

100% UNABHÄNGIG!

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

10-2003

NUR

€ 4,99



Österreich	€ 5,40
Deutschland	€ 5,00
Frankreich	€ 5,50
Italien	€ 5,50
Japan	€ 5,50
USA	€ 5,50

THE PLAYSTATION

MIT DVD!

★ UNZENSIERT! ★



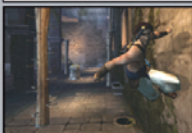
DT-Control
geeignet
Keine Jugend-
warnhinweise

Verkauf ohne Altersbeschränkung!

DT-Control geprüft: Der beiliegende Datenträger ist nicht jugendtauglich!

50 VIDEOS! 120 MINUTEN SPIELZEIT

Prince of Persia



Neue Infos von den Entwicklern aus Montreal!

Ghost Recon Jungle Storm



Erlebt die ersten Szenen aus der exklusiven PS2-Mission!

Soul Calibur II



Das ultimative Beat'em up im ultimativen Test-Video!

Games Convention 2003



Kompletter Rundgang über die Messe mit allen Highlights!

Medal of Honor:
Rising Sun

15 Minuten
Video!



Keine Spekulationen mehr! Das ist Sonys „Halo-Killer“!

KILLZONE

MANHUNT

Alle Fakten zu Rockstars neuem Spektakel!

WARHAMMER 40.000 FIREWARRIOR

Im Test! Der Geheimtipp für alle Ego-Shooter-Fans!



200

Tipps
&
Tricks

Komplettlösungen zu Zone of the Enders - The 2nd Runner, Freedom Fighters!
Cheats und Tipps zu aktuellen PS2-Games - plus massig Action-Reply-2-Codes

THE GREAT ESCAPE™

GESPRENGTE KETTEN

Der Filmklassiker endlich auch als Spiel!
Ab September im Handel



Spiele Steve McQueens
berühmte Verfolgungsjagd



Kämpfe gegen die
feindliche Übermacht



Breche aus einem
Gefangenlager aus

www.the-great-escape.de



PlayStation®2





Der Tanz beginnt!

Endlich scheint die große Hitzewelle überstanden zu sein. So gern wir den Sommer mögen, dieses Jahr hat er uns wirklich einiges abverlangt. Bei über 40 Grad im Schatten vor der Konsole zu daddeln und im eigenen Schweiß von der Couch zu schwimmen, ist wahrlich nicht jedermanns Sache. Pünktlich zum angenehmen Ausklang der heißen Tage steht uns allerdings die nächste Attacke ins Haus. Die für den Herbst vorhergesagte Software-Lawine kommt langsam aber sicher ins Rollen.

Die vielen großen Superhits dieses Jahres rücken immer mehr in greifbare Nähe. Schon diesen Monat erreichten die ersten Vorboten unsere Testlabors. Soul Calibur II brachte Heiko fast zur Verzweiflung, denn das Spiel wollte und wollte nicht enden. Zumindest kann er sich jetzt als „Level 75 Gold Edgemaster“ bezeichnen. Auch Games-Workshop-Crack Mark hatte mit dem genialen Ego-Shooter Firewarrior hart zu kämpfen, doch auch dieser wurde schließlich in die Knie gezwungen. Ihr seht also, selbst bei glühender Hitze bleiben wir für euch am Ball und testen sämtliche Games auf Herz und Nieren. Schließlich sollt ihr ja wissen, ob die hartverdienten Euros auch gut investiert sind.

Im letzten Monat hat es sehr viele Reaktionen zum Thema Manhunt gegeben, die eines ganz klar widerspiegeln: Wenn es schon ein neues Jugendschutzgesetz gibt, das solche Spiele nur für Erwachsene zugänglich macht, dann sollte es generell auch Games geben dürfen, die ausschließlich für Erwachsene entwickelt wurden. Dieser Meinung können wir uns nur anschließen.

