Remake von Resident Evil für PS2 umgesetzt werden.

Nach dem exklusiven Resident-Evil-Koffer (beinhaltet alle PSone- und PS2-Spiele plus Sammelobjekte), der in Japan zum fünften Geburtstag der Serie im Jahr 2001 auf den Markt kam, bringt jetzt Capcom die Biohazard Collector's Box (eine schicke Schatulle mit Umbrella-Emblem) heraus. Der Inhalt: Die GameCube-Spiele Biohazard 0, Biohazard, Biohazard 2, Biohazard 3: Last Escape, Biohazard Code: Veronica Perfect Edition und die Wesker's-Report-DVD (Teil 1 und 2). Es kommen am 7. August 2003 genau 10.000 Exemplare zum Preis von je 19.800 Yen (ca. 180 Euro) in den japanischen Handel.

PS2 Capcom im Strukturwandel: Shinji Mikami, der geistige Vater von Resident Evil, Dino Crisis und Devil May Cry, ist nicht mehr länger Officer und General Manager des legendären, internen Development Studios Nr. 4. Laut einer Pressemitteilung vom Mai 2003 ist er in der Firmen-Hierarchie abgestiegen und wird sich zukünftig intensiver der Spiele-Entwicklung widmen. In letzter Zeit ist Mikami ins Kreuzfeuer der Kritik geraten, da die Verkaufszahlen von Resident Evil, Resident Evil 0 und P.N. 03 (alles GameCube) nicht die Erwartungen erfüllt haben. Bei der E3-Presskonferenz von Nintendo widersprach der Japaner zudem in einer Video-Botschaft mit den Worten „Ich bin nicht gefeuert“ allen Gerüchten über seinen Rausschmiss bei Capcom.

Zeit des Erwachens

Im Rampenlicht der E3-Messe stand der sensationelle Online-Teil von Resident Evil: Outbreak. Mit den Otto-Normal-Bürgern aus Raccoon City, wie etwa dem R.P.D.-Angehörigen Kevin, dem Wachmann Mark, dem Chirurgen George, der Computer-Expertin Yoko, dem U-Bahn-

Angestellten Jim, dem Klempner David, der Journalistin Alyssa und der Kellnerin Cindy bilden vier Spieler ein vierköpfiges Fluchtkomitee. Fehlende Online-Teilnehmer werden durch CPU-Charaktere ersetzt.

In der Vorabversion hat das Quartett die Aufgabe, Marks kollabierten Arbeitskollegen Bob vor Zombies zu schützen und aus der Kneipe zu entkommen. Entweder Mark, Kevin, Yoko oder Cindy greifen auf Knopfdruck dem körperlich geschwächten, CPU-gesteuerten Wachmann unter die Arme. Sie schleppen ihn abwechselnd von Raum zu Raum bzw. etliche Treppen hoch. Wer beide Hände frei hat, hält die Untoten nicht nur mit diversen Hieb-, Stich- und Schusswaffen in Schach, sondern verbarrikadiert und

verrammelt vorsorglich mit Möbelstücken Türen und Fenster.

Technische Feinheiten: Wenn vier PS2-Konsolisten online gehen, betrachtet jede Person das Spiel aus der individuellen Kameraperspektive seiner Figur – sogar dann, wenn alle Protagonisten in demselben Raum platziert sind. Darüber hinaus kann man sich in dem Szenario frei bewegen. Das heißt: Während ein Teil der Gruppe im ersten Stockwerk an der Bar gegen Mutationen des T- und G-Virus kämpft, löst man alleine im Erdgeschoss Resident-Evil-typische Puzzles oder sucht nach Gegenständen. Diesbezüglich wurde das Bewegungsrepertoire erheblich erweitert. War 1999 die 180-Grad-Drehung in Resident Evil 3: Nemesis (wurde von Dino Crisis übernommen) ein



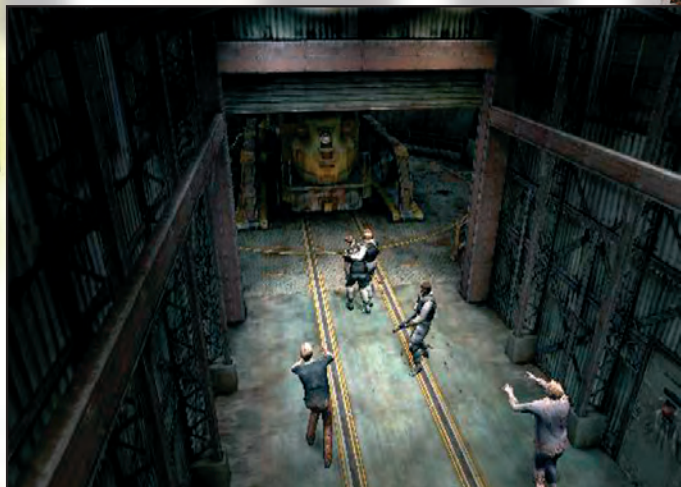
⊙ Es wird eine Online-Ranking-Liste geben, in die sich Spieler eintragen können.



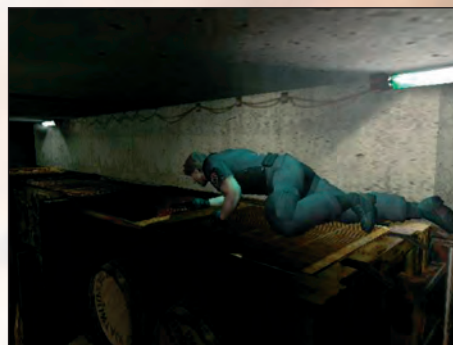
⊙ Einige Akteure können sich aufgrund ihrer handwerklichen Fähigkeiten Waffen und Gegenstände selbst bauen.

ACTION-ADVENTURE

OUTBREAK



© Europäische Online-Zocker werden nicht mit US- oder JAP-Kollegen kooperieren können.



© Bewegungsvielfalt: Die Charaktere können auch schwimmen.

Novum, bringt man im Jahr 3 der PlayStation-Ära u.a. mit folgenden Aktionen frischen Wind in die Kult-Survival-Horror-Serie: a) man kann sich unter Betten verstecken b) man kann über Abgründe springen und Mitspielern dabei gleichzeitig assistieren c) man kann die Zombies mit enormem Anlauf wegstoßen.

Vorsicht Infektionsgefahr! Gerät man in die Klauen der Zombies, breitet sich das Virus sofort im eigenen Körper aus. Die Inkubationszeit wird in Form einer Prozentanzeige (von 0 bis 100 %) auf dem Bildschirm dargestellt. Ergo: Findet man bis zum Spielende kein rettendes Serum, verwandelt man sich in einen spielbaren Zombie. Der Game-Over-Bildschirm leuchtet auf, wenn man von Kevin & Co. getötet wird.

Sekunden der Entscheidung

Tage des Todes im Rückblick: Zwischen dem 29. und dem 30. September 1998 finden die Geschehnisse von Resident Evil 2 (PSone, 1998) statt. Das junge Raccoon-Police-Department-Mitglied (R.P.D.) Leon S. Kennedy – es war sein erster Arbeitstag – und Claire, die Schwester des S.T.A.R.S.-Alpha-Kompanie-Angehörigen Chris Redfield, die auf der Suche war nach ihrem Bruder, standen in Teil 2 auf zwei CDs im Mittelpunkt. Nach dem Grand Finale gingen beide Personen mitunter nebulöse, getrennte Wege. Während Leon S. Kennedy die Resident-Evil-Bühne seitdem nicht mehr betreten hat (kehrt aber 2004 in Resident Evil 4 zurück, exklusiv für Nintendos GameCube), übernahm Claire in Resident Evil: Code Veronica X, das pünktlich zum fünf-

ten Geburtstag der Survival-Horror-Serie 2001 herausgebracht wurde, die Hauptrolle.

14. Mai 2003, E3-Messe in Downtown Los Angeles: Capcom sorgt zur Weltpremiere von Resident Evil: Outbreak für eine Riesenüberraschung. Der Titel, der in den letzten Monaten unter dem Namen Resident Evil: Online Schlagzeilen gemacht hat, wurde um einen unabhängigen Offline-Teil erweitert. Hier erfährt man endlich, welches Schicksal Leon S. Kennedy und Claire Redfield am Tag nach Resident Evil 2 erlitt. In diesem Zusammenhang schlägt das Szenario absichtlich eine Brücke zur zweiten Story-Hälfte von Resident Evil 3: Nemesis, also auf das abschließende Render-Movie. Hier zerstört ein von der U.S.-Regierung abgeschossener Marschflugkörper Raccoon City. Flucht ist der einzige Ausweg: Leon und Claire müssen in diesem PS2-Schauermärchen versuchen, lebend aus der Stadt zu kommen, bevor die Rakete detoniert...

Die Krux: Capcom rückte keine weiteren Infos zum Offline-Plot- und -Gameplay raus. Mehr „Horrorgeschichten“ findet ihr deshalb in den nächsten play-Ausgaben... ■

NEUE RESIDENT-evil-FIGUREN



Der US-Spielzeughersteller Palisades hat bereits die dritte Serie von Resident-Evil-Action-Figuren auf den Markt gebracht. Die Sammelobjekte zeichnen sich durch den hohen Detailgrad aus. Der Preis pro Figur: ca. 18 Euro. Als Bezugsquelle dient der gut sortierte deutsche Comicfachhandel oder darauf spezialisierte Online-Versandhäuser (z.B. www.heo.de). Das dritte Sortiment besteht aus Chris Redfield, Albert Wesker inklusive Hunter, der G-Virus-Mutation William (Birkin) G4 und dem Tyrant.



© Die Umgebungen bestehen einerseits aus Polygonen, andererseits aus vorgeordneten Kulissen.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.capcom.co.jp/biohazardoutbreak/index.html

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Geniales Spielprinzip off- wie auch online.

PRINCE OF PERSIA

The Sands of Time

„Matrix“ meets „Aladdin“ – der Auftritt des persischen Prinzen überrascht mit grandiosen Kampfszenen und ausgefeiltem Leveldesign.



○ Durch riesige Paläste wandert der Held.



○ Achtung: Ihr könnt auch von der Mauer fallen.

KONZEPTZEICHNUNGEN



PS2 Nach einer scheinbar unendlich langen Schwemme von durchschnittlichen Lizenztiteln hat es Ubi Soft endlich wieder in die Riege der Top-Entwickler zurück geschafft. Mit ihrem Agenten-Kracher „Splinter Cell“ gelang ihnen ein weltweiter Erfolg. Auf der E3 konnten wir ihr neuestes Projekt, „Prince of Persia: The Sands of Time“ bereits anspielen.

Software-Edelstein

Die Grafik ist dabei sicherlich das überraschendste Element: Hätte man alle PS2-Titel der Messe auf einer Monitorwand dargestellt, würde „Prince of Persia“ wie ein Rubin in einer Wanne mit Kieselsteinen herausleuchten. Grund hierfür ist eine Technik, die selbst Spielen wie „Primal“ oder „Silent Hill 3“ das Wasser reichen

kann. Es gibt wunderschöne Lichteffekte, die dank eines leichten Verwischeffektes beinahe schon aus dem Bildschirm heraus leuchten. Dadurch entsteht eine überaus plastische Grafik-Kulisse, die zudem sehr sauber wirkt.

Flüssige Animationen

Ist die Kinnlade wieder hochgeklappt, erlebt man das zweite Aha-Erlebnis, sobald man den Controller in die Hand nimmt. Der Prinz flitzt derart geschmeidig animiert über den Bildschirm, dass man glauben könnte, eine vorberechnete Zwischensequenz zu erleben – doch das ist nicht der eigentliche Höhepunkt. Ganz wie die Charaktere im Kino-Kassenschlager „Matrix Reloaded“, springt er geschickt über breite Abgründe oder läuft sogar kurzzeitig an einer Mauer entlang. Falls ihr doch mal runter, ist das noch lange kein Beinbruch. Anstelle ein Leben zu

verlieren, könnt ihr das Spiel schnell „zurückschleichen“, wie etwa das Band einer Videokassette.

Genauso faszinierend eingängig laufen die Kämpfe in „Prince of Persia“ ab. Umrunden euch mehrere Gegner gleichzeitig, attackiert ihr den Unhold, der eurem Schwert am nächsten steht. Aber auch hier haben sich die Programmierer von Hollywoods Action-Streifen inspirieren lassen. Ihr könnt beispielsweise eurem Gegner mit einer geschickt angesetzten Tastenkombination am Oberkörper hinauflaufen und ihm dann aus dem Sprung heraus einen tödlichen Streich verpassen. Leider ist das Demo-Level recht kurz geraten, so dass wir nur wenige Eindrücke von den restlichen Welten sammeln konnten. Sobald uns eine neue Version vorliegt, tauchen wir noch einmal ein in die Welt von Tausend und einer Nacht. ■



○ Riesige Abgründe müssen überquert werden.



○ Die Licht- und Partikeleffekte untermalen die astreine Präsentation perfekt.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.ubisoft.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Orient-Action mit bezaubernder Grafik und betörender Spielmechanik – dieses Spiel wird ein Hit!

ACTION-ADVENTURE

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

PS2



Ben ist der Inbegriff trockenen Humors. Diesmal dürft ihr euch auch prügeln.

Spieler	1
Hersteller	LucasArts
Entwickler	LucasArts
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.lucasarts.com

Full Throttle war ein Adventure-Spiel, das im Jahre 1995 für den PC auf den Markt kam. Die Grafik, die abgedrehten Rätsel, der Humor und die ausgefeilten Charaktere machten den Charme des Spiels aus. Nun verpasst euch LucasArts mit Full Throttle: Hell On Wheels eine Fortsetzung, auch wenn der geistige Vater des PC-Originals, Tim Schafer, LucasArts inzwischen verlassen hat. In Full Throttle: Hell On Wheels übernimmt ihr die Rolle des klischeehaften Macho-Bikers Ben, der mit seiner Gang, den Polecats, die Zerstörung eines kleinen Dorfes verhindern soll. Die Gang unterstützt Ben in brenzligen Situationen, zum Beispiel dann, wenn Prügeleien mit der Rivalen-Gang The Hound Dogs bevorstehen. Außerdem werdet ihr auch Figuren aus dem PC-Original wie-

dertreffen, wie zum Beispiel Maureen Corely und Father Torque.

Im Gegensatz zum reinen Adventure-Original will man bei der Konsolenpremiere mehr Action ins Spiel packen. Ihr werdet oft in Prügeleien verstrickt sein, in denen ihr selbst Hand anlegen müsst. Herumstehende Objekte wie Stühle, Tische, Flaschen und sogar eine Gitarre können zum Verklappen von Gegnern eingesetzt werden. Die auf der E3 gezeigte Version hat aber auch deutlich gemacht, dass man die Adventure-Elemente auf keinen Fall vergessen hat. Humorvolle Rätsel und knifflige Situationen werdet ihr haufenweise vorfinden. Das ist auch gut so, denn sonst hätte das Spiel im Gameplay-Bereich mit dem Original nichts mehr zu tun. Weiter so, LucasArts! ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

BEYOND GOOD & EVIL

PS2



Bei Jade haben die Gegner nichts zu Lachen.

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ubisoft
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.ubisoft.com

Nach Rayman 2 kümmerte sich der Schöpfer von Rayman, Michel Ancel, um ein neues Projekt namens BG&E. Aus diesem wurde nun Beyond Good & Evil, das euch in die Rolle von Jade versetzt, einer Journalistin, deren Heimatplanet Hyllis von einer Alien-Spezies angegriffen wird. Sie wird ohnmächtig und es wird ihr später gesagt, der Planet konnte gerettet werden. Jade glaubt aber, dass sich hinter den Invasionen mehr verbirgt, als man die Öffentlichkeit wissen lassen will. Als eine Rebellengruppe ihre Vermutungen bekräftigt, macht sie sich auf den Weg, herauszufinden, worum es bei dieser Verschwörung geht. Mit einer Fotokamera ausgestattet, muss sie Beweise sammeln. Doch natürlich macht ihr nicht nur Fotos. Nein, ihr müsst mit einem Aikido-Stab

Gegner verprügeln, flitzt mit einem Raumschiff durch das Weltall, löst knackige Rätsel, lernt magische Zaubersprüche und viele weitere Fähigkeiten. Auf dieser Reise seid ihr außerdem nicht alleine, denn Jade trifft auf Dutzende verschiedene Charaktere. Zudem könnt ihr Partner „anheuern“, die euch dann bei Aufgaben helfen. Beispielsweise können gewisse Figuren an Stellen gelangen, an die Jade nicht herankommt. Durch das Fotografieren von Beweisen verdient ihr Geld, das ihr dann beispielsweise in Upgrades von Jades Ausrüstung investieren könnt. Grafisch ist das Spiel eine Augenweide und spielerisch wird viel Abwechslung geboten. Die Levels sind riesig und bieten haufenweise nette Details, die ihr erkunden könnt. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

FIREFIGHTER F.D. 18

PS2



„Ich will Feuerwehrmann werden!“

Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.konami.com

Man kann nicht gerade behaupten, dass es derzeit eine Flut von innovativen Titeln gibt im Spiele-Business. Im Gegenteil: Zu oft werden erfolgreiche Konzepte einfach nicht weiterentwickelt, frei nach dem Motto: „Schuster bleib bei deinen Leisten“. Spiele wie ICO oder SOS Final Escape kommen dennoch hin und wieder auf den Markt und bringen frischen Wind in die Branche. Konami möchte dies nun ebenfalls anpacken und zwar mit dem neuen Spiel Firefighter F.D. 18. Wie der Name schon sagt, seid ihr hier ein Feuerwehrmann! Als Dean McGregor löst ihr in einer Großstadt zahlreiche Brände. Das alles ist eingebettet in eine Handlung, in der unter anderem die Journalistin Emilie Arquette und ein mysteriöser Rivale eine Rolle spielen. Der Neider gönnt Dean

den Erfolg bei der Feuerwehr überhaupt nicht. Ins Spiel will man laut Konami die realistische Simulation von Feuer implementieren, außerdem dessen Ausbreitung und Entwicklung. Folglich wird es auch Explosionen und dergleichen geben, vor denen ihr euch in Acht nehmen müsst. Ihr seid ausgerüstet mit einem Wasserschlauch und diverser moderner Equipment wie zum Beispiel einem Gewehr, das mit einem starken Impuls dem Feuer den Sauerstoff entzieht. Ähnlich funktioniert das Löschen von Erdölquellen. Firefighter F.D. 18 hat zugegebenermaßen kein brandneues (ha!) Spielkonzept, doch die Umsetzung wirkt äußerst professionell. Die einbettende Handlung bietet obendrein eine weitere Spielmotivation. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielsprechend

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

PS2



Diesmal stapft ihr nicht nur als Buffy durch die Levels.

Die Fernsehserie wird zwar abgesetzt, doch ein zweites Buffy-Spiel wird dennoch erscheinen. Als Fortsetzung des Xbox-Titels Buffy The Vampire Slayer soll Chaos Bleeds als „verlorene Episode“ der 5. Staffel der TV-Serie dienen. Schauspieler der TV-Sendung werden ihre virtuellen Ebenbilder auch gleich selbst synchronisieren, Buffy, Angel, Willow, Xander und Spike, um genau zu sein. Jede Figur hat eigene spezielle Fähigkeiten und ihr werdet zahlreiche Waffen wie zum Beispiel mystische Messer, Schwerter, Baseball-Schläger

und Äxte einsetzen können. In den Mehrspieler-Modi könnt ihr entweder als Vampir oder als Vampirjäger in zahlreichen Variationen gegeneinander antreten. One On One Combat, Last Man Standing, Team Survival, Domination und Bunny Catcher sind einige der Modi, wobei wir gerne wüsten, was es mit dem Bunny-Catcher-Modus auf sich hat. Kommt Zeit, kommt hoffentlich auch Rat. Neben den Actionelementen sollen auch kleinere Rätsleinlagen zum Tragen kommen. ■

Hersteller: Sierra / Vivendi Universal – Entwickler: Eurocom – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 3. Quartal 2003 – Internet: www.vugames.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Durchschnittlich

X-FILES: RESIST OR SERVE

PS2



Ist die Maul- und Klavenseuche doch übertragbar?

X-Files: Resist Or Serve ist ein Survival-Horror-Spiel, das in der Third-Person-Perspektive gespielt wird. Ihr übernehmt dabei die Rollen von Fox Mulder und Dana Scully, die übrigens beide von David Duchovny und Gillian Anderson synchronisiert werden. In dem kleinen Örtchen Red Falls im Bundesstaat Colorado geschehen einige merkwürdige Morde, die in Zusammenhang gebracht werden mit Geister-Sichtungen. Es gibt drei Episoden im Spiel, die in je zwei Kapitel unterteilt sind. In einigen steuert ihr Mulder, dessen Aufgaben

actionorientiert sind, während sich Scully intensiver mit Rätseln beschäftigt. Dabei ist das Gameplay relativ simpel gehalten, damit sich auch weniger erfahrene Videospieler schnell zurecht finden. Dynamische Lichteffekte, realistische Schatten und dezentere Schockeffekte sollen euch so richtig in Gruselstimmung versetzen. Bei Verletzungen müsst ihr individuelle Gliedmaßen verarzten, sonst wird eure Agilität eingeschränkt. Ein nette Idee. ■

Herst.: Sierra / Vivendi Universal – Entwickler: Black Ops Ent. – Preis: ca. 60 Euro – Erh. ab: 3. Quartal 2003 – Internet: www.vugames.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

PS2



Das ist kein Kunstturnen, sondern Kung-Fu in Perfektion.

Crouching Tiger, Hidden Dragon wurde mit einem Oscar belohnt und da es in dem Film spektakuläre Kämpfe zu sehen gab, die von Woo-Ping Yuen (The Matrix, Kill Bill) choreographiert wurden, dachte sich Ubi Soft, dass man daraus auch ein schickes Spiel machen könnte. Oftmals gehen Spiele, die auf Filmen basieren, ordentlich in die Hose, doch Crouching Tiger Hidden Dragon sieht viel versprechend aus. Ihr spielt eine der vier Hauptpersonen des Films und müsst hauptsächlich Rache üben, denn Jade Fox ist ein ziemlich übler

Bösewicht. Und so kommt es, dass ihr in dutzende Kung-Fu-Fights verwickelt werdet. Wenn ihr einen Angriff im richtigen Moment blockt, seht ihr ein spektakuläres Ausweichmanöver. Jede Spielfigur hat dabei eigene Moves, die ihr in flotten Combos aneinander reihen könnt. Auch grafisch macht Crouching Tiger, Hidden Dragon einiges her. Die Charaktere sind detailliert und die Bewegungen äußerst flüssig. Wir sind gespannt auf das Endprodukt. ■

Hersteller: Ubisoft – Entwickler: Genki – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 9. Oktober – Internet: www.ubisoft.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

LORD OF THE RINGS: TREASON OF ISENGARD

PS2



Aragorn besiegt hier gerade das Schicksal einiger Orcs.

Es gibt bald mehr Lord-Of-The-Rings-Spiele als wir Finger an den Händen haben, doch das hält weder EA noch Vivendi davon ab, weitere Spiele zeitgleich mit dem dritten Film der Trilogie zu lancieren. Vivendis Titel hat aber mit den Filmen eigentlich nichts am Hut. Vergesst also, wie Aragorn und Gandalf im Film ausgesehen haben, die Spielfiguren in Lord Of The Rings: Treason Of Isengard werden mit den Zelluloid-Ebenbildern zumindest optisch nichts gemeinsam haben. Treason Of Isengard basiert nämlich auf Tolkiens literari-

schen Werken und nicht auf der Filmreihe. In diesem Spiel schwingt ihr Gimli's Axt, Gandalf's Zauberstab, Aragorn's Schwert und spannt Legolas' Bogen. Die Orcs von Mordor wollen nämlich verhindern, dass der Ringträger und seine Gefährten zum Schicksalsberg gelangen. Doch genau da wollt ihr hin um den Ring zu zerstören. Ihr durchquert dabei bekannte Orte Mittelirdes und erhaltet auf eurer Reise immer wieder neue Upgrades für eure Gefährten. ■

Hersteller: Vivendi Universal – Entwickler: Surreal Software – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 3. Quartal 2003 – Internet: www.vugames.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

ACTION-ADVENTURE

THE HOBBIT

PS2



Bilbo auf Erkundungsfahrt im Minen-Wägelchen.

Das Buch „The Hobbit“ liefert bekanntlich die Vorgeschichte zur Der-Herr-der-Ringe-Trilogie und wurde eigentlich für ein jüngeres Publikum geschrieben. Das PlayStation2-Spiel reflektiert die Stimmungen und Ereignisse des Buches. Ihr seid also Bilbo Beutlin, der durch die Begegnung mit dem mysteriösen Wesen Gollum an den Ring gelangt, der sein Leben verändern wird. Ihr reist dabei durch das Auenland, trifft Charaktere wie zum Beispiel Elrond aus Bruchtal und kämpft gegen mehr als 30 fiese Feinde. Neben Kampfsequenzen gibt es auch

Rollenspiel-Elemente und Rätsel. In gewissen Levels müsst ihr außerdem sehr vorsichtig sein und an Wachen vorbeischieben um nicht entdeckt zu werden. Die Grafik ist farbenfroh und nicht so düster wie die Trilogie selbst an vielen Stellen. Die meisten Levels unterscheiden sich deutlich voneinander und ihr nehmt schon nach kurzer Zeit die liebevollen Details wahr – bereits in Bilbos Höhle. Wie sich der Spielverlauf entwickelt, können wir aber erst dann beurteilen, wenn eine ausführlich spielbare Version in die Redaktion flattert. ■

Herst.: Vivendi Universal – Ent.: Inevitable Entertainment – Preis: ca. 60 Euro – Erhalt. ab: 3. Quartal – Internet: www.vugames.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

KNIGHTS OF THE TEMPLE

PS2



Nicht nur die Levels, auch die Gegner sehen in Knights Of The Temple hervorragend aus.

Bereits seit längerer Zeit arbeitet das schwedische Team Starbreeze an einem Projekt namens Templar, das nun in Knights Of The Temple umbenannt wurde. Die durch das Spiel Enclave (Xbox, PC, GameCube) bereits im Schwertkampf erprobten Entwickler scheinen am Rittertum dermaßen Gefallen gefunden zu haben, dass die Handlung des Nachfolgeprojekts wieder in einer ähnlichen Ära angesiedelt ist. Als Paul De Raque begeben ihr euch auf einen heiligen Kreuzzug durch Europa, um im Heiligen Land zu eurem Orden zu stoßen. Mit

Schwert, Axt, Bogen und Schild ausgerüstet, müsst ihr gegen diverse Gegner kämpfen, die euch aufhalten wollen. Das Spiel orientiert sich in historischer Hinsicht an den Kreuzzügen des 12. Jahrhunderts und an den Waffen der Ritter jener Zeit. Grafisch ist das Spiel bereits jetzt eine Wucht, doch war bereits bei Enclave nicht die Grafik, sondern das Gameplay das Problem. Wir hoffen, dass die Steuerung nun eingängiger ist und dass man den Schwierigkeitsgrad nicht zu hoch ansetzt. ■

Herst.: TDK Mediactive – Ent.: Starbreeze / O3 Games – Preis: ca. 60 Euro – Erhalt. ab: 2004 – Internet: www.tdk-mediactive.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

THE SUFFERING

PS2



Torques Visionen und Halluzinationen werden effektiv inszeniert.

Torque ist zum Tode verurteilt und kommt in ein Hochsicherheits-Gefängnis, in dem Exekutionen vorgenommen werden. Kurz vor seiner Hinrichtung geschehen im Gefängnis bizarre Dinge. Wächter werden auf grausame Weise von Geistern bereits exekutierter Insassen umgebracht. Für Torque beginnt jetzt eine Flucht vor diesen Kreaturen als auch vor dem verbleibenden Wachpersonal. Demnach gibt es verschiedene Gegner im Spiel, die euch an die Wäsche wollen. Wenn ihr euch durch das Gefängnis kämpft, füllt sich euer Rage-Meter.

Ist es voll, könnt ihr euch in eine bestialische Kreatur verwandeln und mal ordentlich auf den Putz hauen. Drei komplett verschiedene Endsequenzen erwarten euch nach mehr als 20 Stunden Spielzeit am Schluss des Spiels. Mit mehr als zehn Waffen könnt ihr euch gegen den Gefängnis-Horror wehren. Bereits von Anfang an ist The Suffering provokativ, blutig und spannungsgeladen. Der gewagte Antiheld wird zudem für Gesprächsstoff sorgen, doch ist er eine willkommene Abwechslung vom Helden-Einerlei. ■

Hersteller: Midway – Entwickler: Midway – Preis: ca. 60 Euro – Erhaltlich ab: Oktober – Internet: www.midway.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

WEITERE ACTION-ADVENTURE-SPIELE IM ÜBERBLICK

+++ Die Umsetzung des Filmklassikers **The Great Escape: Gesprengte Ketten** von SCI steht kurz vor der Fertigstellung. +++ Bis zum Release von Acclains **Alias** müssen wir uns allerdings noch bis zum Herbst gedulden +++ Kino zum ersten: Pünktlich zum Kinostart sollen die **Drei Engel für Charlie** von Ubi Soft für eine Menge Wirbel sorgen. +++ Kino zum zweiten: Activision präsentierte passend zum neuen „Shrek“-Film die PS2-Version von **Shrek 2: The Game**. +++ Kino zum dritten: TDK arbeitet fleißig an Disney's **The Haunted Mansion** mit Eddie Murphy in der Hauptrolle. +++ Dass es im Winter arschkalt ist, muss der Held in Wanadoos **Pilot Down** am eigenen Leibe erfahren. +++ Lego ist für Kinder? Denkste! **Lego Bionicle** von EA ist alles andere als ein Kinderspiel. +++ Konami setzt mit **CyGirls** auf scharfe Kurven und harte Action. +++ Bei Majesco gab es **Black 9** und **Drake** zu sehen. +++ Namco präsentierte sich fernöstlich und zeigte **I-Ninja**. +++ Irgendjemand scheint Carmen wieder losgelassen zu haben. In **Carmen Sandiego to Track A Thief** von BAM! geht ihr auf Verbrecherjagd.+++



BEAT' EM UP

FÄUSTE FLIEGEN, KIEFER KNACKEN! SEIT JAHREN IM TRAINING, NIEMAND KANN DEN ALTEN BEAT'EM UP-HELDEN DAS WASSER REICHEN.



ONIMUSHA BLADE WARRIORS

PS2



Die Umgebungen haben alle einen gewissen antiken, japanischen Samurai-Touch.

Spieler	1-4
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.capcom.com

Nachdem bisher beide Teile der Onimusha-Serie beim Publikum sehr gut angekommen sind, wird natürlich auch diese Lizenz ausgiebig gemolken. Mit Onimusha Blade Warriors erhalten wir ein Beat'em Up, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Im Gegensatz zu den Action-Adventures steht hier ganz klar die Action im Vordergrund. Insgesamt werden sich mehr als 20 Charaktere heiße Duellen liefern. Ganz klar, dass die Stars aus Onimusha Warlords, Samanosuke Akechi und Jubei Yagyu aus Onimusha 2: Samurai's Destiny, dabei sind. Das weitere Kämpferfeld wird sich aus diversen Monstern und Helden der beiden Teile zusammensetzen.

Mit Fausthieben, Fußtritten und Waffen

könnt ihr eure Gegner bearbeiten. Dabei werden die Aktionen sehr schön mit allerhand Partikel- und Lightning-Effekten untermauert. Strategisch können die interaktiven Kulissen in die Kämpfe eingebaut werden. Beispielsweise springt ihr auf Vordächer. Während sich die anderen auf der unteren Ebene noch kloppen, drischt man dann ganz fies von oben mit einem gewaltigen Schlag auf die Kontrahenten ein. Eines der wichtigsten Features – das Einsaugen der Seelen – findet natürlich auch seinen Weg ins muntere Gekloppe. Durch das Absorbieren der geschundenen Seelen füllt sich allmählich eure Statusleiste. Ist diese voll, könnt ihr eine mächtige Spezialattacke auf euer Gegenüber hereinbrechen lassen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

PS2



Bei ihrem Next-Gen-Konsolen-Debüt erscheinen die Schildkröten im Cel-Shading-Look.

Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.konami-europe.com

Fans der Serie haben lange genug nach einem neuen Spiel der Teenage Mutant Hero Turtles geschrien. Jetzt kehren Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael auf den Next-Gen-Konsolen zurück. Aber die mutierten Schildkröten kommen nicht alleine. The Shredder, Splinter, Casey Jones, April O'Neil uvm. werden das dynamische Quartett begleiten.

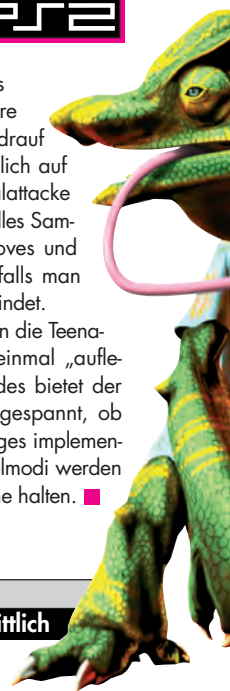
Als spielbare Charaktere dienen aber lediglich die vier Pizza futternden Schildkröten. Auch stehen nur zwei Spielmodi zur Verfügung. Entweder schlägt man sich im VS-Modus (hier können alle Charaktere angewählt werden) gegenseitig die Köpfe ein, oder man stellt sich im Story-Mode (kann auch zusammen mit einem Freund gespielt werden) gegen The Shredder und seine Schergen. Das actionlastige Gameplay führt euch durch sechs Run-

den, die insgesamt 35 Levels beinhalten. Alle Turtles haben ihre bekannten Kung-Fu-Attacken drauf und jede einzelne kann zusätzlich auf eine unterschiedliche Spezialattacke zurückgreifen. Durch ein spezielles Sammel-System können weitere Moves und Effekte freigeschaltet werden, falls man die im Spiel versteckten Scrolls findet.

Eigentlich ganz nett, dass man die Teenage Mutant Hero Turtles noch einmal „aufleben“ lässt, aber Bahnbrechendes bietet der Titel wahrlich nicht. Wir sind gespannt, ob man bis zum Release noch einiges implementieren wird. Denn die zwei Spielmodi werden den Spieler nicht lange bei Laune halten. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich



BEAT' EM UP

SOUL CALIBUR II

PS2



Nach vier Jahren meldet sich Soul Calibur endlich zurück.

Soul Calibur gehört eindeutig zu den bekanntesten Arcade-Kloppereien. Jetzt nähert sich das schnelle und actiongeladene Beat'em Up mit großen Schritten seinem PlayStation2-Debüt. Natürlich auch mit Bonus-Charakteren, die es von der Spielhallen-Version unterscheiden. Für alle Konsolen hat Todd McFarlane extra einen neuen Fighter namens Necrid kreiert. Zusätzlich erhält jede Plattform einen weiteren, für das jeweilige System spezifischen Haudegen. Für unsere PlayStation2 wurde der Star aus der Tekken-Serie Heihachi herangezogen.

Hersteller: Electronic Arts – Entwickler: Namco – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: August – Internet: www.electronicarts.de

Darüber gehen allerdings die Meinungen auseinander. Nicht für jeden ist Heihachi die Überfigur für PS2. Hinzu kommt, dass er der einzige Kämpfer ist, der im Spiel keine Waffe besitzen wird. Wie dem auch sei, das Game beinhaltet mehr als zwanzig Schlägertypen, die wahrhaftig keine Wünsche offen lassen. Mit sechs Spielmodi (Arcade, VS Battle, Time Attack, Survival etc.) kommt so schnell keine Langeweile auf. Diesen Titel muss man sich einfach vormerken. Vor allem für Beat'em-Up-Freaks wird es ein Pflichtkauf sein. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

BLOODY ROAR 4

PS2



Die Multi-Hit-Combos gehen abermals locker von der Hand.

Auch die animalischen Fighter der Bloody Roar-Reihe kommen in einem überarbeiteten Gameplay zurück in den Ring. Zum bekannten Stammpersonal gesellen sich auch drei neue Haudegen. Zudem wird es neue Storylines, Schlagvariationen und Spielmodi geben. Alles in allem sollen neun Spielvarianten das Gekloppe in verschiedene Richtungen verlagern. Um welche es sich dabei im einzelnen handelt, ist noch nicht bekannt. Insgesamt werden 17 Prügelknaben vorhanden sein, mit denen man sich auf

Hersteller: Konami – Entwickler: Konami – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: November – Internet: www.konami-europe.com

neun unterschiedlichen, interaktiven Arenen die Köpfe einschlagen kann. Wie gewohnt steht das Beast-Feature im Vordergrund. Hat man im dritten Teil den Super-Beast-Morph eingeführt, so wird es fortan noch eine dritte Version der Verwandlung geben. Nämlich das Hyper-Beast-Feature. So richtig neu ist aber der Development-Modus. Dort kann man die Schläge der einzelnen Fighter modifizieren. Siege bringen Ability-Points, mit denen man sich Moves geschlagener Gegner aneignet. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

PS2



Über 1500 verschiedene Goodies kann man freispielen.

Mit Virtua Fighter 4: Evolution erhalten wir eine überarbeitete Version des Spielhallen-Gegenstücks. Das lästige Kantenflimmern gehört nun der Vergangenheit an, das dürfte vor allem Besitzer des Vorgängers interessieren. Zudem hat man sämtliche Areale runderneuert. Entweder hat sich die Tages- oder die Jahreszeit geändert, oder es zieren verschiedene Objekte die diversen Stages. Zur bekannten Kämpfertruppe haben sich auch zwei neue Schläger hinzugesellt. Mu-Tai-Kickboxer Brad Burns und

Hersteller: SEGA – Entwickler: Sega-AM2 – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 4. Quartal – Internet: www.sega.com

Judoka Goh Hinogami werden euch in Zukunft ebenso zur Verfügung stehen. Kein Virtua Fighter ohne Update der Schlagvarianten. Auch dieses Mal wurden bei einigen Haudegen ein paar Moves entfernt bzw. einige hinzugefügt. So müssen sich auch Veteranen der Serie neu auf ihren Charakter einstellen. Der neue und vor allem tief greifende Quest-Mode wird den Spielspaß nicht so schnell vergehen lassen. Wir dürfen uns auch hier auf einen Release freuen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Hervorragend

WEITERE BEAT' EM UPS IM ÜBERBLICK

+++ Son-Goku und Konsorten melden sich zurück. Die größte Neuerung in Ataris Cel-Shading-Prügler **Dragon Ball Z: Budokai 2** sind wohl die elf neuen Kämpfer. Ein neuer Game-Mode wurde dem Spiel zudem auch noch spendiert. +++ In Konamis **McFarlane's: Evil Prophecy** spielt ihr einen Monsterjäger und müsst bekannten Filmmonstern wie Dracula, Frankenstein oder dem Werwolf ans Leder. Dazu stehen euch diverse Waffen und Zaubersprüche zur Verfügung. +++ In Japan ist **K-1 World Grand Prix** ja schon vor gut zwei Jahren erschienen. Jetzt hat sich Konami dazu entschlossen, die Kickbox-Simulation auch in den USA und in Europa zu veröffentlichen. Vier verschiedene Game-Modes und über 20 echte K-1-Kämpfer sollen für ordentlich Stimmung sorgen. +++ Die King-of-Fighters-Serie nimmt auch kein Ende. Playmore präsentierte mit **King of Fighters 2000**, **King of Fighters 2001** und **King of Fighters 2002** gleich drei Teile auf einmal. +++





EGO-SHOOTER

**ACHTUNG GRANATE! DER KAMPF UMS
ÜBERLEBEN IST IMMER DER GLEICHE, EGAL
OB IM ZWEITEN WELTKRIEG ODER IN DER
FERNEN ZUKUNFT.**



TERMINATOR 3 – RISE OF THE MACHINES

PS2



Im Spiel werdet ihr die Ereignisse des Films hautnah erleben.

Spieler	1
Hersteller	Atari
Entwickler	BlackOps
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.atari.com	

Filmumsetzungen sind ja im Moment wieder schwer angesagt. Da wundert es einen nicht, dass zu Arnies neuem „Terminator“-Streifen ein entsprechendes Spiel in der Mache ist. Allerdings wird dieses nicht zeitgleich mit dem Film erscheinen, sondern erst gegen Ende des Jahres in den Regalen stehen. Zum Glück, ansonsten hätte uns wohl ein zweites Enter-the-Matrix-Debakel erwartet.

Das Game orientiert sich ziemlich genau an der Handlung des Films. Die meiste Zeit über werdet ihr in der Ego-Shooter-Perspektive unterwegs sein. Kommt es zu einem Handgemenge mit anderen Terminatoren, wie beispielsweise dem sexy TX, schaltet die Kamera in die Third-Person-Ansicht. Dann darf man sich in gewohnter Beat'em-Up-Manier mit den Blechkameraden schlagen. Die Szenen aus

diesem Spielabschnitt wirken aber noch sehr unfertig. Vor allem an den stocksteifen Animationen der Akteure muss noch gearbeitet werden. Klar, es handelt sich zwar um Roboter, aber in dieser Form haben die Kämpfe nicht wirklich Spaß gemacht.

Der Rest wirkte hingegen durchaus ansprechend. Die Feuergefechte mit anderen T800s oder mit den fliegenden Hunter-Killern machten richtig Laune. Terminator 3 ist actiongeladen und lässt es vor allem in Sachen Explosionen richtig krachen. Außerdem gibt es noch drei neue Locations, die im Film nicht zu sehen sein werden. Wir konnten den Entwicklern allerdings entlocken, dass die zusätzlichen Levels allesamt in der Zukunft stattfinden werden. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielversprechend**

XIII

PS2



XIII wird der erste Ego-Shooter mit Cel-Shading-Technologie.

Spieler	1-4
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft France
Erhältlich ab	9. Oktober
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.ubisoft.com	

Stell dir vor, du wachst an einem Strand auf. Du bist verwundet und kannst dich an nichts mehr erinnern. Genau so geht es dem Helden in Ubi Softs Cel-Shading-Ego-Shooter namens XIII. Außer der Zahl 13, die auf seinem Schulterblatt eintätowiert ist, und einem Schließfachschlüssel hat er keine Anhaltspunkte auf sein bisheriges Leben. Kaum hat er mit dem Schlüssel den passenden Safe geöffnet, wird er vom FBI festgenommen. Angeblich habe er den amerikanischen Präsidenten ermordet.

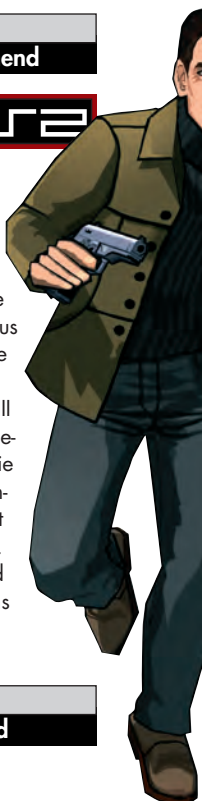
Das Spiel zum gleichnamigen Comic wird in verschiedene Missionen unterteilt sein. Die Aufträge gestalten sich unterschiedlich. Mal müsst ihr euch durch Heerscharen von Gegnern ballern, dann wieder unbemerkt eine

Fabrik infiltrieren. Neben den obligatorischen Waffen (Shotgun, M16, Uzi, Granaten, Beretta uvm...) kann XIII auch herumliegende Gegenstände zur Waffe umfunktionieren. So werden aus Glasscherben schnell tödliche Wurfgeschosse.

Außer dem Story-Modus wird XIII auch einen onlinefähigen Mehrspieler-Modus haben. In Spielmodi wie Capture the Flag oder dem Deathmatch könnt ihr euch dann mit Gegnern aus aller Welt messen. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird der Titel im September bei uns erscheinen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Hervorragend**



EGO-SHOOTER

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

PS2



Auf der Suche nach seinen Peinigern bekommt es Mace mit vielen verschiedenen Spezies zu tun.

Vivendis Mace Griffin: Bounty Hunter spielt einige hundert Jahre in der Zukunft. Nach zehn Jahren Knastaufenthalt gibt es für Mace Griffin nur eines: Rache! Seinen damaligen Auftraggebern hat der Söldner seinen unfreiwilligen „Urlaub“ zu verdanken. Diese hatten die Stärke des Auftragskillers gefürchtet und ihn in eine Falle gelockt. Nun ist er auf der Suche nach den Verrätern und will sie tot sehen.

Auf eurem Rachefeldzug steuert ihr den Hel- den durch 13 große Levels. Um sich die unter-

schiedlichen Kreaturen und Spezies vom Leib zu halten, kann Mace auf ein Sortiment aus zehn verschiedenen Waffen zurückgreifen.

Er muss sich aber nicht nur auf diversen Planeten und Raumstationen gegen die Biester zur Wehr setzen, ihr übernehmt auch die Kontrolle über sechs verschiedene Raumschiffe. Angefangen bei kleinen Frachtern bis hin zu großen Schlachtschiffen ist alles dabei. In den Weltraumkämpfen stehen euch dann insgesamt elf Waffen zur Verfügung. ■

Hersteller: Vivendi Universal – Entwickler: Black Label – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 1. August – Internet: www.huntthetdown.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

PS2



Obacht geben, länger leben! Wer nicht vorsichtig ist, nimmt seine eigenen Kollegen unter Beschuss!

Kuju arbeitet fleißig an der Fertigstellung des Warhammer-40.000-Ego-Shooters Fire Warrior. Als Wesen der finsternen Zukunft des 41. Jahrtausends müsst ihr in der Rolle eines Außerirdischen vom Volk der Tau gegen das übermächtige menschliche Imperium antreten. Mit Pulsgewehr und Fusionskanone im Anschlag kämpft man in Schützengraben, Fabrikanlagen oder an Bord gigantischer Raumschiffe gegen imperiale Gardisten, Sturmtruppen, Kommissare, Techpriester und genmanipulierte Space Marines. Neben den

obligatorischen Schusswaffen führt der Tau-Feuerkrieger noch weitere Ausrüstungsgegenstände wie etwa ein Nachtsichtgerät oder eine Kontrolleinheit für Dronen mit sich. Die düstere Atmosphäre und die bedrohliche Soundkulisse sollen das einzigartige Flair des Warhammer-40.000-Universums widerspiegeln. Massive Ballerorgien mit Freunden sind ebenfalls möglich. Neben einem Splitscreen-Modus wird es auch eine Online-Option geben. Diese wurde auf der E3 erstmals vorgestellt. ■

Hersteller: THQ – Entwickler: Kuju – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: September – Internet: www.firewarrior.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

PS2



Die Spezialeinheit besteht aus drei Leuten. Jeder verfügt über eine spezielle Nahkampf- und Waffenausbildung.

Das SWAT: Global Strike Team wurde 2018 gegründet und besteht aus ausgewählten SWAT-Offizieren und Ex-Soldaten der US Armee. Jedes Teammitglied verfügt über eine Spezialausbildung im Umgang mit Waffen. Zudem ist die Spezialeinheit mit neuester High-Tech-Ausrüstung ausgestattet. Ihr seid der Anführer des Global Strike Teams und müsst gemeinsam mit eurem Team gegen Verbrechersyndikate vorgehen. Das Spiel wird in fünf Abschnitte mit insgesamt 21 Missionen unterteilt sein. Die Aufträge sind über den gan-

zen Erdball verstreut und reichen von Geiselnbefreiungen über das Aufspüren hoch sensiblen Materials bis zum Zerstören feindlicher Einrichtungen. Im Spiel erteilt ihr euren Teamkameraden Befehle. Dies geschieht entweder mit dem Joypad oder über ein USB-Headset.

Neben dem Story-Mode wird es auch einen Mehrspieler-Modus mit zehn Missionen geben. Im Kooperations-Modus könnt ihr zusammen mit einem Freund auf Terroristenjagd gehen oder im Deathmatch gegen ihn antreten. ■

Hersteller: Vivendi Universal – Entwickler: Argonaut – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 4. Quartal – Internet: www.vugames.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Hervorragend

IRON STORM

PS2



Im Gegensatz zur PC-Version wurde das PS2-Spiel stark überarbeitet und bietet einige Neuerungen.

Es ist 1964. Der Erste Weltkrieg wütet nun schon seit 50 Jahren und ein Ende ist noch lange nicht in Sicht. In der Rolle von James Anderson müsst ihr in feindliche Stützpunkte eindringen und sie zerstören, um den Krieg endlich zu beenden. Für die PS2-Version von Iron Storm zeichnet sich das englische Entwicklerteam von Rebellion verantwortlich. Die frühe Version, die am Wanadoo-Stand zu sehen war, konnte schon jetzt gegenüber der PC-Version mit einigen Verbesserungen aufwarten. Die Anzahl der Levels wurde von

sechs auf 19 aufgestockt. Nicht nur die Animationen der Charaktere wurden überarbeitet, auch die Gegner-KI hat zugelegt. In der PS2-Version reagieren eure Widersacher vielfältig auf eure Aktionen und Angriffe. Sie verfügen über unterschiedliche Angriffstechniken und versuchen, euch mit diesen das Leben schwer zu machen. Iron Storm wird auch online spielbar sein. Bis zu vier Spieler können dann in verschiedenen Modi zur Waffe greifen. ■

Hersteller: Wanadoo – Entwickler: Rebellion – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 4. Quartal – Internet: www.wanadoo-edition.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

MEDAL OF HONOR

Rising Sun

Electronic Arts setzt mit einem audiovisuellen Feuerwerk neue Maßstäbe - erlebt mit uns die ersten 10 Minuten des Pearl-Harbour-Angriffs.



○ In Rising Sun wird es mehr Interaktion mit den Kameraden geben.



○ Die Japaner rücken euch mit aufgepflanztem Bajonett auf den Pelz.

EA JAPAN



Auf der japanischen Internetseite hat Electronic Arts eine Umfrage gestartet. Hier können die Spieler abstimmen, ob sie Medal of Honor: Rising Sun mit englischen Stimmen spielen wollen oder eine komplett japanische Version bevorzugen. Beim letzten Stand lag die englische Version jedoch weit vorne. Das nennt man Service!



Endlich, endlich, endlich! Auf dem riesigen Electronic-Arts-Stand wurde die Pearl-Harbor-Mission von Medal of Honor: Rising Sun demonstriert. Hierfür wurde eigens eine Kriegsschiff-Front auf die Ausstellungsfläche gezimmert. In einer zehnminütigen Vorführung gab es im Rumpf des Schiffs eine extrem frühe Version der PS2-Fassung zu bestaunen.

Bombenstimmung

Doch was in diesen wenigen Minuten an Action auf die Leinwand gezaubert wurde, kann man kaum in Worte fassen. Gegen die Inszenierung des Pearl-Harbor-Angriffs wirkt die Landung auf Omaha Beach wie ein Spaziergang im Park.