Ein kurzes Wort noch zur diesjährigen Games Convention in Leipzig. Die Messe war ein Riesenerfolg und uns hat es vor allem wahnsinnig gefreut, viele unserer Leser einmal persönlich kennen lernen zu dürfen. Ein herzliches Dankeschön hiermit an alle, die uns an unserem Stand besucht haben! In diesem Zusammenhang würde uns natürlich brennend auch eure Meinung zur Games Convention interessieren. Sind eure Erwartungen erfüllt worden? Was hat euch gefallen bzw. was könnte man besser machen? Schickt euer Feedback an edi10@playplaystation.com. Wir freuen uns über eure Antworten!

**yours truly
the play-team**



SPECIALSCREEN

- ☆ GC - Games Convention 2003 18
- ☆ Medal of Honor: Rising Sun 22

PLAY-NEWS

- Japan News 12
- Meldung des Monats: 10
- Resident Evil Outbreak ohne Online-Funktion? 10
- USA-News 14
- Wertungsvergleich 14

PRESCREEN

PlayStation2

- Bionicle 54
- Jak II: Renegade 42
- Judge Dredd: Dredd vs. Death 48
- ☆ Killzone 30
- ☆ Manhunt 34
- NHL 2004 54
- Siren 38
- SWAT: Global Strike Team 44
- The Movies 50
- The Simpsons: Hit & Run 46
- Time Crisis 3 40
- Wallace & Gromit 54
- XIII 52

HARDWARE

- Lenkrad Booster 9000 81
- Mini-Lenkrad Booster 2800 81
- USB Keyboard-Controller 81

PLAY-DVD

- DVD des Monats: Daredevil 86
- DVD News 87
- DVD Releaselisten 89

MEDAL OF HONOR: RISING SUN S. 22



Banzai! Neue Infos aus erster Hand: Deshalb wird Medal of Honor: Rising Sun der beste Teil der Serie!

MANHUNT S. 34



Nur ein gnadenloser Hype? Wir verraten, was wirklich hinter dem neuen Projekt der GTA-Macher steckt!

SPIELE INDEX

Alter Echo 79	Hunter The Reckoning: Wayward 78	NHL 2004 54	The Movies 50
Amplitude 60	Jak II: Renegade 42	Resident Evil Dead Aim 95	The Simpsons: Hit & Run 46
Bionicle 54	James Bond: Nightfire 93	Run Like Hell 78	Tiger Woods PGA Tour 2004 76
Colin McRae Rally 04 68, 99	Judge Dredd: Dredd vs. Death 48	Siren 38	Time Crisis 3 40
Conflict: Desert Storm II 64	Killzone 30	Soul Calibur II 56, 110	Wallace & Gromit 54
Dark Chronicle 70	Kingdom Hearts 96	Splashdown 2: Rides Gone Wild 72	Warhammer 40.000: Fire Warrior 74
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 94	Madden NFL 2004 78	Summer Heat Beach Volleyball 93	XIII 52
Disney's Extreme Skateboarding 76	Manhunt 34	SWAT: Global Strike Team 44	Zone of the Enders: The 2nd Runner 58, 97, 100
Freedom Fighters 62, 106	Medal of Honor: Frontline 94	The Getaway 96	
Galidor: Defenders of the Outer Dimensions 76	Medal of Honor: Rising Sun 22	The Great Escape: Gesprengte Ketten 66, 93	

★ COVERTHEMEN

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr • Fr. von 8-15 Uhr

Abo-E-Mail:

abo@playstation.com

Abo-Fax:

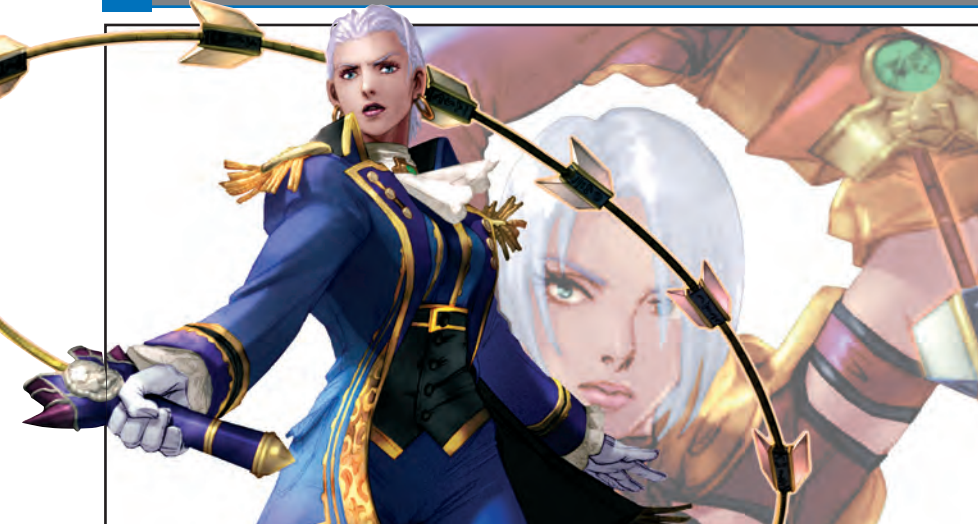
(00 49) 0 18 05/90 90 89

PLAY-COVER

KILLZONES. 30



SOUL CALIBUR IIS. 56



Round 1... FIGHT! Tekken, Virtua Fighter, Mortal Kombat, Soul Calibur:
Was ist das beste Beat'em Up für die PlayStation2?

KOMPLETTLÖSUNGEN

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNERS. 100 FREEDOM FIGHTERSS. 106



Taktik ist alles! Das Action-Spektakel komplett gelöst!



Lieber tot als rot! So schickt ihr den Iwan wieder nach Hause!

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	79
Impressum	114
Next play	112
play Comic	114
play Hits	84
play Mail	90
play Platinum	82
play Team	26
play TV	6
play TV DVD-Cover	28
Was kommt wann?	16
Wertungssystem	55

TESTSCREEN

PlayStation2

Alter Echo	79
Amplitude	60
Colin McRae Rally 04	68
Conflict: Desert Storm II	64
Dark Chronicle	70
Disney's Extreme Skateboarding	76
Freedom Fighters	62
Galidor: Defenders of the Outer Dimensions	76
Hunter The Reckoning: Wayward	78
Madden NFL 2004	78
Run Like Hell	78
★ Soul Calibur II	56
Splashdown 2: Rides Gone Wild	72
The Great Escape: Gesprengte Ketten	66
Tiger Woods PGA Tour 2004	76
★ Warhammer 40.000: Fire Warrior	74
Zone of the Enders: The 2nd Runner	58

ZUM SAMMELN
UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTips	93
Action-Replay-Codes PS2	95
Cheat Cards	97

Player's Guide

Colin McRae Rally 04	99
★ Freedom Fighters	106
Soul Calibur II	110
★ Zone of the Enders: The 2nd Runner	100



DVD-INHALT OKTOBER 2003

www.playplaystation.com

OKTOBER-EDITION

SPIELZEIT: 120 MINUTEN

NEWS

Gregory Horror Show: Soul Collector
Vollgas 2
Mojo
Electronic Arts Online-Strategie
Space Invaders Anniversary
EyeToy

NEWS



Schlechte Nachrichten für alle Vollgas-Fans:
Lucas Arts stellt das Projekt ein!

NEWS



Lassen Electronic Arts bei ihrer Online-Strategie die PAL-Spieler außen vor?