Dabei beginnt alles eigentlich ganz ruhig. Ihr befindet euch in eurer Koje und schwitzt ein bisschen mit euren Kollegen. Rummrrrrrr! Der erste Bombeneinschlag erschüttert euer Quartier. In der Rolle von Joe Griffin macht ihr euch auf den Weg zum Oberdeck. Immer wieder wird das Schiff von heftigen Erschütterungen gebeutelt. Unter Deck herrscht Chaos. Ihr folgt den Anweisungen eurer Kameraden, die euch durch verschiedene Szenarios schicken. Beispielsweise müsst ihr euch den Weg durch einen entflammten

Durchgang mit dem Feuerlöscher bahnen. Wenig später nimmt euch ein weiterer Kamerad den Löscher wieder aus der Hand und bekämpft an anderer Stelle das Feuer. Das Zusammenspiel mit den computergesteuerten Soldaten ist wesentlich intensiver geworden, was zur Folge hat, dass man sich noch deutlicher in das Spielgeschehen integriert fühlt.

Kamikaze auf 9 Uhr

Auf dem Oberdeck angekommen, bekommt man ein Gewehr zugeworfen. Nun wird das ganze Ausmaß des Angriffs sichtbar. Rauschwaden am Horizont und ein mit japanischen Zero-Fliegern übersäter Himmel. Mit unserer Schusswaffe können wir da wenig ausrichten, also schnell ans nächste schwere Bordgeschütz und den rasend schnell vor-

beizischenden Fliegern kräftig einheizen. Nach kurzer Zeit kracht ein japanisches Flugzeug in die Seite eures Kahns. Durch die Druckwelle des Aufschlags werdet ihr über Bord geschleudert. Nach einigen benommenen Sekunden unter Wasser greift eine Hand nach euch und zieht euch nach oben.

Ihr jagt jetzt mit einem kleinen PT-Boot durch die eng beieinander stehenden riesigen Kriegsschiffe hindurch, während die Zeros weiterhin den Hafen unter schweren Beschuss stellen. An Bord des PTs ist ein weiteres schweres Maschinengewehr, das man wirkungsvoll gegen die fliegenden Japaner einsetzen kann. Doch auch euer eigenes Boot gerät unter Beschuss und wird nach und nach in seine Bestandteile zerlegt. ■



○ Aus der Pearl-Harbour-Mission gibt es leider noch keine Bilder.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	EA LA
Spieler	1-2	Erhältlich ab	November
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Medal of Honor in Höchstform! Electronic Arts könnte hier einen Ego-Shooter-Meilenstein setzen!

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PS2



Willkommen in Stalingrad! Entweder ihr steigt aus und kämpft, oder ihr werdet als Verräter erschossen. (PC-Version)

Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Spark Unlimited
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.callofduty.com	

Auf der E3-Messe gab es nur die PC-Version des neuesten Activision-Brandings Call of Duty zu sehen. Hinter verschlossenen Türen verriet uns Producer Scott Langteau, der sich unter anderem für die Medal-of-Honor-Serie mitverantwortlich zeichnet, einige Details über die PS2-Version.

Call of Duty beleuchtet nicht nur das Schicksal amerikanischer Soldaten, der Spieler übernimmt auch die Rolle von englischen und russischen Infanteristen. Dementsprechend breit gefächert sind auch die Einsatzgebiete (Afrika, Italien, Frankreich, Russland) sowie die zur Verfügung stehende Ausrüstung. Die Szenarios der PlayStation2-Variante unterscheiden sich von denen der PC-Version. Die einzige gemeinsame Kampagne ist die Kesselschlacht von Stalingrad.

Die meiste Zeit über wird man in einem Team operieren. Ausnahmen bestätigen allerdings auch hier die Regel. So ist man etwa in der Rolle eines russischen Scharfschützen ganz auf sich alleine gestellt. Besonders wichtig für die Entwickler ist der Einsatz von Fahrzeugen. Ihr könnt neben Jeeps auch Panzer, Transporter und Motorräder fahren.

Auch wenn man Soldaten verschiedener Nationalitäten spielt, es verbindet die Kämpfer doch eine gemeinsame Geschichte. Den Spieler erwarten also keine zusammenhangslosen Einzelgefechte, sondern ein episches Ego-Shooter-Abenteuer, das, so zumindest der Wunsch der Entwickler, der Medal-of-Honor-Serie den Rang ablaufen wird. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

SNIPER ELITE: BERLIN 1945

PS2



Die Entwickler planen, einen Online-Modus in das Spiel einzubauen.

Spieler	1-2
Hersteller	Wanadoo
Entwickler	Rebellion
Erhältlich ab	1. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.wanadoo-edition.com	

In Sniper Elite: Berlin 1945 schlüpft ihr in die Rolle des Scharfschützen Peter Maurer. Er wurde von der OSS (ehemalig CIA) angeheuert, um Informationen über eine Einheit russischer SMERSH-Agenten zu sammeln, die sich in Berlin aufhält. Als Lohn für seine Mühen erhält er einen amerikanischen Pass, der es ihm ermöglicht, Deutschland zu verlassen.

Ihr steuert den Protagonisten abwechselnd aus der First- und aus der 3rd-Person-Perspektive. In der 3rd-Person-Ansicht müsst ihr euch vornehmlich durch das heruntergekommene Berlin schleichen. Um an lebenswichtige Informationen zu kommen, könnt ihr Passanten oder feindliche Soldaten bei Gesprächen belauschen. Dazu ist aber ein sicherer Ort von Nöten. Um nicht aufzufallen, nutzt ihr die Deckung leer stehender Gebäude oder Häuser-

ruinen. Neben den Stealth-Elementen spielt auch der Umgang mit dem Gewehr eine sehr wichtige Rolle. Um einen präzisen Schuss abzugeben, müssen neben einer günstigen Position noch andere Faktoren (Entfernung, Timing, Atmung und Windstärke) berücksichtigt werden.

Habt ihr das Snipergewehr angesetzt, visiert ihr euer Ziel im Ego-Modus an. Ist der Schuss abgefeuert, solltet ihr schnellstmöglich aus der Gefahrenzone verschwinden um nicht selbst Ziel aufgebrachter russischer Soldaten zu werden.

Außer dem Story-Mode wird es in Sniper Elite: Berlin 1945 auch einen Kooperations-Modus geben. Via Splitscreen zieht ihr als Sniperteam los und könnt euch gegenseitig Feuerschutz geben. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

WEITERE EGO-SHOOTER IM ÜBERBLICK



+++ Bei BAM! Entertainment überraschte **Ice Nine** die zahlreichen E3-Besucher. Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern wartet das Spiel mit einigen Stealth-Elementen auf. Ihr müsst zum Beispiel die Körper eurer getöteten Gegner verstecken, um nicht aufzufallen. Ihr könnt auch die Kleidung eurer Widersacher überziehen und euch somit tarnen. Der First-Person-Shooter wird auch über eine USB-Headset-Unterstützung verfügen. Über das Headset erhaltet ihr Befehle oder hört Funkgespräche ab. +++ Der Comic-Held Judge Dredd sorgt bald auch auf der Playstation2 für Recht und Ordnung. In **Judge Dredd: Dredd vs. Death** kommen aus den Comics bekannte Schauplätze und Charaktere zum Einsatz. Die Story wurde eigens für das Spiel geschrieben und stammt aus der Feder des Judge-Dredd-Erfinders John Wagner. Der Titel basiert auf der von Rebellion kreierten „Asura-Engine“ und sorgte am Vivendi-Stand für ordentlich Wirbel. +++ Für eine herbe Enttäuschung sorgte Sony. Denn von **Kin** oder **Kill Zone** (Arbeitstitel) war weit und breit nichts zu sehen. Der „Halo-Killer“ wird nun erst im Juni in Europa vorgestellt. Erste Details sind aber doch schon durchgesickert. Im Spiel wird man die Geschwindigkeit regeln können, um Gegner besser anvisieren zu können. Dieser Effekt wird als Kill Zone bezeichnet. Einen online-fähigen Mehrspieler-Kooperations-Modus wird es auch geben. +++



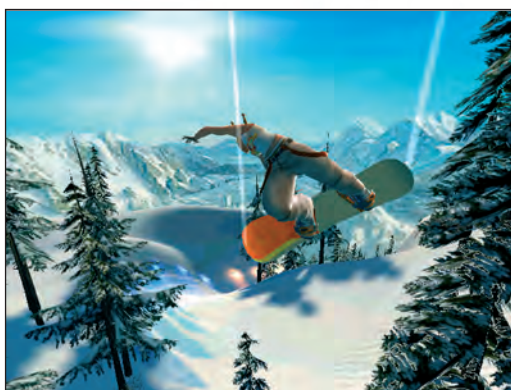
FUN-SPORT

HÖHER, SCHNELLER, WEITER! DEN PS2-EXTREMSPORTLERN IST KEIN BERG ZU STEIL, KEINE SCHLUCHT ZU BREIT UND KEIN RAIL ZU LANG!



SSX 3

PS2



Hat man den Berg „bezwungen“, kann man ihn sogar auf seinen Namen taufen.

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports Big
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.electronicarts.de

Der Berg ruft! Auch EA Sports Big übertrifft ein weiteres Mal das Gameplay des Vorgängers. Hat man für das Prequel „nur“ ein gewaltiges Update des ersten Teils programmiert, so wurden bei SSX 3 die zentralen Elemente von Grund auf neu erstellt. Es wird zwar nur einen Berg geben, dafür aber ein gewaltiges Exemplar, das aufgeteilt sein wird in mehrere Abschnitte. Nach und nach erst wird das komplette Gebirge freigeschaltet. Insgesamt wird man für eine komplette Abfahrt satte 30 Minuten benötigen. Das Spielmenü erscheint nicht einfach so – das ist eine nette Idee. Das Menü liegt auf dem Berg. Um SSX 3 starten zu können, muss man also zuvor eine kleine Abfahrt hinlegen. Spielmodi wie Rennen, Big Air, Slope-Style, Super Pipe und Freestyle werden zur

Verfügung stehen. Die bekannten Charaktere erhalten Verstärkung von dem verrückten Schweden Viggo, dem Bergriesen Nate, dem 12-jährigen Genie Griff und der hoch talentierten Allegra. Auch visuell hat man noch eins draufgesetzt. Die Berglandschaften werden sehr detailliert und realistisch dargestellt, sodass man richtig Respekt bekommt vor der Höhe. Die gut animierten Snowboarder unterstreichen das Gameplay abermals perfekt und dank neuer Über-Moves und einem neuen Combo-System werden die Abfahrten niemals langweilig. Für die musikalische Begleitung sorgen Bands wie X-Ecutioners, Felix Da Housecat, Queens of the Stone Age, N.E.R.D. uvm. Durch und durch ein Nachfolger, so wie er sein sollte. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

DOWNHILL DOMINATION

PS2



Mit allen Mitteln! Ihr könnt unterwegs Äste aufsammeln und damit eure Konkurrenten drangsaliieren.

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	Incog Inc.
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.????.de

Auf die Bikes, fertig, los! Entwickler Incog Inc. (Twisted Metal Black, War of the Monsters) arbeitet an dem Fun-Sport-Spiel Downhill Domination. Auf den ersten Blick könnte das Game auch aus dem Hause EA Big stammen: Mit einem Mountainbike rast man steile Berg-hänge hinab, springt über Klippen und versucht, durch waghalsige Stunts Punkte zu ergattern. Sony's hauseigenes Designerteam bedient sich für Downhill Domination noch weiterer bekannter Fun-Sport-Elemente. Auf den 24 Strecken, die von klassischen Wald- und Wiesenpisten über Stadtabfahrten bis hin zu eisigen Schneetrails reichen, finden sich reichlich Abkürzungen sowie riesige Rampen, die euch so hoch in die Luft schleudern, dass ihr mühelos fette Combos auf den Bildschirm zaubern könnt. Downhill Domination wird

aber auch ein paar neue Fun-Sport-Features aufweisen: So ist es beispielsweise wichtig, seine Konkurrenten à la Road Rash während der Fahrt vom Bike zu treten.

Die Spielmodi Free Ride, Technical Downhill und Mountain Cross können sowohl alleine, als auch mit mehreren menschlichen Spielern bestritten werden. Unter den 14 Fahrern sind fünf bekannte Mountainbike-Größen. Ebenfalls original sind die Bikes. Wer schon immer mal auf einem Specialized Big Hit den Berg hinunterbügeln wollte, hat in Downhill Domination dazu die Gelegenheit. Doch Vorsicht! Gedankenloses Radeln führt zu bösen Stürzen. Wie beim richtigen Downhill ist die exakte Gewichtsverlagerung sehr wichtig! ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

TONY HAWK'S UNDERGROUND

**Skaten ist nicht nur ein Sport – es ist ein Abenteuer!
Willkommen in der neuen Funsport-Welt.**



Wie gewohnt werden die Umgebungen belebt sein.



Die Tageszeiten wechseln. Ihr shredded auch nachts die Gegend ab.

PS2 Auf Neversoft ist Verlass! Bisher wurde mit jedem Teil der Hawk's-Saga das Gameplay sichtlich verbessert, verfeinert und ausgebaut. Egal ob man neue Tricks eingebaut, die Animationen der Skater geschmeidiger gemacht oder einfach die Landschaften größer und fulminanter programmiert hat. Immer ist ein würdiger Nachfolger auf dem Markt erschienen. Doch irgendwann reißt auch die längste Erfolgsserie ab! Gut möglich... aber gewiss noch nicht bei Tony Hawk's Underground.

Ich mach' mir die Welt...

Abermals zeigen die findigen Köpfe von Neversoft, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Nicht nur der Titel ist geändert worden. Nein, es gibt ein komplett neues Spielprinzip. In der Hauptrolle stehen nicht die Skateboardprofis, sondern der Spieler selbst. Man kreiert wie gewohnt seinen eigenen Sportler und setzt ihm obendrein seine eigenen Ge-

sichtstexturen auf (siehe Marginalspalte). Schwups, ist man selbst im Spiel. Im neuen Story-Mode hat man demnach sein eigenes Abenteuer zu bestreiten. Ein solches Abenteuer spielt sich jedoch nicht allein auf dem Skateboard ab. Folglich kann man fortan auch von seinem Rollbrett absteigen, umherlaufen, Leitern emporklettern, sich an Seilen und Mauervorsprüngen entlang hangeln usw. Eigentlich ein Action-Funsport-Adventure-Rennspiel. Rennspiel? Richtig gelesen! Denn in herumstehende Autos kann man diesmal auch einsteigen, man kann durch die Lüfte fliegen und die Gegend unsicher machen.

...wiedewie sie mir gefällt

Die Aufgaben und Herausforderungen tummeln sich, so hat es derzeit den Anschein, auf gewohntem Niveau. Was bedeutet, dass wieder verschiedene Punkte eingefahren, die Buchstaben S-K-A-T-E eingesammelt und diverse Tricks an speziellen Spots ausgeführt werden müssen.

Da man nun auch laufen, klettern und Auto fahren kann, werden dementsprechend neue Challenges ihren Weg in Tony Hawk's Underground finden.

Auch beim Parkeditor erwarten euch einige Neuerungen. Ihr könnt euer eigenes Spiel entwerfen. Ihr könnt nun sogar Häuser auf eurem Gelände platzieren und eigene Aufgaben an bestimmten Stellen einbauen und sie benennen. Und damit noch immer nicht genug: Ihr erfindet Tricks und stellt sie nach Belieben zusammen. Beispielsweise kann man in einen McTwist noch einen Double-Flip einsetzen und und und... Für manche mag die Serie immer unrealistischer werden, aber die THPS-Titel waren noch nie als Simulation gedacht. Demnach gibt es nichts zu meckern und wir freuen uns auf einen weiteren Teil der Hawk's-Saga. ■

DER WEG INS SPIEL



Bisher ist nur bekannt, dass man ein Foto (Passbild) an Neversoft schicken muss. Die Jungs werden es dann umwandeln und auf einem Server ablegen, von dem man sich seine Gesichtstexturen ins Spiel laden kann. Welche Peripherie dazu nötig sein wird, steht derzeit ebenfalls noch in den Sternen. Wünschenswert wäre, wenn man beispielsweise die Kamera des Eye-Toys dazu verwenden könnte. Dann hätten auch PS2-Konsolisten ohne Internetanschluss ihren Spaß mit diesem genialen Feature.



In einem einfachen Menü bastelt man sich seine Tricks selbst zusammen.



Beim Klettern und Hangeln hängt ihr euch das Board ganz lässig an die Hose.

PLAY-DATEN

Genre	Fun-Sport	Entwickler	Neversoft
Spieler	1-2	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Abermals zeigt Neversoft, dass sie ihr Handwerk verstehen.

GEWINNSPIEL

SOCOM



AAAAAACHTUNG! Stehen Sie bequem, Soldat! Vor die Teilnahme am Basic Underwater Demolition SEAL Training haben wir einen Intelligenz-Test gestellt. Denn in dieser Ausgabe verlosen wir unter allen Kameraden **EINMAL DAS ULTIMATIVE SOCOM-PAKET**. In der Survival-Box sind eine **LIMITIERTE AIRBRUSH-PLAYSTATION2**, **EINMAL DAS SOCOM: U.S.NAVY SEALS-BUNDLE INKLUSIVE LOGITECH-HEADSET**, der **PLAYSTATION2-NETZWERKADAPTER** zum Online-Spielen, **EINE SOCOM-TASCHENLAMPE**, **EIN SOCOM-KOMPASS**, **EIN SCHLAFSACK** und der **ORIGINAL SOCOM-PAPPAUFSTELLER**.

Selbstverständlich kann nur einer das SOCOM-Paket gewinnen, deshalb haben wir für angehende Rekruten als Trostpreise noch je **ZWEIMAL DAS SOCOM BUNDLE MIT HEADSET**, **JE EINE TASCHENLAMPE** und **EINEN KOMPASS**.

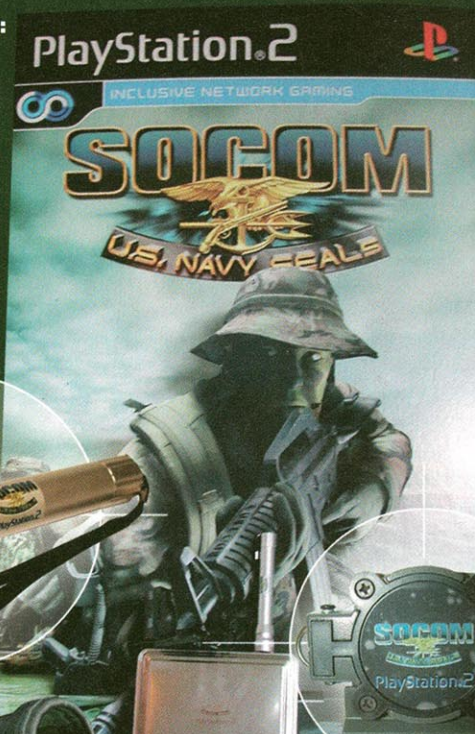
Sie wollen das Paket haben? Gut Soldat, beantworten Sie folgende Frage:

WOFÜR STEHT DIE ABKÜRZUNG „BUDS“?

Und schicken Sie die Antwort entweder per Postkarte oder per E-Mail unter dem Stichwort „**ICH-WILL-DRECK-FRESSEN**“ an folgende Adresse:

WEGTRETEN!

Redaktion play
Stichwort „Ausbildungslager“
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
oder per E-Mail an:
ich-will-dreck-fressen@playstation.com



Einsendeschluß ist der 17. Juli 2003
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt!

FUN-SPORT

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

PS2



Jeder Spieler hat andere Grundwerte (Power, Handling etc.).

Der Sommer sitzt schon in den Startlöchern und auch bis zu Summer Heat Beach Volleyball dauert es nicht mehr lange. An dem Titel wurde gerade mal ein gutes halbes Jahr lang entwickelt und er kommt exklusiv für PlayStation2. Das Gute daran: Es ist nicht nur das erste Beach-Volleyball-Spiel für PS2, sondern auch noch das beste der Zeit erhältliche seiner Art (plattformübergreifend).

Insgesamt stehen euch 20 verschiedene Spieler zur Verfügung. Sechs davon müssen allerdings erst freigespielt werden. Jeden

Sportler könnt ihr zudem nach eigenen Wünschen (Hautfarbe, Frisur und Outfit) verändern. Für die sportlichen Auseinandersetzungen stehen euch zwölf Umgebungen zur Verfügung, auf jedem Terrain gibt es eine Tages- und eine Nachtzeit. Nachts spielt ihr im Licht von Flutscheinwerfern. Egal ob Arcade-, Exhibition-, Summer Heat US Tour- oder Beach-Party-Minigames-Mode, jeder Modus macht Spaß und es gibt zudem jede Menge Stoff zum Freispielen. Wir können es kaum noch erwarten. ■

Hersteller: Acclaim – Entwickler: Acclaim Studios Cheltenham –
Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: Juli – Internet: www.acclaim.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Hervorragend

FREESTYLE METAL X

PS2



Auch hier wird man ellenlange Combos herbeizaubern können.

Die Tony-Hawk's-Pro-Skater-Reihe hat den Fun-sport populär gemacht und mittlerweile gibt es schon zu fast jeder Sportart einen Fun-sport-Ableger. FreeStyle MetalX ist Spaß auf Zweitaktmotoren. Ähnlich wie bei SSX 3 schaltet man auch hier nach und nach neue Gebiete frei (insgesamt acht Bezirke), die am Ende ein riesiges Areal ergeben, das man ganz ohne Ladepausen durchkreuzen kann.

Um allerdings dieses Ziel zu erreichen, muss man an verschiedenen Wettbewerben (Big Air, Freestyle, Race und Hill Climb) erfolg-

reich teilnehmen. Euer Rider (16 Fahrer stehen zur Verfügung) wird dabei vom Poser über den Freestyler und Superstar bis zur Legende aufsteigen. Mit steigendem Popularitätsgrad und vollem Geldbeutel während des Karriere-Modus' habt ihr zudem die Chance auf Side-Events (Daredevil Arena, Bus Jumping, Wall of Death, Tunnel of Fire etc.), zugreifen zu können. Zudem heizt euch der Soundtrack von Motley Crue, Megadeth, Motorhead, Twisted Sister etc. mächtig ein. ■

Hersteller: Midway – Entwickler: Deibus Studios – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 3. Quartal – Internet: www.midway.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME

PS2



Ihr könnt eure Gegner auch grün und blau schlagen.

Backyard Wrestling basiert auf den gleichnamigen und millionenfach verkauften Wrestling-Videos. Ihr seid ein Nichts und wollt – wie sollte es anders sein – ganz nach oben aufsteigen. Der Weg bis zum „King of Hardcore“ ist allerdings kein Zuckerschlecken. Mehr als 20 Haudegen wird das Spiel bieten. Darunter auch echte Backyard-Wrestler wie Josh Prohibition, Mdogg20 und Sabu. Die sieben unterschiedlichen Runden (Villa, Schlachthaus, Rasplatz, Hinterhof etc.) bieten jeweils mehrere Ebenen, auf denen man

sich prügeln kann. Beispielsweise verlagert ihr eure Kämpfe auf ein Gerüst, das sich auf dem Terrain befindet. Da es sich nicht um ein normales Wrestling-Game handelt, könnt ihr hin und wieder auch gefährliche „Waffen“ einsetzen. Dabei handelt es sich unter anderem um Glühbirnen, Reißnägel, Stacheldraht, Baseballschläger, Tische und Mülltonnen. Neben Einzelspieler-, Duell- und Turnier-Modus können noch weitere sechs Spielvarianten freigeschaltet werden. ■

Hersteller: Eidos – Entwickler: Paradox Entertainment – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: September – Internet: www.eidos.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

WEITERE FUN-SPORT-SPIELE IM ÜBERBLICK

+++ Mit **Disney's Extreme Skate Adventures** kommt ein weiterer Fun-sport-Titel aus dem Hause Activision, der in etwa so aufgebaut ist, wie die THPS-Serie, nur eben mit Disney-Charakteren. Das Spiel wird auf der bewährten Tony-Hawk's-Engine laufen. +++ Ferner bringt uns der Publisher noch **MTX: Mototrax featuring Travis Patrana**. Ein Spiel, das das Tony Hawk's im MotoCross werden soll. +++ THQs **MX Unleashed** wird eine Mischung aus Rennspiel, gepaart mit einem Freestyle-Trick-System. Realistische Physik und ein tief greifender Karriere-Modus werden den Spieler bei Laune halten. +++ Acclaim wird mit **SX Superstar** ebenso einen Vertreter bei den MotoCross-Titeln haben. +++ Mit **Legends of Wrestling III** setzt man die Serie fort. Allerdings wird der Titel auf einer neuen Grafik-Engine laufen. +++ **Urban Freestyle Soccer** wird nur in Europa auf der PS2 erscheinen und könnte das NBA Street im Fußballbereich werden. +++ Bei Wanadoos **Pro Beach Soccer** ist der Name Programm. Am Strand treten pro Mannschaft fünf Sportler in verschiedenen Spielvarianten gegeneinander an. +++





JUMP'N RUN

REINES HERUMSPRINGEN IST LANGE PASSÉ... INZWISCHEN WIRD AUCH GESCHOSSEN, GEKLETERT UND GERÄTSELT, IN ZUKUNFT MEHR DENN JE!



MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

PS2



Neue Waffen und Moves sollten dem Spieler das Leben ein wenig leichter machen.

Spieler	1
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.Capcom-Europe.com	

„Unterhosen“ oder „sautschwer“ sind wohl die ersten Gedanken, die einem zu Maximo in den Kopf kommen. Nun geht der Held in Maximo vs The Army of Zin in die nächste Runde. Das wirft natürlich sofort die Frage nach dem Schwierigkeitsgrad auf. Fest steht, dass auch der zweite Teil eine Herausforderung wird.

Acht Monate sind vergangen seit dem missglückten Versuch, Sophia zu retten. Maximo und Grim fahnden noch immer verzweifelt nach einer Spur der holden Schönheit. Eines Tages werden sie durch ein roboterähnliches Monster von ihrer Suche abgebracht. Die beiden machen sich auf, das Geheimnis um die sonderbaren Uhrwerk-Krieger zu lösen.

Im Vergleich zum Vorgänger beherrscht der Ritter über 30 verschiedene Moves, da-

runter diverse Combos. Die unterschiedlichen Kampftechniken erlernt er nach und nach. Aber nicht nur neue Moves stehen Maximo zur Verfügung. Auch neue Rüstungen und Waffen kommen zum Einsatz. Die Unterhosen haben in Maximo vs The Army of Zin eine Bedeutung: Die Shorts haben magische Kräfte und helfen z.B. beim Suchen eines Schatzes.

Bei seinem Abenteuer trifft Maximo auf mehr als 20 unterschiedliche Gegnertypen. Neben untoten Monstern bekommt er es aber vornehmlich mit zahlreichen mechanischen Kreaturen zu tun.

Maximo vs The Army of Zin wird in sechs Umgebungen unterteilt sein, mit dabei Kristallberge oder die Toten Meere. Insgesamt wird es 26 actiongeladene Levels geben. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

PITFALL HARRY

PS2



Ruck, zuck sind die Knochen blank. Piranhaverseuchte Flüsse sind kein Zuckerschlecken.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Edge of Reality
Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.Activision.com	

Nach 21 Jahren und zwei Fortsetzungen mit Harry Jr. in der Hauptrolle kehrt nun der legendäre Abenteurer Harry auf die PS2 zurück. In Pitfall Harry schlüpft ihr in die Rolle des weltberühmten Dschungelforschers Harry und müsst Mitglieder einer Expedition ausfindig machen, die sich tief im südamerikanischen Dschungel rumtreiben.

Wie in guten alten Atari-2600-Tagen muss sich Harry auch in seinem neuen Abenteuer gegen Krokodile, Skorpione und Schlangen zur Wehr setzen. Aber nicht nur die althergekannten Viecher wollen dem Helden an die Wäsche. Piranhas, Affen, Alligatoren sowie wilde Eingeborene machen dem Hadegegn das Leben reichlich schwer. Besonders die Eingeborenen haben es faustdick hinter den Ohren. Sie greifen euch vornehmlich mit

Stinkbomben und Wirbel-Attacken aus dem Hinterhalt an. Um gegen die zahlreichen Gefahren und Angreifer zu bestehen, muss der Draufgänger verschiedene Moves und Waffen anwenden. Im Laufe des Spiels findet ihr nach und nach Seiten aus dem „Handbuch für Helden“. Mit jeder gefundenen Seite erlernt Harry einen neuen Move und Angriffstaktiken dazu.

Auch reißende Flüsse und Sümpfe sind für Harry kein Problem. An langen Lianen schwingt sich der Held von einem Ufer zum anderen. Mehr als 50 unterschiedliche Levels wird Pitfall Harry umfassen. Auf seiner Suche durchquert Harry aber nicht nur den Busch. Auch Höhlen, Ruinen oder verschneite Berggipfel müssen nach Schätzen und Überlebenden abgesucht werden. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

JAK II

PS2



In Jak II ist die Atmosphäre deutlich düsterer als im Vorgänger.

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Naughty Dog
Erhältlich ab	3. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	

Im Sequel des mit dem play-King gekrönten Jak und Daxter: The Precursor Legacy reisen die Helden des ersten Teils in die Zukunft und müssen abermals ein schicksalhaftes Abenteuer bestehen. In Jak II hat das Team von Naughty Dog vor allem das Charakterdesign weiterentwickelt. Zwar ist Spaßvogel Daxter noch immer derselbe, aber Jak hat sich ganz entscheidend verändert. Seine jugendlichen, comicartigen Züge sind einer gereiften, erwachsenen Mimik gewichen. Nach dem gescheiterten Versuch, ihn genetisch zu manipulieren, verfügt Jak plötzlich über dunkle Kräfte. Wann immer Jak von diesen Kräften Gebrauch macht, verwandelt er sich in eine Art blauen Dämonen mit scharfen Krallen, der im Nahkampf tödliche Energiestöße auf seine Widersacher loslässt.

Auf diese Weise kann er seine Widersacher gleich in Scharen auseinander nehmen. Allerdings kostet das dämonische Treiben einen Teil seiner speziellen Magie, die wieder aufgefüllt werden muss. Ebenfalls neu sind die vielen Waffen, die Jak einsetzen kann. Die Ballermänner werden nach und nach durchschlagskräftiger und nicht selten muss er damit einem Verbündeten Feuerschutz geben, während ein neuer Bereich erkundet wird. Überhaupt sind die gesamte Spielwelt und vor allen Dingen auch die Story düsterer als noch im Vorgänger. Ein Highlight stellen auch die fliegenden Fahrzeuge dar, die Jak kapern und benutzen kann. Dabei ist es sogar möglich, im Flug auf einen anderen Flieger zu hechten und den Piloten herunterzucken. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

SONIC HEROES

PS2



Alle drei zusammen! In Sonic Heroes steuert ihr ein munteres Trio.

Spieler	1
Hersteller	SEGA
Entwickler	Sonic Team
Erhältlich ab	1. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.sega-europe.com	

Es gibt wohl kaum einen Videospieler, der SEGA's Maskottchen nicht kennt. In seinem neuesten Abenteuer feiert Sonic The Hedgehog nun sein PlayStation2-Debüt.

Im Vergleich zu den Vorgängern erwartet den Spieler in Sonic Heroes ein neues Spielprinzip. So steuert ihr nicht nur einen Charakter, sondern ein ganzes Team, bestehend aus Sonic, Knuckles und Tails. Ihr habt die Möglichkeit, zu jeder Zeit zwischen den einzelnen Charakteren hin und her zu wechseln. Um die riesigen Levels meistern zu können, müsst ihr von den besonderen Fähigkeiten und Formationen der Teammitglieder Gebrauch machen. Ist Sonic der Anführer, könnt ihr von seiner superschnellen Geschwindigkeit profitieren. Knuckles und Tails folgen dann wie ein Rattenschwanz. Führt

Knuckles das Team an, weichen ihm die anderen beiden nicht von der Seite. Dank seiner Stärke räumt ihr spielend leicht schwere Hindernisse aus dem Weg oder sammelt so viel leichter Ringe auf. Tails ist der Mann fürs Fliegen. Mit ihm als Boss überwindet ihr Abgründe.

In Sonic Heroes wird es vier Teams (Team Sonic, Team Dark, Team Rose und Team Chaotix) mit 12 spielbaren Charakteren geben. Jedes einzelne davon verfügt über eine eigene Handlung und unterschiedliche Aktionen. Spezial-Levels und Team-Missionen werden auch auf das jeweilige Team zugeschnitten sein. Die insgesamt 14 riesigen Levels haben, je nach Team, verschiedene Aufgabenstellungen und Lösungswege. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielpersprechend

SPHINX – THE SHADOW OF SET

PS2



Sphinx' Kollege Mummy ist ziemlich tollpatschig. Die meisten Lacher werden daher auf seine Kosten gehen.

Spieler	1
Hersteller	THQ
Entwickler	Eurocom Entertainment Software
Erhältlich ab	Oktober 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.thq.de	

Eurocom Entertainment Software hat mit James Bond 007: Nightfire bereits ein erstklassiges Spiel für die PS2 entwickelt. Besonders optisch wusste der actionreiche Bond-Shooter zu begeistern.

Jetzt arbeiten die Engländer für THQ an Sphinx: The Shadow of Set. Dabei taucht ihr tief in die mysteriöse Welt des Alten Ägyptens ein. Der Junge Sphinx will seine Welt vor dem Schatten des bösen Magiers Set retten. Dabei stehen neben einer Menge Rätsel auch Kämpfe auf dem Programm des jungen Ägypters. Sphinx kann sich nämlich in einen geflügelten Löwen verwandeln und sich so spannende Luftkämpfe mit fliegenden Widersachern liefern. Aber damit nicht genug, ihr müsst auch noch die Geschicke seines Verbündeten lenken. Die Mumie Mummy steht

Sphinx nämlich in seinem Abenteuer zur Seite. Allerdings muss die schusselige Mumie dazu erst mal aus ihrem Gefängnis befreit werden. Dabei wird das Wickelteil immer wieder für Lacher sorgen. Optisch soll der Genremix aus Plattform- und Action-Adventure für Staunen sorgen und erste Screenshots bestätigen das ambitionierte Vorhaben. Sowohl die Levels als auch die Charaktere und Gegner sind detailreich in Szene gesetzt und wissen schon jetzt zu gefallen. Wenn die Entwickler auf diesem hohen Niveau weiterarbeiten, dann steht uns mit Sphinx: The Shadow of Set ein klasse Plattform- ins Haus, der vor allem mit einem abwechslungsreichen Gameplay und stimmungsvollem Ägypten-Flair aufwarten kann. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielpersprechend

RATCHET UND CLANK

Going Commando

Mehr Gadgets, größere Levels, smartere Gegner. In der Fortsetzung wollen es die Entwickler von Insomniac Games richtig krachen lassen.



○ Vorsicht, heiß und fettig! Das ist die neue Lava-Gun im Einsatz.



○ Auch Ratchets Gegner tragen in den späteren Levels eine Rüstung.

INSOMNIAC GAMES



Wer mehr über das Team von Insomniac Games erfahren möchte, der sollte sich mal auf der witzig animierten Webseite der Californier umsehen. Hier kann man auch etwas über die Zusammenarbeit mit Naughty Dog nachlesen. Bei der Produktion des ersten Teils hat man sich intensiv mit den Jak und Daxter-Machern ausgetauscht.

PS2 Mit Ratchet und Clank hat es Sony im vergangenen Jahr geschafft, sogar das famose Jak und Daxter: The Precursor Legacy zu toppen. Die Mischung aus Action, Adventure und Jump'n Run war zudem technisch ohne Makel und obendrein optisch enorm spektakulär in Szene gesetzt. Der Detailreichtum der komplexen Levels bei einer gleichzeitig immens hohen Sichtweite markiert bis dato die Genre-Referenz.

Erfolgsverwöhnte Helden

Im Sequel Ratchet und Clank: Going Commando setzt sich die Erfolgsstory fort. Das ungleiche Duo ruht sich gerade verdientermaßen auf den Lorbeeren seiner Heldentaten aus. Plötzlich jedoch werden sie im Auftrag eines gewissen Mr. Fizzwidget in die entlegene Bogon-Galaxie entführt und stehen unversehens am Anfang eines neuen Abenteuers. Ein unbekannter Maskierter hat eine wichtige Forschungsarbeit gestohlen und es steht außer Frage, wer den Zuschlag auf die Wiederbeschaffung des Objektes erhält. Natürlich Schlappohr Ratchet und sein Blechkumpel Clank.

In der Fortsetzung wird es neben erheblich größeren Levels auch eine

ganze Reihe mehr Waffen und Gadgets geben als im Vorgänger. Eine der besonders beeindruckenden Waffen ist die Lava-Gun, die einen Strahl flüssigen Magmas verschießt. Außerdem erhält Ratchet jetzt für zerlegte Gegner Erfahrungspunkte, die seinen Vorrat an Nano-Tech-Lebenspunkten erhöhen. Ebenfalls neu ist die schützende Rüstung, die Ratchet später im Spiel bekommt. Außerdem haben die Mannen um Producer Ted Price den Gegnern mehr Fähigkeiten spendiert. Die Widersacher der beiden unfreiwilligen Helfer werden nun im Verlauf der Story immer stärker, haben mindestens so effiziente Waffen wie Ratchet und tragen ebenfalls eine schützende Rüstung. Geraten sie unter Beschuss, gehen sie in Deckung und umkreisen auch schon mal

den Helden, um dann von hinten zu attackieren.

Sequel mit Pep

Natürlich wird es auch wieder Kämpfe in den Weiten des Alls geben. Statt mit einem Hoverboard werdet ihr mit einer kompletten Rennserie aus Wipeout-ähnlichen Gleitern unterwegs sein. Und damit nicht genug. Die Entwickler haben noch ein paar weitere Überraschungen für die Fans des Vorgängers parat. Zum Beispiel gibt es einen gigantischen Clank, mit dem ihr allerlei Unfug anstellen dürft. Eine Neuheit sind auch die Spheres, runde Mini-Welten, die ihr nicht nur mit Ratchet, sondern auch mit dem Riesen-Clank erschaffen könnt. Das eröffnet für einen Plattformers völlig neue Perspektiven. ■



○ Jump'n Run mal anders. Auf diesen Mini-Welten springt ihr euch schwindelig.

PLAY-DATEN

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Insomniac
Spieler	1	Erhältlich ab	November 2003
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Ratchet und Clank: Going Commando sah schon auf der E3 sehr gut aus. Fans des Vorgängers werden es lieben.

JUMP'N RUN



WHIPLASH

PS2



Das ungleiche Paar muss es mit allerhand Feinden aufnehmen.

Auch wenn man sich unter normalen Umständen nicht leiden kann, Knastbruderschaft verbindet eben. So ergeht es auch der Ratte Spanx und dem Karnickel Redmond, die beide als Versuchstiere in einem Labor festgehalten werden und durch eine Kette miteinander verbunden sind. Ihr steuert bei deren Ausbruch Spanx. Das Häschen wird unweigerlich hinterher geschleift. Treten Feinde auf den Plan, missbraucht die Laborratte Redmond als Waffe und schleudert ihn auf die Gegner, bis diese zu Boden gehen. Ansonsten kann man das

Langohr auch dazu gebrauchen, um Käfige zu öffnen, Abgründe zu überqueren und andere urkomische Dinge anzustellen. Begleitet werden die Aktionen von allerhand dummen Kommentaren, die euch unzählige Lacher bereiten werden. Auf eurer Flucht aus dem Labor durchwandert ihr zwölf Levels, in denen jeweils drei Aufgaben erfüllt werden müssen. Eure Feinde könnt ihr nicht vollends beseitigen. Je länger ihr auf sie einschlagt, desto länger bleiben sie aber bewusstlos. Doch lassen sie stets ein paar nützliche Goodies fallen. ■

Hersteller: Eidos – Entwickler: Crystal Dynamics – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: Oktober 2003 – Internet: www.eidos.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

KYA: DARK LINEAGE

PS2



Im freien Fall darf Kya keines der Hindernisse touchieren.

In Ataris ambitioniertem Platformer Kya: Dark Lineage sucht die Heldin ihren verschwundenen Bruder. Dabei stößt sie auf das friedvolle Volk der Nativs, das von den bösen Wolfen unterdrückt wird. Um ihren Bruder zu finden, muss Kya den Nativs zur Freiheit verhelfen. Um Kyas Schicksal zu erfüllen, meistert ihr nicht nur Sprungpassagen und rasanten Rutschpartien à la Rayman, sondern müsst auch ein Meister im Beherrschen von Fall- und Aufwinden werden. Viele Levels erfordern, dass sich die agile Amazone todesmutig in Abgründe

stürzt, um sich wie ein Fallschirmspringer an Vorsprüngen und Hindernissen vorbei zu manövrieren. Auch der Look erinnert mit seinen kunterbunten Levels zuweilen an die Welt von Rayman. In einigen Bereichen müsst ihr auch gegen Wölfe im Nahkampf antreten, dabei kommen einige spaßige Moves zum Einsatz: Kya kann einen Wolf am Schweif packen und ihn als Schutzschild einsetzen. Ob Kya: Dark Lineage der starken Konkurrenz Paroli bieten kann, wird sich im Herbst zeigen. ■

Hersteller: Atari – Entwickler: Eden Studios – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: November 2003 – Internet: www.atari.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

PS2



Tak und die Macht des Juju könnte richtig spaßig werden.

In THQs witzigem Jump'n Run übernimmt ihr die Steuerung des Schamanen-Lehrlings Tak. Eines Tages verschwinden Taks Stammesbrüder auf mysteriöse Weise, also muss der kleine Tak sein ganzes Können aufbieten, um seinen Stamm zu retten. In elf weitläufigen Levels geht ihr auf die Suche. Das Gameplay ist dabei nicht linear aufgebaut, sondern ihr dürft selbst entscheiden, wo ihr zuerst suchen wollt. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Interaktion mit der Umgebung und mit den Tieren, die in Taks Welt leben.

Zum Beispiel kann sich Tak auf den Rücken eines Nashorns schwingen, um dann mit Volldampf über seine Feinde hinweg zu galoppieren. Auch die Juju-Kräfte werden eine große Rolle spielen in Taks Abenteuer. So kann der Mini-Schamane verschiedene Formen annehmen um zum Beispiel in einer Hühnerverkleidung über Abgründe zu flattern. Die Xbox-Version von Tak sah schon sehr überzeugend aus, allerdings warten wir gespannt auf die spielbare PlayStation2-Version des witzigen Jump'n Runs. ■

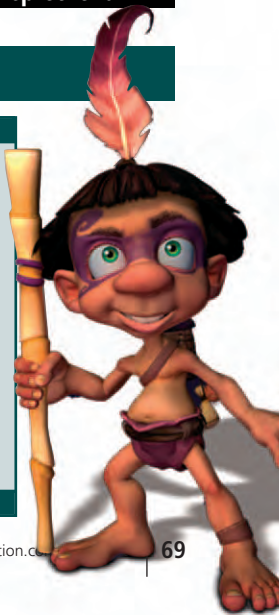
Hersteller: THQ – Entwickler: Avalanche Software – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: November 2003 – Internet: www.thq.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

WEITERE JUMP'N RUNS IM ÜBERBLICK

Adiboo and The Energy Thieves (Arbeitstitel) Entwickler Cocktail arbeitet für Vivendi Universal an einem Spiel, dessen Hauptcharakter aus einer Reihe von Lernspielen für Kinder stammt. Insgesamt 14 Levels, zahlreiche Minispiele sowie ein Multiplayer-Modus sollen die Kleinen bei Laune halten. +++ **Findet Nemo** (Filmstart Weihnachten 2003) heißt der neueste Film aus den Disney-Pixar-Studios. Im Spiel zum Film muss der Clown-Fisch Nemo unzählige Gefahren bestehen, bevor er zu seiner Familie zurückkehren kann. +++ **KIMZ Jungle** ist ein weiteres Game für die jüngeren Spieler ab 8 Jahren und kommt ebenfalls von Vivendi Universal. Ihr steuert ein Team aus vier Affen und müsst einen alten Baum retten. +++ **Frogger's Adventures: The Rescue** bringt euch den Frosch zurück. In diesem knallbunten Adventure kommt erstmals auf den Next-Generation-Konsolen auch ein Vierspieler-Multiplayer-Modus zum Einsatz. +++ Das Videospiel **Wallace & Gromit in Project Zoo** kann man optisch fast nicht von den Knetgummi-Abenteuern von Wallace & Gromit unterscheiden. Das PlayStation2-Spiel führt euch in den Kampf gegen einen raffgierigen Pinguin. +++ Passend zum Film **Dr. Seuss' The Cat In The Hat** (Kinostart Weihnachten 2003) hat Vivendi Universal bereits ein Spiel in der Mache. Auch hier handelt es sich um ein leicht zugängliches Jump'n Run für die jüngeren Zocker. +++ Im Jump'n-Run-Abenteuer **Legend of Ka'y** von Jowood sucht ihr als kampferprobte Raubkatze in 37 Levels nach eurem Vater und bekämpft die Gorilla-Armee von Bösewicht Shun-King.





RENNSPIELE

MEHR PS, BREITERE SPOILER UND ONLINE-FUNKTION! RENNEN WERDEN ZUKÜNFTIG ZU HAUSE UND AUF DEM DATENHIGHWAY AUSGETRAGEN.



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

PS2



Grafisch erreicht Need for Speed: Underground schon jetzt spielend Top-Niveau.

Spieler	1-4 (Online)
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Black Box
Erhältlich ab	1. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.electronicarts.de

Schneller gehts auf der Straße kaum noch! Need for Speed: Underground bricht schon in seinem frühen Stadium auf der E3 alle Rekorde. Viele Entwickler haben auf der E3 Rennspiele gezeigt, die sich stark an dem Auto-Tuner-Drama „The Fast and the Furious“ orientieren. Allerdings war keines der Spiele so beeindruckend wie NFS: Underground. Allein die Partikeleffekte der nach einem Regenschauer aufgewirbelten Gischt sahen atemberaubend aus, ganz zu schweigen von den Lichteffekten auf den Fahrzeugen.

Als Neuling in der Straßenrennszene müsst ihr euch einen Namen machen. Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie dürft ihr den virtuellen Schraubenschlüssel schwingen und jedes Fahrzeug der Hersteller Mitsubishi, Toyota, Subaru usw. bis

zum Abwinken tunen. In der Nacht geht es dann heiß her auf den Straßen der riesigen Großstadt. Entweder versucht ihr, bei den Drag-Rennen im Ziel den Kühler vorn zu haben, oder ihr kämpft bei den Street-Races um den ersten Platz. Neben dem lizenzierten Fuhrpark wurden auch Zubehör-Firmen wie Audiobahn, Bilstein, Eibach, Enkei, HKS, MOMO und viele weitere unter Vertrag genommen, um eine möglichst authentische und glaubhafte Street-Racing-Atmosphäre zu kreieren. Mehr als 100 Racing-Events locken mit dicken Geldpreisen, Tuning-Teilen und Bonus-Fahrzeugen. Der Online-Modus, in dem ihr euch mit bis zu drei weiteren Spielern messen dürft, setzt dem Ganzen die Krone auf. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

COLIN MCRAE RALLY 04

PS2



Das neue Dienstfahrzeug von Colin McRae, der Citroen Xsara WRC.

Spieler	1-4
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Erhältlich ab	November 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.codemasters.de

Das Rallye-Spektakel geht in die vierte Runde. Dabei besinnen sich die Entwickler offensichtlich wieder auf die Tugenden der Vorgänger. Abermals wurde die Fahrphysik überarbeitet, um die Besonderheiten des Rallye-Sports noch realistischer auf das Spiel zu übertragen. In Teil vier ist man auch nicht mehr zwingend an Colin McRae als Fahrer gebunden, sondern kann wieder frei wählen, mit welchem Team man antreten und welche Meisterschaft bzw. welche Strecken man fahren will. Neben einem Championship-Modus gibt es noch den Rallye- und den Stages-Mode. Völlig neu ist die Test-Area. Hier prüft ihr verschiedene neue Fahrzeugteile wie Motor, Reifen oder Aufhängung und bringt sie ans Limit. Nur wer sich hier als erfolgreich und teamfördernd erweist, bekommt auch Zugriff auf die besag-

ten Teile und kann damit die Performance seines Boliden optimieren. An Fahrzeugen wird es in Colin McRae Rally 04 nicht mangeln. Neben Colins neuem Citroen Xsara wird es auch den Mitsubishi EVO 7 und natürlich den Subaru Impreza und andere zwei- und allradgetriebene Rallye-Fahrzeuge geben. Diesmal dürft ihr auch sehr viel tiefer in das Setup der Rallye-Fahrzeuge eingreifen und so versuchen, das Letzte aus den Wagen herauszuholen. An Multiplayer-Spielmodi wurden ein Zweispieler-Splitscreen und ein Vierspieler-Modus bestätigt, bei dem ihr nacheinander antretet. Neu ist auch die Möglichkeit, als Beifahrer einem anderen Spieler die Strecke anzusagen. Dazu könnt ihr bei Codemasters die Roadbooks von Nicky Grist downloaden. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Hervorragend

RENNSPIELE

R: RACING REVOLUTION

PS2



Erstmals in der Geschichte der Ridge-Racer-Serie kommen lizenzierte Fahrzeuge zum Einsatz.