SPECIAL-SCREEN

Medal of Honor: Rising Sun
Prince of Persia: The Sands of Time
Games Convention 2003
Tom Clancy's Ghost Recon:
Jungle Storm



Prince of Persia: The Sands of Time



Games Convention 2003

PRESCREEN - TRAILER

Secret Weapons over Normandy
Todd McFarlane's Evil Prophecy
Teenage Mutant Ninja Turtles
Kya
Seven Samurai
Air Force Delta Strike
NBA Jam
Karaoke Revolution
Dancing Stage Revolution Ultra Mix

PRESCREEN

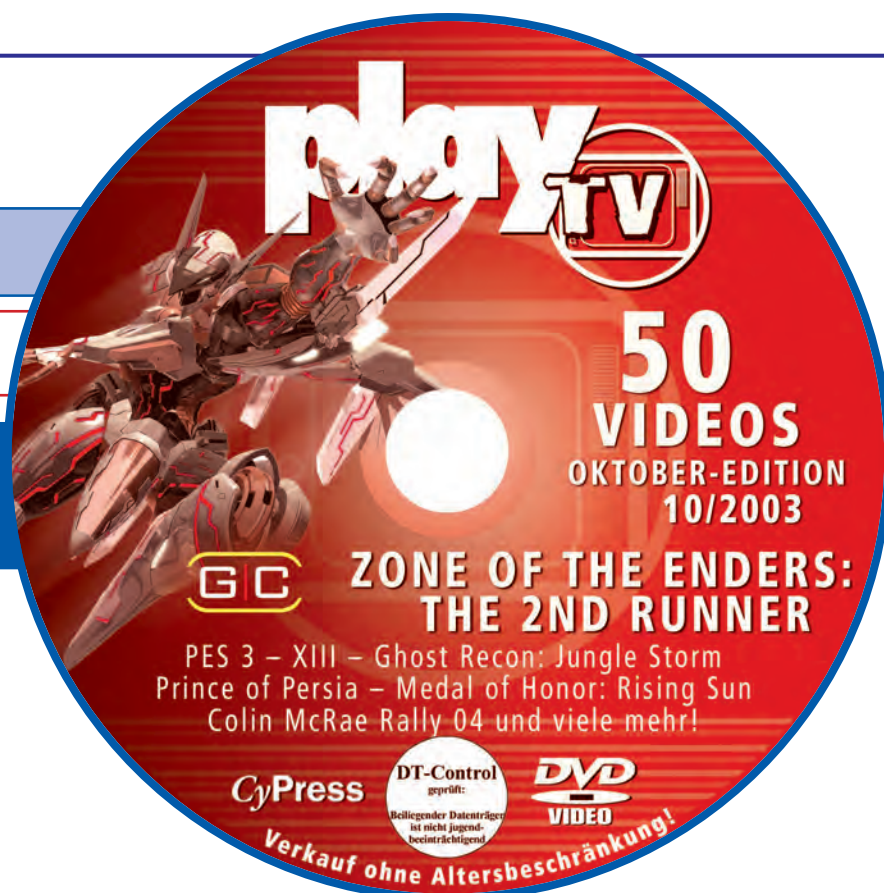
XIII
Pro Evolution Soccer 3
Jak II: Renegade
SWAT: Global Strike Team
Judge Dredd: Dredd vs. Death
Simpsons: Hit & Run
Hungry Ghosts
Time Crisis 3
Batman: Rise of Sin Tzu
NHL 2004
Gladiator: Schwert der Rache
Armoured Core 3: Silent Line
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Bionicle
Flipnic



XIII



Jak II: Renegade



TESTSCREEN

Zone of the Enders: The 2nd Runner
 Fire Warrior
 Soul Calibur 2
 Freedom Fighters
 Colin McRae Rally 04
 Conflict: Desert Storm 2
 Splashdown: Rides Gone Wild
 The Great Escape: Gesprengte Ketten
 Dark Chronicle
 Amplitude
 Hunter: The Reckoning Wayward
 Run Like Hell
 Tiger Woods PGA Tour 2004
 Madden NFL 2004
 Galidor: Defenders of the Outer Dimension

TIPPS & TRICKS

Conflict: Desert Storm 2



Tipps für den Wüstenkrieg!