Spieler	1-2
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Dezember 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	

Das japanische Entwickler-Urgestein Namco will in der sechsten Evolutionsstufe von Ridge Racer einiges anders machen als bei den erfolgreichen Vorgängern. Die stylischen Fantasie-Boliden werden von lizenzierten Originalfahrzeugen bekannter Hersteller abgelöst. Wahrscheinlich werden aber überwiegend japanische Fabrikate ihren Weg in den Fuhrpark von R: Racing Revolution finden. Die elf neuen Strecken kommen nicht mehr ausschließlich vom Zeichenbrett der Entwickler, einige der neuen Kurse haben erstmals real existierende internationale Rennstrecken zum Vorbild. Auch die Spielmodi werden aufgebohrt. Zu den insgesamt acht verschiedenen Rennen zählen diesmal auch Drag- und Rallye-Rennen. Ein neues KI-System wird die Gegner realistischer auf

eure Fahrmanöver reagieren lassen. Auch die Fahrphysik wird überarbeitet. Die endlosen Driftorgien machen zwangsläufig einem realistischeren Fahrgefühl Platz, das sich in puncto Realismus an die MotoGP-Reihe (ebenfalls von Namco) anlehnt. Im Story-Mode treiben die hervorragenden Render-Sequenzen in gewohnter Namco-Qualität die Handlung voran. R: Racing Revolution wäre ja kein echter Ridge Racer-Nachfolger, ohne die berühmten weiblichen Maskottchen. Demnach werden in R: Racing Evolution gleich zwei knackige Mädels eine wichtige Rolle spielen im Story-Mode. Die Entwickler haben sich einiges vorgenommen, wir sind gespannt, was letzten Endes dabei herauskommt. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III

PS2



WRC III soll die Grafik und Präsentation des Vorgängers bei weitem übertreffen. (Screenshot WRC II extreme)

Spieler	1-22 (Online)
Hersteller	SCEE
Entwickler	Evolution Studios
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	

Statt die vorhandenen Routinen des Vorgängers nur zu überarbeiten, hat das Team von Evolution Studios sowohl die Grafik-Engine als auch die Fahrphysik und das Schadensmodell komplett neu entwickelt. Das Ergebnis in Zahlen liest sich eindrucksvoll. WRC III ist zweimal so groß wie der zweite Teil der Serie und sogar viermal größer als das erste World Rally Championship. Insgesamt hat man 1.000 Kilometer Strecke in WRC III untergebracht (inklusive Berge in der Umgebung). Trotz gleichbleibend hoher Sichtweite haben es die Entwickler geschafft, zahlreiche Objekte auf den Strecken zu platzieren, die das Renngeschehen bedeutend lebendiger machen. So wurden nicht nur die Fahrer und Beifahrer per Motion Capturing aufwändig animiert, sondern auch die Marshalls,

die Pit-Crew und sogar die PR-Mädels, die im Servicepark herumlaufen. Natürlich enthält das Spiel mit der offiziellen WRC-Lizenz alle sieben Teams und Fahrzeuge, sowie die Fahrer und Beifahrer. Als erstes Rallyespiel hat WRC III einen Online-Modus im Kofferraum. Insgesamt können 22 Fahrer an einer Online-Rallye teilnehmen. Die Ergebnisse werden dann in einer speziellen Liga erfasst. Natürlich gehen die 22 Fahrzeuge nicht gleichzeitig auf die Strecke, sondern, wie im Rallyesport üblich, jeder für sich. Über Position, Sieg oder Niederlage entscheiden einzig und allein die gefährlichen Zeiten. Das könnte sich als cleverer Schachzug erweisen, denn die Konkurrenz startet ohne Online-Features in die neue Saison! ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

CRASH NITRO KART

PS2



In Crash Nitro Kart stehen euch alle bekannten Charaktere der Crash-Bandicoot-Serie als Fahrer zur Verfügung.

Spieler	1-8
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	Vicarious Visions
Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.vugames.com	

Mit Crash Nitro Kart aus dem Hause Vivendi steht uns mal wieder ein waschechter Fun-Racer ins Haus. Schnell zwei Zeilen zur Story: Crash Bandicoot wurde von dem skrupellosen Kaiser Velo gefangen genommen. Um sich selbst und den Rest der Welt zu retten, muss er auf riesigen Strecken Rennen fahren und sich bis zu Velo vor kämpfen, um ihn zu besiegen.

Der Singleplayer-Modus wird in verschiedene Modi unterteilt sein. Im Adventure-Mode müsst ihr gegen Velo und seine Gesellen antreten. Gegen die Zeit fahrt ihr schließlich im Time-Trail-Mode. Neben dem Einzelspieler-Modus gibt es natürlich auch einen Mehrspieler-Modus. In unterschiedlichen Spielvarianten können sich bis zu acht Spieler in großen Arenen heiße Battles liefern.

In Crash Nitro Kart heizt ihr durch vier unterschiedliche Welten, die in insgesamt 17 Strecken unterteilt sind. Ihr rast durch futuristische Städte, Vulkanlandschaften, einen dichten Dschungel oder eine Raumstation. Wie es sich für einen richtigen Fun-Racer gehört, könnt ihr in den Rennen natürlich auf Waffen (Ziel suchende Raketen, Minen, Tornados uvm.) zurückgreifen und eure Kontrahenten mit den Ballermännern von der Bahn fegen. Ihr habt sogar die Möglichkeit, mit dem Streckeneditor eure eigenen Arenen zu kreieren. Zusammen mit euren Freunden probiert ihr die Strecken dann aus. Bis Ende des Jahres müssen wir uns allerdings noch gedulden, denn erst dann soll Crash Nitro Kart bei uns in den Läden stehen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

GRAN TURISMO 4

Das Auto, dein bester Freund? Wenns nach dem Schöpfer der Gran-Turismo-Serie geht, dann schon. GT 4 bringt euch dem noch ein Stück näher!

STADTRUNDFAHRT



Um für die Stadtkurse zu recherchieren, waren die Entwickler von Polyphony Digital sogar in der Heimatstadt von play THE PLAYSTATION. Bei der Präsentation haben wir einen Ausschnitt entdecken können, der die „Würzburger Festung“ zeigt.



Die Landschaften haben nun endgültig fotorealistisches Format.



Im neuen Subaru Impreza geht es auf die Rallye-Strecken.

PS2 Im Leben des Spieldesigners Kazunori Yamauchi dreht sich alles nur um eines: Motorsport! So erklärte er während der Präsentation von Gran Turismo 4, dass er und sein Team bei den Autos von GT 4 nur deshalb immer von „er“ oder „sie“ sprechen, da sie zu den Fahrzeugen beinahe schon eine persönliche Beziehung aufgebaut hätten. Das ist auch kein Wunder – wenn man so lange an einer Videospiel-Serie arbeitet wie Yamauchi-san, bleibt wahrscheinlich nicht mehr viel Zeit für echte soziale Kontakte.

Evolution Nr. 4

Doch soll der Aufwand nicht umsonst gewesen sein. Voller Stolz präsentierte Yamauchi auf der E3 die Features des vierten Teils der erfolgreichen Rennspiel-Serie. Mehr als 500 Fahrzeuge verschiedenster Fabrikate werden in GT 4 definitiv enthalten sein. Darunter

natürlich viele japanische Modelle, aber auch amerikanische, britische, italienische und selbstverständlich auch wieder deutsche Fahrzeuge. Ein Schadensmodell dagegen bleibt euch aus verschiedenen Gründen erneut vorenthalten. Auf der einen Seite sehen es wohl die Hersteller der Nobel-Schlitten nach wie vor nicht so gerne, wenn man aus ihren Prachtstücken binnen Minuten einen Haufen Schrott macht. Zum anderen hängt das mit einem anderen neuen Feature zusammen: In GT 4 werdet ihr endlich auch online gegen fünf weitere Spieler antreten können. Die Berechnung von herumfliegenden Karosserieteilen und den Auswirkungen auf das Fahrverhalten sei angesichts der technischen Ausnutzung der PS2-Hardware bei Gran Turismo 4 einfach nicht zu realisieren gewesen, so der Produzent. Dafür erhalten Online-Spieler eine Chat-Funktion und eine Plattform, um sich in Communitys zu organisieren.

Extreme Fliehkräfte

Erstmals in der Geschichte der Serie haben die Entwickler die komplette Fahrphysik überarbeitet, um das Fahrverhalten noch realistischer zu simulieren. Auch die KI wurde komplett neu programmiert. Eure CPU-Konkurrenz verhält sich jetzt viel menschlicher als noch in den Vorgängern und folgt nicht mehr stur vorgegebenen Pfaden. Zählt man alle Strecken zusammen, also auch die Reverse-Kurse, dann kommt man in GT 4 auf 100 neue Strecken, wie z.B. New York oder die Rallye-Strecke im Grand Canyon. Gerade die Strecke über den Times-Square von New York sah atemberaubend gut aus. Das flüssige Gameplay zeugt angesichts der gestochenen scharfen Texturen abermals von der Souveränität, mit der Yamauchis Team die PS2 im Griff hat. Die Ersteinschätzung „Potenzieller Hitkandidat“ steht seit der E3 wieder wie eine „Eins“! ■



PLAY-DATEN

Genre	Rennspiel	Entwickler	Polyphony Digital
Spieler	1-6	Erhältlich ab	Winter 2003
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Neue Fahrphysik, neue KI, 500 Fahrzeuge, 100 Strecken, Online-Modus für sechs Spieler – mehr Gran Turismo geht einfach nicht!



Modellpflege! Natürlich wird es in GT 4 zahlreiche neue und aktuelle Modelle.

RENNSPIELE

THE SIMPSONS: HIT & RUN

PS2



Die Simpsons wandeln auf den Spuren von Tommy Vercetti.

Die Story könnte auch einem „Akte X“-Drehbuch entstammen. Als in Springfield immer mehr Einwohner auf mysteriöse Weise verschwinden, entdeckt Homer Simpson einen verdächtigen Lieferwagen mit Satellitenschüssel auf dem Dach vor dem Haus der chaotischen Familie. Er beschließt, herauszufinden, was da vorgeht und gerät in den Strudel einer ausgewachsenen Verschwörung. The Simpsons: Hit & Run ist quasi das GTA für Simpsons-Fans. Ihr übernehmt nicht nur die Rolle von Homer, sondern lenkt auch

Hersteller: Vivendi U.G. – Entwickler: Radical Entertainment – Preis: ca. 60 Euro Erhältlich ab: September – Internet: www.vugames.de

die Geschicke von Bart, Lisa, Marge und Apu und müsst in der merkwürdigen Kleinstadt insgesamt 56 Missionen per Auto oder zu Fuß erledigen. Sieben Stadtteile Springfields gilt es insgesamt zu erforschen. Dabei könnt ihr einige der bekannten Gebäude wie z.B. den Kwik-e-Markt oder das Haus der Simpsons auch betreten. Das klingt alles sehr vielversprechend und wir sind gespannt, wie die Geschichte, an der Original-Drehbuchautoren der Serie mitgeschrieben haben, wohl ausgehen wird. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD

PS2



Die Ski-Doo-Raserei macht wieder eine Menge Spaß.

Der zweite Teil von Splashdown kommt mit einem veränderten Streckendesign daher. Statt über realistische Wasserläufe heizt ihr jetzt über farbenfrohe Fantasie-Strecken, die schon fast an die Sensations-Fahrgeschäfte eines Vergnügungsparks erinnern. An jeder Ecke erwarten euch animierte Streckenobjekte, die für ein dynamisches Ambiente jenseits der Wasserläufe sorgen. Nichtsdestotrotz macht auch Splashdown2: Rides Gone Wild wieder enorm viel Spaß. Die einfache Steuerung hat man auch in der Fortsetzung beibe-

Hersteller: THQ – Entwickler: Rainbow Studios – Preis: ca. 60 Euro Erhältlich ab: September 2003 – Internet: www.thq.de

halten. Solange ihr X gedrückt haltet, wird euer Ski-Doo beschleunigt. Überfahrt ihr eine der endlos vielen Rampen auf den Strecken, vollführt ihr mit den Schultertasten Tricks und Stunts. Erfolgreich gestandene Tricks versorgen euch mit Extra-Sprit, der den Ski-Doo für kurze Zeit schneller fahren lässt. Die Fahrphysik ist dabei immer noch so genial wie beim Vorgänger. Diesmal könnt ihr sogar Fahrer-Tricks ausführen, während sich der Ski-Doo z.B. unabhängig davon um die eigene Achse dreht. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Hervorragend

XGRA: XTREME-G RACING ASSOCIATION

PS2



Als Soundtrack erhalten wir abermals einen Techno-Mix.

Bei der Entstehung von Acclains Future Racer stand diesmal vor allem der Team-Gedanke ganz groß auf dem Reißbrett. Insgesamt wird es acht unterschiedliche Rennställe geben. Jeder einzelne hat eigene Sponsoren und bietet somit verschiedene Vor- und Nachteile, beispielsweise im Waffensortiment. Vor jedem Rennen erhaltet ihr erneut Aufgaben, die ihr ausführen müsst. So gilt es manchmal, spezielle Kontrahenten abzuknallen, noch bevor das Rennen vorüber ist. Allerdings „merkt“ sich die Künstliche

Hersteller: Acclaim – Entwickler: Acclaim Studios Cheltenham – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: August – Internet: www.acclaim.de

Intelligenz, wen ihr abgeschossen habt und somit müsst ihr im nächsten Meisterschaftsrennen damit rechnen, dass euer ehemaliges Opfer gezielt auf euch losgeht und euch das Leben auf der Piste dementsprechend erschwert. Verliert ihr zu oft oder belegt ihr nur die hinteren Ränge, kann es durchaus vorkommen, dass euch euer Team fristlos kündigt und ihr auf der Straße sitzt. Legt ihr aber durchwegs gute Leistungen an den Tag, flattern Angebote von renommierten Teams herein. ■

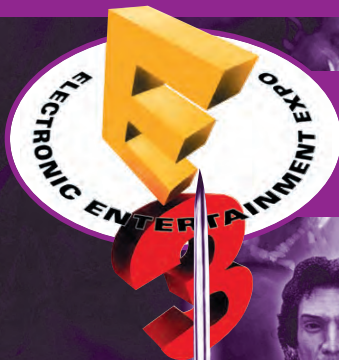
ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

WEITERE RENNSPIELE IM ÜBERBLICK

+++ Vivendis **The Fast and the Furious** ist zwar das einzige Spiel, das mit der zugkräftigen Film-Lizenz ausgestattet ist, allerdings wird es Genre-Kollegen nicht das Wasser reichen können. +++ Neuer Film, neues Game. Zu dem filmischen Remake von **The Italian Job** präsentierte Eidos das gleichnamige Spiel. +++ Am Acclaim-Stand flimmerten der Motorrad-Racer **Speed King** und die Motocross-Simulation **SX Superstar** über die Bildschirme. +++ Rhythmisch aber auch prollig geht es bei **Lowrider** von Jaleco zur Sache. +++ Mit einem Bleifuß über die Route 66. **Corvette** (Arbeitstitel) von TDK machts möglich. +++ THQ jagt mit **Hot Wheels Highway 35 World Race** die Mini-Autos über die Straßen. +++ **G1 Jockey 3** aus dem Hause KOEI bietet dem Fan über 6000 verschiedene Pferde. +++ Eine fast fertige Version des Fun-Racers **Freaky Flyers** war am Midway-Stand zu sehen. +++





RPG/STRATEGIE

NEUE REICHE, NEUE HELDEN UND NEUE HERAUSFORDERUNGEN!
MACHT EUCH BEREIT FÜR NOCH SPANNENDERE ABENTEUER.



FINAL FANTASY X-2

PS2



Jobsystem und die Rückkehr zum Active-Time-Battle sollen mehr Dynamik in den Kämpfen erzeugen.

Spieler	1
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Square
Erhältlich ab	November 2003
Preis	ca. 60 Euro

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

Mit insgesamt elf Spielen zählt die Final-Fantasy-Reihe zu den langlebigsten und erfolgreichsten Rollenspielen der Welt. Nie gab es eine direkte Fortsetzung von einem Spiel, hingegen immer wiederkehrende Elemente: die knuddeligen Chocobos, gewaltige Luftschiffe und Charaktere wie Cid oder Wedge. Auch war die Welt stets eine andere. Das ändert sich nun mit Final Fantasy X-2, in dem die Abenteuer von Yuna, Paine und Rikku fortgesetzt werden. Die Handlung setzt etwa zwei Jahre nach den Ereignissen von Final Fantasy X ein. Yuna und Konsorten fällt eine „Sphere“ in die Hände, die Tidus, den Helden aus FFX, in ziemlich Schwierigkeiten zeigt. Nun versucht Yuna, die näheren Umstände von Tidus' Ärger herauszufinden. Sie macht sich mit Unterstützung von ihren

Freundinnen Paine und Rikku auf die Suche nach weiteren Kugeln. Dabei treffen die Mädels aber auf einige finstere Gegenspieler, die ebenfalls auf der Suche nach den Spheres sind.

Spieltechnisch kehrt Square-Enix einigen „Neuerungen“ des Vorgängers, wie zum Beispiel dem rundenbasierten Kampf, den Rücken und führt das bekannte Active-Time-Battle wieder ein. Auch sollen die Rätselnüsse nicht mehr ganz so hart sein, wie noch im Vorgänger. Gewöhnungsbedürftig ist der sehr stark von Japan-Pop beeinflusste Musik-Score von Noriko Matsueda und Takahito Eguchi. Nobuo Uematsu, Komponist der typischen Final-Fantasy-Melodien, stand nicht zur Verfügung, weil er sich ganz auf Final Fantasy XII konzentriert. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

PS2



Noch schöner, noch größer und noch doller: Baldur's Gate 2 soll den Vorgänger in jeder Hinsicht toppen.

Spieler	1-2
Hersteller	Vivendi-Universal
Entwickler	Black Isle Studios
Erhältlich ab	Oktober 2003
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.bgda2.blackisle.com

War „Der Herr der Ringe“ die Initialzündung für jene Fantasy-Literatur, die wir heute kennen, dann war Dungeons & Dragons der Urknall für Fantasy-Rollenspiele. 1988 erschien mit „Pool of Radiance“ das erste Computerspiel aus der D&D-Welt. „Baldur's Gate: Dark Alliance“ eroberte die PS2 im Jahre 2002 und entwickelte sich zum echten Hit. Die beeindruckende Grafik und das schnelle, actionreiche Gameplay brachte dem Prügel-Rollenspiel schnell einige Awards ein.

Noch im Herbst 2003 soll die heiß ersehnte Fortsetzung des Abenteuers erscheinen. Und sie wird den ersten Teil, zumindest bezüglich des Umfangs, überbieten. 40 Levels müssen erforscht werden, um die üblen Machenschaften aufzudecken, die

wieder einmal die berühmte Stadt an der Schwertküste bedrohen. Dabei soll jedes einzelne Level mindestens so groß werden, wie eines aus dem Vorgänger.

Fünf neue Charaktere stehen zur Verfügung. Leider sind Werte und Aussehen von Beginn an festgelegt, ein Manko, das durch charakterspezifische Questen und Verhalten gegenüber NSCs etwas gemindert werden soll. Neu ist auch die Möglichkeit, aus Rohmaterial, das man im Spiel findet, eigene magische Gegenstände zu bauen. Abgesehen von optischen Verbesserungen wird der Zweispieler-Modus überarbeitet und mit neuen Funktionen ausgestattet werden.

Warten wir also gespannt auf den Test im Herbst, wenn „Baldur's Gate: Dark Alliance 2“ erscheinen wird. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

RPG/STRATEGIE

DRAKENGARD

PS2



Ihr kämpft sowohl in der Luft als auch am Boden.

Was wäre die Welt ohne Drachenlegenden? Auf jeden Fall wären die Macher von „Drakengard“, besser bekannt unter „Drag-On Dragoon“, um eine Inspiration ärmer gewesen.

Das Spiel handelt von Prinz Kyme, der mit seiner Schwester Friae im Exil lebt, seit das Reich seines Vaters von dem benachbarten Imperium unterworfen wurde. Klar, dass er nach Rache lechzt und wieder zurückerobern will, was rechtmäßig sein ist. Unterstützt wird er bei seinem Vorhaben von

Yuvalt, ein Adelssprössling mit einer gehörigen Portion Selbstüberschätzung.

Die Handlung findet größtenteils auf dem Rücken der Drachen statt. Normale Angriffe und Combos bestimmen das Kampfgeschehen in der Luft, möglich sind aber auch Sturzflug-Attacken auf den Boden. Sehr viel mehr gibt es zur Zeit noch nicht zu berichten, bis zum geplanten Erscheinungstermin dauert es noch mindestens ein Jahr. Wir halten euch auf dem Laufenden. ■

Hersteller: Square Enix – Entwickler: Cavia – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 1. Quartal 2004 – Internet: www.square-enix-usa.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

PS2



Robin Hood kann nicht nur mit dem Bogen umgehen.

Auf dem C64 gehörte „Defender of the Crown“ von Cinemaware zu den absoluten Kultspielen. In der Rolle eines Ritters lag es an euch, England zu einen und in Turnieren für Ruhm und Ehre zu kämpfen. Geändert hat sich daran auch in der Neuauflage nichts. Jedoch nimmt die Action heute einen deutlich größeren Part ein: Genauigkeit im Bogen- und Katapultschießen und Turniere sind die Grundvoraussetzungen zur Eroberung der Insel. Natürlich wurde die Optik PS2-Verhältnissen angepasst. Robin Hood,

bisher nur Randfigur, wurde jetzt der Heldenpart zugesprochen.

Die Story orientiert sich natürlich an der Legende um den edlen Räuber, der auch das Ziel verfolgt, den verschwundenen König Richard wiederzufinden und die Tyrannei des fiesen Prinzen John zu beenden. Um das zu erreichen, muss er jedoch zunächst England erobern. Die Neuauflage des Klassikers hat Hitpotenzial. Ob die Entwickler von Cinemaware die Erwartungen erfüllen kann, wird der Test erweisen. ■

Hersteller: Capcom – Entwickler: Cinemaware – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: September 2003 – Internet: www.cinemaware.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Hervorragend

RISIKO

PS2



Armeen verschieben und Länder erobern: Das ist Risiko.

Wer kennt es nicht, das Brettspiel „Risiko“? Das simple Ziel lautet: Eroberung! Sei es die Welt, ein Kontinent oder einzelne Länder. Bei Risiko gewinnt der, der seine Armeen geschickt positioniert und bei den Schlachten sehr viel Würfelglück hat. Jetzt soll sich auch eine Fangemeinde auf der PS2 bilden.

Bis zu sechs Spieler können sich dann als Strategen an der Konsole versuchen. Sind mal keine Mitspieler zu Hand, stehen zehn KI-Gegner bereit: Jeder ausgestattet mit

einer eigenen Persönlichkeit, eigener Stimme und, so der Publiker, mit individueller Taktik. Drei Spielmodi sollen zusätzlich Abwechslung aufkommen lassen: Neben dem klassischen Modus sind das ein Missionspiel und ein Hauptstadt-Modus. Für anhaltende Motivation sollen „Sammelobjekte“ und spezielle Boni sorgen, die man im Laufe des Spiels freischalten kann. Außerdem Regelerweiterungen wie Kommandeur, neue Karten und Truppenbegrenzungen. ■

Hersteller: Atari – Entwickler: Cyberlore Studios – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: September 2003 – Internet: www.atari.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Durchschnittlich

WRATH UNLEASHED

PS2



Die Eroberung des Spielfelds entscheidet sich im Zweikampf.

1983 setzte das Strategiespiel Archon neue Maßstäbe, als es in bis dahin nicht gekannter Manier Strategie mit Action-Elementen verbunden hat. Auch heute noch findet man das Spiel in zahlreichen Bestenlisten.

LucasArts hat sich jetzt an der Reinkarnation des alten Klassikers versucht und nennt das ganze Wrath Unleashed. Das Spielprinzip ist einfach: Eure Aufgabe ist es, eine bestimmte Anzahl von Tempeln auf einem Spielfeld zu erobern. Dazu könnt ihr eine Armee aus 30 verschiedenen Monstern zusam-

menstellen und in die Schlacht führen. Dann zieht ihr abwechselnd eure Armee und versucht, euch selbst in die beste Position zu bringen. Sobald zwei gegnerische Figuren dasselbe Feld besetzen wollen, kommt es zum Kampf. Der Bildschirm schaltet von der strategischen Karte in einer Kampfarena um und von rundenbasierten Bewegungen in Echtzeit. Der Ausgang dieser Einzelscharmützel hängt dann nicht nur von der Kampfkraft der Monster ab, sondern wesentlich von deren Spezialfähigkeiten. ■

Hersteller: Activision – Entwickler: LucasArts – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 4. Quartal 2003 – Internet: www.lucasarts.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

THE MOVIES



Soll's das Remake eines Horror-Klassikers sein, oder doch lieber eine Romanze? Es liegt an Euch.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Lionhead Studios
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.lionhead.com

Wer hat noch nicht im Kino gesessen und davon geträumt, einen Hollywood-Blockbuster zu drehen, den Film, der euch auf eine Stufe mit Steven Spielberg, George Lucas oder Ridley Scott setzt? Nun, in Peter Molyneux' neuestem Spiel **The Movies** könnt ihr diesen Traum verwirklichen: Das Spiel beginnt im Jahr 1920 mit der Gründung eines eigenen kleinen Filmstudios. Von nun an liegt es an euch, wie es sich weiterentwickelt. Molyneux gibt euch die größtmöglichen Freiheiten bei der Ausgestaltung des Spiels. Welchem Aspekt der Filmproduktion ihr euch widmen wollt, entscheidet ihr selbst, indem ihr Aufgaben wie zum Beispiel die Finanzen delegiert und euch anderen Fragen widmet, wie zum Beispiel der kreativen Seite.

Sind die „Bausteine“ eines Films zusammengesetzt, also Plot und Drehbuch ausgewählt, die Schauspieler gecastet und das Set gebaut, erstellt das Spiel, basierend auf euren Vorgaben, einen Trailer, den ihr euch anschauen könnt und nach dem auch der Erfolg oder Mißerfolg Eures Films bewertet wird.

Was dann bleibt ist die bange Frage, ob ihr auf das richtige Pferd gesetzt habt und einen kommerziellen Erfolg landet, oder ob ihr zwar künstlerischen Ansprüchen genügt, aber keinen Menschen in die Kinos lockt. Es liegt an euch: Ab 2004 könnt ihr beweisen, ob ihr das Zeug zum Film-Mogul von Hollywood habt oder Ed Wood Konkurrenz macht. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

GLADIUS



Ihr könnt Kämpfer aus acht verschiedenen Völkern, zum Beispiel Barbaren, rekrutieren.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	LucasArts
Erhältlich ab	August 2003
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.gladius.com

Im Alten Rom waren blutige Gladiatorenspiele in den Arenen des Reiches an der Tagesordnung. Die Kämpfe dienten nur einem Zweck: Der Volksbelustigung. Einige Sklaven konnten sich damit ihre Freiheit erkämpfen, die meisten jedoch starben einen brutalen Tod.

In der Welt Imperia läuft es anders: Hier treten nicht Sklaven gegeneinander an, sondern freie Menschen und auch verschiedene Fantasy-Gestalten wie Oger oder Elfen. In der Rolle des Gladiators Valen oder der Barbarentochter Ursula streift ihr durch das Land, bestreitet eure Kämpfe und rekrutiert dabei auch noch Streiter für die eigene Gladiatorenschule. Doch natürlich wird es nicht dabei bleiben, denn eine düstere Macht bedroht die Zukunft der freien Völker. Und

die einzige Hoffnung sind Eure beiden Helden. Aus diesen Vorgaben entspinnt sich auf diese Art eine Geschichte mit jeweils etwa 30 bis 40 Stunden Spielzeit.

Dass Gladius dennoch nicht in eine primitive Prügelorgie ausartet, verhindert das taktische Kampfsystem des Spiels. Gelände, Position zum Gegner und gute Reflexe sind die Grundvoraussetzungen, wollt ihr in den Gefechten siegen. Angriffe und Verteidigung basieren darauf, dass ihr Tasten in der richtigen Reihenfolge und im richtigen Augenblick drückt – vergleichbar mit Golfspielen auf der PlayStation2. Ein versiebler Schlag bedeutet dabei nicht automatisch einen Misserfolg, sondern eventuell einen weniger wuchtigen Treffer. Die Veröffentlichung ist für August geplant. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

WEITERE RPG/STRATEGIESPIELE IM ÜBERBLICK

Mit **Star Ocean: Till the End of Time** siedelt die Star-Ocean-Reihe endlich auf PlayStation2 über. Erstmals in der Serie könnt ihr die Umgebungen im vollständig dreidimensionalen Gewand erforschen. +++ Des Weiteren erwartet uns von Square Enix das komplexe und tief greifende Rollenspiel **Unlimited Saga** im Aquarell-Look. Leider wird es keine vernünftige PAL-Anpassung geben. +++ Sony bringt uns das traditionelle Japano-RPG **Arc the Lad: Twilight of Spirits**, das bereits jetzt schon sehr fein aussieht. +++ Mit dem Strategiespiel **Romance of the Three Kingdoms VII** bleibt KOEI seiner Linie treu und behält den alten Grafikstil der Serie bei. Die US-Version ist übrigens bereits erschienen. +++ Ebenfalls von KOEI erhalten wir demnächst den zweiten Teil von **Dynasty Tactics**, sowie **Naval Ops: Warship Gunner**, das eine gute Mischung ist aus Action und Strategie. +++ Eines von Jalecos Highlights der E3 war **Goblin Commander: Unleash The Horde**. Das Echtzeit-Strategiespiel wird für alle drei Konsolen entwickelt. +++ Mit **X-Men: Legends** erhalten wir erstmals einen Action-RPG-Titel rund um Professor Xs tapferer Heldentruppe. +++ Bei **Worms 3D** wird das bekannte Strategiespielchen erstmals in dreidimensionalen Umgebungen stattfinden. Am Gameplay hat man nicht allzu viel verändert.



ONLINE

CONNECTING... PLEASE WAIT! ZOCKEN OHNE GRENZEN, DIE ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE HAT BEREITS BEGONNEN.



FINAL FANTASY XI

Genre: Rollenspiel

PS2



Erkundet mit anderen Spielern den Planeten, doch seid stets auf der Hut.

Spieler	1
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Square Enix
Erhältlich ab	1. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.square-enix.com

Der japanische Start von Final Fantasy XI war mit Pannen versehen doch sind die technischen Hürden mittlerweile überwunden und eine konstante Fanbasis loggt sich regelmässig in die Welt von Final Fantasy ein. In Final Fantasy XI könnt ihr sowohl Quests als auch Missionen in Angriff nehmen. Quests sind Aufgaben von Non-Player-Characters, sprich sie bitten euch um einen Gefallen oder haben einen Auftrag für euch, den ihr dann ausführen könnt. Die Missionen hingegen sind mit der Handlung von Final Fantasy XI verknüpft und erzählen den Verlauf der Geschichte. Figuren unterliegen in Final Fantasy XI einer Rangordnung. Sprich mit Erfahrungspunkten klettert ihr in der Hierarchie nach oben und könnt in Städten beispielsweise Sektoren besuchen, die Leuten mit

einem niedrigeren Rang nicht zugänglich sind. Natürlich gibt es in dieser Welt namens Vana'diel auch verschiedene Fraktionen mit Vertretern und Verantwortungsträgern. Wenn ihr erfolgreich seid, könnt ihr vielleicht sogar das Geschehen auf dem Planeten etwas mitbestimmen. Die Story und die Charaktere haben mit den früheren Final Fantasy Spielen nichts gemeinsam, bis auf den grafischen Stil, der teilweise an Final Fantasy VII und X erinnert. Zu erkunden gibt es über 100 Gebiete inklusive Berge, Wälder, Eiszonen, Wüsten Flüsse, Ozeane, Schlösser und Dungeons. Um Final Fantasy XI spielen zu können braucht ihr Sony's Harddisk (Ankündigung folgt). Europa-Release noch unbekannt. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Genre: Sportspiel

PS2



Offizielle Infos sind noch rar, doch THUG wird viele neue Features beinhalten, dazu einen noch größeren Parkeditor.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.activision.com

Wir geben es zu: eigentlich dachten wir, dass Activision schlicht und einfach ein Tony Hawk's Pro Skater 5 produzieren würde – doch weit gefehlt. Nach einem Jahr Verschnaufpause meldet sich Tony Hawk in Tony Hawk's Underground zurück. Die Neuerungen sind glücklicherweise auch nicht nur kosmetischer Natur, sondern es wird sich auch im Gameplay-Bereich einiges ändern. Zum einen werden die Möglichkeiten für die Erstellung von Charakteren massiv ausgebaut. Es wird beispielsweise möglich sein, dass ihr euer eigenes Gesicht auf die Figur kopieren könnt, vermutlich mit Hilfe der kommenden EyeToy-Kamera. Zudem könnt ihr vom Board steigen, herumlaufen und zum Beispiel ein Auto steuern, ja sogar eigene Trick-Anima-

tionen machen. Es wird auch einen neuen Story-Modus im Spiel geben, den man in den ersten Spielszenen bzw. Zwischensequenzen bewundern konnte. Ihr könnt auch frei in der Umgebung herumlaufen, Leitern hochklettern und dann von einem Stromleitungsmast oder Hausdach starten. Der Skate-Park-Editor, für den die Tony Hawk Reihe ja bekannt ist, wird noch euch noch mehr Freiheiten in der Gestaltung der Parks geben. Neu: ihr könnt neben üblichen Ramps, Rails und dergleichen ganze Gebäude platzieren. Ihr könnt auch eigene Ziele für die jeweiligen Parks kreieren und seid nicht auf vorgegebene Goals angewiesen. Weitere Infos zu den Online-Modi werden folgen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

GRAN TURISMO 4

Genre: Rennspiel



Fallen euch zu diesem Bild noch Worte ein?

In unserer Ausgabe 06/2003 haben wir euch GT 4 zum ersten Mal präsentiert. Auf der E3 war GT 4 wie vermutet in spielbarer Form vorhanden. Die drei Demonstrations-Strecken waren New York, Grand Canyon und ein Rundkurs in Japan. New York bestach durch extremen Detailreichtum was die Umgebung anging. Der Times Square wurde beispielsweise komplett mit allen Leuchtreklamen und dem NASDAQ in mühsamer Kleinarbeit modelliert. Der Grand-Canyon-Track bot den größten „Wow“-Faktor, denn viele Abschnitte sehen

fotorealistisch aus. Bei den Autos sieht man keine gravierenden Verbesserungen, was nach GT 3 auch nicht verwunderlich ist, da alle Wagen schon perfekt aussahen. Es gibt wieder Rallye- und Asphaltstrecken sowie Arcade- und Simulations-Spielmodi. Insgesamt 500 Autos und 100 Strecken werden spielbar sein. Die Künstliche Intelligenz der Gegner wird ebenfalls verbessert und im Moment experimentiert man bei Polyphony mit einem Online-Modus, in dem fünf Spieler gegeneinander antreten können. ■

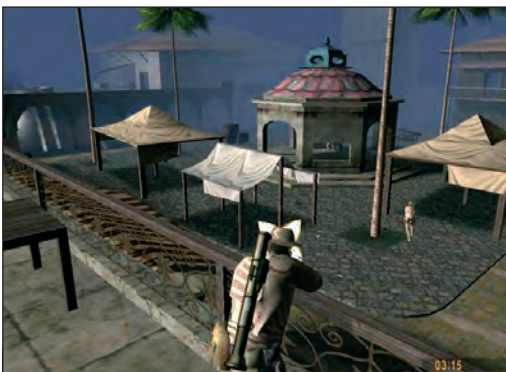
Hersteller: SCEJ – Entwickler: Polyphony Digital – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 2004 – Internet: www.scee.net

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

SOCOM II

Genre: Action



Über Headset könnt ihr euch mit anderen Spielern absprechen.

Jetzt, da SOCOM endlich auf dem Markt ist, kann man sich schon mit einem Nachfolger beschäftigen. Entwicklerstudio Zipper Interactive macht dies bereits seit geraumer Zeit. Die für SOCOM 2 geplanten Verbesserungen und neuen Features machen eines klar: Zipper hat sämtlichem Feedback zu SOCOM viel Beachtung geschenkt und sich die Verbesserungsvorschläge der Spieler zu Herzen genommen. Die Künstliche Intelligenz der Gegner beispielsweise wurde massiv verbessert. Die Gestik und die Reaktionen wurden optisch

markanter gestaltet, damit man als Spieler besser versteht, was in den Köpfen der Gegner vorgeht. Außerdem will man die Community noch besser mit Features unterstützen, zum Beispiel mit besseren Chat-Möglichkeiten, Lobbys, Clan-Ranglisten und dergleichen. Ihr werdet in den Besitz von 16 neuen Waffen kommen und der Ausgang einer Mission kann Nachfolgemitteilungen beeinflussen. Auch an der grafischen Seite hat man fleißig gewerkelt. Figuren und Umgebungen sind viel detaillierter als zuvor. ■

Hersteller: SCEA – Entwickler: Zipper Interactive – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: Oktober – Internet: www.playstation.com

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

Genre: Rollenspiel



Opulente Feuergefechte sind hier möglich.

Wie bereits in Ausgabe 06/2003 angekündigt, war Syphon Filter Omega Strain in der Tat auf der E3 spielbar. Spielerisch orientiert sich Omega Strain eindeutig an den ersten drei Syphon-Filter-Teilen, die auf der PSone erschienen sind. Im Mittelpunkt der Handlung steht nach wie vor das Syphon-Filter-Virus und die Hintermänner, die es in die Welt gesetzt haben. Laut den Entwicklern sollen sich viele Handlungs-Mosaiksteine zu einem Gesamtbild zusammenfügen und noch offene Fragen sollen beantwortet

werden. Es gibt insgesamt 13 Missionen, die man entweder alleine oder mit anderen Spielern durchspielen kann. Dabei kann man zum Beispiel mit einem Team von vier Personen an Stellen in den Levels gelangen, an die man alleine nicht vordringen könnte. Die Handlung erlebt ihr aus der Perspektive eines neuen Agenten, den ihr selbst erstellen könnt. Andere Charaktere wie Gabe und Lian, sowie Dutzende weitere werdet ihr im Verlauf des Spiels ebenfalls treffen. ■

Hersteller: SCEA – Entwickler: Sony Bend – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: Dezember – Internet: www.playstation.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3

Genre: Rennspiel



Online treten wahrscheinlich mehr als 20 Spieler an.

Die World-Rally-Championship-Reihe buhlt jedes Jahr mit Codemasters' Colin McRae Rally um die Gunst der Rallye-Fans. Mit World Rally Championship 3 macht Sony einen großen Schritt nach vorne, da man nämlich online eine Weltmeisterschaft mit zahlreichen Mitstreitern spielen kann. Dabei kann man aus genau so vielen Autos auswählen, wie derzeit an der Weltmeisterschaft teilnehmen. Auch die Fahrer, Teams und Fahrzeuge entsprechen allesamt der aktuellen Saison des World Rally Champi-

onships. In einer Online-Meisterschaft fahren Spieler eine Strecke mit drei Minuten Abstand zum Vordermann. Die Zeiten werden dann addiert. Derjenige mit der kürzesten Zeit startet in der nächsten Etappe als Erster. Es gibt viele weitere Spielmodi und es soll sogar eine Möglichkeit geben, dass ihr mit der EyeToy-Kamera ein Foto von eurem Gesicht auf den von euch gewählten Rennfahrer montieren könnt. Weitere Infos lest ihr in unserem ausführlicheren Artikel auf Seite 71. ■

Hersteller: SCEE – Entwickler: Evolution Studios – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 4. Quartal 2003 – Internet: www.scee.net

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

XIII



Ein Shooter mit Sprechblasen und „Kreisch“ und „Boom“.

Eigentlich hätte Ubi Soft's Ego-Shooter XIII ohne Online-Komponente auf den Markt kommen sollen. Besprechungen mit Sony haben aber dazu geführt, dass man sich bei Ubi Soft doch noch mit der Integrierung von Online-Modi beschäftigt hat. Das Timing mit dem Network-Adapter in Europa ist daher perfekt. Im Herbst soll nämlich XIII bei uns erscheinen. In XIII kommt ihr eines Tages zu Bewusstsein und merkt, dass der amerikanische Präsident umgebracht wurde. Dummerweise seid ihr aber der Hauptverdächtige. Mit Gedächtnis-

Hersteller: Ubi Soft – Entwickler: Ubi Soft – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 9. Oktober – Internet: www.ubisoft.de

Genre: Ego-Shooter

PS2

verlust und auf einem Militärgelände eingesperrt, macht ihr euch auf die Suche nach eurer Erinnerung und findet dabei immer mehr über die Vergangenheit heraus. Zugegeben: Das ist nicht ganz neu, doch hat Ubi Soft das Ganze in eine Comic-Grafik eingebettet, die zu überzeugen vermag. Die Mehrspieler-Modi wie Deathmatch oder Capture The Flag können sowohl offline- als auch online gespielt werden. Ob der Kooperativ-Modus auch online spielbar sein wird, ist bislang noch nicht bekannt. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

EA SPORTS



In Zukunft gibt es weltweite FIFA 2004 Duelle online.

Bereits kurz vor der E3 tauchten erste Berichte auf, dass Electronic Arts die hauseigenen Spiele ausschließlich auf der PlayStation2 mit Online-Funktionen ausstatten möchte. An der E3 folgte dann die Bestätigung von EA-Boss John Riccitiello persönlich. EA und Sony haben ein Exklusiv-Abkommen über die Online-Fähigkeiten von EA Titeln getroffen. Und so folgten Präsentationen von FIFA 2004, Tiger Woods' PGA Tour 2004, NBA Live 2004, NASCAR 2004 und Madden 2004. In allen Demonstrationen war ein Spieler in der Prä-

Hersteller: EA – Entwickler: EA – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 4. Quartal 2003 – Internet: www.easports.com

Genre: Sportspiel

PS2

sentationshalle und irgendwo in einer andern Stadt saß der Gegenspieler (u.a. Tiger Woods höchstpersönlich). Über das Headset könnt ihr mit anderen Spielern kommunizieren und – das gehört sich ja so – provozieren. Das Spielgeschehen blieb bei allen Demonstrationen flüssig und wird dank Breitbandadapter nie in die Knie gehen. Die Online-Funktionen machen mit der Voice-Communication gleich doppelt so viel Spaß, denn es ist einfach genial die Reaktionen via Kopfhörer direkt mitzubekommen. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Pot. Hitkandidat

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES



Die Landschaften sind teils etwas karg ausgefallen.

Everquest war ein Pionier-Titel unter den Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games (MMORPG). Das Rollenspiel zog eine riesige Fangemeinde in seinen Bann und wird nun endlich auch für die PlayStation2 erscheinen. Das Hauptproblem von Everquest Online Adventures ist, dass das PC-Original mittlerweile vier Jahre alt ist und das teilweise bei Grafikstil und Texturen zu sehen ist. Es wirkt einfach irgendwie leicht veraltet, was jedoch nicht heißen soll, dass das Spiel langweilig ist. Im Gegenteil. Wer gewillt ist, viel Zeit in

Hersteller: SCEE – Entwickler: Sony Online – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: November – Internet: www.playstation.de

Genre: Rollenspiel

PS2

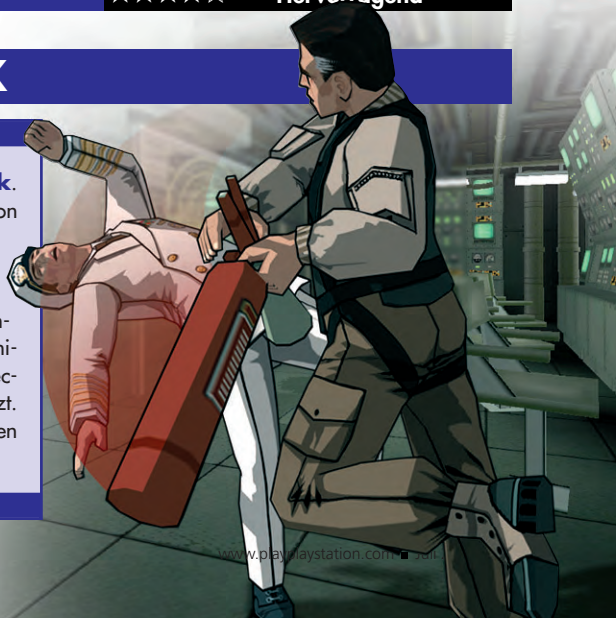
das Spiel zu investieren und gerne Online-Rollenspiele mag, der wird sich stundenlang auf dem Kontinent Tunaria vergnügen können. Neun Rassen und 13 Charakter-Klassen stehen zur Auswahl, woran man bereits erkennen kann, wie umfangreich das Spiel ist. Everquest Online Adventures bietet keinen Offline-Modus, also braucht ihr eine Internet-Verbindung, um überhaupt vom Fleck zu kommen. Bis heute spielen viele PC-Besitzer Everquest. Wird das Phänomen auch auf der PS2 einschlagen? ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

WEITERE ONLINE-SPIELE IM ÜBERBLICK

+++ Bei Capcom lungerten überall Zombies herum. Der Grund war **Resident Evil: Outbreak**. Schwerpunkt des Spiels ist der Online-Modus, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig in Raccoon City ums Überleben kämpfen. +++ Bis zu 16 Spieler können sich online in Sony's **Destruction Derby Arenas** die Karren zu Klump fahren. Einen Offline-Modus wird es auch geben. Anders ist es bei der Panzer-Simulation **Hardware**. Das Spiel wird nur online spielbar sein. +++ Ebenfalls von Sony kommt **Amplitude**. Bis zu vier Spieler können in dem Musikspiel gegeneinander antreten. Für eine etwas jüngere Zielgruppe zeigte Sony **My Street**. In diversen Mini-games können sich die kleinen Zocker online oder offline gegen ihre Freunde beweisen. +++ Electronic Arts hat bekannt gegeben, dass man in Sachen online nur auf den PC und auf die PS2 setzt. Alle Spiele von EA Sports sowie das heiß erwartete **Need for Speed: Underground** werden Online-Features haben. +++ Auch kommende SEGA Sports Titel gehen online. +++





SPORTSPIELE

FUßBALL, EISHOCKEY, BASKETBALL UND FOOTBALL,
IMMER DAS GLEICHE! NUR EIN KLEINER ZAUBERER TANZT
GEWALTIG AUS DER REIHE.

FIFA FUSSBALL 2004

PS2



Grafischer Oberhammer: Die einzelnen Spieler sehen ihren lebenden Gegenparts zum Verwechseln ähnlich.

Spieler	1-8
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Kanada
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.electronicarts.de

Die FIFA-Reihe bringt im Gegensatz zum direkten Konkurrenten Pro Evolution Soccer nach wie vor den etwas lockeren Fußballspaß. Zudem bietet FIFA Fußball 2004 abermals eine Wahnsinnsgrafik und natürlich über 500 offizielle Lizenzen, die 16 Ligen, 350 Mannschaften und 10.000 Spieler beinhaltet.

Im Karriere-Modus habt ihr die Möglichkeit, euer Team von ganz unten bis in die oberste Liga zu befördern und den nationalen Pokal zu gewinnen. Bei den Matches sorgen vor allem die Zuschauer für extrem gute Stimmung. Mehr als 300 neue Fangesänge wurden in den Titel implementiert. Durch das neue Wetter-Feature kann es auch vorkommen, dass während einer Partie der Regen einsetzt und

somit das Gameplay dynamisch beeinflusst.

Vor allem geht es online so richtig zur Sache. Und das nur für PlayStation2- und PC-Kicker. In einer Online-Lobby kann man sich treffen, miteinander chatten und – sind alle Regeln geklärt – natürlich auch gegeneinander antreten oder gleich ein ganzes Turnier bestreiten.

Ansonsten wurde die Datenbank mit den aktuellen Daten der Spieler ergänzt. Ein weiteres Goodie gibt es für die Spieler, die mehrere Titel aus dem EA-Sports-Programm zocken. Aufgrund eines Systems, das Bewertungen auf Memory-Card abspeichert, erhalten die Spieler spezielle Boni. Welche das sind, haben wir noch nicht in Erfahrung bringen können. Mehr zu diesem Titel in der nächsten Ausgabe. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

HARRY POTTER: QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT

PS2



Für einen Multiplayer-Modus ist gesorgt. Somit könnt ihr euch heiße Quidditch-Gefechte liefern.

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA UK
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.electronicarts.de

Wer kennt es nicht? Das beliebte Hogwarts-Spiel Quidditch, bei dem die diversen „Häuser“ der Zauberschule gegeneinander antreten. Electronic Arts widmet dieser Sportart nun ein eigenes Spiel, bei dem es natürlich um nichts anderes als um Quidditch geht.

Es treten jeweils zwei Mannschaften zu je sieben Spielern gegeneinander an. Ihr könnt dabei eure Position im Team selbst bestimmen. Entweder seid ihr als Jäger dem Quaffel hinterher, bringt als Treiber den gefährlichen Klatscher unter Kontrolle oder findet als Sucher den kleinen, goldenen Schnatz. Bevor ihr euch in internationale Matches wagen könnt, müsst ihr den Hogwarts-Hauspokal gewinnen. Dabei müsst ihr euch für eines der vier Häuser (Gryffindor, Slytherin etc.) entscheiden und die Tro-

phäe gewinnen. Bei dieser Gelegenheit werden euch die Grundlagen des Spieles näher gebracht. Bei den Weltmeisterschaften vertretet ihr nicht nur ein Haus, sondern gleich ein ganzes Land (USA, England, Japan, Deutschland etc.). Jedes Nationalteam hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, sowie verschiedene Stadien, in denen die Matches ausgetragen werden. Durch gewonnene Partien und Herausforderungen erhaltet ihr Quidditch-Sammelkarten, die euch wiederum zu neuen Spezialbewegungen verhelfen.

Derzeit sind noch keine Online-Pläne bekannt. Nachdem aber alle anderen EA-Sports-Titel online ausgetragen werden können, wäre es wünschenswert, auch Quidditch online spielen zu können. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

SPORTSPIEL

NBA 2K4

PS2



Auch Give-and-Go-Spielzüge können fortan ausgeführt werden.

Auf Segas Basketball-Courts geht es von nun an etwas schneller zur Sache. Eine der auffälligsten Änderungen ist der Anstieg der Spielgeschwindigkeit. Fortan gelingen Fast-Breaks viel einfacher als noch in den Vorgängern. Zudem wurde am Pass-System gefeilt. Man kann seinen Mitspielern den Ball nun auch hinter dem Rücken zuwerfen oder No-Look-Passes ausführen, um das gegnerische Team zu verwirren.

Ansonsten sind alle bekannten Spielmodi des Prequels übernommen worden. Neu eingeführt wurde ein verbesserter Franchise-Mode. Auch

mit Segas Sportspielen kann man sich online an anderen Sportlern messen und die neuesten Roster „herunterladen, um die Mannschaft“ up to date halten zu können. Des Weiteren wurde die Grafik gehörig aufpoliert. Besonders die Gesichtstexturen wirken nun nicht mehr ganz so künstlich und ähneln ihren realen Vorbildern deutlicher als bisher. Wie in allen Sega-Sport-Titeln wurde neuerdings von der ESPN-Lizenz mehr Gebrauch gemacht. Sogar der aus dem US-Fernsehen bekannte ESPN-News-Desk wurde in das Hauptmenü integriert. ■

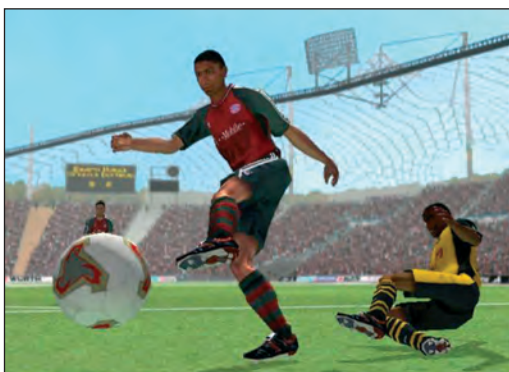
Hersteller: SEGA – Entwickler: SEGA – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: Oktober – Internet: www.sega-europe.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Hervorragend

CLUB FOOTBALL

PS2



Original-Fangesänge und Sprechchöre sorgen für Atmosphäre.