BONUS

Polka Devils Part 1
 Polka Devils Part 2

ISO-BEREICH

X-Port-Speicherstände

Ape Escape 2
 Big Mutha Truckers
 Blood Omen 2
 Devil May Cry 2
 Everblue
 Ico
 Medal of Honor: Frontline
 Mr. Moskeeto
 Red Faction 2
 Primal
 Shadowman 2
 The Sims
 WipEout Fusion



Ape Escape 2

15MIN-SPECIAL!

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

GAMEPLAY



Exklusiv und nur bei playTV zu sehen: diese Gameplay-Szenen aus Medal of Honor: Rising Sun.

ENTWICKLER



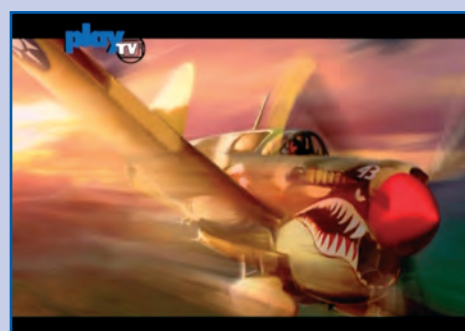
In den EA Studios in Los Angeles blickt playTV den Entwicklern über die Schulter.

CPT. DALE DYE



Es gibt auch ein Widersehen mit Vietnamveteran und Hollywood-Schauspieler Cpt. Dale Dye.

MAKING OF...



Vom Artwork zum Spiel. PlayTV zeigt euch, wie das Spiel Form annimmt.

TECHNISCHE PROBLEME?

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



**PC
CD**



PlayStation 2



eidos

Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.

ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.



LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFFKAIN.COM

SOFTWARE

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

COLIN GÄBEL / HEIKO STROBEL

10/2003

PLAY NEWS

IN JEDER AUSGABE DIE NEUESTEN NACHRICHTEN AUS DER WELT DER PLAYSTATION2!

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

RESIDENT EVIL
OUTBREAK NICHT
ONLINE?

Verdammt die Zombies kommen – hoffentlich auch online nach Europa.

„Wir ziehen in Erwägung, Resident Evil Outbreak in Europa nur als Offline-Version anzubieten.“ Diese Hiobsbotschaft ließ Tsuyoshi Tanaka, seines Zeichens Produzent der vielversprechenden Zombiehitz, vor kurzem verlauten. Der Grund: Das europäische Netzwerk würde sich in vielerlei Hinsicht vom japanischen bzw. amerikanischen unterscheiden, was einen großen (natürlich auch finanziellen) Umsetzungsaufwand mit sich brächte. „Wir würden sehr gerne den Online-Modus einbauen“, so Tanaka weiter, „aber das hängt von Sony Europa ab“. Offensichtlich ist man sich in Japan nicht so ganz sicher über die europäische Online-Zukunft der PS2. Offiziellen Angaben zufolge wurden auf dem hiesigen Kontinent seit Markteinführung gerade mal 25.000 Netzwerk-Adapter abgesetzt – in den USA gingen im Vergleich bislang 800.000 Stück über die Verkaufstresen. Da verwundert es wenig, dass sich Capcom eine kostspielige Anpassung gut überlegt, richtig schade um das (voraussichtlich geniale) Feature wäre es aber allemal. Das einzig Positive an einem Offline-Only-Resi: Bereits im Mai 2004 wäre das beschnittene Schauer-märchen für die Veröffentlichung bei uns bereit... Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden!

SCHWING DAS TANZBEIN!
EYETOY: GROOVE

Nachdem sich EyeToy mittlerweile als absoluter Verkaufsknaller und die Party-Unterhaltung schlechthin erwiesen hat, muss nun schleunigst Nachschub her. Der