Die Entwickler des erfolgreichen BDFL Fußball Managers nahmen sich dem Projekt an. Insgesamt wird es Codemasters Club-Football-Reihe in 17 verschiedenen Versionen geben. Jede Ausführung ist einer anderen Top-Mannschaft (Bayern München, Manchester United, FC Barcelona etc.) aus Europa gewidmet und dürfte speziell für Fans der einzelnen Clubs eine kleine Offenbarung darstellen. Neben dem realistisch aussehenden Mannschaften wurden auch die einzelnen Stadien anhand von Original-Bauplä-

nen und Fotografien akkurat nachgebildet. Ihr könnt aber lediglich das Team spielen, das ihr gekauft habt. Entweder spielt man um den nationalen Pokal (z.B. für Dortmund die Bundesliga, für Liverpool die Premier-League usw.) oder nimmt an der European Super League (mit zwölf Clubs aus der Club-Football-Reihe) teil. Zusätzlich kann man seine eigene Liga erstellen. Netter Bonus für Fans: Man kann Fotos, Videos und die besten Tore der Vereinsgeschichte freispielen. ■

Hersteller: Codemasters – Entwickler: Codemasters – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 3. Quartal – Internet: www.codemasters.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Vielversprechend

NHL 2004

PS2



Den Eishockey-Spielern wurde eine neue KI spendiert.

NHL 2004 ist mittlerweile die zwölfte Saison im EA Eishockey-Zirkus. Abermals wurde das Roster ausgebaut mit 39 weiteren Teams aus Schweden, Finnland und Deutschland. Im EA Sports-Dynasty-Modus stehen euch des Weiteren drei neue Eliteligen zur Verfügung. Ausgiebigen Matches auf dem Eis steht also nichts mehr im Wege. Das Gameplay hat auch einige interessante Änderungen erfahren. Der rechte Analog-Stick ist nun zum „Schlagstock“ umgewandelt worden. Seid ihr beispielsweise in der Verteidi-

gung, könnt ihr ganz locker eure Checks und Stockschläge ausführen, indem ihr einfach in die Richtung des Gegners drückt. Um noch härter zuschlagen zu können, kann man diese Aktionen auch noch durch Tastendruck aufladen. Den Schlägereien auf dem Eis sind neue Animationen sowie ein neues Kampfsystem spendiert worden. Sogar der Goalie kann ab dieser Saison mit zuschlagen. Obendrein wird man mit NHL 2004 online gegen andere Spieler antreten können. ■

Hersteller: Electronic Arts – Entwickler: EA Black Box – Preis: ca. 60 Euro – Erhältlich ab: 3. Quartal – Internet: www.electronicarts.de

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ – Hervorragend

WEITERE SPORTSPIELE IM ÜBERBLICK

+++ Am Sega-Stand gab es 2K4 so weit das Auge reichte. Mit **NFL 2K4** geht man nun schon ins fünfte Football-Jahr. Das Jahres-Update von **NHL 2K4** hat grafisch noch mal eine Schippe draufgelegt. In **World Series Baseball 2K4** dürfen Baseball-Fans wieder die virtuelle Keule schwingen. +++ **NBA Jam 2004** von Acclaim wird neben altbekannten Features auch viele neue Moves und Modi bieten. +++ Bei EA Sports war 2004 das Motto. **NBA Live 2004** setzt die lange Serie von Basketball-Spielen fort. Einen noch längeren Bart hat die Madden-Serie, die mit Madden **NFL 2004** fortgesetzt wird. Das Update von **Tiger Woods PGA Tour 2004** wartet mit neuen Kursen und fünf neuen Profis auf. +++ Midway setzt mit **NBA Ballers** auf One-on-One-Hinterhof-Action. **NFL Blitz: Pro** orientiert sich an früheren Zeiten und wird simulationslastiger. **NHL Hitz: Pro** schlägt in die gleiche Kerbe. Auch hier gibt es mehr Simulations-Elemente. +++





SONSTIGES

PARTYGAMER, KNIFFELKÜNSTLER UND POPSTERNCHEN! WELCHE SPIELE GAB ES AUF DER E3 SONST NOCH ZU SEHEN?



THE SIMS

PS2



In der Disco könnt ihr mal so richtig die Hüften schwingen.

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Maxis
Erhältlich ab	1. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.thesims.com

In gewisser Weise war die Konsolen-Version von The Sims auch eine Weiterentwicklung der Reihe, denn zum ersten Mal konnte man die eigenen Sims in kompletten 3D-Umgebungen sehen. Diese Optik wurde jetzt auch für The Sims 2 auf dem PC eingesetzt. Mit Die Sims Brechen Aus wird einem Hauptkritikpunkt Rechnung getragen, den viele Spieler des ersten Teiles angebracht hatten. Und zwar soll man mit den Sims jetzt auch mal das Haus verlassen können. Wie man schon am Titel erkennen kann, wird dies in Die Sims Brechen Aus der Fall sein – ihr könnt fortan in Discos gehen und noch viele weitere Orte aufsuchen. Außerdem gibt es 30 neue Sims-Charaktere, tonnenweise neue Objekte für die eigene Hütte (inklusive Fahrzeuge wie Mofas oder Limousinen) und man

kann den eigentlichen Story-Modus nun auch kooperativ zu zweit spielen. Man kann jedoch auch gegeneinander spielen, jeder versucht dann für sich, die Missionsziele schneller zu erfüllen als der andere. Hektik ist vorprogrammiert. In Die Sims Brechen Aus werdet ihr auch auf zahlreiche Elemente aus den anderen PC-Add-ons finden. Den Detailreichtum in den Lebensräumen der Sims haben die Entwickler Maxis nochmals nach oben schrauben können. Ihr könnt noch näher an eure Sims heranzoomen und werdet viel mehr Emotionen in den Gesichtern erkennen. Im Gegensatz zu vielen tristen Sci-Fi-Spielen macht Die Sims Brechen Aus von einer kunterbunten Farbpalette Gebrauch. Der Suchtfaktor bleibt – das Sims-Fieber geht weiter. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

KARAOKE REVOLUTION

PS2



Eine Anzeige macht die Qualität eurer Singkünste sichtbar.

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

WEB-INFO: www.konami-europe.com

Auf der Konami-Pressekonferenz wurde der neueste Innovations-Streich vorgestellt: Karaoke Revolution. Entwickelt von den Amplitude-Machern Harmonix könnt ihr bei dem Spiel beweisen, ob ihr ein echtes Goldkehlchen habt.

Mittels eines Mikrofons müssen die im unteren Bereich ablaufenden Liedtexte zur entsprechenden Musik gesungen werden. Dabei wird genau erkannt, ob die Sangeskünste in der richtigen Tonlage kommen, bzw. auch korrekt im Takt sind. Im Hintergrund läuft dabei ein noch eher bescheidenes Video ab. Hier sollte man auf jeden Fall noch etwas Pep in die Sache bringen.

Leider ist noch nicht bekannt, welche Bands vertreten sein werden. Konami versprach jedoch eine gute Mischung aus allen

Musik-Genres. Ein Künstlurname ist jedoch bereits preisgegeben worden. Schauspielerin und Pop-Sternchen Jennifer Love Hewitt trällerte ihr eigenes Stück persönlich auf der Pressekonferenz.

Noch ist nicht bekannt, ob Konami das Karaoke-Paket samt Mikrophon ausliefern wird. Allerdings hat man bereits bestätigt, dass man definitiv das Headset von SOCOM: U.S. Navy Seals verwenden können wird. Bei der Demonstration überraschte das Headset sogar mit einer sehr guten Klangqualität. Hoffentlich erbarmt sich Konami und veröffentlicht Karaoke Revolution in Europa, auch wenn dieser japanischer Traditions-Spaß bei uns eher unbekannt ist. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

SONSTIGES

EYE TOY

PS2



Endlich bewiesen: Videospieler sind doch die besseren Sportler!

Das war vielleicht ein Kulterschock für unsere amerikanischen Videospielefreunde: Da kommt eine kuriose Party-Peripherie samt freier Mini-Spiele und abgefahrener Comic-Charaktere daher (play berichtete) – und nicht Japan, das Mutterland der Durchgeknallten, sondern Good-Old-Europa zeichnet für die ebenso spektakuläre wie ausgereifte Innovation verantwortlich. Auf Sony's E3-Pressekonferenz jedenfalls zog die offizielle US-Premiere der witzigen Eye-Toy-Kamera alle Anwesenden gnadenlos in ihren Bann.

Hersteller: SCEE – Entwickler: Sony London – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 9. Juli 2003 – Internet: www.playstation.de

Besonders erfreulich: Müssen in der Regel PAL-Spieler am längsten auf die Veröffentlichung heiß begehrter Titel warten, sind diesmal die Amis dran. Während sich hiesige PS2ler bereits ab Anfang Juli durch das motivierende Dutzend vielseitiger Minispiele gestikulieren, ist der US-Start erst für Herbst angepeilt. Wenn das mal nicht die ausgleichende Gerechtigkeit für ungezählte Release-Verschiebungen und PAL-Verzögerungen ist... ■

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Pot. Hitkandidat

BOMBASTIC – DEVIL DICE 2

PS2



Spielt sich wie Devil Dice 2, heißt aber Bombastic.

PSone-Besitzer erinnern sich vielleicht noch an Sony's Kult-Knobler Devil Dice. Ende der 90er-Jahre faszinierte die im Ansatz simple, aber ungemein fordernde Rätselerei mit einem ungewöhnlichen Konzept: Als kleiner Wichtel kippt ihr auf einem dreidimensionalen Spielbrett eine Reihe Würfel umher. Wann immer sich Blöcke mit korrespondierende Würfelaugen in entsprechender Menge berühren (sprich zwei Zweier-Würfel, vier Vierer-Würfel etc.), explodieren sie. Großartiger kommerzieller Erfolg war der 32-Bit-

Hersteller: Capcom – Entwickler: Shift – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 3. Quartal 2003 – Internet: www.capcom-europe.com

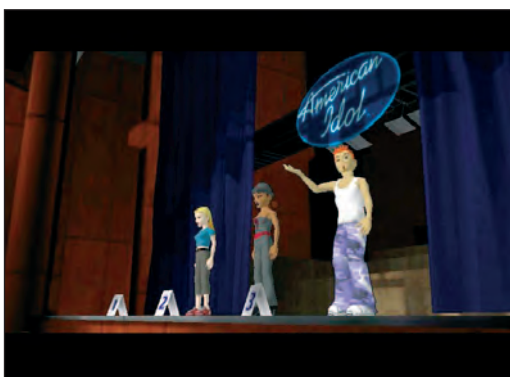
Kopfnuss zwar nicht vergönnt, dennoch bringt Capcom zum Spätsommer mit Bombastic das inoffizielle Sequel auf den Markt. Neben Classic-Mode und einer Quest-Variante (euer Zwerg bereist die Welt, um diversen Herausforderern die Stirn zu bieten) verheißt besonders Mehrspieler-Schlachten mit bis zu fünf menschlichen Recken anspruchsvollen Langzeitspaß – Hirnkater inklusive. Fazit: Perfekter Nachschub für ein vernachlässigtes Genre. ■

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

PS2



Vom Irgelschnitt bis zur Rübenhose: Das Outfit bestimmt ihr selbst.

Eine gute Nachricht für alle gescheiterten Superstars: RTLs televisionärer Goldesel erhält pünktlich zum Start der zweiten Staffel seinen PS2-Auftritt. Ob lachtränenreicher Leidensweg oder beeindruckende Nachwuchskünstler-Performance – allein euer Geschick entscheidet über peinlichen Rauswurf oder kometenhaften Aufstieg gen Pop-Olymp. Drückt ihr die Pad-Tasten immer schön passend zur jeweiligen Bildschirmweisung, harmonisieren Gesang und Tanz ganz wunderbar mit dem Playback. Das Schönste dar-

an: Nach jeder Runde kommentieren Dieter Bohlen, Thomas Stein und Co. persönlich hämisch euer virtuelles Gejaule oder loben besonders gute Leistungen. Bei über 40 Hits – von „Oops I did it again“ bis „I will survive“ – steht garantiert kein Tanzbein still. Vorzeigeschwiegersonn Alex K. und Daniel ‚Kermit‘ Kübelböck dürfen natürlich nicht fehlen: Im Jukebox-Modus säuseln die Megakünstler obige Gassenhauer nach, in der Karaoke-Variante dürft ihr den Job auch selbst übernehmen. ■

Hersteller: Codemasters – Entwickler: Hothouse Cr. – Preis: ca. 60 Euro
Erhältlich ab: 3. Quartal 2003 – Internet: www.hothousecreations.com

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

WEITERE SONSTIGE SPIELE IM ÜBERBLICK

+++ Geisterjagd mal anders: Capcoms **Gregory Horror House** versetzt euch in ein Hotel, in dem ein durchgeknallter Mäuserich das Zepter schwingt. Nur wer mit Köpfchen und Geschick alle verlorenen Seelen in dem Gruselgemäuer aufspürt, darf das Anwesen wieder verlassen. +++ Nachschub für Zahlenspieler: **BDFL Manager 2004** von Codemasters verspricht rundum aufgepeppten Match-Optik, mehr strategischen Tiefgang sowie aktualisierte Statistiken +++ Für Einsteiger und Endlostänzer: **DDRMax2 Dance Dance** lockt mit neuem Tutorial-Modus und Nonstop-Variante...puh! +++ Wirtschafts-Sim mit Fleischschau: Als Manager von Hugh Hefners Bunny-Villa tragt ihr Sorge, dass euren Gästen nicht langweilig wird. Ob **Playboy: The Mansion** auch bei uns erscheinen wird, ist leider noch nicht raus. +++ Jetzt tanzen wirklich alle Puppen: Im Herbst 2003 geht Jim Hensons Rasselbande als Konkurrenz zu Mario Party auf PS2-Sendung. Über 30 Mini-Spiele verheißt in **Muppets Party Cruise** gesellige Kurzweil mit Kermit & Co.



GESAMTÜBERSICHT DER VORGESTELLTEN SPIELE **E3 2003**



ALLE HIGHLIGHTS AUF EINEN BLICK!

Im Chaos der Messehallen war es nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Wir haben die Highlights und Enttäuschungen der diesjährigen E3 zusammengefasst, um euch den Überblick über die Vielzahl der gezeigten Spiele zu erleichtern.

DIE 12 HITS DER E3

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

EINFACH DER WAHNSINN, WAS UBI SOFT AUS DEM PRINZEN GEMACHT HAT.

UBI SOFT

CASTLEVANIA

DER KLASSIKER MELDET SICH ZURÜCK.

KONAMI

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

NEUE GENRE-REFERENZ?! ELECTRONIC ARTS DRÜCKT ZUMINDEST MÄCHTIG AUF'S GASPEDAL.

ELECTRONIC ARTS

TONY HAWK'S UNDERGROUND

NEVERSOFT SCHAFFT ES IMMER WIEDER, UNS ZU ÜBERRASCHEN.

ACTIVISION

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

DIE SCHLACHT WIRD DIESER MAL IM PAZIFIK AUSGETRAGEN.

ELECTRONIC ARTS

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

RAMBO KÖNNTE NICHT BESSER DURCH DEN Dschungel SCHLEICHEN.

KONAMI

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

FORTAN KÖNNT IHR AUCH ONLINE DURCH RACCOON CITY WANDERN.

CAPCOM

GRAN TURISMO 4

ZWAR IMMER NOCH OHNE SCHADENSMODELL, DAFÜR MIT NEUER KI.

SCEE

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

BLUTSAUGER IM ZWEIERPACK: JETZT KÖNNT IHR RAZIEL UND KAIN SPIELEN.

EIDOS

SSX 3

DAS SNOWBOARD-SPEKTAKEL STELLT SEINEN VORGÄNGER IN DEN SCHATTEN.

ELECTRONIC ARTS

GHOSTHUNTER

AUF IN DEN KAMPF GEGEN SPIRITUELLE ERSCHEINUNGEN.

SCEE

RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO

DAS UNGLEICHE DUO KEHRT ZURÜCK.

SCEE

ACTION-SPIELE

NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
Alter Echo	THQ	September	43
Altered Beast	SEGA	1. Quartal 2004	39
AquaNox 2: Revelation	JoWood Productions	4. Quartal	43
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubi Soft	November	43
Blow Out	Majesco	Oktober	43
Chaos Legion	Capcom	August	43
Conan	TDK mediactive	2004	43
Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad	Take 2	September	34
Deadly Skies	Konami	Februar 2004	42
Deer Hunter	Atari	07. Oktober	43
Dexter's Laboratory	Bam! Entertainment	1. Quartal 2004	43
Dororo	SEGA	4. Quartal 2004	39
ESPionage	Midway	1. Quartal 2004	41
Extreme Force	Namco	Dezember	40
Fallout Brotherhood of Steel	Vivendi	Oktober	43
Freedom: Soldiers of Liberty	Electronic Arts	26. September	40
Futurama	Vivendi	August	43
Gradius V	Konami	2004	42
Grand Theft Auto IV	Take 2	2004	43
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	3. Quartal	37
Hunter: The Reckoning Wayward	Vivendi	3. Quartal	43
James Bond: Alles oder Nichts	Electronic Arts	November	35
Kampfstern Galactica	Vivendi	3. Quartal	42
kill.switch	Namco	Oktober	40
Kunoichi	SEGA	2004	39
Lethal Skies	Sammy	3. Quartal	43
Lobo	Kemco	1. Quartal 2004	43
Mafia	Take 2	4. Quartal 2003	36
Manhunt	Take 2	tba.	43
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Take 2	tba.	43
Mega Man X7	Capcom	Oktober	43
Onimusha 3	Capcom	2004	38
Rise to Honor	Sony	3. Quartal	37
Roadkill	Midway	September	41
Rogue Ops	Kemco	November	41
Secret Weapons over Normandy	Lucas Arts	Oktober	43
Seven Samurai 20XX	Sammy	4. Quartal 2004	39
Socom II: US Navy SEALs	Sony	Oktober	34
Spawn	Namco	November	43
Spider-Man 2	Activision	2. Quartal 2004	37
Spy Hunter 2	Midway	4. Quartal	41
Spy vs. Spy	TDK mediactive	1. Quartal 2004	43
Star Trek: Shattered Universe	TDK mediactive	September	42
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Dezember	35
The Warriors	Take 2	tba.	43
Transformers Armada	Atari	4. Quartal 2003	43
True Crime Streets of L.A.	Activision	3. Quartal	35
Vectorman	SEGA	1. Quartal 2004	43
Virtual on Marz	SEGA	November	43

ACTION-ADVENTURE-SPIELE

NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
Akte X: Resist or Serve	Vivendi	3. Quartal	54
Alias	Acclaim	November	55
Beyond Good & Evil	Ubi Soft	4. Quartal	53
Bionicle	Electronic Arts	Oktober	55
Black 9	Majesco	Oktober	55
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi	3. Quartal	54
Carmen Sandiego: To Track a Thief	Bam! Entertainment	November	55
Castlevania	Konami	Januar 2004	46
CyGirls	Konami	Februar 2004	55
Drake	Majesco	November	55
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Ubi Soft	17. Juli	55
Fire Fighter FD 18	Konami	2004	53
Full Throttle: Hell on Wheels	Lucas Arts	September	53
Ghosthunter	Sony	3. Quartal	47
Haunted Mansion	TDK mediactive	Oktober	55
Headhunter: Redemption	SEGA	4. Quartal	47
Der Herr der Ringe: Treason of Isengard	Vivendi	3. Quartal	54
I-Ninja	Namco	November	55
Knights of the Temple	TDK mediactive	2004	55
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	November	49
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	2004	48

TOP 3 DER ONLINE-TITEL

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

Während wir demnächst mit dem ersten Teil online gehen, dürfen sich US-Konsolisten schon an der Fortsetzung erfreuen. Mit „Geleitschutz“ und „Durchbruch“ enthält SOCOM II zwei neue Multiplayer-Spielvarianten und natürlich einige neue Umgebungen.

SCEE

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Um dem Zombie-Inferno entkommen zu können, schließt man sich mit drei weiteren Personen zusammen. Der Clou an der Sache: Der Spieler selbst weiß nicht, ob es sich bei seinen „Kollegen“ um menschliche Mitstreiter, oder um CPU-gesteuerte handelt.

CAPCOM

FINAL FANTASY XI

Der Beta-Test der PS2-Version läuft derzeit in den Staaten. Im Juli folgt der für die PC-Version. Nicht ohne Grund: Man soll, wenn beide Titel online gehen auch miteinander (PC- und PS2-Spieler) auf der Spielwelt Vana'diel umherziehen können.

SQUARE

ENTTÄUSCHUNGEN DER E3

SCEE

Große Verwunderung am Sony-Stand. Sony Computer Entertainment Europe war gerade mal mit acht Displays vertreten. Wäre ja eigentlich nicht einmal so schlimm, dass man aber allein vier Displays mit Destruction Derby Arenas belegte, setzte dem Ganzen die Krone auf. Warum denn das? SCEE setzt auf die Games Convention und möchte nicht im Vorfeld ihr gesamtes Pulver verschießen. In Leipzig werden sie ihre wahre „Power“ demonstrieren.

ROCKSTAR GAMES

Das kalifornische Entwicklerstudio hat eine ganz erbärmliche „Show“ abgeliefert. Gerade mal vier Titel wurden präsentiert. Darunter befanden sich auch die für PS2 bereits veröffentlichten Spiele Midnight Club II und GTA: Vice City (dt. Version). Neu zu sehen gab es nur Grand Theft Auto IV (Arbeitstitel) und Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Aber eben auch nur in Form von zwei riesigen Bannern.

LUCAS ARTS

Zwar erhalten wir ein paar Knüller von Lucas Arts, aber im Großen und Ganzen scheint das Entwicklerstudio auf Xbox und PC zu setzen. Vor allem was die Star-Wars-Titel betrifft. Davon erscheint nämlich überhaupt nichts für unsere PlayStation2. Star Wars: Galaxies (PC), Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (PC, Xbox), Star Wars: Knights of the old Republic (PC, Xbox), Star Wars Rebel Strike: Rogue Squadron III (GameCube) und Armed & Dangerous auch nur für PC und Xbox.

	NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
	Mission: Impossible – Operation Surma	Atari	November	47
	Neopets: The Darkest Faerie (PSone)	Sony	November	55
	Pilot Down	Wanadoo	4. Quartal	55
	Prince of Persia the Sands of Time	Ubi Soft	November	52
	Project Zero 2	Sammy	Oktober	46
	Resident Evil: Outbreak	Capcom	1. Quartal 2004	50
	Shrek 2: The Game	TDK mediactive	1. Quartal 2004	55
	StarCraft: Ghost	Vivendi	4. Quartal	49
	The Great Escape: Gesprengte Ketten	Take 2	3. Quartal	55
	The Hobbit	Vivendi	3. Quartal	55
	The Suffering	Midway	Oktober	55
	Tiger & Dragon	Ubi Soft	9. Oktober	54
	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos	Juli	49
BEAT'EM UP-SPIELE	NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
	Bloody Roar 4	Konami	November	57
	Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	November	57
	K-1 World Grand Prix	Konami	Juli	57
	King of Fighters 2000	Playmore	4. Quartal 2003	57
	McFarlane's Evil Prophecy	Konami	November	57
	Onimusha: Blade Warriors	Capcom	2004	56
	Soul Calibur 2	Namco	August	57
	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	2004	56
	Virtua Fighter 4: Evolution	SEGA	4. Quartal	57
EGO-SHOOTER-SPIELE	NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
	Call of Duty: Finest Hour	Activision	2004	61
	Ice Nine	Bam! Entertainment	August	61
	Iron Storm	Wanadoo	4. Quartal	59
	Judge Dredd vs Judge Death	Vivendi	3. Quartal	61
	Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi	1. August	59
	Meadal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	November	60
	Sniper Elite Berlin 1945	Wanadoo	1. Quartal 2004	61
	SWAT: Global Strike Team	Vivendi	4. Quartal	59
	Terminator: Aufstand der Maschinen	Atari	4. Quartal	58
	Warhammer 40.000: Fire Warrior	THQ	September	59
	XIII	Ubi Soft	9. Oktober	58
FUN-SPORT-SPIELE	NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
	Backyard Wrestling: Don't try this at Home	Eidos	September	65
	Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	September	65
	Downhill Domination	Sony	3. Quartal	62
	FreeStyle Metal X	Midway	3. Quartal	65
	Legends of Wrestling III	Acclaim	2004	65
	MTX: Mototrax featuring Travis Patrana	Activision	4. Quartal	65
	MX Unleashed	THQ	4. Quartal 2004	65
	Pro Beach Soccer	Wanadoo	September	65
	SSX 3	Electronic Arts	Oktober	62
	Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	Juli	65
	SX Superstar	Acclaim	Juli	65
	Tony Hawk's Underground	Activision	4. Quartal	63
	Urban Freestyle Street Soccer	Acclaim	3. Quartal	65
JUMP'N RUN-SPIELE	NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
	Dr. Seuss' The Cat In The Hat	Vivendi	November	69
	Findet Nemo	THQ	Oktober	69
	Frogger's Adventure: The Rescue	Konami	Februar 2004	69
	Jak2: Renegade	Sony	3. Quartal	67
	KYA: The Dark Lineage	Atari	November	69
	Legend of Kyr'ya	JoWood Productions	4. Quartal	69
	Maximo vs. The Army of Zin	Capcom	3. Quartal	66
	Pitfall Harry	Activision	3. Quartal	66
	Ratchet & Clank 2: Going Commando	Sony	November	68
	Sonic Heroes	SEGA	1. Quartal 2004	67
	Sphinx and the Shadow of Set	THQ	Oktober	67
	Tak und die Macht des Juju	THQ	November	69
	Wallace & Gromit in Project Zoo	Bam! Entertainment	Oktober	69
	Whiplash	Eidos	Oktober	69
RENN-SPIELE	NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
	Colin McRae Rally 04	Codemasters	November	70
	Corvette (Arbeitstitel)	TDK mediactive	September	73
	Crash Nitro Kart	Vivendi	4. Quartal	71
	The Fast And The Furious	Vivendi	November	73
	Freaky Flyers	Midway	3. Quartal	73
	Gran Turismo 4	Sony	2004	72
	Hot Wheels Highway 53 World Race	THQ	3. Quartal	73
	Lowrider	Jaleco	November	73
	Need for Speed: Underground	Electronic Arts	1. Quartal 2004	70
	R: Racing Evolution	Namco	Dezember	71
	Speed Kings	Acclaim	Juli	73

ROLLENSPIEL-/STRATEGIE-SPIELE

NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
Splashdown 2: Rides Gone Wild	THQ	September	73
SX Superstar	Acclaim	Juni	73
The Italian Job	Eidos	3. Quartal	73
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	3. Quartal	73
WRC II	Sony	tba.	71
XGRA: Xtreme-G Racin Association	Acclaim	August	73

ONLINE-SPIELE

NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
Arc the Lad: Twilight of the Spirits	Sony	3. Quartal	76
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Vivendi	Oktober	74
Drakengard	Square Enix	1. Quartal 2004	75
Dynasty Tactics 2	KOEI	September	76
Final Fantasy X-2	Square Enix	November	74
Gladius	Lucas Arts	August	76
Goblin Commander: Unleash The Horde	Jaleco	November	76
Naval Ops: Warship Gunner	KOEI	3. Quartal	76
Risiko	Atari	September	75
Robin Hood: Defender of the Crown	Capcom	September	75
Romance of the Three Kingdoms VII	KOEI	Juli	76
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	1. Quartal 2004	76
The Movies	Activision	2004	76
Unlimited Saga	Square Enix	3. Quartal	76
Worms 3D	SEGA	4. Quartal	76
Wrath Unleashed	Lucas Arts	4. Quartal	75
X-Men: Legends	Activision	1. Quartal 2004	76

SPORT-SPIELE

NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
Amplitude	Sony	tba.	79
Celebrity Deathmatch	Take 2	September	79
Destruction Derby Arenas	Sony	3. Quartal	79
Everquest Online Adventures	Sony	November	79
FIFA Total Football 2004	Electronic Arts	3. Quartal	79
Final Fantasy XI	Square Enix	1. Quartal 2004	77
Gran Turismo 4	Sony	2004	78
Hardware: Online Arena	Sony	3. Quartal	79
Madden NFL 2004	Electronic Arts	August	79
NBA 2K4	SEGA	Oktober	79
NBA Live 2004	Electronic Arts	Oktober	79
NFL 2K4	SEGA	August	79
NHL 2004	Electronic Arts	September	79
NHL 2K4	SEGA	Oktober	79
Resident Evil: Outbreak	Capcom	2004	79
Socom II: US Navy SEALs	Sony	Oktober	78
Syphon Filter: Omega Strain	Sony	Dezember	77
Tony Hawk's Underground	Activision	4. Quartal	78
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	Oktober	79
WRC II	Sony	tba.	78
XIII	Ubi Soft	9. Oktober	79

SONSTIGE-SPIELE

NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
Club Football	Codemasters	3. Quartal	81
FIFA 2004	Electronic Arts	Oktober	80
Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft	Electronic Arts	3. Quartal	80
Madden NFL 2004	Electronic Arts	August	81
NBA 2K4	SEGA	Oktober	81
NBA Ballers	Midway	November	81
NBA Jam 2004	Acclaim	4. Quartal	81
NBA Live 2004	Electronic Arts	Oktober	81
NFL 2K4	SEGA	Oktober	81
NFL Blitz: Pro	Midway	September	81
NHL 2004	Electronic Arts	September	81
NHL 2K4	SEGA	Oktober	81
NHL Hitz: Pro	Midway	September	81
TIF 2004	Sony	3. Quartal	81
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	Oktober	81
Urban Freestyle Street Soccer	Acclaim	Novembe	81

NAME	HERSTELLER	VOR. RELEASE	SEITE
Amplitude	Sony	tba.	83
Barbie Horse: Wild Horse Rescue	Vivendi	Oktober	83
BDFL Manager 2004	Codemasters	Oktober	83
DDRMax2 Dance Dance Revolution	Konami	September	83
Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	tba.	83
Devil Dice 2	Sony	tba.	83
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	1. Quartal 2004	82
Eye Toy	Sony	Juli	83
Gregory Horror Show	Capcom	3. Quartal	83
Karaoke Revolution	Konami	2004	82
Muppets Party Cruise	TDK mediactive	November	83
My Street	Sony	tba.	83
Playboy: The Mansion	Arush Entertainment	3. Quartal 2004	83

MESSE-BABES DER E3

Um so manch schlechte Präsentation auszugleichen, „verschönern“ die Publisher ihre Messestände mit leicht bekleideten Damen. Genauso wie sich die Mädels bei Automobil-Messen auf getunten Boliden räkel, gehören die E3-Babes mittlerweile schon zum guten Ton bei der Electronic Entertainment Expo. Wir haben für euch ein paar Beispiele zusammengestellt.



play testet alle Spiele auf Herz und Nieren und hilft dem Leser, sich im täglich anwachsenden Software-Markt zurechtzufinden. Das Wertungssystem in Prozent erlaubt uns, exakt zu differenzieren und ähnliche Titel besser gegenüberzustellen. Die Aufteilung in die Kategorien Grafik, Sound und Rating deckt alle wichtigen Bereiche eines Spiels ab, ohne dabei unnötig den Überblick zu erschweren.

TESTSCREEN

Besondere Auszeichnungen:			Grafik 87% Sound 89%	RATING (PROZENT) 86
1 NUR FÜR ERWACHSENE	2 EXTREME HARDCORE			
5 Einsteiger Fortgeschrittene Profis				

- 1 Nur für Erwachsene:**
Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.
- 2 Extreme Hardcore:**
Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.
- 3 playKING:**
Spiele mit einem Rating ab 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Hits dürfen in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.
- 4 Grafik - Sound - Rating:**
In die Grafikwertung fließen sowohl der optische Gesamteindruck, als auch die technische Inszenierung sowie die allgemeine Präsentation mit ein. Eine gute Soundwertung wird vergeben, wenn die Hintergrundmusik atmosphärisch, die Soundeffekte authentisch und die Synchronstimmen stimmig sind. Auch der Support von besonderen Sound-Normen fließt in die Wertung ein.
Das Rating drückt einzig und allein das Spielspaß-Potenzial aus. Grafik und Sound spielen eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Spaß bereiten können.
- 5 Einsteiger - Fortgeschrittene - Profis:**
Wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad? Haben nur Vollblut-Zocker ihren Spaß oder kommen auch Einsteiger mit dem Spiel zurecht?

Legende

Features

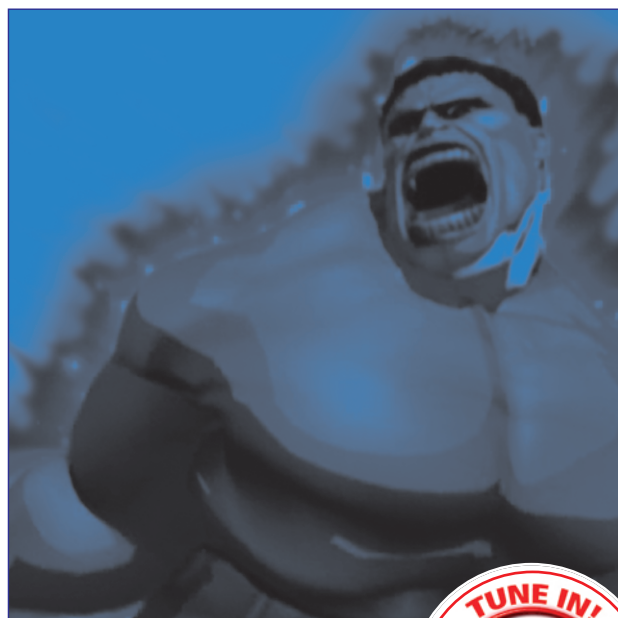
Neben den drei Standard-Features unterstützen viele Titel noch spezielle Hardware sowie Sound- und TV-Normen. Sollte ein Spiel ein besonderes Feature aufweisen, wird es mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.

Grafik	16:9-Option	Progressive Scan	50/60 Hertz umschaltbar
Sound	Sprachausgabe	Dolby Surround	Dolby Digital
Zubehör	Lenkrad	Force Feedback	Light Gun
	Maus-Unterstützung	Multitap	Keyboard
	i.Link-Option	Tanzmatte	Breitbandadapter
Standard	USK Empfehlung	Anzahl der möglichen Spieler	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
			Online-Funktion sowie Spieleranzahl dabei

INHALT 07/2003

PLAYSTATION2

Dynasty Warriors 4	98
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	95
Frogger Beyond	98
Ghost Vibration	91
 SOCOM: U.S. Navy SEALs – Online	92
Starsky & Hutch	99
The Hulk	96
 Tomb Raider: The Angel of Darkness	88
Tour de France: Centenary Edition	98
Tribes: Aerial Assault	94



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





Videospielheldin, Sexsymbol, Pop-Ikone: Das Phänomen Lara Croft kehrt auf die PlayStation2 zurück!

UND DANACH?



Die Geschichte von Tomb Raider: The Angel of Darkness ist nur ein kleines Puzzelstück in einem sehr komplexen Handlungsfeld, wie uns Operations Director Adrian Smith 2002 bereits verraten hat. Es war von Anfang an geplant, den Plot auf drei separate Spiele aufzuteilen. Es wird also definitiv eine Fortsetzung geben.

PS2 1999 segnete Lara Croft in Tomb Raider: The Last Revelation das Zeitliche. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sie auf der PlayStation2 wieder reanimiert werden würde. Die Erklärung ist eine einfache: Sie hat den Unfall in Ägypten überlebt, doch ist sie von diesem Unglück gezeichnet. Lara ist ernster geworden. Ein stets finsterner Gesichtsausdruck, schwarzer Lidstrich und harsche Sprüche unterstreichen das neue Bad-Girl-Image. Tomb Raider ist erwachsen geworden, das ist den Schöpfern wichtig. Core Design weiß, dass die Fließbandproduktion der Tomb-Raider-Serie für PSone nicht gut war: Es blieb keine Zeit für Innovationen und Verbesserungen. Auf der PlayStation2 soll Lara Croft genauso faszinieren und neue Maßstäbe setzen, wie einst der erste Teil. Deshalb haben sich die Entwickler bei der Arbeit auch so viel Zeit gelassen. Nach drei Jahren ist Lara Croft wieder da: älter und ernst-



☉ Ist mal keine Knarre zur Hand, kann man sich auch mit Fausthieben und Tritten wehren.

hafter, aber auch abenteuerlustiger und draufgängerischer denn je.

Totgeglaubte leben länger

Werner von Croy bittet Lara Croft nach Paris. Sie soll ihrem alten Mentor helfen, aber so weit kommt es nicht. Von Croy stirbt eines mysteriösen Todes. Die Polizei verdächtigt die junge Engländerin, ihr bleibt nur die Flucht. Sie beginnt mit der Suche nach dem wahren Mörder. Anstatt alten Artefakten in Ruinen nachzujagen, müsst ihr in den dunklen Straßen und Hinterhöfen von

Paris Informationen sammeln. Erstmals hat Lara die Möglichkeit, mit anderen Personen zu sprechen. Die Unterhaltungen geben nicht nur Aufschluss, sondern bestimmen auch den weiteren Weg. Oftmals kann man aus verschiedenen Antworten bzw. Fragen wählen. Geht man aggressiver vor, reagieren die Charaktere anders, als wenn man sanftere Töne anschlägt. Setzt man den Café-Metro-Besitzer Pierre beispielsweise unter Druck, verweigert er Lara seine Dienste. Anstatt mit Hilfe seiner Ex-Freundin an den Club-Besitzer Bouch-



☉ Cliffhanger! Der gelbe Balken zeigt an, wie lange die Kraftreserven noch reichen.



☉ It's getting hot in here! Lara im klassischen Outfit. Genau so lieben sie die Fans.



○ Schleicht sie sich leise an die Gegner heran, kann Lara sie heimlich und still bewusstlos schlagen.



○ Wer sucht, der findet. In Schränken und Schubladen entdeckt man so manch nützlichen Gegenstand.

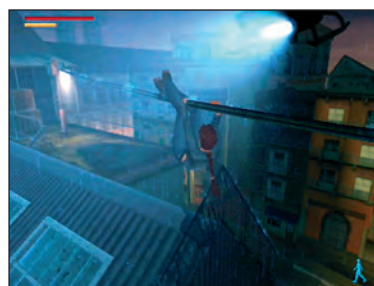


○ Lara sollte sich immer genau überlegen, was und vor allem wie sie es sagt.

ard heranzukommen, der mit von Croy in Kontakt stand, muss man sich dann einen anderen Weg suchen. Zum Glück ist der Türsteher des Clubs käuflich, 800 Euro und man ist so gut wie am Ziel. An Geld kommt ihr, indem ihr bei den Streifzügen durch die Straßen, Lagerhallen und Apartments Schmuck, alte Münzen und andere Wertgegenstände „einsammelt“ und diese dann beim Pfandleiher versetzt. So viel Freiheit und Interaktion gab es bis jetzt in noch keinem Tomb-Raider-Spiel.

Sehen und gesehen werden

Laras ermordeter Mentor sollte für einen gewissen Eckhardt eines der fünf Obskura-Gemälde beschaffen. Hinter Eckhardt steht der Cabal, ein gefährlicher Kult, der versucht, Unsterblichkeit zu erlangen. Jedes Mittel ist ihnen recht: von Bestechung und Mord bis hin zu verbotenen Experimenten an Menschen und der Wiedererweckung des Schläfers, des letzten gefallenen Engels.



○ In manchen Levels gibt es verschiedene Wege zum Ziel.

Die Spuren des Kults führen euch in den Louvre, wo das gesuchte Obskura-Gemälde versteckt sein soll. Während Lara schon in vorangegangenen Levels vorsichtig sein musste, ist es hier besonders wichtig für sie, nicht entdeckt zu werden. Ganz im Stil von bekannten Agenten-Spielen ist der Spieler in der Lage zu schleichen, sich an Wände zu drücken, um Ecken zu lugen oder unaufmerksame Gegner hinterrücks niederzustrecken. Natürlich kann man auch den direkten Weg einschlagen und die Kontrahenten mit Faustschlägen und Fußtritten traktieren oder sie mit Hilfe von verschiedenen Handfeuerwaffen zum Schweigen bringen.

Learning by doing

Schleichen, sprechen, handeln und tauschen – Laras neue Talente überraschen. Doch weiß sie auch mit ihren alten Qualitäten noch zu begeistern. Sowohl in Paris, als auch später in Prag, wo der Cabal seine Forschungsanstalt unterhält, gibt es mehr als genug Kletter- und Sprungpassagen, von klassischen Hebel- und Schieberät-

seln ganz zu schweigen. Neben den altbekannten Fähigkeiten wie springen, hangeln, klettern, schwimmen, kriechen, schieben und ziehen, hat Lara in ihrem sechsten Abenteuer noch ein paar neue Manöver in petto. So kann sie etwa Türen auftreten, ganz flach auf dem Boden entlang robben oder an Wasserrinnen hochklettern.

So manche Aktion kann Lara zu Beginn jedoch noch gar nicht, etwa ist sie nicht in der Lage, schwere eisenbeschlagene Kisten zu verschieben oder zu rennen. Andere beherrscht sie anfangs noch nicht so gut, wie beispielsweise springen. Erst nach und nach verbessern sich ihre Fähigkeiten. Hebelt man etwa eine Tür mit einem Brecheisen auf, stärkt das die Oberarme. Das Ergebnis: Ihr könnt fortan länger an einer Felskante hängen, bevor euch die Puste ausgeht.

Geht doch

Zu Laras PSone-Zeiten sind viele Flüche ausgestoßen worden, wenn es darum ging, Lara sicher durch die Levels zu bringen. Die Steuerung war träge, die

TOMB RAIDER ONLINE

In einem Interview bestätigte der Gründer von Core Design, Jeremy Heath-Smith, dass man bereits darüber nachdenke, wie ein Online-Tomb-Raider-Spiel aussehen könnte. Bislang sei man noch auf keinen grünen Zweig gekommen, doch sobald man eine Lösung habe, werde ein solcher Titel kommen. Seiner Meinung nach ist das Online-Gaming der nächste Schritt in der Evolution der Videospiele.



○ Mit Liebe zum Detail: Der Fuß steht nicht im oder neben, sondern auf dem Papierkorb!

BONUSMATERIAL



Spieler mit Durchhaltevermögen erhalten in Tomb Raider: The Angel of Darkness zwei besondere Goodies. Zum einen gibt es ein Making-of-Filmchen und zum anderen den Trailer zum neuen Tomb-Raider-Film: Lara Croft Tomb Raider: Die Wiege des Lebens.



○ Von den Rohren aus kann man ganz bequem auf Plattformen wechseln.



○ Verlorene Energie frisst man mit Health-Packs, Bandagen und Schokoriegeln wieder auf.

Kameraführung chaotisch und die Grafik stellenweise so verpixelt, dass man weder Absprungpunkt noch bewegliche Steinquadern entdecken konnte. Eine Generalüberholung war also dringend notwendig.

Auch wenn die grundlegenden Steuerungselemente übernommen worden sind, lässt sich die Heldin jetzt direkter steuern. Ein wichtiges Hilfsmittel ist die Laufen-Taste. Kurz angetippt und Lara schlendert langsam über Plattformen und an Klippen entlang, ohne

dabei abzustürzen. Das Ausrichten am Absprungpunkt ist jetzt ebenfalls leichter. Um die Übersichtlichkeit zu wahren, ist die Kamera in engen Räumen an vorgegebenen Punkten fest platziert. Trotz der Verbesserungen kommt es dennoch ab und an zu kleinen Unfällen: Anstatt nach vorne, springt man etwa ungewollt zur Seite.

Bunt und dennoch düster

Tomb Raider: The Angel of Darkness hat einen eigenwilligen, aber durch die Bank stimmigen Grafikstil. Das fängt bei den Charakteren an und hört bei der Umgebungsgrafik auf. Der Sprung von der PSone auf die PS2 hat Laras Äußeres sehr gut getan. Die Anzahl der Polygone wurden verzehnfacht, das Bad Girl sieht jetzt also noch besser aus. Das einzige Kantige an Lara ist ihr Charakter. Wirklich realistisch, wie etwa Heather aus Silent Hill 3, wirkt sie dennoch nicht. Das comiartige und der Wiedererkennungswert sind geblieben: glatte Haut, perfekter Teint, große Augen, volle Lippen. Verbesserte Animationen und eine exquisite Kollisionsabfrage – jede Trep-

penstufe wird wirklich genommen – runden das Auftreten der Heldin ab. Das Erscheinungsbild der anderen Charaktere steht dem der pensionierten Grabräuberin in nichts nach. Die schlichten Texturen werden durch sehr viele Details wieder wett gemacht. Besonders Geschäfte, Wohnungen und Büros strotzen davon. Überall liegen Gegenstände in den Regalen und auf den Tischen verstreut.

Die musikalische Untermalung ist situationsabhängig. Meist ist es ruhig, von Umgebungsgeräuschen wie etwa dem Gedudel eines weit entfernten stehenden Radios einmal abgesehen – sobald jedoch etwas Aufregendes passiert, setzt der epische Soundtrack ein. Eingespielt wurde er vom London Symphony Orchestra. Eidos ist dafür bekannt, bei der Synchronisation ordentliche Arbeit zu leisten. Tomb Raider bildet da keine Ausnahme. Marion von Stengel (Angelina Jolie) leiht Lara ihre Stimme, Thomas Fritsch (Russell Crowe, Jeremy Irons) vertonte den Bösewicht Eckhardt und Joachim Tennstedt (Mel Gibson, Kevin Costner) den Werner Von Croy. ■

FAZIT | Mark Liebold

Die lange Entwicklungszeit hat sich gelohnt. Tomb Raider: The Angel of Darkness sieht nicht nur besser aus – was in Anbetracht der nächsten Hardware-Generation eigentlich niemanden wundern sollte – es spielt sich auch besser. Die überarbeitete Steuerung und die neuen Elemente lockern das inzwischen eingefahrene Spielprinzip auf. Fans werden sich mit den neuen Freiheiten allerdings erst noch anfreunden müssen. Tomb Raider hat sich weiterentwickelt, bietet aber noch genau die Aspekte, die das Spiel so erfolgreich gemacht haben: Abwechslung, Spannung, Action und ein gute Story. Es gibt sogar noch eine Überraschung: Kurtis Trent, ein Mitglied des Lux-Veritatis-Geheimbundes, kämpft nicht nur für dieselbe Sache, er steht euch mit seinem Chiriqui-Diskus sogar als spielbarer Charakter zur Verfügung! Tomb Raider: The Angel of Darkness macht mindestens genauso viel Spaß wie der erste Teil. Fans der Serie werden auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen. Wer Lara Croft noch nie mochte, wird allerdings auch mit ihrem ersten Abenteuer auf PS2 nichts anfangen können.

POSITIV

- viele innovative Neuerungen
- stimmige Atmosphäre
- spannende Story
- Spielstand jederzeit abspeicherbar

NEGATIV

- keine Continue-Option
- karge Texturen
- kleine Probleme mit der Kameraführung/Steuerung

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Tom Clancy's Splinter Cell	90%	04/03
2 Primal	89%	04/03
3 ICO	83%	03/02

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Eidos	380KB	1	
Entwickler	Core Design			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.tombraider.de			



Besondere Auszeichnungen:

play KING

Grafik 85% Sound 88%

RATING (PROZENT) 86

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



○ Kurtis Trent hat mit Rätseln nichts am Hut, er greift lieber zur Waffe.

GHOST VIBRATION

In der Clooney-Villa spukts. Mit selbst entwickelter Ausrüstung geht Hobby-Geisterjäger George auf Gespensterjagd.



○ Ihr solltet immer die Überhitz-Anzeige rechts unten im Auge behalten...



○ ... sonst glüht die Kanone und die Geister entwischen und rauben euch Lebensenergie.

PS2 Schon nach wenigen Minuten ist klar, von wem und was sich die Entwickler haben inspirieren lassen. Der Held und besonders seine Ausrüstung erinnern an die Ghostbusters. Und auch in Infogrames' neuestem Actionspiel Ghost Vibration geht es darum, Geister zu fangen.

Eines Morgens...

...erhält der Hobby-Geisterjäger George einen Anruf seiner Jugendfreundin Alicia. Sie bittet ihn, ihr eine Geisterjäger-Ausrüstung nach Europa zu schicken. Auf die Frage hin, was sie mit den Geräten wolle, muss er sich anhören, dass ihn das nichts angehe. Er nimmt den nächsten Flug nach Europa, um der Sache auf den Grund zu gehen. Alicia freut sich nicht besonders, als sie neben der Ausrüstung auch George in Empfang nimmt. Zusammen machen sich die beiden auf den Weg, das mysteriöse Clooney-Herrenhaus unter die Lupe zu nehmen. Sie

haben keine Ahnung, was sie dort erwartet...

In Ghost Vibration habt ihr die Aufgabe, die herumschwirrenden Geister in der Clooney-Villa einzufangen. Als Geisterjäger hat George natürlich seine Spezialausrüstung parat. Die besteht aus dem Speargun, einem Tank, und dem Ghostscope.

Ausgelutscht!

Im Spiel wechselt ihr zwischen einer starren 3rd-Person und einer First-Person-Sicht hin und her. Da der Weg eures Helden vorgegeben ist, müsst ihr in der 3rd-Person-Perspektive einfach nur das Joypad nach vorne drücken, die Kamera kann nicht manuell justiert werden. Sobald sich ein Gespenst blicken lässt, setzt ihr mit der Dreieckstaste euer Ghostscope (Ego-Modus) auf. Ab diesem Zeitpunkt könnt ihr euch zwar nicht mehr vorwärts bewegen, dafür aber um 360 Grad drehen und auf Geisterjagd gehen.

Um die Gespenster aufzusaugen, müsst ihr sie ins Visier nehmen und den Kreisbutton drücken. Je nach paranormaler Energie der Erscheinung müsst ihr ihn gedrückt halten. Die Speargun saugt aber nicht nur die Energie der Geister auf, sondern auch Informationen über die verstorbene Person. Habt ihr am Ende eines der neun Levels das Endgespenst in den Tank gesaugt, könnt ihr in einem Journal die Informationen über die Geister studieren und erhaltet somit Aufschluss über die unheimlichen Vorgänge im Clooney-Herrenhaus. ■

GHOST REPORT



Im Ghost Report erfahrt ihr mehr über die aufgesaugten Geister. Gehen euch in den Levels ein paar Gespenster durch die Lappen, fehlen euch nachher einige Informationen zur Hintergrundstory. Es ist aber nicht notwendig, alle Geister aufzusaugen, um das Spiel zu lösen.



○ Ihr saugt nicht nur die Energie der Geister ein. Auch Informationen kommen zum Vorschein.

FAZIT | André Steinert

Ein bisschen mehr Bewegungsfreiheit hätte dem Spiel sicher nicht geschadet. Irgendwie erinnert Ghost Vibration an einen Lightgun-Shooter ohne Lightgun. Ihr folgt einem vorgegebenen Weg und steuert in der Ego-Perspektive ein Fadenkreuz. Die Geister tauchen immer an derselben Stelle auf, so sind die einzelnen Levels ziemlich schnell durchschaut. Level-Bosse sind normalerweise auch nach zwei bis drei Anläufen erledigt.

In Sachen Grafik bewegt sich Ghost Vibration im Mittelfeld. Die Soundkulisse ist ordentlich, für eine gruselige Stimmung wird aber zu wenig geboten. Jeder, der mit dem Gedanken spielt, sich dieses Spiel zuzulegen, sollte vor dem Kauf eine Runde Probe spielen.

POSITIV

- gute Story
- nette Soundeffekte

NEGATIV

- Levels zu Kurz
- Geister immer an derselben Stelle
- keine Bewegungsfreiheit

PLAY DATEN

Genre	Action
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Artoon
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 50 Euro

WEB-INFO: www.infogames.de



Besondere Auszeichnungen:



KING

Grafik 62%
Sound 68%

RATING (PROZENT)

63

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

SOCOM U.S.

Navy Seals

Navy-Seals und Terroristen ziehen endlich in die Online-Schlacht – und wir haben mitgemischt.

JOIN THE ARMY



Um aus den Online-Gefechten den maximalen Spielspaß herauszukitzeln, sind pflichtbewusste Mitspieler unabdingbar. Der Schlüssel zum Sieg liegt meist nicht in einer wilden Rambo-Offensive, sondern in der richtigen Taktik. Und die lässt sich nur innerhalb eines funktionierenden Teams perfektionieren. Deshalb bietet SOCOM eine äußerst praktische Funktion zur Verwaltung eines Online-Clans. Sobald ihr euch eingeloggt habt, dürft ihr mit wenigen Schritten einen neuen Clan ins Leben rufen und fleißig Mitstreiter anwerben. Die Ausverkoren sehen beim nächsten Log-on eine entsprechende Nachricht auf dem Bildschirm und können entscheiden, ob sie sich eurer Truppe anschließen möchten. Trainingszeiten, Wettkämpfe gegen andere Clans o.ä. lassen sich ebenfalls jederzeit als Textnachrichten an die Kameraden versenden, und erscheinen bei nächster Gelegenheit auf deren Bildschirm.



Die Dschungelpflanzen bieten genügend Deckung und Tarnung.



Hier haben sich die Terroristen in einem alten Tempel verschanzt.



Bereits in Ausgabe 06/2003 haben wir Sony's SOCOM: U.S. Navy Seals vorgestellt, das für seine Single-Player-Testmission trotz unerwarteter Zwischenfälle ein 80-Prozent-Rating eingefahren hat. Inzwischen robben etwa 12.000 glückliche Beta-Tester europaweit online durch feindverseuchtes Gebiet. Wir haben zusammen mit etwa 2000 deutschen Beta-Zockern einen ausgedehnten Test-Feldzug gestartet und liefern euch hier unsere Eindrücke des eigentlichen Herzstücks von SOCOM.

Gut trainiert ...

... ist halb gewonnen. Ihr solltet vor dem ersten Online-Spiel unbedingt ein paar Solo-Missionen absolvieren, um im Gefecht nicht mit der Steuerung und dem Waffenhandling, sondern mit den Gegnern kämpfen zu können. Da das Online-Spielprinzip einen weitgehend realistischen Ansatz aufweist, kann bereits ein einziger gegnerischer Treffer euer vorzeitiges Aus bedeuten. Was zur Folge hat, dass ihr für den Rest der Runde so lange zuschauen müsst, bis alle Gegner (oder

Teamkameraden) eliminiert sind, bzw. bis das jeweilige Einsatzziel erreicht wurde.

Nachdem ihr euren Zugang konfiguriert habt (mehr dazu im Online-Special Ausgabe 04/03), müsst ihr nur noch einen frei wählbaren Spielernamen samt Passwort eingeben und seid dann in weniger als einer Minute „drin“. Im Online-Menü könnt ihr euch mit Hilfe der „Autospiel“-Funktion direkt in ein offenes Spiel versetzen lassen. Wer sein Einsatzgebiet selbst bestimmen möchte, entscheidet sich für einen der vielen Besprechungsräume, die in verschiedene Regionen (z.B. EU West, France, Deutschland etc.) unterteilt sind. Jeder Besprechungsraum beherbergt wiederum mehrere „Spiele-Server“, auf denen unterschiedliche Karten und Modi gespielt werden und auf denen jeweils bis zu 16 Spieler Platz finden. Selbstverständlich dürft ihr auch ein Match ganz nach euren eigenen Vorstellungen eröffnen. Dann



Wie im Solomodus: Die Flugbahn der Granaten wird euch per Wurflinie angezeigt.



Mit Geleitschutz und der Bombe im Gepäck pirschen wir uns in Richtung feindliches Lager.



○ Während die Kameraden die Geiseln retten, sichern wir das Gebiet.



○ In der eisigen Schneelandschaft ist die Sicht stark eingeschränkt.

bestimmt ihr die maximale Spieleranzahl, legt die Karten fest und schützt eure Session gegebenenfalls mit einem Passwort vor ungebeten Gästen.

Counter-Strike lässt grüßen

Die drei Spielmodi erinnern stark an den oben erwähnten PC-Shooter-Klassiker. So dürft ihr euch entweder für die aufrichtigen Navy Seals, oder für die ruchlosen Terroristen entscheiden. Dann tretet ihr in einer Art Team Deathmatch gegeneinander an („Unterdrückung“), kümmert euch als Elite-Soldat um die „Befreiung“ von Geiseln aus der Hand der Guerillas (die Terroristen müssen dies logischerweise verhindern) oder ihr bringt eine in der Mitte des Levels platzierte Bombe möglichst unbemerkt in der feindlichen Basis zur Detonation („Zerstörung“). Jede der insgesamt zehn enthaltenen Multiplayer-Karten ist an einen dieser drei Spielmodi gebunden. Daher ist es nicht möglich, beispielsweise auf einer Unterdrückungs-Karte nach Befreiungsregeln zu spielen.

Sobald ein Team sechs Runden für sich entschieden hat, folgt ein finaler Abrechnungsbildschirm – kurz darauf landen alle Spieler wieder in der Lobby. Hier dürft ihr bei Bedarf zur gegnerischen Seite überlaufen, eine neue Spielfigur wählen (wobei sich die Charakter-Modelle nur marginal unterscheiden) und eure Ausrüstung für die nächste Runde festlegen.

Apropos Ausrüstung: Das Waffenarsenal, aus dem ihr in SOCOM nach Lust und Laune schöpfen könnt, kann sich wahrlich sehen lassen. In dem reichhaltigen Sortiment finden sich nicht nur diverse Pistolen, Schnellfeuer- und Scharfschützengewehre, sondern auch Spreng-, Rauch- und Blendgranaten sowie Zusatzmunition und fernzündbare Minen.

Damit ihr euch in der Hitze des Gefechts auch mit den Teamkameraden verständigen könnt, kommt neben vorgefertigten Textnachrichten auch das mitgelieferte Headset für den gepflegten Online-Plausch von Mann zu Mann zum Ein-

satz. Allerdings: Wie bei einem richtigen Funkgerät kann hier immer nur eine Person Befehle ins Mikro brüllen, zudem muss man während des Sprechens stets die Kreis-Taste gedrückt halten. Aus hämischem Spott oder Jubelschreien in der Lobby nach gewonnener Auseinandersetzung wird leider nichts. Denn hier ist Kommunikation mit den Mitspielern nur über Software- oder USB-Tastatur möglich. ■

ZUSATZ-HARDWARE



Damit ihr euch ohne Umschweife ins Online-Vergnügen stürzen könnt, benötigt ihr neben dem Spiel selbstverständlich einen Breitband-Internetzugang (DSL, Cable etc.) sowie Sony's Netzwerk-Adapter, der seit dem 25. Juni für knapp 40 Euro im Fachhandel erhältlich ist.

FAZIT | Toni Opl

Während SOCOM bereits offline für schweißnasse Hände und einen erhöhten Adrenalinspiegel sorgt, fliegen in den endlosen Internet-Weiten erst richtig die Fetzen. Die Hatz nach Sprengsätzen, Geiseln und Abschüssen macht – verlässliche Kameraden vorausgesetzt – ungleich mehr Spaß als einsames Zocken gegen die unausgereiften KI-Gegner. Für Abwechslung sorgen verschiedene Spielmodi und die wirklich stimmungsvollen Karten, wenngleich eine Hand voll weiterer Schlachtfelder nicht geschadet hätte. Schwere Performance-Einbußen waren über unseren T-DSL-Zugang nicht auszumachen, Verzögerungen beim Laufen oder Schießen kamen sehr selten vor. Nur die Sprachverständigung quitierte ab und an ihren Dienst, ebenso ließen sich – das kennen wir bereits aus der NTSC-Version – Bomben oder Geiseln zeitweise nicht „auf sammeln“. Und dennoch: Wer SOCOM besitzt, sollte sich sofort zum Online-Rapport melden. Go! Go! Go!

POSITIV

- Kommunikation über Headset
- nützliches Clan-Management
- abwechslungsreiche Spielmodi und Maps

NEGATIV

- Sprache fällt gelegentlich aus
- „nur“ zehn Multiplayer-Karten
- relativ häufige Ladepausen

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	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	SCEE	181KB	2-16	
Entwickler	Zipper Interactive	45KB	Netzwerk	
Erhältlich ab	sofort		USK	
Preis	ca. 79 Euro		16 Jahre	
WEB-INFO: www.playstation.com				

Besondere Auszeichnungen:

PLAY KING

Grafik 84%
Sound 85%

RATING (PROZENT)
87

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



○ Prominenter Bildschirmtod: Selbst Rambo muss sich gegen die Seals geschlagen geben.

TRIBES: AERIAL ASSAULT

Futuristische, teambasierte Online-Schlachten auf riesigen Arealen mit bis zu 16 Spielern – Killerapplikation oder Rohrkrepierer?

ONLINE-PERFORMANCE

Ganz so geschwind wie beim Shooter-Kollegen SOCOM flitzen die Geschosse hier nicht durch die Kampfarenen. So mussten wir leider auch auf Servern mit guter Verbindung einen minimalen Lag (Verzögerung, z.B. beim Schießen) feststellen. Positiv: Auf Wunsch loggt sich Tribes: Aerial Assault bereits während des Ladevorgangs ins Internet ein. Langwieriges Anmelden fällt somit weg. Darüber hinaus bietet T:AA eine Buddy-Liste, mit der ihr gezielt nach befreundeten Spielern suchen und deren Spiel beitreten könnt.



⊙ Diese Generatoren dienen zur Herstellung der Flugzeuge.



⊙ Feuer frei: Mit dem Jetpack im Anflug auf die feindliche Basis.

PS2 Tribes: Aerial Assault basiert in den Grundzügen auf dem Multiplayer-Ego-Shooter Tribes2, der im Jahr 2001 das Licht der PC-Welt erblickte, sowie auf dessen Ende der 90er veröffentlichtem Vorgänger. Dabei handelt es sich nicht um eine 1:1-Umsetzung, sondern um ein konsolenoptimiertes „Best of“ aus beiden PC-Titeln.

Auf in den Kampf

Ihr schlüpft in die Rolle eines Söldners, der in einer Art Gladiatorenkampf sein Team auf gigantischen postapokalyptischen Arealen zum Sieg führen muss.

Die verfügbaren Spielmodi sind typisch für Shooter, von Capture the Flag über Deathmatch und Team Deathmatch bis hin zu einer Variante namens Hunters, ist alles dabei. Bei Letzterer hinterlässt der abgeschossene Gegner Flaggen, die ihr einsammelt und zu einem bestimmten Ziel bringt. Ausgerüstet mit allerlei High-Tech-Wummen, Granaten, Jetpacks für Flugeinlagen und vier verschiedenen Raumgleitern rückt ihr Gegnern auf den gepanzerten Pelz und verteidigt euer Territorium gegen hartnäckige Eindringlinge. Dies geschieht wahlweise online gegen menschliche Mitspieler oder mit und gegen eine(r) Horde KI-gesteuerter Bots, deren Geschicklichkeit sich stufenweise den eigenen Fähigkeiten angleichen lässt. Ist ein Freund zur Hand, dürft ihr Botmatch oder Online-Partie auch simultan per Splitscreen bestreiten. Zudem erlernt ihr in einer Offline-Kampagne mit mehreren

Trainingsmissionen das grundlegende Spielprinzip und den Umgang mit den verschiedenen Waffensystemen.

Ziel erfasst!

Um die Nachteile gegenüber der am PC üblichen Maus-Tastatur-Steuerung auszugleichen, implementierten die Entwickler eine praktische Lock-on-Funktion, mit der ihr einen herannahenden Gegner ins Visier nehmen könnt, während ihr selbst ausweicht. Diese Option lässt sich auch ausschalten, was vor allem geübte Gladiatoren freut. Grafisch reißt Aerial Assault mit seinen riesigen, extrem kargen Landschaften und simplen Polygonmodellen keine Bäume aus, dafür bleibt das Geschehen stets flüssig. Der Sound kommt trotz Surround-Funktion über Zweckmäßigkeit nicht hinaus, zumindest passt das Techno- bzw. Metal-Gedudel im Hintergrund einigermaßen zum futuristischen Setting. ■



⊙ Vote: Im Gefecht können die Spieler für den Wechsel zu einer anderen Karte stimmen.

FAZIT | Toni Opl

Obwohl Tribes: Aerial Assault speziell auf Konsolen zugeschnitten ist, haben die Entwickler einen entscheidenden Punkt vergessen: Kommunikation! Im Eifer des Gefechts habt ihr keine Möglichkeiten, euch den Teamkollegen mitzuteilen. Das SOCOM-Headset wird ebenso wenig unterstützt wie ein USB-Keybord. Nicht einmal an vorgefertigte Phrasen wie „Ich verteidige die Basis“ hat man bei Inevitable gedacht. Schade, kommt es doch bei den meisten Spielmodi gerade auf eine gute Strategie innerhalb der eigenen Gruppe an. So artet das Spielgeschehen auf belebten Servern – sofern man im weltweiten, derzeit aber wenig besuchten Tribes-Universum einen findet – meist in ein heilloses Durcheinander aus.

POSITIV

- gigantische Schlachtfelder
- Kampf- und Transportgleiter
- viele Maps und Ausrüstungsgegenstände

NEGATIV

- karge, detailarme Landschaften
- nur wenige Server und Spieler online
- keinerlei Kommunikationsmöglichkeit mit den Mitspielern

PLAY DATEN

Genre	Action
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	Inevitable
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.vivendi-universal-interactive.de



Besondere Auszeichnungen:

Grafik 66%
Sound 71%

RATING (PROZENT)
70

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

EVIL DEAD

A Fistful of Boomstick

In Dearborn ist die Hölle los! Zum Glück sind Ash und sein Boomstick nicht weit.



Im Arcade-Modus geht ihr unter Zeitdruck auf Punktejagd.



Mit dem Leecher saugt ihr den Biestern das Blut aus dem Leib.

HOLLYWOOD-SUPPORT



Die Entwickler konnten auf reichhaltige Evil-Dead-Erfahrung zurückgreifen. Neben Bruce Campbell standen auch Sam Raimi (Spider-Man, Evil-Dead-Trilogie) und Robert Tapert (Xena, Evil-Dead-Trilogie) dem Team mit Rat und Tat zur Seite.

PS2 Im Gegensatz zum wenig erfolgreichen Evil Dead: Hail to the King (PSone, 2001) setzt THQ in Evil Dead: A Fistful of Boomstick diesmal auf knallharte Action. Zwar müsst ihr euch auch mit der Lösung des ein oder anderen Rätsels befassen, doch erinnert der neueste Streich aus dem Hause Vis Entertainment deutlich an deren Erstlingswerk.

Vier Jahreszeiten

Als die junge Journalistin Trisha Pettywood zusammen mit Professor Alex Eldridge eine Tonbandaufnahme mit Auszügen aus dem Buch des Todes im Fernsehen abspielt, passiert, was passieren musste. Durch die TV-Station haben sie den Tod direkt in das friedliche Städtchen Dearborn teleportiert. Ash, der in einer Kneipe gerade ein paar Drinks bestellt, bekommt das Spektakel live mit. Schnell wird ihm klar, das er, erfahren in solchen Angelegenheiten, der Sache auf den Grund gehen muss.

In der Rolle des alten Hauddegens Ash müsst ihr haufenweise Zombies

davon abhalten, Dearborn und dessen Einwohner zu vernichten. Auf eurer Mission kämpft ihr euch durch sechs große Levels und reist dabei durch vier Zeitepochen.

Um gegen die Heerscharen von Untoten bestehen zu können, könnt ihr im Laufe des Spiels auf eine Vielzahl an Waffen (Maschinengewehr, Flammenwerfer, Schrotgewehr etc.) und Spezialmunition zurückgreifen.

Tödlicher Zauber

Neben Waffen findet ihr auch diverse Zaubersprüche, die ihr gegen die Deadites einsetzen könnt. Mit Hilfe der magischen Schriftrollen könnt ihr beispielsweise für kurze Zeit die Gestalt eurer Gegner annehmen oder Feuer vom Himmel regnen lassen. Um die gefundenen Sprüche anzuwenden, benötigt ihr Mana-Energie. Um an Mana-Energie zu gelangen, müsst ihr töten, denn mit jedem gekillten Zombie füllt sich eure Mana-Leiste.

Ihr ballert aber nicht nur wild in der Gegend rum oder schneidet mit der Kettensäge Angreifer in Scheiben. Um

ein Level zu meistern, müsst ihr kleine Aufgaben erledigen. Dank einer To-do-Liste habt ihr immer den Überblick über die einzelnen Aufgaben.

Habt ihr im Story-Modus ein Level hinter euch gelassen, steht euch dieses dann im Arcade-Modus zur Verfügung. Hier könnt ihr unter Zeitdruck und mit vorgegebenen Waffen auf die Jagd nach Highscores gehen. ■

FAZIT | André Steinert

Technisch kann man Evil Dead: A Fistful of Boomstick nichts vorwerfen. Das Spiel läuft sehr flüssig und der Soundtrack erinnert an die alten B-Movie-Klassiker. Besonders hervorheben muss man die geilen Voice-Overs von Kultstar Bruce Campbell, der mit coolen Sprüchen nur so um sich wirft.

Spielerisch hingegen kommt der Spaß stellenweise ins Stocken. Es kommt oft vor, dass man wie blöd durch ein Level rennt und z.B. einen Schlüssel sucht. Hätte man Karten ins Spiel eingebaut, wäre es wohl zu einfach gewesen? Ansonsten ist Evil Dead: A Fistful of Boomstick ein solider Action-Titel, der auch dank seines starken Preises in keiner Action-Sammlung fehlen sollte.

POSITIV

- super Bruce-Campbell-Sprüche
- viele verschiedene Waffen

NEGATIV

- nerviges Rumgerenne
- zu wenig Umfang

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	THQ	352KB	1	EVIL DEAD
Entwickler	Vis Entertainment			A FISTFUL OF BOOMSTICK
Erhältlich ab	27. Juni			
Preis	ca. 20 Euro			
WEB-INFO: www.evildeadgame.com				
USK 18 Jahre				

Besondere Auszeichnungen:

GRAFIK 70%
SOUND 71%

RATING (PROZENT)
73

Einstiege Fortgeschrittene Profis



Blut in Strömen! Bis zu 50 Zombies tummeln sich gleichzeitig auf dem Screen.



Nicht nur Töten! Auch kleinere Rätsel müssen gelöst werden.

HULK

Dieser muskelbepackte Superheld macht nicht viele Worte, was vor allem daran liegt, dass er kaum welche kennt.



○ Wo der Hulk hinschlägt, wächst kein Gras mehr.



○ Hulk wird gleich den Soldaten mit voller Wucht im Boden versenken.

HULKS VÄTER



Ins Leben gerufen wurde das Gammastrahlenmonster von keinem Geringeren als Marvel-Vater Stan "Excelsior" Lee und Jack "King of Comics" Kirby. Dieser wirkte maßgeblich an der Entstehung der "X-Men", "The Fantastic Four", "Silver Surfer" und "The Allmighty Thor" mit.

PS2 Realerfilmungen erfolgreicher Comics sind populärer denn je. Erst Spider-Man, dann Daredevil und die X-Men sogar schon zweimal. Nun macht sich ein weiterer Charakter aus dem amerikanischen Comicverlag Marvel auf, die Lichtspielhäuser zu füllen. Die Rede ist von Hulk. Während das grünhäutige Monster unter der Regie von Ang Lee (Tiger & Dragon) ab dem 3. Juli über die deutschen Leinwände toben wird, dürfen es die Fans des Gammastrahlenmonsters schon ab Mitte Juni auf ihrer PS2 so richtig krachen lassen.

Erst war der Film...

Die Story von Hulk ist zeitlich nach den Ereignissen des Kinofilms angesiedelt. Bruce Banner hat noch immer mit seinem Alter Ego – dem Hulk – zu kämpfen. Regt sich Bruce zu sehr auf, ver-

wandelt er sich in eine grüne Kreatur. Diese ist zwar nur mit minimaler Intelligenz gesegnet, dafür aber mit jeder Menge schlechter Laune und Muskelkraft ausgestattet, die sie an ihrer Umwelt auslöst.

Bruce ist von seinem ehemaligen Mentor Dr. Crawford hereingelegt worden, der Banners Superkräfte für sich haben will. Das Ergebnis ist das Ravage, eine Kreatur, die Hulk in punkto Kraft nicht nachsteht. Jetzt braucht Bru-

ce die Hilfe seines zweiten Ichs Hulk, um Ravage fertig zu machen.

Immer feste drauf...

Das Spielprinzip von Hulk ist recht simpel. In der Rolle des Grünen vertrimmt ihr alles, was euch bei der Verfolgung Ravages attackiert. Dabei stellen sich euch nicht nur Soldaten in den Weg, die euch mit allerlei Schuss- und Schockwaffen zusetzen, sondern auch mutierte Hunde und Zwischengegner



○ Schleichaktion: Um von der Wache nicht gesehen zu werden, duckt sich Bruce.



○ Hulk rastet Mal wieder aus und setzt eine Gammastrahlen-Bodenwelle frei – alle Gegner auf dem Bildschirm werden von den Beinen gerissen.



○ Den ersten Zwischengegner kann der Hulk nicht anfassen, da dieser ihm sonst Lebensenergie entzieht. Ihn müsst ihr mit Gegenständen wie z.B. Stahlrohren die Fresse polieren.

wollen euer Vorankommen behindern. Comictypisch kann Hulk seine Widerstatter nicht nur am Kragen packen und verdreschen, sondern diese auch als Wurfgeschosse missbrauchen oder sie ungespitzt in den Boden rammen. Weitere Wurf- und Schlagkombinationen erweitern Hulks Nah- und Fernkampfrepertoire.

Der körperliche Schaden, den euch der Feind zufügt, führt nicht nur zu Energieverlust beim Hulk, sondern macht ihn auch wütend – was in Form eines roten Balkens dargestellt wird. Ist diese Leiste voll, wird Gammastrahlung freigesetzt und der Hulk kann wesentlich effizientere Special-Moves ausführen, die schon Mal den kompletten Bildschirm von Feinden säubern.

Werden selbst dem muskelbepackten Hulk die Feinde zu zahlreich, grabscht er sich einfach den nächsten Gegenstand. Ob Holzkiste, Abflussrohr oder auch schon Mal ein Auto, mit allem lässt sich nach dem Feind schlagen oder werfen. Bei diesen Kämpfen wird die Umgebung eindrucksvoll in Mitleidenschaft gezogen – brennende

Fahrzeuge, zersplitterte Glasfassaden, zertrümmerte Wände, durchbrochene Stahlforen – nichts ist vor Hulks unbändiger Kraft sicher.

... oder auf leisen Sohlen

In manchen Abschnitten sind Hulks Muskelkräfte jedoch fehl am Platz – dann muss Bruce ran. Dr. Banner schleicht sich dann in bester Solid-Snake-Manier durch militärische Basen und versucht, die Aufmerksamkeit der Wachen durch Schleichen, Verstecken und Umgehen von Suchscheinwerfern sowie Kameras zu vermeiden.

Wird Bruce doch einmal entdeckt, gilt für euch: rennen statt kämpfen. Denn Bruces Fähigkeiten beschränken sich nämlich eher auf Klettern, Kisten schieben und Betätigen von elektronischen Apparaturen. Hulk und Bruces Abenteuer werden durch vorgerenderende Zwischensequenzen aufgelockert.

Wem das mehr als 30 Abschnitte umfassenden Hauptspiel zu langweilig wird, der kann sich im Herausforderungs-Modus an brachialere Aufgaben wagen – sofern ihr diese freigespielt



○ Mit Hilfe eines schweren Stahlrohrs hat der Hulk die Türe schnell geöffnet.

habt. Hier muss der Hulk seine Ausdauer beweisen oder innerhalb eines Zeitlimits möglichst viel Schaden anrichten. Sipel aber kurzweilig.

Schlicht schön

Grafisch fällt Hulk aus der Rolle. In den Sequenzen wirkt der Cel-Shading-Look schon etwas abstrakt aber auch cool. Im Spiel selbst wird diese Optik etwas zurückgeschraubt und erscheint als perfekter Comiclook. Entwickler Radical Entertainment ist es gelungen, trotz des optisch eigenwilligen Stils auch der Filmvorlage gerecht zu werden. Man erkennt ohne Mühe Bruce-Banner-Darsteller Eric Bana. Aber auch Marvelfreunde werden von der Aufmachung nicht enttäuscht sein. Als Schmankerl kann man sich Goodies wie Trailer, Making of Hulk u.ä. freispielen. ■

HULK GANZ GROSS



Ob das grünhäutige Muskelpaket auch auf der Leinwand eine gute Figur macht? Der US-Kinotrailer ist auf alle Fälle vielversprechend. Wollen wir hoffen, dass der Kinofilm seinem großen Comicvorbild auch gerecht wird. Deutscher Kinostart: 3. Juli

FAZIT | Frank Emmerling

Wenig anspruchsvoll mag Hulk sein – beschränkt er sich doch weitestgehend auf das Vermöbeln von Gegnern. Aber es macht Spaß, seine Feinde gegen die nächste Wand zu werfen oder alles kurz und klein zu schlagen, auch wenn sich die Begeisterung nach einigen Levels abnutzt und das Schlagrepertoire des Hulk mehr Abwechslung hätte vertragen können. Die Stealth-Missionen hingegen sind weniger unterhaltsam, da diese durch die vorgegebene Kameraperspektive unübersichtlich sind und die Brillanz eines MGS 2 vermissen lassen. Technisch wird diese Schwachstelle wieder etwas modifiziert. Zwar reizt die Optik die PS2-Hardware nicht aus, aber die Grafik ist stimmig und lässt sofort Comicstimmung aufkommen – was natürlich durch die grandiose Engine verstärkt wird: In den Hulk-Missionen leidet die ganze Umgebung unter den wuchtigen Schlägen des grünen Ungetüms. Hulk-Fans sollten hier auf alle Fälle zuschlagen, es lohnt sich.

POSITIV

- flüssige Comicoptik
- leicht steuerbare Figur
- hier lässt sich alles demolieren

NEGATIV

- die Kameraführung ist nicht optimal
- Stealth-Missionen durch ungünstiger Kameraführung schlecht spielbar

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 X-Men: Wolverine's Revenge	82%	05/03
2 Spider-Man	77%	06/02

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal	120KB	1	
Entwickler	Radical Entertainment			
Erhältlich ab	13. Juni			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.hulkgames.com			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 76%
Sound 65%

RATING (PROZENT)
67

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



○ Hulk ist nicht das einzige Monster, das mit Hilfe von Gammastrahlung ultrastark geworden ist. Aber das interessiert den Hulk wenig und er drischt weiter auf seinen Feind ein.

DYNASTY WARRIORS 4 | MISCHA STRECKER

PS2



Die Moussou-Attacke ist die mächtigste Attacke in eurem Kampf-Repertoire.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	147KB	1-2
Entwickler	Koei / Omega Force		
Erhältlich ab	27. Juni 2003		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		

Der Kampf um die drei Königreiche beginnt aufs Neue. Wieder einmal schlüpft ihr in die Rolle eines Feldherrn, der seine Truppen in die Schlacht führt und Ruhm und Ehre seines Hauses stärkt. An Geschichte und Spielablauf ändert sich also nichts. Die Neuerungen gegenüber alten Teilen der vor allem in Japan und in den USA erfolgreichen Serie finden sich im Detail.

Zum einen habt ihr nun die Möglichkeit, bis zu vier Generäle nach euren Vorstellungen zu modifizieren. Ebenfalls neu sind die Möglichkeiten im Kampf: Mittels eines Sturmangriffs könnt ihr gleich einen ganzen Pulk von Feinden niederwerfen, in Verbindung mit dem Sprung löst ihr eine Powerattacke aus, die die Gegner zwar

nicht verletzt, sie aber effektiv von den Beinen, bzw. feindliche Offiziere von ihrem Pferd, reißen kann. Ebenfalls frischen Wind bringen die Duelle ins Kampfgeschehen. Nehmt ihr die Herausforderung eines Feindes an und gewinnt, bringt das Vorteile im weiteren Verlauf der Schlacht, wie zum Beispiel eine höhere Moral und einen deutlich angeschlagenen Gegner.

Ansonsten bleibt alles beim Alten: Rüstet euren Charakter aus, schickt ihn in die Schlacht und prügelt euch durch Horden von Gegnern. Fans der Serie werden sich an den neuen Details erfreuen. Wer von einem Spiel allerdings mehr fordert als Button-Gedresche, wird enttäuscht. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	TEXT: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 70%	Sound 73%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
						70	

TOUR DE FRANCE CENTENARY EDITION | MICHAEL GALUSCHKA

PS2



Schade aus diesem Titel hätte man mehr machen können.

Genre	Sport	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Konami	170KB	1-2
Entwickler	DC Studios		
Erhältlich ab	Juni 2003		
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.konami-europe.com		

2002 gehörte Konamis Tour de France zu den langweiligsten Sportspielen des Jahres. Da die bedeutendste Radrundfahrt der Welt heuer ihr 100-jähriges Jubiläum feiert, bekam die Neuauflage den eleganten Zusatz „Centenary Edition“ verpasst. Der kann aber kaum verschleiern, dass sich in den zurückliegenden zwölf Monaten kaum etwas getan hat. Und da Spiele durch monatelange Lagerung nicht besser werden, setzt es für das Jubiläums-TdF postwendend eine noch niedrigere Wertung. Da wäre zum einen das öde Spielprinzip: Bei kleinen Eintages-Rennen oder der Tour de France (die sich wiederum aus den Abschnitten der Eintages-Rennen

zusammensetzt) versucht ihr, so viele Gegner wie möglich zu überholen. Hackt ihr auf die X-Taste, steigt der Radler aus dem Sattel und versucht, Geschwindigkeit zu machen. Dabei geht ihm aber schnell die Puste aus, weshalb ihr bisweilen einen Iso-Drink zu euch nehmen oder euch im Windschatten eines Konkurrenten ausruhen solltet. Schafft ihr eine gute Platzierung, bekommt ihr dafür Preisgelder, die ihr ins Training oder in neue Teile eures High-tech-Rades investieren dürft. Dazu gesellen sich eine grottenschlechte KI sowie eine lausige Präsentation – selbst die 30 Euro sind für dieses Spiel eindeutig 30 Euro zu viel. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	TEXT: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 41%	Sound 23%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
						22	

FROGGER BEYOND | MONE NEUS

PS2



Ein Manko bei Frogger Beyond ist, dass die Kamera nicht selbstständig justiert werden kann.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Konami	105KB	1-2
Entwickler	Konami		
Erhältlich ab	30. Mai 2003		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.konami-europe.com		

Für Frogger gibt es in diesem Jahr keine Geburtstagsgeschenke. Dafür darf er sich, um als Mitglied seiner Sumpf-Gemeinschaft an Ansehen zu gewinnen, in ein gefährliches Abenteuer stürzen. Nachdem ihr den Übungs-Level absolviert habt, warten acht thematisch unterschiedlich gestaltete 3D-Welten darauf, erforscht zu werden. Am klassischen Jump'n-Run-Spielprinzip hat sich nichts geändert. Auf vorgegebenen Wegen muss der amphibische Held allerlei Ungeziefer aus dem Wege gehen bzw. hüpfen, sowie Mechanismen aktivieren und diverse Hebel betätigen. Im Kampf ist Froggers klebrige Zunge sehr hilfreich. Im Verlauf des Spiels kann sich Frogger zusätzliche

Fähigkeiten aneignen. Für kurze Zeit kann er dann schneller hüpfen, seine Gegner auffressen oder sich unsichtbar machen. Power-ups und Extra-Leben bekommt der Spieler auch, indem er die in den Spielabschnitten gesammelten Goldmünzen eintauscht. Als Bonus bietet Frogger Beyond einen Zeitangriff-Modus. Hier messt ihr euch mit einem Freund beim Wettrennen durch bereits freigespielte Abschnitte. Die verschiedenen Welten wurden liebevoll in Szene gesetzt, aber der niedrige Schwierigkeitsgrad dürfte für Hardcore-Zocker keine große Herausforderung darstellen. Geeignet ist Frogger Beyond für Anfänger, Kids und Fans des kleinen grünen Hüpfers. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	TEXT: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 66%	Sound 62%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
				Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	
						64	

STARSKY UND HUTCH | MARC KIRZEDER

PS2



Die Verfolgungsjagden mit „Schuss“ leiden unter der schwachen Präsentation und eintönigem Gameplay.

Genre Action
 Hersteller Empire Interactive
 Entwickler Minds Eye
 Erhältlich ab 20. Juni
 Preis ca. 60 Euro
 WEB-INFO: www.empireinteractive.com



Retro-Fans kennen sie noch, die beiden 70er-Jahre-Kult-Bullen Dave Starsky und Ken Hutchinson, kurz gesagt Starsky und Hutch. Jetzt widmet Empire Interactive den laxen Bullen ihr erstes PlayStation2-Spiel. Die Hauptrolle hat allerdings der knallrote Ford Gran Torino inne. Eure Aufgabe besteht nämlich hauptsächlich darin, flüchtige Kriminelle während einer Verfolgungsjagd außer Gefecht zu setzen oder sie zu stellen. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Story-Mode, Freie Streife und TV-Specials. Die Modi Freie Streife und TV-Specials müssen allerdings erst im Story-Mode freigespielt werden.

Am Anfang jeder Mission bekommt ihr von der Zentrale erklärt, was zu tun ist. In der Regel gilt es, ein oder mehrere Fahrzeuge zu verfolgen und so lange mit der Pistole zu bearbeiten, bis die gegnerische Karre zu Bruch geht. Auf den Strecken sind zahlreiche Power-ups verteilt und versorgen die Cops beispielsweise mit Turbos. Während der Jagd müsst ihr zudem die Einschaltquote im Auge behalten, sinkt diese auf null, ist das Spiel aus und vorbei – schließlich seid ihr Serienstars. Optisch hat man das Spiel in eine schwache Comic-Grafik gehüllt. Auch die Story wird in Comic-Standbildern erzählt. Da wäre deutlich mehr drin gewesen. ■



Grafik 65%
 Sound 54%

RATING (PROZENT)
64

Besonderheiten:

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!



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
 GTA Vice City (dt.)



Player's Guide
 GTA Vice City (dt.)
 – FAQs und
 Päckchen
 Red Faction 2
 Tony Hawk's Pro
 Skater 4



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



Tipps & Tricks-Sonderheft
 – Primal
 Teil 1
 – Tom Clancy's
 Splinter Cell
 Teil 2



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 2
 – Silent Hill 3
 Teil 1
 – Def Jam Vendetta

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	☐	play 06/03	☐		
12 DVD-Hüllen	☐				

pro Heft € 3,50 (Sonderheft € 4,90) =

12 DVD-Hüllen =

ab play 04/03 (mit DVD) Heft € 4,99 =

+ PORTO =

Gesamtbetrag: =

Inland: € 1,44 • ab 2 Hefte € 2,20 • ab 3 Hefte € 4,10
 DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 4,10
 Ausland: € 6 • ab 2 Hefte € 8 • ab 3 Hefte € 10
 DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 8,20

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
 play · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

PLATINUM

Neben den offiziellen Platinum-Titeln für PSone und PlayStation2 lassen sich inzwischen auch viele Spiele zu Tiefpreisen ergattern. play durchstöbert für euch die Schnäppchen-Kisten und warnt vor billigen Gurken.

LOW BUDGET

Marc Kirzeder

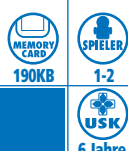
WIPEOUT FUSION (PLATINUM)

PS2



Das schnellste Rennspiel für PlayStation2 heißt immer noch wipEout!

Genre	Rennspiel
Hersteller	SCED
Entwickler	Studio Liverpool
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,99 Euro
WEB-INFO:	www.playstation.de



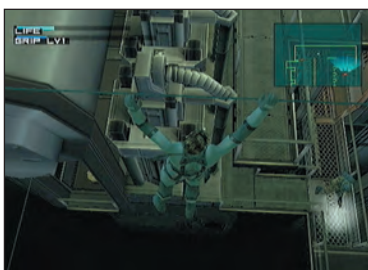
BD TEXTE DEUTSCH	KE SPRACH- AUSGABE ENGLISCH	PROLOGIC SOUND	Grafik 84%	Sound 87%	RATING (PROZENT) 88	Besonderheiten:
Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis

Das Handling der Gleiter ist eine wahre Pracht. wipE-out Fusion tritt endlich in die Fußstapfen des legendären zweiten Teils der Serie. Man driftet voller Elan durch enge Kurven und schleift dabei Funken sprühend mit dem Heck an der Bande entlang. Dies dürfte nicht zuletzt an Lead Designer Rob Francis liegen, der bereits wipEout 2097 die geniale Fahrdynamik verpasst hatte. Löblich ist auch die neGcon-Unterstützung, auf die echte wipEout-Fans nicht verzichten wollen. Der Pro-Logic-II-Sound ist zwar als solcher wahrzunehmen, hätte aber noch einen Tick kräftiger

und direkter klingen können. Bis auf das fehlende Anti-Aliasing gibt es auch an der Grafik fast nichts zu meckern. Ansonsten ist wipEout Fusion mit Sicherheit das Beste und vor allem das Umfangreichste, was dieses Genre zu bieten hat. Rund 200 Rennen sind nötig, um wirklich alles zu sehen. Selbst wenn alle Rennen der Liga gewonnen sind, kann man sich mittels eines Editors eine eigene Meisterschaft zusammenbasteln. Genre-Neulinge sollten aber obgleich des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrads erst mal Probe spielen. Möge der Tunnelblick mit euch sein!

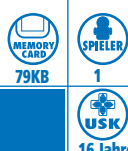
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

PS2



Der Vorzeige-Agent Solid Snake hat noch lange nicht ausgedient.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	KCEJ West
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 24,99 Euro (bei amazon)
WEB-INFO:	www.konami.de



BD TEXTE DEUTSCH	KE SPRACH- AUSGABE ENGLISCH	PROLOGIC SOUND	Grafik 93%	Sound 95%	RATING (PROZENT) 93	Besonderheiten:
Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis

Gerade haben wir auf der E3 erfahren, dass sich Metal Gear Solid: Snake Eater, der dritte Teil der Reihe, bereits in der Entwicklung befindet, da verschleudert der Online-Shop amazon (www.amazon.de) den genialen Vorgänger noch unter dem Preis für Platinum-Titel.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist genau wie sein Vorgänger ein audiovisuelles Meisterwerk, das beim Unterhaltungswert den Vergleich mit Big-Budget-Kinoproduktionen nicht scheuen muss. Leider hat Kojima San in einer Beziehung den Bogen etwas überspannt. Die Hintergrundgeschichte mit all ihren Irrungen

und Wendungen ist für ein Videospiel beinahe schon zu komplex geraten. An sich wäre dies nicht schlimm, schließlich gibt es mehr als genug digitalen Einheitsbrei. Anspruchslose Konsolisten dürften sich von der dichten Story jedoch überfordert fühlen. Schnell könnte sich das Actionspiel für sie als Dialog-Krieg um zwischenmenschliche Beziehungen und als posttraumatische Konfliktbewältigung entpuppen. In erster Linie geht es in Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty um Spaß und Unterhaltung, es ist aber auch Kojimas Intention, dass der Spieler nachdenkt und beim Spielen etwas lernt.

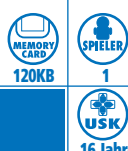
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

PS2



Im nächsten Soul Reaver kommen die beiden Vampire im Doppelpack daher.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 20 Euro (bei amazon)
WEB-INFO:	www.eidos.de



DUAL- SHOCK- 2 (Wird mitgeliefert)	BD TEXTE DEUTSCH	KE SPRACH- AUSGABE DEUTSCH	Grafik 90%	Sound 90%	RATING (PROZENT) 88	Besonderheiten:
Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis

Im nächsten Soul-Reaver-Abenteuer Legacy of Kain: Defiants (siehe E3-Special Seite 49) werden erstmals beide Charaktere der Saga spielbar sein. Bei amazon gibt es Legacy of Kain: Soul Reaver 2 jetzt für 20 €.

Soul Reaver 2 beweist, was diese Konsole bei Profiarbeit leisten kann. Besonders das herrliche Partikelsystem macht Razis Reise durch die Zeit zu einem echten Hingucker. Auch muss man den Spieldesignern ein großes Lob aussprechen. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und fair. Sehr gelungen ist auch die Weiterentwicklung des Charakters von Raziel. Dieser Vam-

pir lässt sich von niemandem mehr in die Suppe spucken. Trotz langer Einführung in den Disput zwischen Kain und Raziel werden sich Neueinsteiger etwas verloren vorkommen in der komplexen Geschichte von Nosgoth. Zum Glück können Wissbegierige im reichhaltigen Bonusmaterial die Geschichtsbücher wälzen, um so mehr Einblick in bestimmte Zusammenhänge zu gewinnen. Hätte man bei der Lokalisierung noch lippensynchrones Sprechen der Vampire hinkommen, wäre fast nichts auszusetzen gewesen an diesem herrlichen Stück Software.

SCHNÄPPCHEN & LOW BUDGET

Schnäppchenjäger aufgepasst! play hält für euch die Augen nach interessanten Angeboten und Schnäppchen offen. Diesmal haben wir bei expert (www.expert.de) und amazon (www.amazon.de) wieder ein paar interessante Angebote entdeckt.

Spyro: Enter the Dragonfly: Leider war der erste PlayStation2-Auftritt des auf der PSone sehr erfolgreichen Drachen Spyro nur mittelmäßig (Test in Ausgabe 12/02 Wertung 64 %). Für nur 19 Euro kann man damit jedoch Kindern oder jüngeren Geschwistern durchaus eine Freude machen.

Matrix Reloaded ist als Film zwar umstritten, aber dafür unbestritten erfolgreich. Gleiches gilt für Ataris Spiel zum Film **Enter the Matrix** (Test in Ausgabe

05/03 Wertung 71 %). Zum Preis von 49,99 € fällt die Kaufentscheidung weniger fanatischen Matrix- oder Action-Fans vielleicht etwas leichter.

Über jeden Zweifel erhaben ist dagegen der neueste Streich aus der Survival-Horror-Küche Konami. **Silent Hill 3** (Test in Ausgabe 05/03 Wertung 91 %) ist bei expert etwas günstiger als sonst und kostet 55 Euro. Zum gleichen Preis erhaltet ihr auch das actionreiche Sirtaki-Abenteuer **Rygar** (Test in Ausgabe 05/03 Wertung



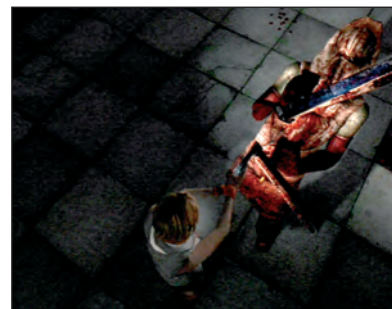
82 %) und das Actionspiel **X-Men 2 Wolverine's Revenge** (Test in Ausgabe 05/03 Wertung 82 %).



○ Spyro: Enter the Dragonfly



○ Enter the Matrix



○ Silent Hill 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	Take 2 Interactive	★★★★
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★
Fußball		
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★
3. ISS 2000	KCEE	★★★★
Future-Racer		
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★
Golf		
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★
Jump 'n Run 2D		
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★
Jump 'n Run 3D		
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★★
2. MediEvil 2	SCEE	★★★★
3. Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	★★★★
Lightgun-Shooter		
1. Time Crisis: Projekt Titan	SCEE	★★★
2. Point Blank 3	Namco	★★★
3. Ghoul Panic	Namco	★★★
Motocross		
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★
2. Motocross Championship	THQ	★★★
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★
Motorrad-Racing		
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★
Musikspiel		
1. Time 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 WACHSENDEM PLAYSTATION-SPIELEDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

ACTION

1. GTA Vice City (dt. Version) Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. GTA 3 Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. Z.O.E Zone Of The Enders Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/01



ACTION-ADVENTURE

1. Tom Clancy's Splinter Cell Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03
2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
3. Primal Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03



ADVENTURE

1. ICO Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
2. Flucht von Monkey Island Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01
3. Shadow of Memories Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01



AMERICAN FOOTBALL

1. Madden NFL 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
2. Madden NFL 2002 Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. Madden NFL 2001 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00



BEAT'EM UP

1. Mortal Kombat: Deadly Alliance Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/03
2. Tekken 4 Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Virtua Fighter 4 Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02



BASKETBALL

1. NBA Street Vol. 2 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
1. NBA Street Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01
2. NBA Live 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02



BOXEN

1. Knockout Kings 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00
3. Rocky Hersteller: Rage	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02



CAR COMBAT

1. Twisted Metal: Black Hersteller: SCEE	Wertung: ★	Test in: play 10/01
2. WWE: Crush Hour Hersteller: THQ	Wertung: ★	Test in: play 05/03
3. noch keine weiteren Spiele vorhanden		

DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

1. Mr Moskeeto Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02
2. Worms Blast Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
3. Fantavision Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/00

EGO-SHOOTER

1. TimeSplitters 2 Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
2. Medal of Honor: Frontline Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02
3. Red Faction 2 Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02

EISHOCKEY

1. NHL 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
2. NHL 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. NHL 2001 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00

F1 RACING

1. Formel Eins 2002 Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. F1 2001 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. F1 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

FUN-SPORT

1. Tony Hawk's Pro Skater 4 Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. Tony Hawk's Pro Skater 3 Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01
3. SSX Tricky Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01

FUN-RACER

1. Crazy Taxi Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/01
2. Simpsons Road Rage Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. Wacky Races starring Dastardly & Muttley Hersteller: Infogrames	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01

FLIPPER

1. Akira Psycho Pinball Hersteller: Infogrames	Wertung: ★★★	Test in: play 10/02
2. Play it Pinball Hersteller: play it	Wertung: ★	Test in: play 06/03
3. noch keine weiteren Spiele vorhanden		

**FUSSBALL**

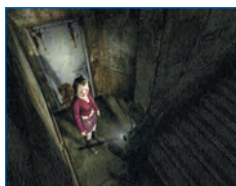
1. Pro Evolution Soccer 2 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02
2. Pro Evolution Soccer Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. TIF: This Is Football 2003 Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01

**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. Splashtown 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. Def Jam Vendetta Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/03
2. WWE SmackDown! Shut Your Mouth Hersteller: THQ	Wertung: ★★★	Test in: play 12/02
3. WWF SmackDown! Just bring it Hersteller: THQ	Wertung: ★★★	Test in: play 12/01

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 Lauschkigt? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making of's, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

STAR TREK: DEEP SPACE 9 – SEASON 2

Auf sieben Discs bietet die DVD-Box alle 26 Episoden der zweiten „Deep Space Nine“-Staffel. Der „Kalte Krieg“ zwischen Bajor und Cardassia geht in die zweite Runde. Commander Sisko hat gegen religiöse Fanatiker, räuberische Ferengi und einen neuen Feind alle Hände voll zu tun.

Waren Episoden-Mehrteiler bei „Star Trek: The Next Generation“ (TNG) eher die Ausnahme und Highlight einer Staffel, so entwickelten sie sich bei „Deep Space Nine“ zur Regel. Die Autorencrew stürzte sich geradezu auf die Möglichkeit, eine Handlung oder ein Thema über mehrere Folgen zu strecken oder bestimmten Alienrassen Tiefe zu verleihen. So den Ferengi, Trills oder Bajoranern, die in früheren Serien lediglich einen exotischen Touch vermitteln sollten.

Wie weit reichend die Planungen zu einer Serie sein können, zeigt die „Einführung“ der Dominion in der letzten Folge der zweiten Season („Der Plan des Dominion“) – ein Volk, das erst ab der fünften Staffel so richtig in die Serie einsteigt.

Den Staffel-Auftakt bildet ein Dreiteiler („Die Heimkehr“, „Der Kreis“ und „Die Belagerung“), in dem vor allem das Volk der Bajoraner und Major Kira Nerys (Nana Visitor) im Vordergrund stehen.

In zwei Episoden beweist „Deep Space Nine“, dass seine Wurzeln bei „Raumschiff Enterprise“ liegen. „Der Blutschwur“ bringt ein Wiedersehen mit den drei klingonischen Erzfeinden Kirks, Koloth (William Campbell), Kang (Michael Ansara) und Kor (John Colicos). Hierfür stellte man dieselben Darsteller ein, die diese Rollen auch in der

ursprünglichen Serie spielten. In der Folge „Die andere Seite“ verspricht es Major Kira und Dr. Bashir (Siddig el Fadil) in jenes Spiegeluniversum, in dem Captain Kirk einst heldenmütig die Menschenrechte durchgesetzt hat. Die Folgen bringen die Bashir und Kira nun in Lebensgefahr.

Weitere Highlights der Staffel: Die Doppelfolge „Der Maquis“, in der Commander Sisko (Avery Brooks) eine militante Rebellengruppe verfolgt. Chief O'Brien wird in der Episode „O'Briens Identität“ von seinen Kollegen geschnitten und soll offenbar seines Postens enthoben werden. Kurz darauf muss er sich in „Das Tribunal“ vor einem cardassianischen Gericht verantworten ...

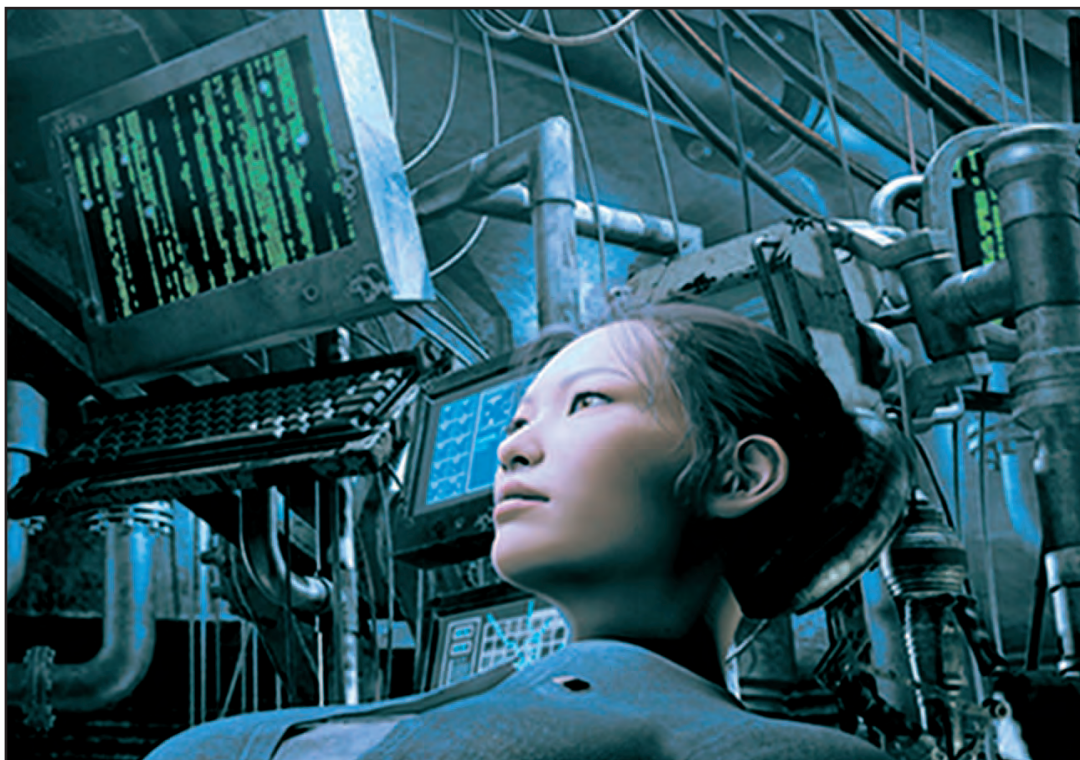
Umfangreich, wenn auch kürzer als bei der ersten Staffel, fällt das Bonusmaterial aus. Chef-Maskenbildner Michael Westmore berichtet über die Herausforderungen der Alien-Masken der zweiten Staffel. Michael Piller, Rick Berman und weitere Crewmitglieder erzählen in „Neue Herausforderungen: Die Geschichte von Deep Space Nine“ von der Entstehung der Serie und deren Design. Das „Crew Dossier“ beschäftigt sich dieses Mal mit Jadzia Dax (Terry Farrell) und in „Neue Station, neue Schiffe“ gibt unter anderem Dan Curry einen Einblick in die Kreation der Raumstation und diverser Schiffe der zweiten Staffel.

Produktionsskizzen der Sets, des technischen Geräts und das Ferengi-Spiel „Tongo“ erläutert Rick Sternbach dann im Special „Deep Space Nine Sketchbook“. **MS**



ANIMATRIX

Warner Home Video –
USA/J 2003 – ca. 87 min.



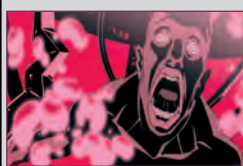
Eigentlich klar, dass die computergenerierten Bilder tadellos auf dem TV erscheinen. Der Sound ist nicht ganz so perfekt, weist aber kaum Mängel auf.

	Genre	Animation
	Regie	A. Jones, M. Maeda, S. Watanabe, Y. Kawajiri, T. Koike,...
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 20

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 7

In Sachen Soundtrack



In „Animatrix“ ist ein außergewöhnlicher Techno-Soundtrack zu hören, den DJ/Producer/Remixer Jason Bentley mit vielen Stücken einiger der angesagtesten und bekanntesten Electronica-Musiker angereichert hat: Juno Reactor, Death in Vegas, Meat Beat Manifesto und einige andere.

Die Original-Filmmusik schrieb Don Davis, von dem auch die Musik zu allen drei Teilen der „Matrix“-Trilogie stammt.

Werglaubt, die „Animatrix“ bestehe aus neun identisch aussehenden Kulleraugen-Animes, liegt völlig falsch. Die Zeichenstile der Kurzfilme sind so unterschiedlich und fantastisch wie die Geschichten, die sie erzählen. Sehr symbolkräftig und mit teils sehr abstrakten Mitteln lassen uns die Wachowski-Brüder noch tiefer in den verwinkelten Kaninchenbau namens „Matrix“ abtauchen.

Der letzte Flug der Osiris: Die Mannschaft der Osiris muss eine Botschaft von höchster Dringlichkeit nach Zion übermitteln. Eigentlich kein Problem – wenn es nicht die Armada der Wächter zwischen dem Schiff und Zion gäbe. **The**

Second Renaissance Part 1 + Part 2: So entstand die Matrix: Die letzten Städte der Menschen, der Krieg gegen die Maschinen und schließlich der Untergang der Menschheit. Eine umfassende Führung durch die Archive von Zion und die Geschichte der Matrix. **Kid's Story:** Während er in der Highschool die Schulbank drückt, wird „The Kid“ von Neo höchstpersönlich eingeladen, aus der Matrix zu fliehen. Doch die Suche nach einem Schlupfloch erweist sich als viel schwieriger, als er sich das vorgestellt hat. **Program:** In der simulierten Welt eines Samurai-Trainingsprogramms ist die Zion-Soldatin CIS gezwungen, zwischen ihrer Liebe und den Kameraden in der realen Welt zu wählen. **World Record:** Durch die unfassbare Bündelung seiner physischen und psychischen Kräfte gelingt es dem Weltrekord-

Sprinter DAN, aus der Matrix auszubringen und einen viel zu kurzen Blick auf die Welt dahinter zu werfen.

Beyond: In einer verträumten Stadt, in der nichts so ist, wie es scheint, entdeckt YOKO einen Fehler im System: eine Villa, in der alles möglich scheint. Aber dann kommen die Exterminatoren und wollen den Fehler beheben. **Detective Story:** Der hart gesottene Privatdetektiv ASH verfolgt die Cyber-Kriminelle TRINITY auf die andere Seite des Spiegels...

Matriculated: Eine kleine Rebellen-Gruppe fängt einen intelligenten Roboter und programmiert ihn so um, dass er für ihre Sache arbeitet. Leider sind sie zu erfolgreich: Bald zieht der Roboter ihre „menschliche Matrix“ der Maschinenrealität vor. Und sein Verlangen nach „menschlicher Matrix“ übersteigt bald alles, was die Menschen ihm anbieten können.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Wer wird „Du weißt schon wer?“



Zwar sind die Dreharbeiten zum dritten „Harry Potter“-Teil noch nicht im Kasten, doch schon wird für den vierten Teil gecastet. Hauptsächlich geht es dabei um die Rolle von Lord Voldemort. Gerüchte lassen vermuten, dass R. Atkinson (Mr. Bean) wohl die erste Wahl sein wird. Ob er den „Zuschlag“ erhält, wird die Zukunft zeigen.

Online-Videothek

Bei www.dvd-leihen.de kann man sich DVDs wie in einer normalen Videothek ausleihen. Wer bis 16:00 Uhr bestellt, hat die Leih-DVD in der Regel schon am nächsten Tag im Briefkasten. Der Kunde hat dann sieben Tage Zeit, sich seine DVDs anzusehen. Danach klebt er den bereits frankierten und adressierten Rücksendeaufkleber auf die Verpackung, steckt die DVDs zurück in den Umschlag und wirft das Ganze in den nächsten Briefkasten.

The Punisher



Konnten wir in Ausgabe 06/2003 berichten, dass Thomas Lane die Rolle des Punishers übernehmen wird, so steht nun auch fest, wer die Rolle des bösen Gegenparts mimen wird. Der Kriminelle Howard Saint ist gewissermaßen das Spiegelbild von Frank Castle und wird von John Travolta verkörpert.

EXTRAS Original-Kommentar von Regisseur Mahiro Maeda zu The Second Renaissance Part 1 + Part 2, Original-Kommentar von Regisseur Yoshiaki Kawajiri zu Program, Original-Kommentar

von Regisseur Takeshi Koike zu World Record, Hintergrundinfos zu Geschichte und Kultur der Animes, Making of zu allen neun Anime-Filmchen, Trailer zum Spiel Enter the Matrix.



PLAY TIPP

Bereits im Handel

X-Men: Die Legende von Wolverine



Deathstrike möchte in ein Raumschiff eindringen, allerdings benötigt sie dazu die Kräfte von Wolverine... Die X-Men suchen Zuflucht in einem Kloster. Dabei gerät Nightcrawler in die Fänge wütender Dorfbewohner... In Japan muss es Wolverine mit einem Samurai aufnehmen

ca. 76 min. – Buena Vista – ab 12 Jahren

X-Men Evolution: Die Mutanten



Die Schüler in der Schule für Hochbegabte bekommen als Hausaufgabe, jeden Tag die Welt zu retten... als ob es nicht schon schwer genug wäre, einfach nur so zu sein wie die anderen. Schnallt eure Schultaschen fest und begleitet Cyclops, Rogue, Jean Grey und andere Nachwuchs-X-Men bei ihrem Versuch, sich gegen das Böse durchzusetzen!

ca. 101 min. – Warner – ab 6 Jahren

Atlantis: Die Rückkehr



Die Welt wird von mysteriösen Kreaturen bedroht! Sind sie ein Vermächtnis der atlantischen Vergangenheit? Was haben eine gefährliche Krake, fliegende Sandkrojoten und ein Speer von Atlantis gemeinsam? Um den geheimnisvollen Vorgängen auf den Grund zu gehen, kehren Milo und Kida zurück...

ca. 77 min. – Buena Vista – ab 6 Jahren

8 MILE



Die Optik ist düster gehalten und passt genial zur Atmosphäre des Films. Der Subwoofer meldet sich vor allem bei den Rap-Passagen deutlich zu Wort.

Genre	Drama
Regie	Curtis Hanson
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

Mit „8 Mile“ beweist Skandal-Rapper Eminem, dass sein schauspielerisches Talent besser ist, als man ihm anfänglich zugetraut hatte. Zudem erhielt er bei den diesjährigen Academy Awards den Oscar für den besten Song. Die Story des Films wurde auch nicht, wie teilweise angenommen, aus seinem eigenen Werdegang abgeleitet, ist aber dennoch, wenn auch nur lose, daran angelehnt.

Jimmy Smith Jr. lebt mit seiner alkoholsüchtigen Mutter im Armenviertel von Detroit. Als Stanzer arbeitet er tagsüber in einer Fabrik.

DVD-TEST 8

Universal Pictures
USA 2002 – ca. 106 min.

Doch sein eigentliches Leben beginnt nachts. Dann zieht er mit seinen Kumpels durch die Gegend und übt sich im Free-style-Rappen. Sein Freund „Future“ veranstaltet regelmäßig „Battles“ in einem Club. Mit dem Hintergedanken, endlich einen Plattenvertrag zu ergattern, lässt er sich bequatschen und nimmt an einem solchen Wortgefecht teil. Doch auf der Bühne bringt er keinen einzigen Lyrik heraus und sein Traum von einer Karriere als Rap-Musiker droht zu platzen. Doch dann lernt er die kesse Alex kennen, die ihm neuen Mut zuspricht...

DVD-EXTRAS 6

SOLARIS



Die Schärfe des Streifens ist in vielen Einstellungen beeindruckend. Der Ton hingegen ist für einen Science-Fiction-Film nicht der Bringer.

Genre	Science-Fiction
Regie	Steven Soderbergh
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Spanisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Basierend auf der Romanvorlage von Stanislaw Lem ist „Solaris“ bereits 1972 verfilmt worden, damals vom sowjetischen Filmemacher Andrej Tarkowskij. Allerdings hatte das Sci-Fi-Abenteuer eine Lauflänge von fast drei Stunden. Stephen Soderbergh hat sich Film und Buch als Vorlage genommen und – so scheint es – nur die für ihn relevanten Teile herausgenommen und damit sein Remake produziert. Egal ob in Europa oder in den Staaten – „Solaris“ ist in den Kinos durchgefallen.

Der Planet „Solaris“ ist

DVD-TEST 6

20th Century Fox
USA 2002 – ca. 94 min.

ein Lebewesen, das den Kosmonauten ihre geheimsten Gedanken und Sehnsüchte entlockt und sie damit konfrontiert. Der Psychologe Chris Kelvin (George Clooney) wird zu Hilfe gerufen auf die Raumstation Prometheus, da deren Kontakt zur Erde abgebrochen ist. Wie er feststellen muss, steht die Besatzung kurz vorm Durchdrehen. Aber auch Kelvin bleibt von den fremden Mächten nicht verschont. Schon bald begegnet er seiner Frau (Natascha McElhone). Doch die ist schon vor einiger Zeit verstorben...

DVD-EXTRAS 5

ROTER DRACHE



Zwar kein Top-Niveau aber dennoch bieten Bild und Ton der Doppel-DVD eine sehr gute Qualität.

Genre	Thriller
Regie	Brett Ratner
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

1991 hat alles begonnen: „Das Schweigen der Lämmer“ war und ist ein exzellenter Thriller rund um den kannibalen Psychiater Hannibal Lecter. Nicht ohne Grund räumte der Streifen damals die fünf wichtigsten Oscars bei den Academy Awards ab. Zehn Jahre später wurde die Geschichte mit „Hannibal“ fortgeschrieben. „Roter Drache“ ist das Prequel zu „Das Schweigen der Lämmer“ und stellt so den Beginn der Lecter-Triologie dar.

Hannibal Lecter sieht in FBI-Agent Will Graham lediglich eine weitere Mahlzeit. Graham kann die Gräu-

Universal Pictures
USA 2002 – ca. 119 min.

eltat in letzter Sekunde vereiteln. Stattdessen landet Lecter im Hochsicherheitstrakt einer psychiatrischen Anstalt. Danach verlässt der Agent das FBI und setzt sich mit Frau und Kind ab. Der Leiter des FBIs bittet ihn allerdings bei einem schwierigen Fall um Hilfe. Ein Serienmörder, der von der Presse „Zahnfee“ getauft wurde, hat bereits zwei Familien auf dem Gewissen. Graham kommt alleine aber nicht allzu weit mit seinen Ermittlungen. Deshalb entschließt man sich, Hannibal Lecter aufzusuchen und ihn um Rat bitten. Denn nur er kann jetzt noch helfen...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 9

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Juli 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
ANNA UND DER KÖNIG	Polyband	28. Juli
BATTLE ROYALE	Kinowelt Home Ent.	Juli
BEAVIS AND BUTT-HEAD MACHEN'S IN AMERIKA	Paramount Home Ent.	01. Juli
BUS STOP	20th Century Fox	05. 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
DER STOFF AUS DEM DIE HELDEN SIND (Special Edition)	Warner Home Video	10. Juli
DER TAG, AN DEM DIE ERDE STILL STAND	20th Century Fox	05. Juli
DIE HIGHSCHOOL TRICKSER	Warner Home Video	10. Juli
DIE REISE ZUM MITTELPUNKT UNSERER ERDE	20th Century Fox	05. Juli
DRACULAS WITWE	Kinowelt Home Ent.	Juli
DRAGONBALL Z: DAS TRUNKS SPECIAL	Polyband	28. Juli
EINE DEMANZIPIERTE FRAU	Arthaus	Juli
EINE MILLION JAHRE VOR UNSERER ZEIT	20th Century Fox	05. Juli
ES WAR EINMAL IN AMERIKA	Warner Home Video	24. Juli
FLUSS OHNE WIEDERKEHR	20th Century Fox	05. Juli
FUSION FACTOR: WENN MACHT ZUR TÖDLICHEN GEFAHR WIRD	Warner Home Video	25. 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
HERZ	Warner Home Video	10. Juli
HULK	Buena Vista Home Ent.	03. Juli
JACKASS THE MOVIE	Paramount Home Ent.	17. Juli
JOE JEDERMANN	20th Century Fox	05. Juli
KENTUCKY FRIED MOVIE	e-m-s	03. Juli
KISSING JESSICA	20th Century Fox	05. Juli
LIEBLING, ICH WERDE JÜNGER	20th Century Fox	05. Juli
LOST WORLD: DAS ERBE VON ATLANTIS	e-m-s	24. Juli
LOST WORLD: GLADIATOREN	e-m-s	24. Juli
MACHEN WIR'S IN LIEBE	20th Century Fox	05. Juli
MAGIC ENGLISH 1	Buena Vista Home Ent.	24. Juli
MAGIC ENGLISH 2	Buena Vista Home Ent.	24. Juli
MEINE FRAU DIE SCHAUSPIELERIN	Concorde Home Ent.	02. Juli
MEL BROOKS: HÖHENKOLLER	20th Century Fox	05. Juli
MEL BROOKS: SEIN ODER NICHT SEIN	20th Century Fox	05. Juli
MEL BROOKS: SILENT MOVIE	20th Century Fox	05. Juli
MY BIG FAT GREEK WEDDING	Warner Home Video	18. Juli
NIAGARA	20th Century Fox	05. Juli
NINE QUEENS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juli
ONE PIECE	Polyband	28. Juli
OPEN HEARTS (Verleih)	Highlight Video	17. Juli
REINE NERVENsache (Box-Set)	Warner Home Video	24. Juli
REINE NERVENsache 2	Warner Home Video	24. Juli
RHYTMUS IM BLUT	20th Century Fox	05. Juli
RITTER JAMAL: EINE SCHWARZE KOMÖDIE	20th Century Fox	05. Juli
SELIMA UND JOHN	Warner Home Video	10. Juli
SHOCKING SHORTS: DIE 13 GEFÄHRlichsten KURZFILME	Concorde Home Ent.	02. Juli
STAR TREK 10: NEMESIS	Paramount Home Ent.	17. Juli
STAR TREK: PICARD-BOX	Paramount Home Ent.	17. Juli
SUPER TROOPERS	20th Century Fox	05. Juli
THE PRINCESS BLADE	Highlight Video	17. Juli
THIS BOY'S LIFE	Warner Home Video	24. Juli
TOM GREEN 2	Paramount Home Ent.	17. Juli
TOM GREEN: SUBWAY MONKEY HOUR	Paramount Home Ent.	17. Juli
VOODOO DAWN: BETE FÜR DEINE SEELE	Warner Home Video	25. Juli

Juli 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
WAKING UP IN RENO	Highlight Video	03. Juli
WAYNES WORLD 1 + 2	Paramount Home Ent.	01. Juli
WILLKOMMEN, MR. CHANCE	Warner Home Video	10. Juli
ZU WARRIORS	Highlight Video	03. Juli

August 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
100 WOMEN	e-m-s	07. August
ALLE LIEBEN DONALD	Buena Vista Home Ent.	21. August
ALLE LIEBEN GOOBY	Buena Vista Home Ent.	21. August
ALLE LIEBEN MICKY	Buena Vista Home Ent.	21. August
BANANA JOE	e-m-s	07. August
BEYOND THE RE-ANIMATOR (Verleih)	e-m-s	28. August
CHARLESTON: AUCH DIE ENGEL MÖGEN'S HEISS	e-m-s	07. August
COMMITTED (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	August
DÄMONISCH (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	August
DAS SCHLAFZIMMERFENSTER	Kinowelt Home Ent.	August
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Warner Home Video	26. August
DIE ENTSCHEIDUNG: EINE WAHRE GESCHICHTE	Buena Vista Home Ent.	14. August
DIE HERRSCHAFT DES FEUERS	Buena Vista Home Ent.	14. August
DRAGONBALL Z: DER FILM	Polyband	25. August
EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA (Special Edition)	Buena Vista Home Ent.	07. August
ELEPHANT JUICE (Verleih)	Arthaus	August
ELLIOT DAS SCHMUNZELMONSTER	Buena Vista Home Ent.	07. August
FRÖHLICH, FREI, SPAß DABEI	Buena Vista Home Ent.	07. August
HEINZ ERHARDT: DER LETZTE FUSSGÄNGER	Kinowelt Home Ent.	August
INSPECTOR GADGET 2	Buena Vista Home Ent.	21. August
JIM JARMUSCH	Arthaus	August
LANDSPEED (Verleih)	e-m-s	14. August
LAUREL & HARDY: DICK UND DOOF ALS EINBRECHER u.a.	Kinowelt Home Ent.	August
LOST WORLD: GLADIATOR	e-m-s	14. August
MISTER UNDERCOVER	Buena Vista Home Ent.	14. August
NOSFERATU	Arthaus	August
NUR MIT DIR	Kinowelt Home Ent.	August
POKÉMON 4: DIE ZEITLOSE BEGEGNUNG	Buena Vista Home Ent.	21. August
RETURN TO THE CABIN BY THE LAKE	e-m-s	21. August
RUNNING OUT OF TIME 2	e-m-s	21. August
SPONGEBOB SCHWAMMKOPF	Polyband	25. August
SPONGEBOB SCHWAMMKOPF	Polyband	25. August
ST. ANDREWS GIRLS (Verleih)	e-m-s	28. August
THE RING 0 (Verleih)	e-m-s	14. August
THE YARDS	Kinowelt Home Ent.	August
TOY STORY 2 (Special Edition)	Buena Vista Home Ent.	07. August
ZAUBERHAFT MÄRCHENWELT 3	Buena Vista Home Ent.	21. August
ZAUBERHAFT MÄRCHENWELT 4	Buena Vista Home Ent.	21. August

September 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
ANG LEE 3er BOX	Arthaus	September
CARD CAPTOR SAKURA: THE MOVIE – DIE VERSIEGELTE KARTE	Polyband	29. September
DRAGONBALL Z: SUPER-SAIYAJIN SON-GOHAN	Polyband	29. September
EQUILIBRIUM	Highlight Video	23. September
HELLBORN	Highlight Video	04. September
RING 2	e-m-s	04. September
THE SUSPECT	e-m-s	04. September
VOLCANO HIGH	e-m-s	04. September

Oktober 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
2009: LOST MEMORIES	e-m-s	02. Oktober
OPEN HEARTS	Highlight Video	02. Oktober
THE PRINCESS BLADE	Highlight Video	02. Oktober

PLAY TIPP

Bereits im Handel

God's Army



Erster Teil der kultigen God's-Army-Reihe. Im Himmel herrscht Krieg. Als Gott den Menschen eine Seele schenkt, fühlen sich die Engel herabgesetzt. Ihr Anführer, Erzengel Gabriel, und eine mächtige Legion aufständischer Engel, wollen Gottes Herrschaft untergraben und die Menschheit auslöschen...

ca. 93 min. – Eurovideo – ab 18 Jahren

Getaway



Doc McCoy sitzt hinter Gittern. Durch die Hilfe von Jack Benyons kommt er wieder frei – allerdings nicht umsonst. Seine Frau wird zum Sex gezwungen und er zu einem neuen Überfall. Als dabei einiges schief läuft, flüchtet das Pärchen in Richtung Mexiko – verfolgt von der Polizei und Benyon...

ca. 121 min. – Eurovideo – ab 18 Jahren

True Romance



True Romance ist eine schwungvolle und blutgetränkte Road-Movie-Komödie nach einem Drehbuch von Quentin Tarantino, gespickt mit allerhand Stars. Die Hauptrollen spielen Christian Slater und Patricia Arquette. Mit Gastauftritten glänzen Christopher Walken, Val Kilmer, Brad Pitt, Samuel L. Jackson uvm..

ca. 112 min. – Eurovideo – ab 18 Jahren

PLAYSTATION 2

PS2

DUEL PORTER X

PlayStation 2

PlayStation 2

**Final Fantasy X
Platinum**
Bestell-Nr. 300 106
SMS-Code: SHOP FFXP
29,50 €



Jak & Dexter Platinum
Bestell-Nr. 300 058
SMS-Code: SHOP JDAX
29,50 €

www.ultimategaming.de



Harry Potter u. die Kammer d. Schreckens
Bestell-Nr. 300 068
SMS-Code: SHOP POTTER
58,95 €



NBA Street 2
Bestell-Nr. 300 086
SMS-Code: SHOP NBA
52.95 €



Silent Hill 3
Bestell-Nr. 300 099
SMS-Code: SHOP SILENT3
54,95 €



Tony Hawk's Pro Skater 4
Bestell-Nr. 300 071
SMS-Code: SHOP TONY4
58,95 €



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



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



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



Eye Toy & Kamera
(erhältlich ab 09.07.2003)
Bestell-Nr. 300 110
SMS-Code: SHOP EYETOY
58,95 €

Telefon	Geburtsdatum
---------	--------------

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

www.ultimategaming.de

shopping@ultimategaming.de
www.ultimategaming.de

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@playplaystation.com

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

Def Jam Vendetta

Die folgenden Tastenkombinationen schalten die alternativen Kostüme der angegebenen Charaktere frei.

Um die Kämpfer mit den folgenden Cheats freizuschalten, müsst ihr in den Charakterauswahl-Bildschirm eines beliebigen Battle-Modes klicken. 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.

Briggs

X, Δ, O, □, O.

Manny

O, □, O, □, O.

Peewee

X, X, □, Δ, □.

Proof

X, □, Δ, □, O.

Razor

□, O, X, Δ, Δ.

Ruffneck

□, O, Δ, X, □.

Spider

□, Δ, X, □, O.

Tank

Δ, □, O, X, X.

Black & Bruised

Mit der Einstellung „Tu mir nix, dann tu ich dir auch nix!“ kommt ihr in Black & Bruised nicht sehr weit. Hier wird jeder Sieg belohnt. Und damit noch etwas mehr Action ins Spiel kommt, listen wir euch mal die folgenden Cheats auf:

Zur Cheat-Eingabe gelangt ihr wie folgt: Startet das Spiel und klickt euch in den

Black & Bruised

Menüpunkt „Setup“. Hier winkt euch schon das freundliche Wort „Cheatcodes“ am unteren Rand des Screens zu. Wechselt in diese Option. Ihr findet jetzt eine lange Liste mit Fragezeichen vor. Nach jeder richtigen Eingabe einer Tastenkombination (die ihr übrigens gaaanz langsam eingeben könnt) verwandelt sich eine Fragezeichenreihe in die entsprechende Cheat-Option. Einige der Cheats können sogar abwechselnd für Spieler 1 oder Spieler 2 aktiviert werden. Das Spiel erkennt, auf welchem Controller ihr die Codes eintippt. Wer die Cheats wieder rückgängig machen will, gibt sie einfach noch einmal ein, und schon ist der Effekt wieder deaktiviert.

Alle Boxer freischalten

Start, X, O, □, □, **R1**, **R1**, Start

Euer Boxer ist unverwundbar

Start, X, X, O, O, **R1**, **R1**, □, □, Start

Turbo-Mode (doppeltes Spieltempo)

Start, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, Start

Power-Ups

Start, X, O, X, O, X, O, □, □, Start

Konversations-Modus

Start, **R1**, X, O, □, **R1**, **R1**, **R1**, Start

Interkontinental-Modus

Start, X, X, X, O, O, O, □, □, Start

Zweite Skin freischalten

Hierbei handelt es sich um ein alternatives Outfit für die Boxer. Dieses könnt ihr in der Charakterauswahl später austauschen. Erwartet jedoch nicht zu viel von dieser Option.

Start, X, **R1**, O, □, Start

Gesamte Boxerleben freischalten

Start, X, □, O, **R1**, X, □, O, **R1**, Start

Schrottplatz-Szenario freischalten

Start, O, **R1**, O, **R1**, X, X, Start

inFormation

O=rechts

O=links

O=oben

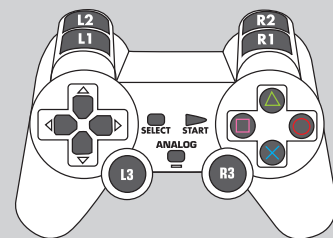
O=unten

□=Quadrat

X=Kreuz

O=Kreis

Δ=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 07/2003

PlayStation2

Black & Bruised109

Def Jam Vendetta109

Cheat Cards PS2

Enter the Matrix125-126

Silent Hill 3125-126

Action-Replay-2-Codes

Enter the Matrix127

Shinobi127

Player's Guide

Enter the Matrix110-115

Wir zeigen euch wie ihr mit Ghost sicher durch Matrix-Chaos kommt!

Resident Evil Dead Aim116-117

Zombies, Ghouls und Schleimmonster – wir sagen klipp und klar, wie ihr überlebt.

Silent Hill 3 – Teil 2118-124

Auch im zweiten Teil unserer Lösung erklären wir alle Rätsel ganz genau.



ENTER THE

Sicher geleiten wir euch durch das Durcheinander der Matrix. Unsere Hilfestellungen beziehen sich auf den Spielcharakter Ghost auf der Stufe „Normal“.

Allgemeine Tipps

Fokus

Die Funktion „Fokus“ bringt nicht nur den grafischen Matrix-Effekt, die Verlangsamung der Zeit, sondern eignet sich auch hervorragend, gefährliche Situationen zu meistern. Benutzt die Funktion als Joker-Effekt. Der Fokus-Wert regeneriert sich immer wieder von selbst, ihr braucht also mit dessen Einsatz nicht zu geizen. Steht eine Extrem-Situation bevor, empfiehlt es sich, irgendwo ein ruhiges Plätzchen aufzusuchen und die Anzeige auf ihren vollen Wert anschwellen zu lassen. Merkt euch die Faustregel: Mit Fokus geht alles viel einfacher!

Wichtig: Sprünge, die im normalen Spielverlauf unrealisierbar scheinen, gestalten sich bei aktiviertem Fokus als Kinderspiel. Denkt aber daran, dass euch die Fokus-Funktion bei Stürzen nicht hilft. Fallt ihr versehentlich über eine Kante, begünstigt die Fokus-Funktion jedoch die Chance, dass sich euer Charakter gerade noch so an einem Vorsprung aus dem Schlamassel zieht.

Charakter ausrichten

Steht ihr mit eurem Spielcharakter an einer schmalen Stelle und habt ihr Schwierigkeiten, euch zu drehen, schaltet einfach mit der **R3**-Taste in die Ego-Perspektive. Richtet nun den Blick mit der **L3**-Taste in die gewünschte Richtung und schaltet wieder zurück in die normale Perspektive (erneut **L3** antippen). Schon ist euer Charakter ausgerichtet, ohne auch nur im Geringsten Gefahr zu laufen, abzustürzen.

Gegner aufspüren

Beobachtet ihr beim Rennen, wie euer Charakter kurz seine Waffe in eine Richtung hält, könnt ihr ziemlich sicher davon ausgehen, dass sich dort (egal in welcher Entfernung) ein Gegner aufhält.

Agenten sind stark

Faustregel: Legt euch nicht mit Agenten an! Die Jungs sind stärker als ihr. Agenten können nur kurzfristig abgelenkt werden. Hier ist die Methode „ab durch die Mitte“ immer die bessere Lösung.

Lösungsweg mit Ghost

Abschnitt: Das Postamt

Geschäftsschluss

Lauft geradeaus zum Aufzug. Leider ist dieser defekt und ihr müsst euch rechts den Weg durch die Räume des Postamts bahnen. Nach einiger Zeit findet ihr einige Treppen vor, die euch nach oben führen.

Epizentrum

Lauft hinunter und klettert über den Zaun. Untersucht die Hallen und lauft durch das Rolltor auf den Lastenaufzug zu – schon gelangt ihr nach oben. Dieses Rolltor ist neben dem auffälligen Zaun, gleich hinter der Sortieranlage versteckt.

Unerwartetes Erscheinen

Ihr werdet sofort von den Wachmannschaften in Empfang genommen. Auf dem Tisch vorne liegt eine MP, die ihr euch schleunigst unter den Nagel reißen solltet. Vorsicht! Im Gang um die Ecke herum fährt ein Gabelstapler auf euch zu, der von den Wachen als Deckung benutzt wird. Versucht mit schnellen seitlichen Bewegungen (**L2** und **R2**), die Wachen aus ihren Ecken zu locken. Dieses „Anlocken“ funktioniert auch bei Wachen, die sich hinter Kisten verstecken.

Nachdem Tränengas ausgebracht wurde, versucht ihr schnellstens, von eurem Ausgangspunkt aus geradeaus zu laufen. Biegt zweimal links ab und erklimmt hier das Gitter. Von hier aus erreicht ihr auf dem Vorsprung die gesuchte Luke am schnellsten. Trettet einfach aufs Glas, schon kommt ihr weiter.

Umleitung

Sucht den Kontrollraum. Auf eurem Weg passiert ihr eine Halle im Zickzackkurs zwischen den Regalen hindurch. Am Ende der Halle rennt ihr einfach durchs halb offene Tor hindurch.

Abkürzung: Im Abschnitt mit den zahlreichen Büros könnt ihr gleich links in den ersten Raum hineinrennen. Zertretet die Glasscheiben und springt durch die leeren Rahmen hindurch. Wiederholt das, bis ihr links durch ein breiteres Fenster hindurch die Gegner erledigen könnt. Der Rest der Büros ist irrelevant. Im nächsten Büroabschnitt befindet sich der Ausgang links hinten.

Tipp: Wer sich ein wenig orientieren will, legt einfach in Hänsel-und-Gretel-Manier eine Spur aus zertretenen Glasscheiben hinter sich aus.

Nach dem Lagerraum kommt ihr in den Kontrollraum hinein. Betätigt den rot blinkenden Schalter an der Schaltwand. Verlasst den Kontrollraum durch den anderen Ausgang.



○ Absoluter Geheimtipp: Zerschlagt auf eurem Weg die Fensterscheiben. So legt ihr euch eine Spur.

MATRIX



⚠ Vorsicht! Gegner tauchen aus dem Nebel auf und sind erst spät zu erkennen. Manchmal schießen sie hier auch „durch“ die Wände.



⚠ Ausbruch! Wer will, kann stundenlang im Büroabschnitt seine Schießkünste unter Beweis stellen. Ansonsten rennt ihr einfach links herum zur Fluchttüre.

Backtracking

Hinter der Abstellkammer gehts eine Treppe runter. Haltet euch in der folgenden Halle nach dem ersten Feuergefecht links. Benutzt die erste Möglichkeit, lauft rechts in den Gang und dann immer geradeaus. In der Nähe des Rolltors findet ihr im linken Bereich einen Zaun, den es zu überklettern gilt. Benutzt die Türe unten und lauft erst gar nicht die Treppe hinauf.

Ich hab's

Ihr gelangt wieder in die Halle, von der aus ihr eure Suche gestartet habt. Diesmal funktioniert der Aufzug, den ihr auch sofort benutzt.

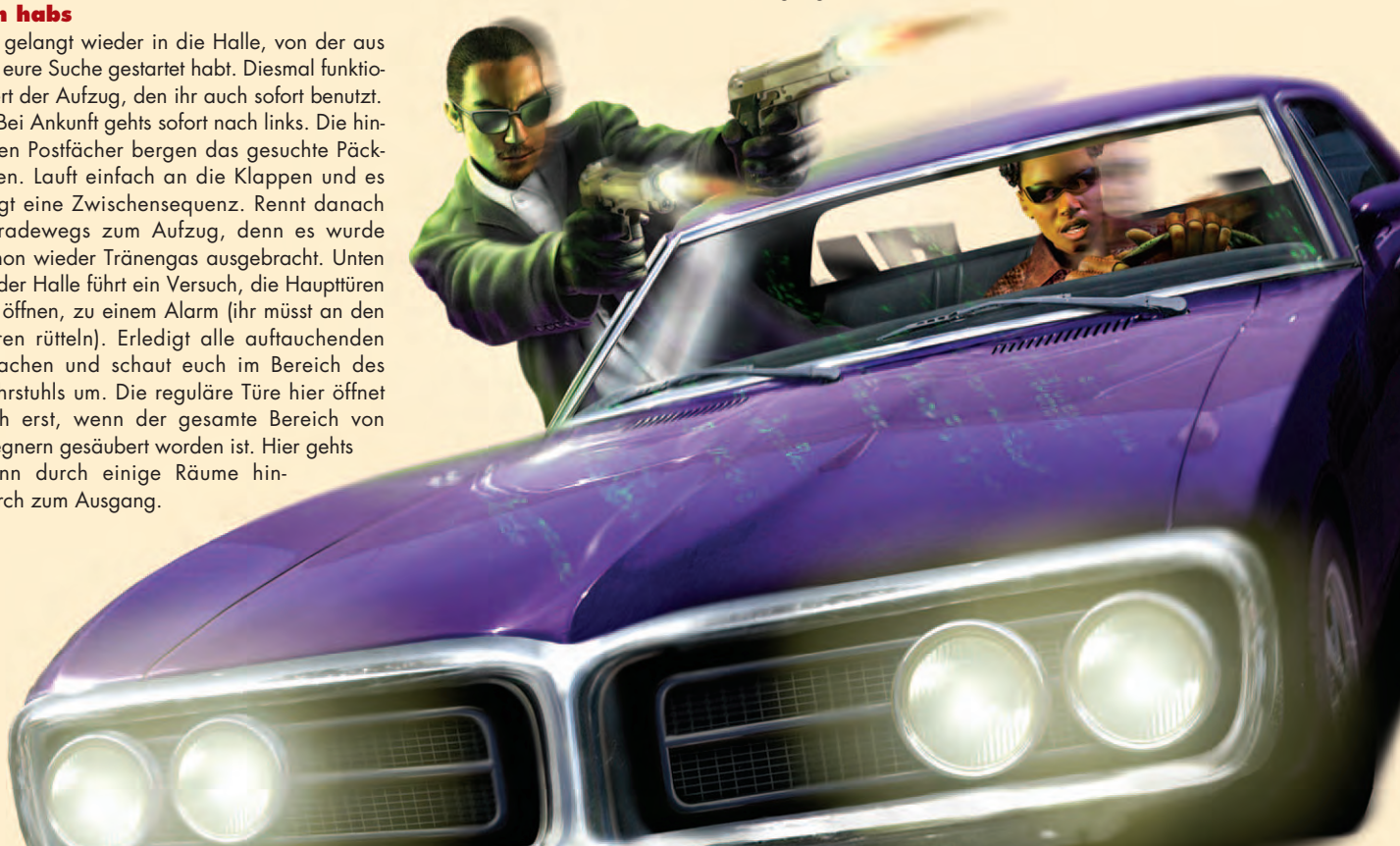
Bei Ankunft gehts sofort nach links. Die hinteren Postfächer bergen das gesuchte Päckchen. Lauft einfach an die Klappen und es folgt eine Zwischensequenz. Rennt danach geradewegs zum Aufzug, denn es wurde schon wieder Tränengas ausgebracht. Unten in der Halle führt ein Versuch, die Haupttüren zu öffnen, zu einem Alarm (ihr müsst an den Türen rütteln). Erledigt alle auftauchenden Wachen und schaut euch im Bereich des Fahrstuhls um. Die reguläre Türe hier öffnet sich erst, wenn der gesamte Bereich von Gegnern gesäubert worden ist. Hier gehts dann durch einige Räume hindurch zum Ausgang.

Kleines Ablenkungsmanöver

Frauen bedeuten Ärger – und genau den macht euch auch Niobe jetzt. Nach einer „kleineren Sprengung“ dürft ihr euch aufs Neue den Weg durch die Sortieranlage bahnen. Achtung! Hier tauchen viele Gegner auf, die durch die Rauchschwaden erst sehr spät zu erkennen sind! Zusätzlich erreichen ihre Geschosse euch manchmal auch „durch“ Wände hindurch. Setzt also euren Fokus ein. Am Ende der Halle erreicht ihr den Ausgang.

Ausbruch!

Ihr gelangt aufs Neue in den Büroabschnitt. Hier generiert das Spiel unentwegt Gegner und ihr könnt euch stundenlang in Feuergefechte verstricken lassen. Das ist aber gar nicht nötig, denn ihr müsst euch einfach nur links halten. Der Ausgang ist gleich um die Ecke herum zu finden.





○ Raserei in der Stadt: Nehmt alles, was euch nicht wohl gesonnen ist unter heftigen Feuerbeschuss!

Abschnitt: Raserei in der Stadt

Auf zum Telefonanschluss

Bei der Verfolgungsjagd werden kurzerhand alle fahrenden Hindernisse unter Feuer genommen. Dreht euch regelmäßig um, damit ihr auftauchende Fahrzeuge schneller bemerkt. Sind die Polizeieinheiten noch recht weit entfernt, kann ein beschossener und explodierender Zivilwagen diesen den Weg versperren. Apropos Versperren: Fahrzeuge, die euch die Vorfahrt nehmen, können auch weggeballert werden.

Abschnitt: Unter den Dächern der Stadt

Geh' an den Apparat

Ihr startet auf einem Dach. Geradeaus gehts weiter. Springt aufs nächste Dach und klettert die Leiter hoch. Wieder springen und wieder geradeaus nach vorne laufen und die Leiter nehmen. Es taucht ein Agent auf. Ghost springt selbständig hinunter in Deckung. Lauft auf der rechten Seite nach vorne und springt zur Leiter hinüber. Oben gehts in einem Bogen nach rechts hinten. Einige Dächer weiter gelangt ihr an eine Stelle, die mit Brettern bedeckt ist. Springt hinüber und wahrscheinlich kracht ihr hindurch nach unten. Das macht aber nichts. Klettert nach oben und sucht die nächste Leiter. Oben taucht der Agent auf. Anstatt ihn jetzt zu bekämpfen (wobei ihr sicherlich den Kürzeren zieht) lauft ihr links hinein. Schaut euch genau um und springt erneut auf eine weitere Stelle, die mit Brettern abgedeckt ist. Hier gehts dann einige Stufen hinauf und ihr setzt euren Weg über die Dächer fort. Am Ende erklimmt ihr die Stelle, an der euch der Agent das erste Mal aufgelauert hatte. Ihr habts geschafft!

Abschnitt: Am Flughafen

Wartehalle

Ignoriert die Information, dass Wachmannschaften nicht wissen, dass ihr gefährlich seid, sondern räumt in der Halle mit den

Metalldetektoren sofort auf. Bahnt euch den Weg durch die erste Wartehalle und lauft in die Toiletten. Vorsicht! Hier trifft ihr auf Spezialeinheiten. In der nächsten Halle ist der Weg durch herabgelassene Tore versperrt.

Nördlicher Punkt

Lauft in den unscheinbaren Gang und ihr gelangt in einen Wachraum. Schnappt hier die Betäubungsgranaten und werft eine von ihnen in den Gang nebenan (womit sich das Problem mit der bruchsicheren Scheibe von selbst löst). Springt in die Halle hinüber und setzt euren Weg fort.

Nördlicher Punkt 2

Versucht, die Wellen von SWAT-Einheiten mit Karate und Faustfeuerwaffen zu besiegen (evtl. habt ihr auch noch Granaten). Hierdurch spart ihr euch die Munition eurer Schnellfeuerwaffe für den Hubschrauber auf. Ist ein SWAT-Team neutralisiert, geht ihr hinter dem großen Stein im Brunnen in Deckung und wartet, bis der Hubschrauber von rechts nach links vorbeifliegt. Dabei feuert er. Auf seinem Rückweg von links nach rechts feuert er nicht auf euch. Das ist der richtige Moment, ihn mit dem Schnellfeuergewehr ein ganzes Magazin entgegenzuschicken.

Danach säubert ihr die nächste Halle.

Monorail

Kämpft euch durch die Gänge und achtet darauf, dass sich so manches SWAT-Mitglied hinter den Säulen versteckt. Agiert also vorsichtig.

Im drehenden Restaurant

Restaurant von Gegnern säubern. Laft hierzu die Treppen hinauf und nehmt von hier oben aus alles unter Feuer. Springt dann auf das Klavier, das sich im Randbereich des Restaurants befindet und wartet, bis das rettende Leiterstück nahe genug herangekommen ist. Wichtig: Vergewissert euch, dass ihr alle SWAT-Einsatzkräfte erledigt habt, ansonsten gebt ihr beim Warten auf dem Klavier ein leichtes Ziel ab!



○ Der SWAT-Hubschrauber wird beschossen wenn er von links nach rechts vorbei fliegt.



○ Orientiert euch an der Beleuchtung der Startbahnen. Dann trifft ihr den Flugzeugreifen.

Terminal

Kämpft euch die Rolltreppen hinunter. Gegenüber findet ihr ein offenes Tor, durch das ihr in die Terminalhalle gelangt. Sucht im rechten Bereich den Ausgang zu den Rolltreppen. Von hier aus kämpft ihr euch zur angegebenen Türe zum Control-Bereich vor. Wundert euch nicht, dass ihr auf den einen oder anderen Charakter hier nicht schießen könnt. Es handelt sich um verbündete Mitglieder der Gruppe Sorens.

Control-Tower

Erledigt die Wache auf dem Absatz und positioniert euch gleich an dieser Stelle. Schaltet euer Sniper-Gewehr zu und sucht den Treppenbereich. Hier stehen mehrere Polizisten, die Sorens unter Beschuss nehmen. Schaltet in die Ego-Perspektive (L3) und zoomt mit X hinein. Neutralisiert die Gegner auf dem Treppenbereich, verschwendet jedoch nicht die Sniper-Munition! Benutzt hier andere Waffen! Danach rennt ihr die Treppe hinunter und erledigt die Gegner im Treppenhaus und auch die auf und um den Balkon. Dann gehts wieder hinauf in den Control-Tower.

Control-Tower 2

Eure Aufgabe: Zerschießt den Reifen des startenden Flugzeugs. Positioniert euch mit dem Sniper erneut an der bereits bekannten Stelle und schaut nach links. Sobald der Flieger sich zum Start ausrichtet, bewegt ihr euer Fadenkreuz in die Mitte des Bilds („vorhalten“) und zoomt schnell in Richtung der Startbahn. Benutzt die kleinen gelben Positionslichter zur Orientierung. Blast eure Munition in Richtung Flugzeugschnauze. Mit ein wenig Glück klappts beim ersten Mal.

Danach attackiert euch erneut ein Helikopter. Achtet auf seine Energieleiste. Sobald diese nur noch etwa halb gefüllt ist, solltet ihr euch immer in der Nähe des Ausgangs (Bodenluke) aufhalten. Sobald eine Warnung erfolgt, heißt es hier schleunigst hinunterspringen, da der Helikopter Raketen abfeuert.

Abschnitt: Aquädukt

Die Befreiung von Axel

Verfolgungsjagd! Die Steuerung des Wagens: X Vollgas

- Rückwärts
- Bremsen
- △ Perspektivenwechsel
- L3 und/oder ⬅/➡ Lenken

Wichtig: Sobald ihr im Wagen sitzt, müsst ihr Vollgas geben und die Außenperspektive aktivieren (□-Taste). Ihr müsst jetzt das flüchtige Flugzeug verfolgen und dürft es nicht aus den Augen verlieren. Versucht, allen Hindernissen auf der Strecke auszuweichen. Zwangsläufig legt eure Kiste den einen oder anderen Weitsprung hin. Bevor ihr jeweils abhebt, muss der Wagen schon so ausgerichtet sein, dass ihr bei der Landung nicht gegen ein Hindernis kracht! Fahrt deswegen vorausschauend. Achtet auch darauf, dass das Flugzeug Metallblöcke abwirft. Kracht ihr gegen einen davon, bremsst euch das so aus, dass ihr die Verfolgungsjagd verliert. Kleinere Schrammer an Wänden sind jedoch nicht so schlimm, sie haben keine Auswirkungen. Kurz bevor ihr am „toten Ende“ der Strecke ankommt, knickt der Weg scharf nach links! Haltet die Augen offen von dem Moment an, in dem ihr erfahrt, dass Axel mit einem Fallschirm abgesprungen ist. Im nächsten Rennabschnitt könnt ihr die Metalltore einfach rammen und euch somit euren weiteren Weg bahnen. Beachtet auffällige Richtungsmarkierungen und Pfeile, die euch über den Verlauf des Weges informieren.

Sobald ihr den Wagen mit dem Agenten verfolgt, könnt ihr euch einfach an dessen Fahrverhalten ein Beispiel nehmen und seht so immer rechtzeitig, wann ihr abbiegen müsst.



○ Am Abgrund: Hier seht ihr den Ventilator, den ihr kurzerhand sprengt.

Abschnitt: In der Kanalisation

Am Abgrund

Untersucht das Gelände und steigt die Leitern nach oben. Gebt Ballard Feuerschutz und wartet, bis dieser an einer Konsole steht. Klettert dann zu ihm hinüber und untersucht die Säulen in der Mitte – hier liegt ein Sniper-Gewehr für euch bereit.

Habt ihr Ballard erreicht, tauchen mehrere Wachen auf, die es mit dem Sniper zu neutralisieren gilt. Wechselt nach jedem Schuss eure Position und versucht, in Deckung zu bleiben.

Danach braucht ihr nur noch eine Granate in Richtung des großen Ventilators zu werfen und schon kommt ihr weiter.

Gepumpt

Untersucht den Keller und neutralisiert eure Gegner. Sobald ihr ganz unten in der Kanalisation angekommen seid, folgt ihr dem glühend heißen roten Rohr und sucht den Schalter für den Dampf. Stellt den Dampf ab und klettert die einzige Leiter nach oben. Tretet hier einfach auf den runden Lichtstrahl. Vorsicht: Im Keller stehen Fässer herum, die bei Beschuss explodieren – haltet ausreichenden Sicherheitsabstand, wenn ihr diese in die Luft jagt.

Ice und Corrupt

Gelände neutralisieren und darauf achten, dass euren Kollegen Ice und Corrupt nichts passiert. Sind die Cops erledigt, klettert ihr links neben den Stangen nach oben und lauft ein paar Schritte über den Steinweg (achtet genau auf die Kamerafahrt, die euch den eigentlichen Weg anzeigt). Eine Explosion verhindert jedoch, dass ihr nach oben gelangt. Ice und Corrupt flüchten weiter und ihr müsst ihnen folgen. Vergesst dabei nicht, die auftauchenden Gegner auszuschalten. Vorsicht: Achtet auf die roten Leuchtpunkte am Boden: Das sind Granaten! Klettert die Leiter hinauf, die sich in einem Nebenraum befindet, den ihr über eine kurze Steinrampe erreicht. Orientiert euch danach erst einmal im Gelände. Auf einem Podest seht ihr eine Vorrichtung mit einem gebogenen rotierenden Rohr. Klettert dort hinauf. Kurz darauf erfolgt die Anweisung, die drei „Anker“ zu zerstören. Diese Anker sind die drei braunen

Halterungen, die rund um den kreisförmigen Bodenabschnitt angeordnet sind. Schaltet in die Ego-Perspektive und beschießt diese. Nach einer Explosion ist ein Loch in der Wand zu sehen, dort gehts dann weiter.

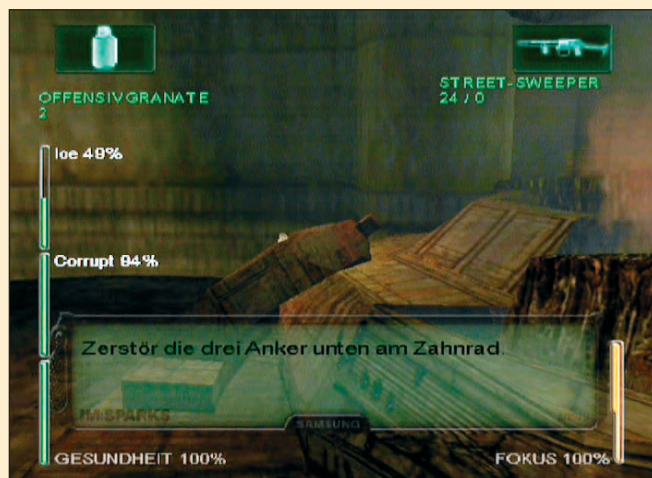
Wasserweg

Klappert den vorgegebenen Weg ab und achtet darauf, dass hinter jeder Ecke der Feind lauert. Vorsicht: Habt ihr die Wendeltreppe passiert, tauchen hinter eurem Rücken Gegner auf, die euch von hinten und von oben unter Feuer nehmen. Nachdem ihr aufgefordert worden seid, euch die Taschenlampe zu besorgen, klettert ihr nach unten und schaut euch um. Die gesuchte Lampe liegt in einem Gang versteckt und wird euch mit dem Icon eines Gewehrs angezeigt. Sobald ihr das gute Stück einkassiert habt, werfen frisch eingetroffene Truppen bereits eine Granate zu euch hinunter – sucht euch also eine Deckung! Nach der Explosion tauchen gleich mehrere Gegner auf. Mit Hilfe eures Fokus' könnt ihr die Leiter nach oben klettern, ohne allzu sehr in Mitleidschaft gezogen zu werden. Hinten gehts rechts weiter. Passiert den Kanal und ihr erhaltet eine neue Aufgabe. Beschützt einen weiteren Mitstreiter!

Wichtig: Springt sofort runter in die Brüche und rennt nach rechts. Nach einigen Bögen meuchelt ihr das lauernde SWAT-Team und rennt zum Gitter vor. Schaut hinein und deckt den Kollegen, er ist der einzige, der keinen Helm trägt! Ballert die auftauchenden Gegner durch das Gitter hindurch aus dem Weg. Erst dann dreht ihr euch um und kämpft euch durch den gesamten Kanal hindurch. Am Ende wird die rechte Röhre benutzt. Vorsicht! Überspringt die Holzbretter mit aktiviertem Fokus!

Wasserweg 2

Durchsucht die Gänge und verzweifelt nicht gleich. Im Grunde gibts nur einen Weg hinunter. Denkt immer dran, dass ihr mit aktivem Fokus wahre Meistersprünge hinlegen könnt. Seid ihr in der Halle mit den zerrissenen Röhren, sucht ihr auf der gegenüberliegenden Seite eine rote Rohrleitung. Über diese hangelt ihr euch auf die andere Seite hinüber und springt dort hinunter. Folgt dem Weg, bis ihr einen runden Raum mit einem runden Loch im Boden findet. Springt einfach hinein. ➤➤➤



○ Ice und Corrupt: Bevor ihr lange suchen müsst: Die braunen Teile am Rand der Anlage sind die „Anker“. Ihr trefft sie nur aus der Ego-Perspektive.



○ Wasserweg: Schützt euren Verbündeten, der hinter diesem Gitter attackiert wird! Auch im Gang hinterm Gitter befinden sich SWAT-Einheiten.

Ventilatoren-Raum

Rennt durch den Gang. Ihr findet rechts zwei Türen. Diese führen zu einem Raum, mit nur einer weiteren offenen Tür. Nähert ihr euch dieser, wird eine Explosion ausgelöst, die euer Weiterkommen verhindert.

Achtung: Jetzt kommen frische SWATs auf den Plan. Schaut zurück zum Startpunkt. Die SWATs haben eine offene Tür hinterlassen. Im folgenden Raum springt ihr in die Öffnung. Kämpft euch nun im Ventilatorentakt Schritt für Schritt nach vorne. Im zweiten Trakt meistert ihr die Endstelle mit einem todesmutigen Sprung bei aktiviertem Fokus (nur Mut, es klappt schon). Lauft in den letzten Gang und springt in das Loch, aus dem Licht scheint.

Malachi und Bane

Geradeaus und dann links halten. Anstatt nach unten zu springen, gehts hinten links weiter. Ihr findet erneut eine rote Röhre, mit deren Hilfe ihr euch weiterhangeln könnt. Kämpft euch von hier aus den Weg nach unten frei, denkt aber daran, immer jede mögliche Deckung zu nutzen. Im Abschnitt werdet ihr gnadenlos aus der Ferne unter Feuer genommen. Unten angelangt, dürft ihr noch eure Schießkünste recht spektakulär an Säulen und SWATs auslassen, bevor ihr den Ausgang nehmt.

Wichtig: Lasst euch in diesem Abschnitt Zeit, sonst werdet ihr sehr schnell Opfer gegnerischer Geschosse.

Malachi und Bane 2

Sofort nach links drehen. Erklimmt dort die Leiter, die in einem durch

Drahtzaun gesicherten Tunnel nach oben führt. Neutralisiert schnell die beiden SWATs. Springt über die erste Brüstung und stellt euch auf die Seitenmauer des zweiten Balkons. Somit habt ihr eine hervorragende Übersicht übers Gelände. Schaltet schnell in die Ego-Perspektive und wechselt zum Sniper-Gewehr. Richtet euren Blick so aus, dass die Brücke mit ihrem senkrecht zulaufenden Seitenpfad wie ein umgekehrtes T vor euch liegt. Jetzt müsst ihr Nerven bewahren und alle SWATs, die links, rechts und durch die Mitte auf eure Schutzbefohlenen einstürmen, rechtzeitig neutralisieren. Schaltet nach jedem Treffer sofort mit X aus dem Zoom heraus, um schneller zu erkennen, von welcher Seite der nächste Angriff erfolgen wird. Um den Blick schneller und effektiver ausrichten zu können, ist der zugeschaltete Fokus unverzichtbar. Stirbt einer eurer Schützlinge, ist das Spiel verloren, schießt also nicht versehentlich auf die drei schwarz gekleideten Personen auf der Brücke!

Abschnitt: Das Chateau

Große Halle

Ohne Feuerwaffen startet ihr im neuen Abschnitt durch. Aus dem Stuhlbein wird kurzerhand ein Holzpflöck gemacht. Bekämpft die Gegner auf traditionelle Weise (Schläge und Tritte) und versucht, ihnen das Stuhlbein ins Herz zu stoßen. Nach ein paar Kämpfen tauchen die ersten Untoten mit Feuerwaffen auf, die ihr erbeuten könnt. Meuchelt sie und die Wummen gehören euch. Attackiert nach Möglichkeit immer zuerst die Gegner mit Feuerwaffen, je früher ihr die Waffen einstreicht, desto mehr Munition ist noch für euch drin. Nach der ersten Halle gelangt ihr schon in den West-Flügel. Übrigens für alle Witzbolde: Die Pfannen in der Küche kann man nur herunterstoßen. Leider können diese nicht als Waffe eingesetzt werden (schade). Merkt euch: „Normale“ Geschosse können die Gegner hier nur kurzfristig aufhalten.

West-Flügel

Schlagt euch durch den Bereich hindurch. Auch im West-Flügel könnt ihr weitere Feuerwaffen erbeuten.

Atrium

Rennt durch die Gänge, bis ihr in eine große Halle kommt. Hier befindet sich eine Art Wintergarten. In dessen Mitte wartet bereits das nächste Ziel. Rennt mit aktivem Fokus auf den Gegner zu und lasst ihn nicht zur Ruhe kommen. Hat er sein digitales Dasein ausgehaucht, gehts zurück in den Gang, durch den

ihr gerade gekommen seid. Sucht so lange, bis ihr eine versteckte Türe in der Wand findet, die bislang von einem Bücherregal verdeckt war.

Geheimer Durchgang

Kaum im Gang angekommen, kracht ihr nach wenigen Schritten schon durch den morschen Boden hindurch. Stellt euch mit dem Gesicht zum Ventilatorenbereich und klettert links davon die Wand ganz hinauf. Oben angekommen, platzt der nächste Gegner effektiv durch eine Holzwand und bedrängt euch. Im nächsten Bereich wartet ein recht starker Untoter auf euch. Versucht, ihn mit euren Tritten und Schlägen in das ausbrechende Feuer zu treiben. Habt ihr noch etwas Munition übrig, könnt ihr ihm zusätzlich eine auf den digitalen Pelz brennen. Hierdurch schmort er länger und wird schneller geschwächt. Verlasst den Raum danach einfach durch die Öffnung.

Geheimer Durchgang 2

Springt links über die Balkone nach vorne und kämpft euch durch die Hallen.

Merowingers Büro

Sucht das Büro und nehmt den Anruf entgegen. Nach dem Anruf steht euch eine Armbrust zur Verfügung.

Gang zur Garage

Durchsucht die Gänge und marschiert ins Kino. Neutralisiert die Gegner und benutzt den Ausgang hinter der Leinwand.

Zurück in der großen Halle

Sicherlich das kürzeste und einfachste Level in der gesamten Videospielgeschichte. Ganze zwei Sekunden dauert es. Folgendes ist zu tun: Lauft einfach ein paar Schritte nach vorne.

Der Kerker

Lauft den Gang entlang und ihr kommt am Ende in eine runde Halle. Hier wartet Zwischengegner Cujo auf euch. Ihm ist nur mit blanker körperlicher Gewalt beizukommen. Als recht einfache aber effektive Taktik empfehlen wir, drei schnell hintereinander folgende Tritte einzusetzen, und danach die Position zu wechseln. Wiederholt das so lange, bis seine Lebensleiste nur noch halb voll ist. Jetzt ruft er einige Untote zu Hilfe und flüchtet auf den Rundlauf. Erledigt seine Gehilfen und er kommt zurück. Gebt ihm den Rest und verlasst den Abschnitt durch den jetzt offenen Gang.

Cain und Abel

Marschiert durch den Kerker, bis ihr die Zelle Niobes findet. Schnappt die Bewusstlose und flieht aus der Zelle. Das Duo Cain und Abel stellt sich euch jedoch in den Weg. Klopft die beiden so lange madig, bis ihr sie in die Nähe der Gittertüren treiben könnt. Die Gefangenen dort schnappen sich die beiden, sobald sie in deren Reichweite sind. Sie lassen sie nicht mehr los und euch steht der Weg in die Garage frei.



Im Chateau hilft nur ein Holzpflöck ins Herz. Gnadenlos, aber effektiv.



Cujo ist gegen Feuerwaffen immun. O.K., dann prügeln wir ihn eben windelweich.



Uups! Trinity schreckt auch nicht vorm EKG zurück! Das schmerzt!



Tretet im Kern-Kontroll-Raum ganz vorne an den Rand des Fensters.

Abschnitt: Unter der Stadt

Zwillinge auf Verfolgungsjagd

Hier gilt: Luft anhalten und ballern. Wollt ihr diese Verfolgungsjagd gewinnen, braucht ihr eine ruhige Hand und ausreichend Zielwasser.

Abschnitt: Der Zen Garten

Trinity und Ghost

Trinity verlangt euch in dieser Auseinandersetzung alles ab. Versucht, ihren Angriffstakt zu beobachten und attackiert sie, sobald sich die Gelegenheit bietet. Beinfeger haben sich als sehr effektiv erwiesen.

Abschnitt: Der Freeway

Morpheus' Verfolgung

Halte euch mit Waffengewalt eure Verfolger vom Leib. Es ist sehr effektiv, Zivilfahrzeuge in die Luft zu jagen, da sie euren Gegnern mit ein wenig Glück den Weg kurzfristig versperren. Achtet aber darauf, dass ihr euch nicht selbst den Weg blockiert!

Der Lastwagen

Erreicht den Lastwagen und blast alles gnadenlos weg, was euch bedroht.

Abschnitt: Das Kraftwerk

In den Reaktor-Anlagen

Schlagt euch durch den Gang und klettert hinter dem Gebäude über die Betonplattformen. Schaltet vor jedem Sprung schnell in die Ego-Perspektive und schaut nach unten, ob ihr dort überhaupt Boden findet! Das gilt für den gesamten nächsten Abschnitt. Der Lichtschalter ist kurz darauf gefunden und ihr klettert gegenüber in einem Bogen die beiden Leitern zu Niobe hinauf. Nun müsst ihr Niobe mehrmals mit dem Scharfschützengewehr Deckung geben. Laft immer erst weiter, wenn die Meldung erfolgt, dass sie zunächst sicher ist. Der Weg führt euch in einem weiten Linksbogen durch den Rohbau.

Nuklear Transport

Laft im Uhrzeigersinn um den Parkbereich und rennt ins Gebäude. Hier erwartet euch schon ein Empfangskomitee. Nutzt jede Deckungsmöglichkeit. Am Ende der Halle gehts weiter.

Im Transformatoren-Feld

In der Halle gehts auf den großen viereckigen Klotz in der Mitte hinauf. Ihr erhaltet eine neue Waffe, die allerdings erst später zum Einsatz kommt. Laft ihr wieder hinunter, tauchen neue SWAT-Einheiten auf. Netterweise haben diese auch gleich die nächste Tür geöffnet. Stoßt so lange vor, bis ihr in dem Wirrwarr aus Transformatoren angekommen seid.

Im Transformatoren-Feld 2

Schlagt euch hier euren Weg hindurch. Vorsicht! Es wimmelt nur so von Gegnern. Allerdings bedeutet das auch ausreichenden Nachschub in Form von Waffen und Munition. Merkt euch immer, aus welcher Richtung ihr gekommen seid. Wirklich verlaufen kann man sich so nicht. Am Ende findet ihr eine Leiter, die euch mit Niobe zusammenbringt.

Atom-Müll-Bereich

Klappert den Bereich ab und haltet euch an die ausgegebene Warnung, auf die Container zu achten! Vorsicht! Die dummen SWATs ballern gnadenlos auf die Teile und reißen euch bei einer Explosion somit in den virtuellen Tod. Verstecken sich Gegner hinter den Containern, ist es schlauer, diese direkt und ohne Feuerwaffen zu attackieren.

Kern-Kontroll-Raum

Halte Niobe den Rücken frei. Tretet ganz nahe an den Fensterrahmen und erledigt die drei Scharfschützen rechts, links und unten in der Mitte. Danach dreht ihr euch um und meuchelt die eindringende Sondereinheit. Schützt erneut Niobe, die von SWATs beschossen wird. Diese befinden sich rechts von der Säule. Danach wird wieder eine eindringende SWAT-Einheit neutralisiert und Niobe braucht erneut Hilfe. Deckt diesmal die anstürmenden Gegner links von der Säule mit Kugeln ein.

Kern-Kontroll-Raum 2

Erledigt die restlichen SWATs im Raum und schaut euch einen Stock tiefer um. Sobald ein Agent auftaucht, muss dieser „einfach“ in einen Funken sprühenden Server geworfen werden. Die Server sind die fetten, dunklen, schrankgroßen Kästen, die überall herumstehen. Um davon einen zum „funken“ zu bringen, braucht ihr ihn nur zu beschießen, bis er ausbrennt.

Abschnitt: Chinatown

Seraphs Tee-Haus

Seraph stellt eine weitere „Prüfung“ dar auf eurem Weg durch die Matrix. Schafft ihr es, seine Energieleiste auf weniger als ein Viertel zu prügeln, folgt der Level „Vertigo“. Schafft ihr es nicht, wird dieser übersprungen.

Abschnitt: Wolkenkratzer – Vertigo

Agenten! Überall! Rennt um euer digitales Leben und versucht, sobald ihr draußen auf dem Holzgerüst seid, mit schnellen Blicken aus der Ego-Perspektive Landpunkte genau zu orten. Ihr könnt die Agenten hier draußen sehr effektiv in die Tiefe schicken, aber nur, wenn ihr euch das zutraut. Versucht, den Aufzug hinab zur Straße zu erreichen.

Hinweis: Im Menü eurer Speicherstände wird dieses Zwischenspiel als separater Abschnitt nach Chinatown aufgeführt.

Smiths Falle/Zu Fuß/Jagd nach der Leitung/Der Virus breitet sich aus/Die Kirche

Nun folgen einige Abschnitte, in denen nur eine einzige Devise zählt: Rennt! Und lasst euch auf keinerlei Kämpfe ein. Ihr zieht sowieso nur den Kürzeren!

Abschnitt: An Bord der Logos

Tunnel in der realen Welt/ Der Kaninchenbau

Behaltet die Radaranzeige oben im Screen im Auge und versucht, alles abzuschießen, was sich nähert und mehr als zwei Arme hat.

Glückwunsch...ihr habts geschafft! ■

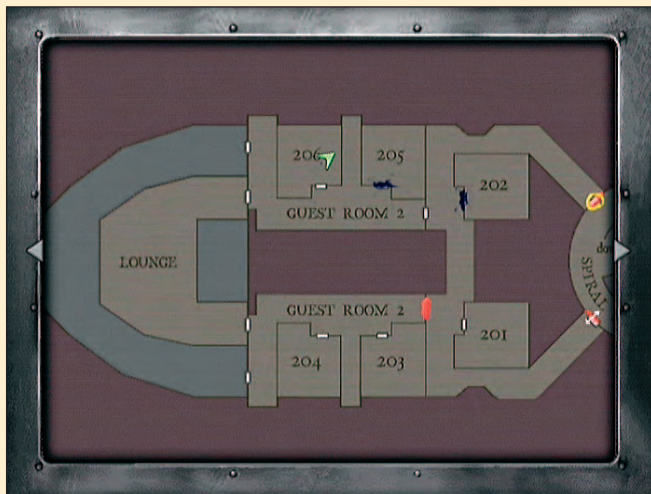


Die letzten Levels sind wirklich nur mit dauerhaftem Rennen zu überstehen.

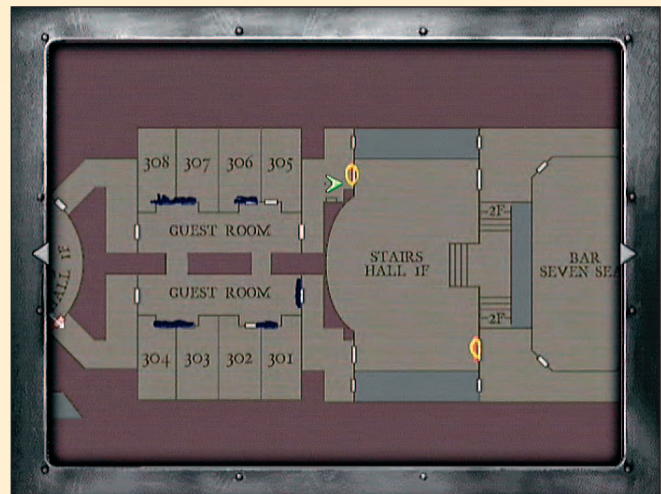
RESIDENT

DEAD AIM

Ob verschlossene Türen, vermeintliche Sackgassen oder scheinbar unbesiegbare Gegner, wir helfen euch aus jeder Misere. Hier die wichtigsten Tipps kompakt zusammengefasst – gut Ziel!



Im Zimmer 206 findet ihr eine Waffe, in 203 hingegen die Magnetkarte.



Lauft durch die gelb markierten Türen, um zum "Store Room" zu gelangen.

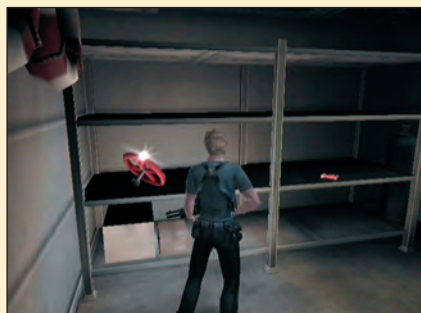
Auf dem Schiff

Schallgedämpfte Pistole und 1F-Magnetkarte

Sobald ihr die Türen des zweiten Stockwerks (2F) geöffnet habt, durchsucht ihr die Gästezimmer 203 und 206. Im Zimmer 203 findet ihr die Magnetkarte für das erste Stockwerk, im Zimmer 206 die schallgedämpfte Handfeuerwaffe.

Das Ventil für die Druckluke

Um zum Lagerraum zu kommen, wo ihr das Ventil findet, müsst ihr zunächst zu jenen Gästezimmern des ersten Stockwerks, deren Nummern mit der Zahl 3 beginnen (301-308). Hier sucht ihr nach einer Tür zur „Stairs Hall“, die ihr mit dem Schlüssel öffnet, den ihr im Pult neben der Druckluke gefunden habt. Passiert die „Stairs Hall“ und die „Bar Seven Seas“ und betretet den „Store Room“.



Das Drucklukenventil liegt auf einem Regal im "Store Room". Dieser befindet sich im Schiffsheck.

Kampf gegen Morpheus

Nachdem ihr im Präsentationsraum das Brecheisen mitgenommen habt, werdet ihr von Morpheus gejagt. Ergreift die Flucht, ihr könnt euch nicht wehren. Sobald ihr im „Cargo Room“ seid, brecht die niedrigen Holzkisten mit dem Aufdruck „Ship Crew“ auf. In einer der Kisten findet ihr eine Magnetkarte. Flieht in das kreisrunde Treppenhaus und benutzt die Karte am entsprechenden „Lock Control Panel“.

Der Schlüssel für den Freizeitraum

Mit dem Schlüssel, den ihr im „Monitor Room“ in der Nähe des „Presentation Rooms“ gefunden habt, öffnet ihr die verschlossene Tür in der „Bar Seven Seas“.

Kampf gegen den Tentakel-Tyrant

Bleibt auf Entfernung und ballert aus allen Rohren auf den Tyrant. Sobald er erschöpft



Nachdem ihr Morpheus entkommen seid, findet ihr im "Monitor Room" den Schlüssel zu dieser Tür.

zusammenbricht und verschnauft, schießt ihr auf sein pulsierendes Organ am Rücken.

In der Kanalisation

Die elektronisch gesicherte Tür

Spielt ihr mit Fongling, sucht ihr in Ebene B2F die Leiche des Sektorleiters, die vor einer elektronisch gesicherten Tür in der Nähe des Tors 032 sitzt. Dieser entnehmt ihr einen Schlüssel. Geht damit zum „Control Room“, aktiviert die Stromzufuhr und kehrt dann wieder zurück zur Leiche des Sektorleiters. Die Tür ist nun offen.

Der Kampf gegen Projekt Alpha

Dieses fette Ungetüm hat ein sehr gutes Gehör und macht Jagd auf euch, wenn ihr eure Position durch Schüsse oder schnelle Schritte verrätet. Deswegen lauft immer lang-



Wenn der Tyrant zusammensackt, schießt ihr auf sein pulsierendes Organ auf dem Rücken.

EVIL

Carsten Grauel

sam statt zu rennen und benutzt eure schallgedämpfte Pistole. Schießt auf den Kopf des Monsters, bis es zu Boden geht. Pistolen-Munition findet ihr zwischen den Kisten.

Im Benthic Labor

Die Stimmcodierung

Nach der Szene mit Fongling müsst ihr mit Bruce eine Tür öffnen, deren Sicherheitsmechanismus mit Morpheus' Stimme codiert ist. Ihr fahrt zunächst mit dem Aufzug ins dritte Stockwerk (3F). Geht nach links und betretet den "Pod Landing Place". Hier findet ihr auf dem Schreibtisch in der Ecke ein digitales Tonbandgerät. Damit fahrt ihr in den zweiten Stock und sucht den Raum 2D-01. Benutzt den eingeschalteten Computer, der auf dem Schreibtisch steht und nehmt Morpheus' Stimme auf Band auf. Anschließend fahrt ihr zurück ins erste Stockwerk und haltet das Tonband an das elektronische Türschloss. Wenn ihr die Stimme abspielt, erhaltet ihr Zugang zu den Forschungsräumen.

Der Partikelstrahler

Nach dem Kampf gegen die riesige Schabe gelangt ihr ins „Laboratory“. Hier findet ihr in einem kleinen umzäunten Bereich in der Ecke des Raumes den Partikelstrahler. Sobald ihr ihn an euch genommen habt, öffnet sich die gegenüberliegende Kammer und die nackten Zombies greifen euch an. Beseitigt sie und untersucht die Leiche in der Kammer. Nehmt den Schlüssel mit, der neben dem Körper liegt. Mit dem öffnet ihr die Tür mit dem Vorhängeschloss.

Der finale Kampf gegen Morpheus

Um die humane Form von Morpheus zu besiegen, geht ihr hinter den gerüstigten Metall-Gerätschaften in der Halle in Deckung und schießt mit dem Partikelstrahler auf Morpheus, während er langsam auf euch zuläuft. Wenn er euch zu nahe kommt, entfernt ihr euch von ihm und nehmt an anderer Stelle Deckung. Wenn ihr ihn an euch herankommen lasst, wird er euch mit mehreren Hieben enormen Schaden zufügen.

Bei der Flucht aus dem Labor, bei der ein Zeitlimit abläuft, werdet ihr von einem riesigen, monströsen Morpheus verfolgt. Wenn euch das Ungeheuer auf einer Brücke auf die Pelle rückt, schießt immer auf den Kopf, der hin und wieder aus einer der Körperöffnungen herauschaut. Nach einigen Schüssen weicht Morpheus zurück. Trefft ihr den Kopf nicht und Morpheus kommt euch zu nahe, haut er euch mit einem Schlag platt. ■



⊙ Dieses fette Monster besiegt ihr durch Schüsse auf sein Hirn. Nehmt die schallgedämpfte Knarre.



⊙ Das Tonbandgerät findet ihr im "Pod Landing Place" im 3. Stock des Labors.



⊙ Schießt mit dem Partikelstrahler aus der Deckung heraus auf Morpheus.

SILENT

Langsam nähern wir uns nicht nur dem Ende des Horrorspiels des Jahres, sondern auch der Offenbarung aller Geheimnisse um Heathers Herkunft und Zukunft – was hält das Schicksal für sie bereit?

Um auch im zweiten Teil von Konamis Horrorschocker kein Opfer eurer Angst oder der Monster zu werden, braucht ihr einfach nur unserem Lösungsweg zu folgen, dann landet ihr sicher beim Abspann.

Die Fahrt nach Silent Hill

Nach eurem Sieg über den Zwischengegner auf dem Dach speichert ihr außerhalb des Apartments ab, um gleich im Anschluss durch die linke Tür das Gebäude zu verlassen. Nach der längeren Sequenz befindet ihr euch im Zimmer 106 des Motels „Jacks Inn“ in Silent Hill. Ein Blick auf die Karte zeigt euch euer nächstes Ziel: Brookhaven Hospital. Der Weg ist mit Hilfe der Karte schnell gefunden. Verlasst einfach durch die Hauptzufahrt das Motel und folgt der Nathan Ave. nach Westen. An der ersten Abzweigung biegt ihr links in die Carroll Street ein, wo ihr einige eilige Schritte später auf der rechten Straßen-

seite auch schon die besagte Einrichtung findet. Schenkt den Monstern im Nebel auf dem Weg zum Krankenhaus keine Beachtung. Diese Kämpfe würden nur Zeit kosten und nichts bringen – lauft daher einfach weiter – auch wenn ihr attackiert werdet.

Brookhaven Hospital

1. Etage

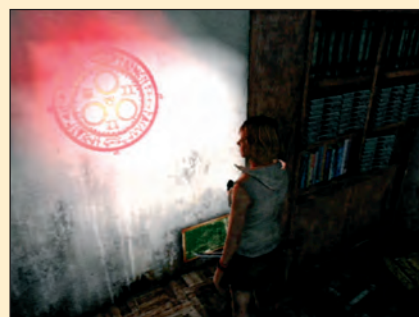
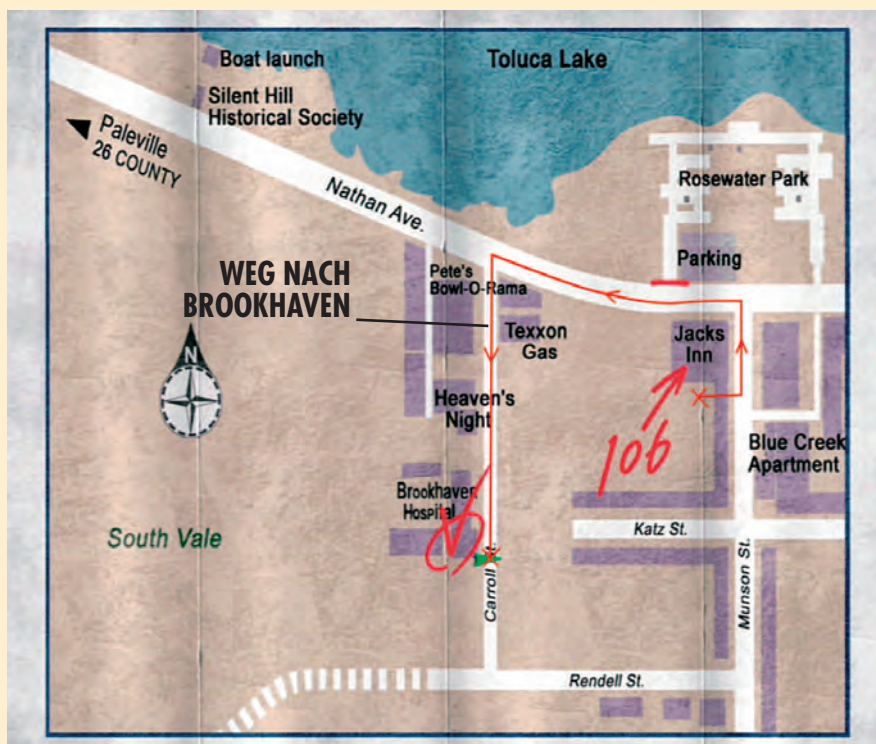
Kaum habt ihr das Gebäude betreten, werdet ihr schon von zwei Krankenschwestern belästigt. Habt ihr euch ihrer entledigt, nehmt ihr auf der gegenüberliegenden Seite von euch die erste Tür rechts (64). Im so genannten „Reception Office“ findet ihr nicht nur zwei hilfreiche Extras, sondern auch einen Speicherpunkt und die begehrte Karte des Krankenhauses. Verlasst nun den Raum und sucht den „Visiting Room“ (65) auf, in dem ihr eine Nachricht von Stanley Coleman findet. Ein Abstecher in die „Doctor's Lounge“ (66)

beschert euch zusätzliche Munition. Mit dem Lift (67) geht es eine Etage höher.

2. Etage

Im „Woman's Locker Room“ (68) krallt ihr euch neben den Schrot patronen gleich noch den Nagellackentferner und das Parfüm – beides steht im offenen Spind. Folgt nun dem Gang zur Doppeltür (69), die euch zum Ostflügel des Stockwerks führt. Ein Zahlenschloss verhindert euer Vorankommen. Das dazugehörige Rätsel befindet sich rechts von Heather an der Wand. Die Textgleichung führt zu folgendem Ergebnis: 8634. Gebt die Lösung ein und passiert.

Habt ihr die beiden Krankenschwestern „versorgt“, geht es weiter mit der Rätsellaterie. Der Hinweis im „Examining Room 3“ (70) hilft euch beim Rätsel im Raum „M4“ (71) weiter. Sobald ihr den nervigen Wecker abgeschaltet habt, solltet ihr euch die angezeigte Uhrzeit merken. In unserem Fall: 04.36. Daraus ergibt sich das vierstellige



Den ersten Speicherpunkt im Krankenhaus findet ihr im so genannten „Reception Office“.



Mit dem Nagellackentferner löst ihr den Schlüssel für das Treppenhaus aus dem Diorama.

HILL3

Passwort für den Aktenkoffer auf dem Bett: 0436. Der Lohn für eure Mühe ist eine Sofortbildkamera. Mit dem Lift geht es trotz Gegenwehr des Feindes wieder zurück in den ersten Stock

2. Etage, Ostflügel

Erledigt das weibliche Pflegepersonal und grabscht euch in „C2“ (72) die Ampulle, nachdem ihr auch dort mit dem Empfangskomitee aufgeräumt habt. Auf eine weitere Botschaft von Stanley dürft ihr euch in „C4“ (73) freuen. Allerdings ist der Schlüssel, der neben dem Bett an der Wand klebt, weitaus interessanter. Mittels des Nagellackentferners aus dem „Woman's Locker Room“ löst ihr den Treppenhausschlüssel von der Wand. Den benutzt ihr dann an der Tür zum Treppenhaus (74). Folgt den Stufen in die Tiefe.

Kellergeschoss

Bis auf den zweiten „Storeroom“ (75) sind alle Räume in der unteren Etage verschlossen. An der Wand seht ihr eine Blutspur. Da sich Heather nicht hinter das Regal quetschen kann, geht ihr ins Menü und wählt die Sofortbildkamera aus. Dann kann Heather die Kamera hinter das Regal halten, den Auslöser drücken und ein weiteres Passwort bekommen: 3825. Bevor ihr euch nun über das Treppenhaus in den dritten Stock begeben, nehmt noch die Maschinenpistole an euch,

die vor dem Eingang zum „Boiler Room“ liegt sowie die Munition in der Nähe des Rollstuhls.

3. Etage

Außer einer Krankenschwester in der zweiten Gummizelle und einer Nachricht von Stanley in der vierten Zelle gibt es nichts Besonderes im „Special Treatment Room“ (76). Daher solltet ihr lieber schnurstracks die Doppeltür



HINWEIS

Mehr als einmal müsst ihr in „Silent Hill 3“ Zahlenkombinationen herausfinden um voranzukommen. Die gesuchte Lösung hängt dabei von den Grundeinstellungen ab, die ihr zu Beginn des Spiels gewählt habt. Wir hatten uns für „Rätsel-Level: Normal“ entschieden. Spielt ihr mit einer anderen Einstellung, weichen die Ergebnisse dann und wann ab. Unsere Rätsel-Tipps werden euch aber auch dann in den meisten Fällen sofort weiterhelfen.

Dasselbe gilt für Bosskämpfe. Unsere Hinweise beziehen sich auf das „Action-Level: Normal“. Rechnet daher mit Abweichungen im Verhalten des Gegners und bei der Effizienz von Waffen, wenn ihr ein anderes Level gewählt habt.



○ Vergesst im Keller nicht die Maschinenpistole, bevor ihr in den dritten Stock geht.



zum Ostflügel aufsuchen (77). Die Zahlenkombination vom Foto aus dem Keller löst das Problem mit der Codeabfrage. In unserem Fall ist es: 3285. Der Weg in den Ostflügel ist nun frei.

Auch wenn euch die drei Schwestern am Vorankommen hindern wollen, führt euch euer Weg von „S 1“ (2x Heil-Item) (78) direkt zu „S 12“ (79). Nach dem Telefonat mit Leonard geht es erst einmal in den „Storeroom“ (80) des Westflügels. Neben einer Speichermöglichkeit gibt es hier auch einige hilfreiche Items.

2. Etage, Westflügel

Über das Treppenhaus gelangt ihr schnell wieder in den 2. Stock. Am Ende des Ostflügels steht ihr plötzlich vor einer Tür (81). Durchschreitet sie und folgt dem Gang, der euch direkt zu einer weiteren Tür führt. Der anschließende Weg mündet in eine Kreuzung. Entscheidet euch für den rechten Weg, der euch recht schnell zu einer Abzweigung führt. Zuerst ist der rechte Weg verschlossen, doch sobald ihr den linken Pfad beschreiten wollt, wird auch dieser blockiert. Nun öffnet sich das Tor der rechten Abzweigung, die euch zu einer weiteren Tür führt. Hier beginnt das Spielchen wieder von vorne.

Da der Weg direkt vor euch durch ein Gitter versperrt ist, entscheidet ihr euch für den linken Pfad, der euch direkt zu einem rot

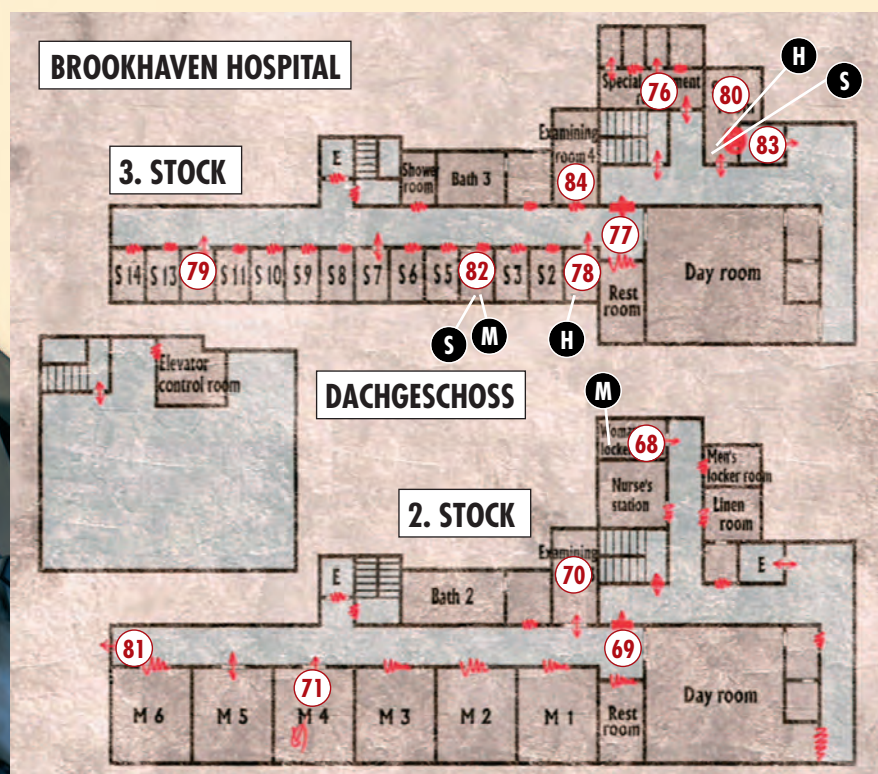
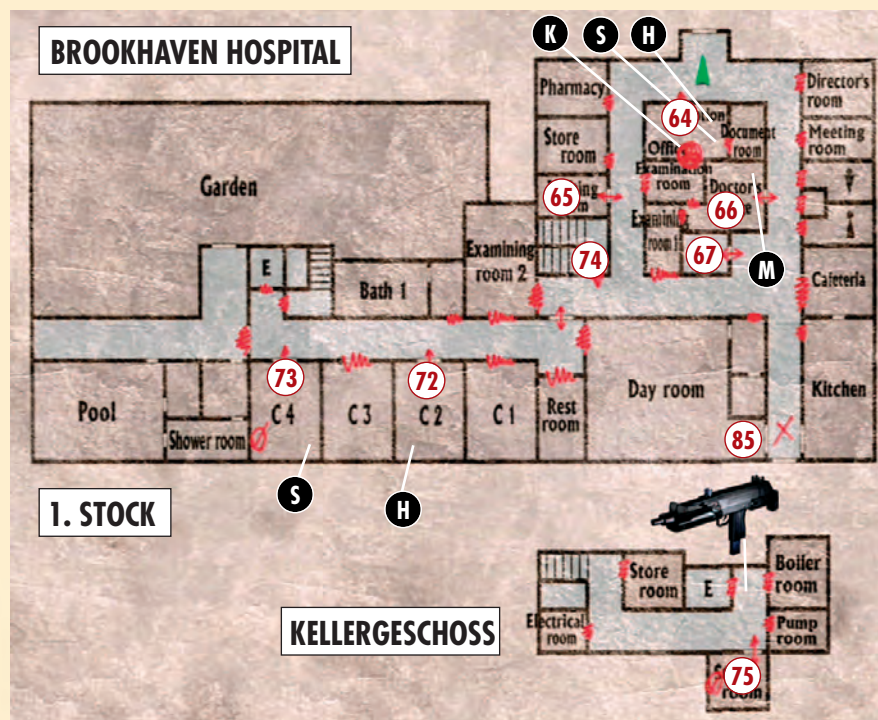
leuchtenden Symbol an der Wand führt. Klickt es an und ihr seht eine Sequenz. Danach eröffnet sich euch ein weiterer Tunnel, der über eine weitere Tür zu einer Leiter führt – diese bringt euch geradewegs in die alternative Welt auf Etage 3.

3. Etage, alternative Welt

In Raum „S 3“ (82) speichert ihr erst einmal ab und schnappt euch die Munition. Bevor ihr nun mit dem Lift (83) in das 3. Kellergeschoss fahrt, solltet ihr erst einmal eure Widersacher auf dem Flur ausschalten. Ein Besuch im „Storeroom“ (80) beschert euch eine seltsame Erfahrung.

3. Kellergeschoss, alternative Welt

Gegenüber des Eingangs seht ihr eine Ofentür. Darauf ist ein Raster mit 12 Feldern eingeritzt (4 breit, 3 hoch), das vier römische Ziffern beinhaltet. Diese entsprechen den vier Ziffern, die ihr für die Kombination benötigt, mit der ihr die Ofentür aufkriegt. Wenn ihr genau aufgepasst habt, befinden sich in dem Raum Betten, die nach demselben Muster (4x3 Felder) wie das Raster angeordnet sind. Nun müsst ihr nur noch, den vier römischen Ziffern folgend, die Betten abklappen und die arabischen Zahlen abschreiben. In unserem Fall lautete das Ergebnis: 0287. Im Ofen wartet ein Schlüssel.



KARTENLEGENDE

- H** Heilmittel
- M** Munition
- S** Speicherpunkt



⊙ Die Plastiktüte im Eimer des „Woman's Locker Room“ (alternative Welt) ist schnell übersehen. Seht euch daher immer gründlich und gewissenhaft um.

2. Etage, alternative Welt

Bevor ihr den Schlüssel in der ersten Etage benutzen könnt, müsst ihr in der zweiten Etage noch die Plastiktüte aus dem „Woman's Locker Room“ (68) holen. Sie befindet sich links vom Türrahmen in diesem Raum.

3. Etage, alternative Welt

Fahrt mit dem Lift in den dritten Stock und sucht den „Examining Room 4“ (84) auf. Mit der Tüte aus Etage 2 schöpft ihr etwas Blut aus dem Eimer ab. Nun geht es mit dem Lift in die...

...1. Etage, alternative Welt

Öffnet mit dem Schlüssel den „Day Room“ (85). Vorbei an der Krankenschwester gelangt ihr in den Gang des Ostflügels, wo ihr euch mit den Monstern um den Zutritt zu „C4“ (73) prügelt. Gießt das Blut über den Altar, dann wird ein Zugang in die Tiefe frei. Nutzt den Moment, um noch einmal zu speichern.

Bossfight: Leonard

Solange sich dieser Zwischengegner unter der Wasseroberfläche aufhält, könnt ihr Leonard nichts anhaben. Achtet jedoch darauf, dass er nicht plötzlich vor oder hinter euch auftaucht und euch angreift. Bleibt immer schön in Bewegung, bis sich Leonard in dem brackigen Wasser aufstellt und verpasst ihm

dann eins mit der Waffe (aus gebührender Distanz feuern), mit dem Elektroschocker (zwei Entladungen aus kurzer Distanz) oder mit dem Katana. Von hinten ist er im Nahkampf am einfachsten zu verwunden. Bei Attacken von vorne solltet ihr auf seine tödlichen Schwinger achten. Nach einigen Runden ist euch der Sieg sicher.

Erste Etage, C4

Ihr erwacht in „C4“ (73) in der realen Welt wieder. Mit dem Talisman im Gepäck solltet ihr nun zu Douglas ins Motel zurückkehren. Speichert aber vorher noch einmal in der „Doctor's Lounge“ (66) ab. Sobald ihr das Krankenhaus verlässt, folgt eine Sequenz. Im Anschluss wählt ihr denselben Weg zurück ins Hotel, den ihr vorher benutzt habt, um ins Krankenhaus zu gelangen. Nach einer weiteren Sequenz macht ihr euch auf zu eurem neuen Ziel: Lakeside Amusement Park.

Lakeside Amusement Park, alternative Welt

Verlasst die Motelanlage und folgt der Nathan Ave. in nordöstlicher Richtung, um den Vergnügungspark zu erreichen. Sobald ihr dort seid, werdet ihr wieder in die alternative



⊙ Widerlich aber hilfreich: Mit der Plastiktüte schöpft ihr aus dem Eimer ein wenig Blut ab, um es für die „Zeremonie“ in „C4“ zu benutzen.

Welt versetzt. Ihr befindet euch nun wieder in derselben Situation wie zu Beginn des Spiels, nur dass es diesmal kein Traum ist, sondern tödliche Realität.

Der Weg führt euch direkt zu einem Tor. Auf der anderen Seite werdet ihr von manns-hohen Kreaturen attackiert. Weicht ihnen aus und klappert die Türen rechts von Heather ab, bis ihr das Souvenirgeschäft findet.

Souvenirgeschäft

Neben einigen nützlichen Items (u.a. Munition) findet ihr auch einen Speicherpunkt, sobald ihr euch ein wenig im Laden umgesehen habt. Rechts vom Speicherpunkt findet ihr auch den Achterbahnschlüssel. Verlasst das



⊙ Noch einmal gespeichert? Gut, dann kann der Bosskampf gegen Leonard ja kommen.



⊙ Levelboss Leonard ist nur verwundbar, wenn er aufgetaucht ist. Attackiert ihn von hinten, wenn ihr sicher gehen wollt, dass er euch nicht schadet.



⊙ Im Souvenirgeschäft findet ihr, neben einigen Extras und dem ersten Speicherpunkt des Abschnitts, auch den Schlüssel für die Elektronik der Achterbahn.



☉ Hier benutzt ihr den Schlüssel und deaktiviert die Bahn, um keine tödliche Überraschung zu erleben.

Geschäft wieder und setzt euren Weg fort, der auch schon im Traum zur Achterbahn geführt hatte. Ignoriert auf dem Weg zur Achterbahn die Monster. Achtet hingegen auf Löcher im Boden – ein Sturz kostet Heather das Leben. Seid ihr den Stufen zur Achterbahn nach oben gefolgt, betretet ihr nicht wie im Traum einfach die Schienen.

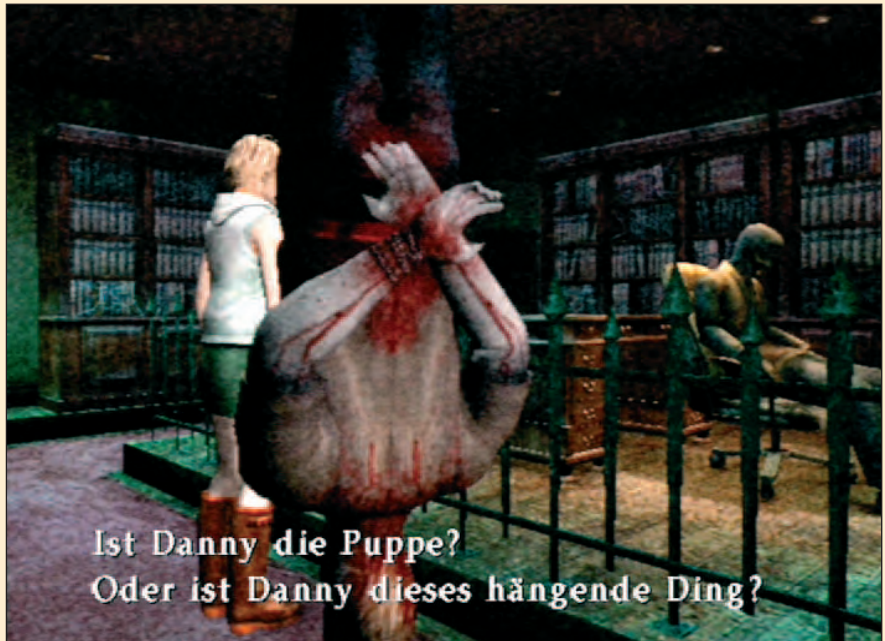
Geht zuerst in das „Büro“ rechts des Schienenzugangs. Aufschließen könnt ihr es mit dem Achterbahnschlüssel aus dem Souvenirladen. Schaltet die Achterbahn aus, damit ihr gefahrlos auf die Schienen gehen könnt. Folgt nun vorsichtig den verrotteten Schienensträngen. Nach Heathers Sturz nehmt ihr den einzig möglichen Weg, der euch schnurstracks zu einem weiteren Speicherpunkt führt. Nach dem Sichern geht es links weiter

Spukhaus Borley

Die ersten drei Räume gehören zur Vorführung, also müsst ihr euch gezwungenermaßen die Worte des Sprechers anhören und die Show mitmachen. Doch der Ausgang führt euch nicht ins Freie. Vielmehr müsst ihr hier schnell die Gänge entlangrennen, um nicht zu verbrennen. Erschwert wird eure Flucht durch die ständigen Kameraschwenks. Ihr werdet sicherlich mehr als einen Anlauf brauchen, um diese Stelle zu meistern.

Freizeitpark Außenanlage, Part 1

Ignoriert eure Angreifer und kämpft euch auf die andere Seite zu einem schmalen Durchgang. Erledigt hier die Monster und seht euch dann in Ruhe um. Rechts befindet sich ein Karussell, zu dem Heather später muss (für



☉ An unserem hängenden Freund führt kein Weg vorbei. Dreht euch um, und haltet nach der Tür in der Ecke Ausschau. Ihr könnt den Raum verlassen, bevor der Sprecher ganz fertig ist.

die ganz Eiligen: Munition befindet sich im Führerhäuschen des Karussells). Haltet auf der linken Seite Ausschau nach einem Durchgang. Ignoriert in der nachfolgenden Passage die Monster und eilt schnell zur nächsten Tür. Hier findet ihr gleich links auf einer Parkbank ein Heil-Item sowie Munition für die Schrotflinte. Untersucht die Tribüne, um eine Kette zu finden. Den roten Schuh auf der Showbühne solltet ihr auch nicht vergessen.

Nun zurück zum Karussell. Befestigt das eine Ende der Kette an der verschlossenen Tür gegenüber des Karussells und das andere Ende am Metallgriff der Säule in der Mitte des Karussells. Schaltet das überdimensionale Kinderspielzeug nun mit Hilfe der Elektronik im Führerhäuschen ein. Diese Aktion eröffnet euch einen weiteren Weg.

Freizeitpark, Außenanlage, Part 2

Nach der Sequenz nehmt ihr das Gittertor und durchschreitet zuerst den linken Durchgang. In dem kleinen Kabuff der Wahrsagerin findet ihr eine Puppenmaske, Douglas' Aufzeichnungen

und einen Speicherpunkt. Verlasst nun die Hütte und sucht den zweiten Durchgang. Die Holztür führt euch zu einem Märchen-Diorama: Links von euch ist Schneewittchen und rechts Aschenputtel. Auf den Schienen hinter den Figuren findet ihr zwei Bilder, die euch einen Tipp geben, was zu tun ist. Zieht Aschenputtel den roten Schuh an und gebt Schneewittchen den Puppenkopf. Die Tür links von den Schienen ist nun offen. Im nächsten Raum findet ihr ebenfalls auf der linken Seite einen Durchgang.

Freizeitpark, Außenanlage, Part 3

Rennt schnell an den Monstern vorbei und sucht das Gittertor, das euch in eine kleine Parkanlage führt, in deren Mitte ihr ein Kinderkarussell erspäht. Schnappt euch noch von einer der leeren Parkbänke das Medikit und betretet das Karussell.

Bossfight: Karussell

Lauf herum, bis sich das Karussell in Bewegung setzt. Schlagt nun auf die „rauschenden“ Holzpferde ein, bis sie alle verstummt



☉ Wie im Märchen: Zieht der Aschenputtelfigur den schicken roten Schuh an, um dem Happy End ein Stück näher zu kommen.



☉ Poliert eurem mörderischen Double die Fresse, sonst macht sie euch kalt. Aber Vorsicht – die Kleine kann genauso gut einstecken, wie auch austreten.

sind. Lasst euch dabei aber nicht zu viel Zeit, denn wenn ihr zu lange braucht, sterbt ihr. Dann taucht euer wahrer Gegner auf – euer dämonisches Ich.

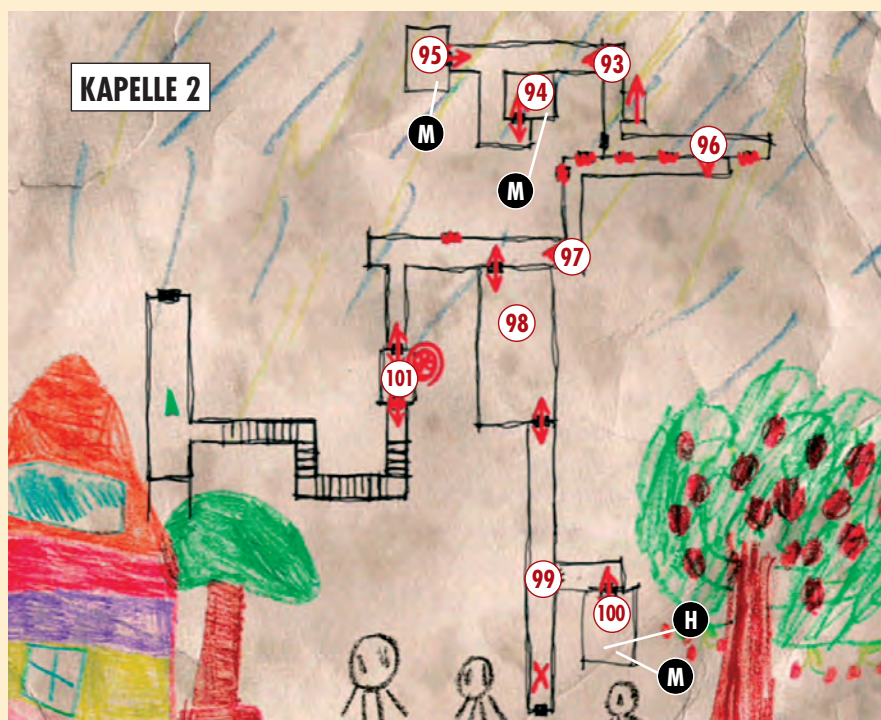
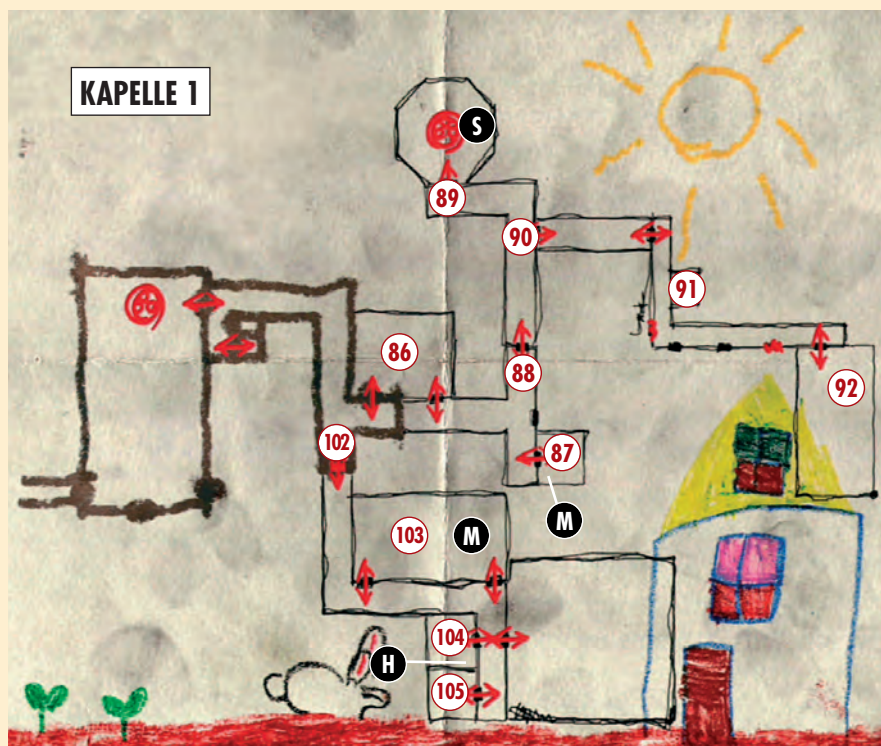
Hier empfiehlt es sich, das Katana einzusetzen. Schusswaffen sind hier wenig effizient, da euer Gegenüber häufig blockt und so die Geschosse kaum Wirkung zeigen. Bleibt in Bewegung und attackiert den Levelboss, wenn er ebenfalls in Bewegung ist. So ist die Wahrscheinlichkeit geringer, dass eure Angriffe abgeblockt werden. Mehrere Male müsst ihr euren Feind zu Boden prügeln, bis er endgültig klein beigt. Dabei attackiert euch der Zwischengegner jedes Mal mit einer anderen Waffe, die er genauso gekonnt einsetzt, wie ihr selbst.

Nach eurem Sieg sucht ihr den Ausgang, der euch über einen längeren Laufweg in den finalen Abschnitt des Spiels führt: in die Kapelle.

Kapelle

Nach der Sequenz sammelt ihr die Tarot-Karte hinter dem Altar ein und speichert am Altar ab.

Links vom Altar befindet sich ein Durchgang. Hinter der Tür sind rechts von Heather ein Beichtstuhl sowie eine Kinderzeichnung an der Wand. Nehmt diese an euch – sie dient als Levelkarte der Kapelle. Betretet nun den Beichtstuhl und hört euch die Beichte an.



Es bleibt euch überlassen, ob ihr der Sünderin am Ende vergebt oder nicht.

Folgt nun dem Haupttunnel, der euch zu zwei Türen führt. Durch die linke kommt ihr in einen größeren Raum (86), der euch nur als Durchgang zu einem weiteren Gang dient – ignoriert also das Monster. Der Tunnel birgt drei weitere Türen sowie zwei Monster. Nehmt zuerst die Tür ganz rechts. In der Schlafkammer (87) findet ihr eine Kassette sowie Textmaterial und zwei Päckchen Munition. Die zweite Tür ist verschlossen – also reicht es, wenn ihr euch gleich zur dritten (88) begeben. Der Gang führt euch zu einem Tunnel, der scheinbar nur eine Tür beherbergt. Durchschreitet diese (89) und sichert hier erst einmal ab.

Glockenstube

Abgesehen von einer Speicherfunktion hat dieser Raum keine Bedeutung. Kehrt also in den Gang zurück an die Stelle, an der das Kinderweinen zu hören ist (90). Sobald die Fußspuren des unsichtbaren Mädchens das an die Wand gelehnte Bild erreicht haben, untersucht ihr das Gemälde: Ein Durchgang erscheint. Durch den schmalen Gang gelangt ihr in einen zweistöckigen Komplex mit einem schmalen Außensteg. Den Lift (91) ignoriert ihr, bis ihr den Raum am Ende des Flurs (92) untersucht habt – die anderen Türen auf der Etage sind ohnehin verschlossen.

Bibliothek

In der Bibliothek gibt es drei Bücher zu ergattern. Zwei davon müsst ihr aufnehmen, das dritte erhaltet ihr nach der Sequenz. Vergesst nicht die zweite Tarot-Karte auf dem Schreibtisch. Kehrt in den Flur zurück und nehmt den Lift (91).

Kapelle, Untergeschoss

Kaum habt ihr den Lift verlassen, nehmt ihr den Durchgang rechts von euch (93). Ihr >>>



☉ Werdet ihr der Sünderin im Beichtstuhl vergeben? Das bleibt euch überlassen.



☉ Nur wenn ihr die fünf Tarot-Karten findet, werdet ihr die Tür zum Endkampf aufstoßen.



🕒 **Versteckte Hinweise:** Achtet auf das Schluchzen des Mädchens und auf ihre Schuhabdrücke.

gelangt in eine Passage mit zwei Türen – nehmt zuerst die Tür bei der linken Abzweigung. Der Raum (94) beinhaltet nicht nur Munition für den Elektroschocker, sondern auch das Tagebuch von Heathers Vater. Die zweite Tür in dem Flur führt euch zu einer Leichenkammer (95), die neben reichlich Munition für eure Shotgun auch die dritte Tarot-Karte parat hält.

Zurück im Flur mit dem Lift folgt ihr dem Steg zur einzig noch offenen Tür in diesem Bereich (96). Kämpft euch durch die Angreifer hindurch den Steg entlang zur anderen Seite. Durch die Tür (97) geht es in einen weiteren Flur. Durch die erste Tür links gelangt ihr in einen Raum (98), der euch aber nur als Durchgang dient. Der anschließende Tunnel führt scheinbar geradewegs zu einem Zimmer. Lasst euch aber von den Angaben der Karte nicht beirren, sondern achtet wieder auf die Schritte des unsichtbaren Mädchens, um den Zugang (98) zu finden. Der neue Tunnel führt euch direkt ins...



🕒 **Das ist die richtige Anordnung der Tarot-Karten, um das Tor aufzustößen (Rätsel-Stufe: Normal)**

...Krankenzimmer

Im Krankenzimmer (100) findet ihr nicht nur Munition und Heil-Items, sondern auch die vierte Tarot-Karte. Kämpft euch zurück in den Hauptflur und sucht im Seitengang die letzte Tür, die euch zu einem Zimmer (101) führt.

Alessas Zimmer

Ihr habt nun den letzten Speicherpunkt vor dem Endboss gefunden. Bevor ihr aber zum Finale antretet, müsst ihr noch etwas erledigen. Nehmt den Messingschlüssel an euch und fahrt mit dem Lift wieder ins Erdgeschoss der Kapelle. Kehrt in den Gang zurück, in dem sich der Beichtstuhl befindet. Eine Tür (102) habt ihr hier noch nicht durchschritten.

Mit dem Messingschlüssel verschafft ihr euch Zugang. Im Klassenzimmer (103) findet ihr u.a. Munition für eure MP. Durch die zweite Tür des Klassenzimmers kommt ihr wieder in den Hauptflur, in dem sich noch zwei Räume befinden. In dem ersten (104) findet ihr einen Kassettenrekorder sowie ein Heil-Item. Der verbleibende Raum (105) beinhaltet die fünfte und letzte Tarot-Karte sowie persönliche Din-

ge von Claudia. Kämpft euch nun zurück in Alessas Zimmer (101).

Das Skizzenbuch auf dem Bett gibt euch Auskunft darüber, wie ihr die fünf Tarot-Karten in die Tür einzusetzen habt. In unserem Fall:

Obere Reihe, links:	„Auge der Nacht“
Obere Reihe, rechts:	„Der Mond“
Mittlere Reihe, rechts:	„Der Narr“
Mittlere Reihe, links:	„Die Hohepriesterin“
Untere Reihe, Mitte:	„Der Gehängte“

Die Tür ist nun offen. Speichert noch einmal ab und durchschreitet die Tür zum Finale.

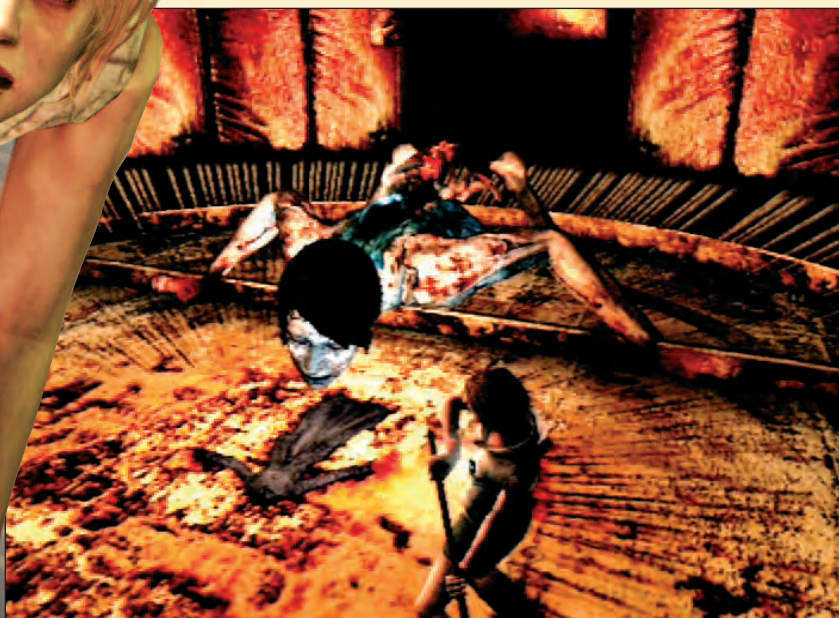
Finale

Folgt den Stufen zu einem Raum in der Tiefe. Nach der längeren Sequenz seid ihr wieder am Zug. Geht auf Claudia zu und verwendet euren Anhänger. Körperliche Attacken auf Claudia führen zu eurem sofortigen Tod. Nach der folgenden Sequenz springt ihr in die Öffnung im Boden. Nun steht euch der Endkampf bevor.

Endboss: Wiedergeborener Gott

Hoffentlich habt ihr ausreichend Munition und Medi-Packs bei euch, denn diese habt ihr hier bitter nötig. Mit gezielten Pistolenschüssen oder mit der Shotgun bringt ihr den aufgerichteten Gott zu Fall. Eure Maschinenpistole ist hier leider wenig wert, da ihre Feuerstöße zu unpräzise sind. Nutzt die Zeit nun, um mit einer eurer Hieb-, Stich- oder Schlagwaffen auf seinen Kopf einzudreschen (Katana bevorzugt). In Acht nehmen solltet ihr euch dabei vor allem vor den Armen. Sie können beträchtlichen Schaden anrichten, wenn er nach euch schlägt. Bevor der Oberkörper wieder in die Höhe schnell, neigt der Endboss dazu, noch eine Feuerwand auf euch loszulassen. Diese lässt sich aber locker umgehen, wenn ihr flink seid. Wiederholt die Prozedur einige Male, und der Sieg ist euch sicher.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt „Silent Hill 3“ überstanden. ■



🕒 **Immer feste drauf:** Der Endboss verträgt einiges. Am besten eignet sich im Nahkampf das Katana – es ist schnell, treffsicher und erlaubt euch eine schnelle Flucht, wenn der Endgegner euch eine verpassen will.

CHEAT CARDS



Cheat Card aussagen und in die DVD-Box legen...

Silent Hill 3

play

Cheat Card
Seite 1

Ihr habt „Silent Hill 3“ schon durchgezockt und könnt nicht genug kriegen von dem Spiel? Mit unseren Codes wird es euch auch nach dem Abspann des Horrorspektakels nicht langweilig.

Bonuskostüme

Um die Bonuskostüme anwählen zu können, müsst ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet haben. Dann ist die „Extra-Kostüm“-Option anwählbar. Gebt in dem neuen Menüpunkt folgende Passwörter ein, um für Heather während des Spiels neue Kleidungsstücke zu erhalten. Die modischen Fetzen können während des Spiels jederzeit an- oder

abgelegt werden. Die eingegebenen Passwörter werden im Übrigen gespeichert und müssen kein weiteres Mal eingegeben werden.

Bekleidungsstück

Heather Shirt: HappyBirthDay
„Onsen“-Hemd: I_Love_You
„Dummkopf“-Hemd: PutHere2FeelJoy
„Hände weg“-Hemd: TOUCH_MY_HEART
„Gott des Donners“-Hemd: GangsterGirl
„Das Licht“-Hemd: LightToFuture
„Vergänglichkeit“-Hemd: ShogyouMujou
„Killer Hase“-Hemd: BlueRobbieWin
„Royal Flush“-Hemd: 01_03_08_11_12

Passwort

„Goldener Hahn“-Hemd: cockadoodledoo
Verwandlungskostüm*: PrincessHeart
„Reißverschluss“-Hemd: Shut_your_mouth
„GAMEREACTOR“-Hemd: SH3_Wrestlarn
„PLAY“-Hemd: sLmLdGhSmKfBfH

* Im Gegenständemenü als „Prinzessin Herz“-Schlüssel abgelegt

Douglas nur in Unterhosen

Nachdem ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet habt, markiert ihr „Neues Spiel Extra“ ohne es zu bestätigen und gebt folgenden Code ein:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, X



◉ Mit dem Lichtschwert lassen sich die Feinde noch leichter besiegen.



◉ Modisch korrekt. Dank unserer Codes verfügt Heather über reichliche Auswahl an Klamotten.

Zur Bestätigung, dass der Code korrekt eingegeben wurde, wird Heather seufzen, nachdem ihr beim Neustart des Spiels Schwierigkeits- und Rätselgrad gewählt habt. Nun wird Douglas in seinen Sequenzen unter seinem Trenchcoat nur Krawatte und Shorts tragen.

Geheimes Ende: UFO

Um das dritte Ende zu sehen, müsst ihr eure Widersacher im Spiel nur mit dem Heatherbeam neutralisieren. Dazu müsst ihr das Spiel mindestens einmal beendet haben und die



Enter the Matrix

play

Cheat Card
Seite 1

Hacking

Hier kurz und bündig das Wichtigste zum Hacking-Mode im Spiel. Um den Mode überhaupt nutzen zu können, benötigt ihr einen Speicherstand. Es reicht aus, das Spiel einfach einmal zu starten und bis zum ersten Speicherpunkt zu spielen. Sobald ein Speicherstand angelegt ist, dürft ihr euch im Hacking-Mode austoben.

Wir brauchen Befehle!

Seid ihr im Hacking-Fenster angelangt, das stark an das alte MS-DOS erinnert, drückt einmal gleichzeitig schnell die Tasten

L1 + R1

Nun werden alle Grundbefehle freigeschaltet, und in der Kommandozeile erscheint die Meldung:

„All files unlocked. Remember to remove this feature from the final version!“

Ob es sich hier um einen „vergessenen Cheat“ der Programmierer handelt, oder ob dieser absichtlich so im fertigen Spiel belassen wurde, ist nicht bekannt. Wichtig: Die beiden Tasten müssen wirklich gleichzeitig gedrückt werden!

Die in Anführungszeichen („“) stehenden Begriffe symbolisieren immer eine weitere mit dem Befehl verbundene Eingabe.

Auf Verzeichnis B:\ zugreifen

Startet das Hacking-System. Gebt DIR A: ein. Wechselt in das Verzeichnis SYSTEM. Benutzt den Befehl LOGIN und meldet euch mit dem Passwort GUEST an.

Auf das Verzeichnis B:\TOOLS zugreifen

Probiert die folgenden Codes nacheinander durch:

11000
 10100
 10010
 10001
 01001
 00101
 00011

Auf das Laufwerk V: zugreifen

Zunächst benötigt ihr den Befehl VIRTUAL aus B:\TOOLS. Ruft den Befehl VIRTUAL auf und verwendet das Passwort FROZENFISH.

Das Passwort steht übrigens auch in der Datei die ihr über READ A:\TEXT\NOTE2.TXT erreicht. Löst danach das rote Rätsel.

Zugriff auf das Laufwerk RAM:

Nachdem ihr Zugang zum Verzeichnis B:\TOOLS und Laufwerk V: habt, könnt ihr euch an Laufwerk RAM: heranwagen.

Verwendet den Befehl ROOTSEARCH aus dem Verzeichnis V:\TOOLS und ihr erhaltet das Passwort THISISNOTREAL. Ruft anschließend den Befehl MAIL aus V:\ROOT auf und verwendet dabei das Passwort. Bestätigt kurz und ihr erhaltet vier Telefonnummern:

001 - 949 - 555 - 0112 Keine Verbindung
 001 - 714 - 555 - 0187 Keine Verbindung
 001 - 213 - 555 - 0142 Nachricht von Morpheus
 001 - 310 - 555 - 0111 Nachricht von Trinity

Wählt jetzt mit DIAL aus dem Verzeichnis V:\TOOLS Trinity an und ihr erhaltet mit 942 einen Code. Verwendet diesen Code zusammen mit dem Befehl PORTKEY aus dem Verzeichnis V:\ROOT, also PORTKEY 942.

Nach einem Download befindet sich im Verzeichnis V:\ROOT nun der Befehl CRACK. Mit dem Befehl CRACK 8RAM erhaltet ihr Zugang zu dem RAM-Laufwerk.

Befehle im Verzeichnis A:\SYSTEM

CLS – Bildschirminhalt löschen
DIR – Verzeichnisse und Dateien von Ordnern anzeigen
ECHO „Text“ – Inhalt von „Text“ anzeigen
EXIT – Hacking-System verlassen
HELP „Befehl“ – Hilfe zu den einzelnen Befehlen



CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Silent Hill 3

play

Cheat Card
Seite 2

Waffe muss im Abspann als freigeschaltet deklariert werden.

Geheimes Ende: BESESSENHEIT

Nach dem erfolgreichen Beenden von „Silent Hill 3“ dürft ihr beim erneuten Durchspielen die Monster nur mit Schusswaffen, nicht jedoch mit Hieb-, Stich- und Schlagwaffen besiegen. Wir empfehlen euch die Bonuswaffe MP mit unbegrenzter Munition.

Zusätzliche Szenen-/Interaktionsmöglichkeiten

Um beim Spielen auf zusätzliche Szenen und neue Interaktionsmöglichkeiten zurückgreifen zu können, sollte sich auf eurer Memory Card mindestens ein Speicherstand von einem bereits durchgespielten „Silent Hill 2“ befinden.

Versteckte Bonuswaffen

Je nachdem, mit welchem Schwierigkeits-/Rätselgrad ihr euer Spiel abgeschlossen habt, schaltet ihr Bonuswaffen frei, die ihr beim erneuten Durchzocken verwenden könnt. Allerdings müsst ihr erst einmal wissen, wo sich diese befinden. Hier einige Orte, an denen ihr eure erspielten Waffen einheimst:

Dauermunitions-Maschinenpistole

Kaufhaus, Erdgeschoss: Nachdem ihr aus dem Toilettenfenster geklettert seid, lauft ihr nicht gleich nach rechts, um durch die reguläre „Exit“-Tür wieder ins Gebäude zu gelangen. Vielmehr wendet ihr euch nach links. Der Weg wird von Kisten versperrt. Auf einer davon liegt der Traum jedes Terroristen: eine MP mit unbegrenzt viel Munition.

Lichtsäbel

Kaufhaus, 2. Flur: Sobald ihr über das Treppenhaus vom ersten in den zweiten Stock wechselt, folgt ihr dem Korridor bis zum Ende. An der Tür bemerkt Heather einen seltsamen Türknauf, den sie abbricht beim Versuch, ihn zu drehen. Der abgebrochene Knauf stellt sich als Lichtsäbel heraus. Möge die Macht mit Heather sein.

Flammenwerfer

Kaufhaus, 2. Flur: Verlasst den Flur, in dem ihr den Lichtsäbel gefunden habt und sucht im Außenbereich „Helen's Bakery“ auf (einziger offener Laden auf dem Stock). In der Bäckerei auf dem Tresen liegt plötzlich ein schickes Goodie, das beim ersten Durchspielen dort nicht gelegen hat – der Flammenwerfer: Barbecue-time on PS2!



Verkappter Exhibitionist? Eher weniger. Unser Code lässt Douglas ohne Hosen seinem Job nachgehen.



Unter „Extra-Kostüm“ gebt ihr die Passwörter mit dieser alten Schreibmaschine ein.

Enter the Matrix

play

Cheat Card
Seite 2

LOGIN – Neu anmelden, außerdem Zugriff auf Laufwerk B:

READ – Textdateien anzeigen

REBOOT – System neu booten

Befehle im Verzeichnis A:\TOOLS

BEEP "1-8" – Test Beeps

CHEAT "Code" – Cheats freischalten

VIBRATION „1-100“ – Vibration einstellen

Befehle im Verzeichnis B:\TOOLS

DECODE „Code“ – Hinweise decodieren

DROP „Code“ – Waffen in der Matrix deponieren

PLAY – Videodateien anzeigen „*.fmv“

TRACEKILL – Spuren löschen

VIEW – Bilddateien anzeigen „*.img“



„Remember to remove...“ und doch vergessen!

VIRTUAL – Zugriff auf virtuelles Laufwerk

Befehle im Verzeichnis V:\TOOLS

DIAL „Nummer“ – Verbindung zu einer bestimmten Telefonnummer aufnehmen

ROOTSEARCH – Administrator-Passwort erhalten

Befehle im Verzeichnis V:\ROOT

MAIL – E-Mails lesen

PORTKEY – Trinity kontaktieren

Befehle im Verzeichnis RAM:\TRINITY

HANDSHAKE – Verbindung zu Spark

READBIO – Lesen der .bio-Dateien in RAM:\BIO

TRAINING – Ausführen von SWORD.DSK in RAM:\PROG

Cheats

Gebt die folgenden Cheats im Verzeichnis A: ein. Befehl CHEAT „Code“

Unendlich Munition

DDF2556

Unbegrenzte Gesundheit

7F4DF451

Alle Waffen und maximale Feuerkraft

0034AFF

Fokus-Balken steigt schneller

FFF0020A

Unbegrenzter Fokus-Balken

69E5D9E4

Gegner sehen nichts

FFFFFFF1

Gegner hören nichts

4516DF45

Mehrspieler-Kämpfe

D5C55D1E

Geringe Erdanziehungskraft

BB013FFF

Logos beschleunigen

7867F443

Taxi fahren

312MF451

Spielgeschwindigkeit erhöhen

FF00001A

Extra-Level im Training

1302C77F oder 13D2C77F

Cheats, die zusammen mit dem Befehl **DROP** aus dem Verzeichnis B:\TOOLS an einigen Stellen im Spiel Waffen hinterlegen.

JXTRR10

RKHS10

JDHQL10

JDZMT10

PNSRZ10

RHFTQ10

ZSZQH10

ZKHBD10

B1AXXF2

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.



Enter The Matrix

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEA251E2 BCE54072

Unbegrenzte Lebensenergie

Achtung! Der Code bewahrt euch nicht vor Abstürzen, oder davor, den Spielanforderungen nicht zu genügen. Allerdings können euch Attacks von Gegnern, Explosionen und heftiger Beschuss mit dem Code ziemlich egal sein.

.....DE8C7C62 BCA99B83

Unbegrenzter Fokus

Matrix-Kenner wissen: Mit ausreichend Fokus kann euch nahezu nichts passieren.

.....DE94EB96 BCA99B83

Unbegrenzt Munition

Achtung: Das gilt normalerweise nur für Waffen, die ihr aufnehmt. Benutzt den Code also, wenn ihr ein neues Spiel startet.

.....DE967136 BCA99B83

Alle Waffen im Inventar

Ladet ihr einen Speicherstand ein, kann es vorkommen, dass der Code erst nach einiger Zeit funktioniert.

.....DEA2972E BCA99B83

Niemand kommt zu Schaden

Dieser Code ist zwar sinnlos, aber wer es sich mal antun will...

.....DE8BF52E BCA99B83

One-Hit-Kills

Gegner werden beim ersten Treffer neutralisiert. Das spart Zeit und Nerven.

.....DE8FFF7E F8AA9BCD

.....DE8FFF7A 48CAB437

.....DE8FFF02 D0DA9B85

.....DE8FFF0E 68E99ED7

.....DE8FFF0A A0E99ED7

.....DE8FFF12 C4AD5DF0

.....DE8BF52E C4AC9A63

Gegner sehen euch nicht

Ihr könnt jetzt einfach vor gegnerischen Nasen auf und ab spazieren.

.....DE8BB672 BCA99B83

K.I. = 0

Dumme, dumme, dumme Gegner.

.....DE97E8BE BF899B8B

.....DE97E8BA BCA99B83

Geschwindigkeit: Hyper-Force

Benutzt immer nur einen der Geschwindigkeitscodes. Ansonsten gibts Probleme.

.....DE892D8E BCA99B83

.....DE892D52 BCA99B83

Geschwindigkeit: Doppelter Hypermode

Benutzt immer nur einen der Geschwindigkeitscodes. Ansonsten gibts

Probleme.

.....DE8FFFE E28DAB7B

.....DE8FFFA F8AADB83

.....DE8FFF86 682AA4AF

.....DE8FFF82 C4AE0F8E

.....DE892EA6 C4AC9A43

Geschwindigkeit:

Vierfacher Hypermode

Benutzt immer nur einen der Geschwindigkeitscodes. Ansonsten gibts Probleme.

.....DE8FFFE E28DAB7B

.....DE8FFFA F8AADB03

.....DE8FFF86 682AA4AF

.....DE8FFF82 C4AE0F8E

.....DE892EA6 C4AC9A43

Geschwindigkeit:

Sechzehnfacher Hypermode

Benutzt immer nur einen der Geschwindigkeitscodes. Ansonsten gibts Probleme.

.....DE8FFFE E28DAB7B

.....DE8FFFA F8AADC83

.....DE8FFF86 682AA4AF

.....DE8FFF82 C4AE0F8E

.....DE892EA6 C4AC9A43

Slow-Motion

Laaangsamer Spielverlauf.

.....DE8FFFE E28DAB7B

.....DE8FFFA F8AAD903

.....DE8FFF86 682AA4AF

.....DE8FFF82 C4AE0F8E

.....DE892EA6 C4AC9A43

Alle Cheats aktiv

.....DE46A0FA BCA99A82

Bonus Test-Level freischalten

Erstellt erst im Hacking-Mode einen Speicherstand, ansonsten funktioniert der Code nicht!

.....DE46A0FA BCA99B83

Multiplayer freischalten

Erstellt erst im Hacking-Mode einen Speicherstand, ansonsten funktioniert der Code nicht!

.....DE46A0FA BCA99D03

Bonus Test-Level und Multiplayer auf einmal freischalten

Erstellt erst im Hacking-Mode einen Speicherstand, ansonsten funktioniert der Code nicht!

.....DE46A0FA BCA9BD03

Alle haben höhere

Feuergeschwindigkeit (Rapid-Fire)

Benutzt bitte immer nur einen Code, der die Feuergeschwindigkeit verändert.

.....DE9672CE BCA99B83

Spieler 1 besitzt eine höhere

Feuergeschwindigkeit (Rapid-Fire)

Benutzt bitte immer nur einen Code, der die

Feuergeschwindigkeit verändert.

.....DE8FFBE F8AA9BCD

.....DE8FFBA 48CAA88F

.....DE8FFF4E D0DA9B85

.....DE8FFF56 E0AB9B84

.....DE8FFF5E CCAB9B85

.....DE8FFF5A F8B09BCE

.....DE8FFF66 C4B3BCB8

.....DE8FFF6E C4B3BE94

.....DE9672CE C4AC9A53

Gegner können nicht mehr schießen

Ätsch!

.....DE8FFBE F8AA9BCD

.....DE8FFBA 48CAA88F

.....DE8FFF4E D0DA9B89

.....DE8FFF5E CCAB9B85

.....DE8FFF5A F8B09BCE

.....DE8FFF66 C4B3BCB8

.....DE8FFF6E C4B3BE94

.....DE9672CE C4AC9A53

Gegner können nicht schießen und

besitzen kein Rapid-Fire

Ätsch! Ätsch!

.....DE8FFBE F8AA9BCD

.....DE8FFBA 48CAA88F

.....DE8FFF4E D0DA9B89

.....DE8FFF56 E0AB9B84

.....DE8FFF5E CCAB9B85

.....DE8FFF5A F8B09BCE

.....DE8FFF66 C4B3BCB8

.....DE8FFF6E C4B3BE94

.....DE9672CE C4AC9A53

Shinobi

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E

.....EEA7C0AE BCE1ACAA

Unbegrenzt Lebensenergie

.....DE9A1DE6 BCA99B83

Alle Levels und Schwierigkeitsgrade verfügbar

.....DE7BDC02 BCBAAC94

.....CE7BDC0E BCA9AC94

Unbegrenzt Shurikens

.....DE93C892 BCA99B83

Alle Filme verfügbar

.....DE7BDC7E 5CE18B83

.....DE7BDC06 BBA89A82

Gegnerische KI herabsetzen

.....DE99665E BF899B8B

.....DE99665A BCA99B83

.....DE9967CE BF899B8B

.....DE9967CA BCA99B83

Anzeige für Schwert bleibt unverändert

.....DE9A499A BCA99B83

++ VORSCHAU 08/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

E3-RÜCKBLICK! 

**ALLE HIGHLIGHTS DER
VIDEOSPIEL-
MESSE IM
DETAIL**



Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
Gran Turismo 4
James Bond 007:
Alles oder Nichts!
Medal of Honor: Rising Sun
Prince of Persia: The Sands of Time
True Crime: Streets of LA
und viele mehr...

Im Heft und auf playTV-DVD!
Knallharte Infos aus erster Hand!
Im Gespräch mit Entwicklern!

ROCKSTARS NÄCHSTER STREICH!



MANHUNT



Erste Infos, erste Bilder! Wir enthüllen das Geheimprojekt der GTA-Entwickler!

TÖDLICHER SCHATTEN!



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Diese Gefahren erwarten Sam Fisher auf seinem zweiten PS2-Einsatz!

LIVE AUS VANCOUVER! IM HEFT UND AUF DVD!



FIFA FUSSBALL 2004

play leistet mit eurer Unterstützung Entwicklungshilfe!

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 08/03 ++ VORSCHAU 08/03 ++

Komplettlösung zu Enter the Matrix (Niobe) ++ Tomb Raider: The Angel of Darkness

ORIGINAL ODER KOPIE?!

PS2

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

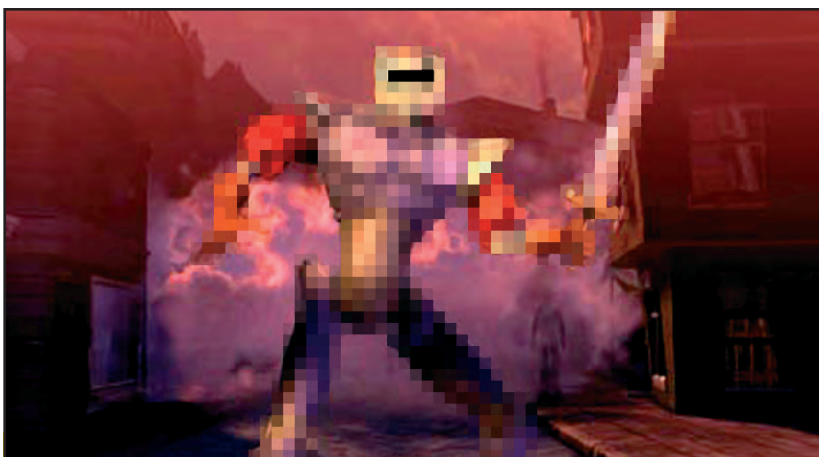


Im Heft und auf der playTV-DVD! Ist Indiana Jones wirklich besser als Lara Croft?

DAS WAR'S NOCH LANGE NICHT!

PS2

NOCH MEHR VIDEOSPIELE-HITS!!!



Sony Europe hat die Trümpfe im Ärmel. Wir zeigen, was es auf der E3 nicht zu sehen gab.

TEST! TEST! TEST!

PS2

RTX RED ROCK



Im Heft und auf DVD!
Einzelkämpfer E.Z. Wheeler befreit
den Mars von den außerirdischen
Invasoren!

PS2-Spiele

PS2

Tony Hawk's Underground, Colin McRae Rally 04, Mafia, Final Fantasy XI, Mace Griffin: Bounty Hunter, Futurama, Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad, Chaos Legion, Freedom: Soldiers of Liberty, The Hobbit, Ice Nine, SWAT Global Strike Team, SSX 3, Sphinx and the Shadow of Set, Crash Nitro Kart, uvm.

kompetent und informativ wie immer

play 08/03

ist ab 18. Juli überall erhältlich

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien + immer pünktlich und bis zu
4 Tagen früher frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e.V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 1/03) 50.689 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (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
THE WRESTLING
VIDEO
GAMES
aktuell

Planet
MOVIE
DVD
VISION

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Michael Peters

aus Berlin

1.	Primal	PlayStation2
2.	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Xbox
3.	Final Fantasy X	PlayStation2
4.	NBA Street Vol. 2	PlayStation2
5.	Metal Gear Solid	PSone

...und was wird
in der Industrie gespielt?

Stefan Dettmering

Junior PR-Manager, SCE



1.	SOCOM: US Navy SEALs	PlayStation2
2.	Tenchu 3: Wrath of Heaven	PlayStation2
3.	Advance Wars	GBA
4.	Zelda: The Wind Waker	GC
5.	Rollercoaster Tycoon 2	Xbox

Händlercharts

www.amazon.de

1.	Enter the Matrix	PlayStation2
2.	Silent Hill 3	PlayStation2
3.	Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories	PSone
4.	Final Fantasy 10	PlayStation2
5.	Midnight Club 2	PlayStation2
6.	NBA Street Vol. 2	PlayStation2
7.	GTA: Vice City (dt. Version)	PlayStation2
8.	Tom Clancy's Splinter Cell	PlayStation2
9.	Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
10.	Moto GP 3	PlayStation2

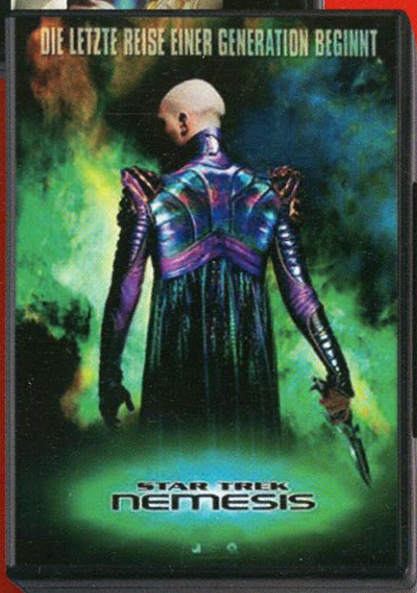
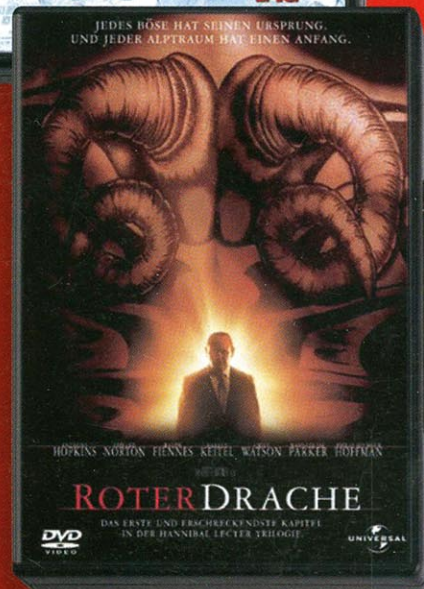
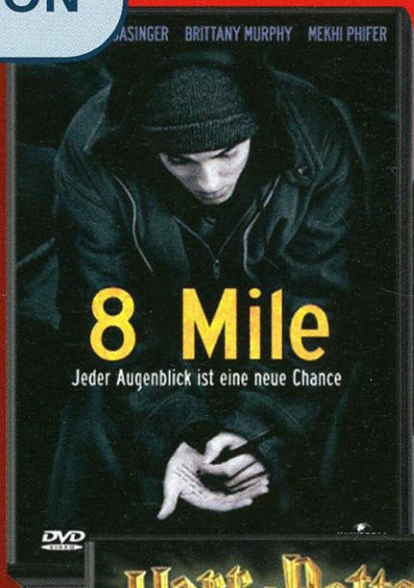
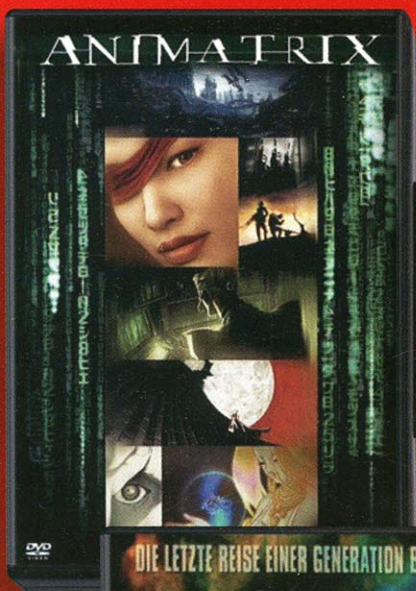
Amerika

1.	Enter the Matrix	Atari	PlayStation2
2.	Onimusha 2	Capcom	PlayStation2
3.	NBA Street Vol.2	Electronic Arts	PlayStation2
4.	Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	PlayStation2
5.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	PlayStation2

Japan

1.	Tenchu 3: Wrath of Heaven	From Software	PlayStation2
2.	From TV Animation One Piece Ocean Dreams	Bandai	PSone
3.	Generation of Chaos III	Idea Factory	PlayStation2
4.	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	PlayStation2
5.	Nechu Professional Baseball 2003	Namco	PlayStation2

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



**DAS DVD VISION-ABO FÜR SIE UND EINE
GRATIS-DVD ALS PRÄMIE FÜR EINEN FREUND!**



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!

Lassen Sie sich jetzt für ein DVD VISION 2-Jahresabo werben: 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. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Die Lieferung der Abopremie an den Werber 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. Infos unter: Tel.: (0049) 01805-909089 oder www.dvdvision.de

Jetzt bestellen und eine Gratis-DVD als Prämie sichern!

SMS

BILDMITTEILUNGEN
für Nokia, Siemens & Samsung*



LOGOS

für Nokia, Siemens, Ericsson & Alcatel*



MAILBOXSPRÜCHE, LOGOS KLINGELTÖNE

NEU!!! BESTELLEN PER SMS

Sende BESTELLNUMMER HANDYMODELL an **81081****

z.B. 30030 Nokia 3310

Für Österreich:

Sende BESTELLNUMMER an **0900 510 105** (2 €/SMS)

** 2 SMS x 1,99 € (max 3,98 €)



ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALGATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

25735 Air Forces Ones	30030 Für Dich	22894 5 days	26844 Satisfaction
22720 Wanksta	31064 Heartbeat	30006 Love is a soldier	26800 Cant nobody
25893 Nigga	30018 Ich kenne nichts	25607 Chihuahua	26777 The long goodbye
25975 21 questions	25940 Bring me to life	31027 Endless Fantasy	24668 Désenchantée
25892 Places to go	26939 Anyplace, anywhere, anytime	26779 Beautiful	25953 Feel free
31031 Magic Stick	26660 In Da Club	31076 Forever and for always	30050 Wind of change
31058 Pimp	26691 You make me wanna	25971 Come with me	26869 I dont wanna stop
31057 Many men	22867 Ka-Ching!	22908 How old are you	26917 Dont know what to tell ya
26605 8 mile	31055 Ganxtaville Part 2	31075 Music Monks	25833 Make luv
31085 Faint	31080 Du bist das Größte	22938 American life	30046 The birds song
26923 Bhangra Knights (Peugeot Werbung)	25990 Nothings gonna stop us now	31063 All I ever need	30009 The seed (2.0)
31026 Jogi	22962 Ride or die	24938 All the things she said	22974 Pretty in Scarlet
31081 Mr. Vain recall	25955 Libertine	26750 He's unbelievable	22888 TV makes the superstar
31028 You're my heart, you're my soul	26868 Somebody to love (Salt Shaker)	25985 The end	22955 Alles ändert sich (BB Titelsong)
26940 Girls & Boys	25753 Bump, Bump, Bump	30048 Un'emozione per sempre	26783 Shape
30004 FC Jeff Jas	26780 Rise and fall	22961 Oh no!	31014 Fly
26917 Dont know what to tell ya	22875 Kein zurück	22982 All about lovin' you	22934 Der beste Tag meines Lebens
25954 Fighter	30022 I know what you want	24989 Move your feet	25999 Me and you
25980 Lights out	31054 Take your chance	26649 Strength of a woman	31008 Galaxy
30026 The night	26650 Sing for the moment	26552 If you're not the one	30008 Paradise
30024 Pump up the jam	26633 Not gonna get us	26897 Gonna give it to ya	31066 In den Himmel fallen
25983 Into the light	22947 You drive me crazy	22860 Come undone	22949 To love a woman
25990 Nothings gonna stop us now	25915 Take me tonight	26838 I can	25979 Das Omen
30051 Every way that I can (Song Contest 2003)	24572 Anyone of us (stupid mistake)	26593 Sound of the Underground	25983 Into the light
31079 We call it love	31024 Hold on tight 2003	26722 Scandalous	24299 Ice Queen
22996 U cant touch this	22145 Tu es fou	26721 Somewhere I belong	
30045 Show me love	31009 Star	30007 Mobscene	
30047 The sacrament	31030 Rock your body	25921 It's over now	
30021 Bounce	25984 Hip Teens dont wear Blue Jeans	31045 Superstar	
31083 Miami Vice Theme	22984 No Angel	26568 Sorry seems to be...	
26115 MTV Jackass Theme	22996 U cant touch this		
31060 We got the power	22902 Sunrise		

KIND-TV - DAUERBRENNER

20331 Das Lied vom Tod	23526 Pinky and the brain	21762 Super Jelle Zick	20072 Smoke on the water
20261 Mission Impossible	24000 MTV Werbung	23067 Country Roads	20054 Thunderstruck
20598 Rocky, Eye of the tiger	22963 Schön ist es auf der Welt zu sein	21570 Wir sind alle über 40	20636 The Final Countdown
20078 Axel F, Beverly Hills Cop	20162 Titanic - My heart will go on	22288 We will rock you	20020 99 Luftballons
20340 Das Boot	20929 Sesamstrasse	22008 Everybody	25711 Geräusch: Furz
20318 Simpsons	20260 A-Team	24505 Moonlight Shadow	25784 Geräusch: Rülpfen
25064 Miss Marple	22995 Die Dornenvogel	20863 Simarik	23785 Motorengeräusch: Formel 1
21209 Starwars	20322 Hey Baby	23290 In the end (Intro)	23786 Sonar: Echolot von Schiffen
20203 Halloween	20002 Anton aus Tirol	26108 Nessaja	24408 Totaler Action Klingelton
23144 Dschungelbuch: Probiert mal mit Gemütlichkeit	21885 Die längste Single der Welt	21889 Ramp! The Logical Song	25313 Martinshorn (Tatü-Tata)
20157 Der rosarote Panther	21868 Zieh Dich aus kleine Maus	21831 Wir kiffen	23625 Mortal Kombat
24039 Wer hat an der Uhr gedreht	20237 Die Hände zum Himmel	23677 Because I got high	24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein
20218 James Bond	26208 20 Zentimeter	23973 Still Dre	20204 Schalke 04 (blau und weiss)
25149 Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La	21724 Nationalhymne DDR	24038 Highway to Hell	22067 Ohne Holland fahren wir zur WM
20227 Indiana Jones	20643 Nationalhymne Deutschland (Deutschlandlied)	23041 Heils Bells	24481 Ein Rudi Völlner
31034 Der Schuh des Manitu: Abahack Melodie	20949 Nationalhymne Italien	20409 Nothing else matters	25422 FC Bayern: Stern des Südens

MAILBOXSPRÜCHE FÜR ALLE HANDYS -D.A.CH-

160083 Winnetouch auf der Beatuy-Farm	160032 Ich bin's - Deine Mailbox, Otto	160149 beim Militär - beinharder Drillsergeant	160160 der vollautomatische Beichtstuhl
160082 Süsse Nachricht für Winnetouch	160112 Es ist Eiszeit, Sid das Faultier	161045 Osama Bin Laden, Taliban-Song	160151 Hey - was rufst du an?, Luigi
160068 Ich mach Dich platt, Erkan & Stefan	160129 Die Mailbox von Sataan	160049 3 Möglichkeiten, Dolly B.	160147 Rettungsruf des Polizeipräsidiums
160079 Achtung - das Telefon ist umstellt, Polizei	160070 beim Bunny checken, Erkan & Stefan	160125 Mailbox vom Todesstern	160130 Je t'aime
160081 Traumschiff Enterprise, Bully Parade	160134 Hallo - hier spricht Gott	160132 James Bond 007	160084 Aktenzeichen XY ungelöst

NEU!!! Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SONY-ERICSSON, LG.
Senden POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL an 81081, z.B. POLY 30030 Nokia 6100 (für Österreich: SMS an 0900 510 105)

** für ALLE Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €), VD2-Lst. 0,24 €

WWW.KLINGELTON.COM

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

0190 826 506

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

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S450), ME45, M7150, CL50, C55, S55, SAMSUNG, ALGATEL
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS (C45, S450), ME45, M7150, CL50, C55, S55 und neuer. Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Tonerceptor & Nokia kompatible TRIUM & SENDO Handys
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON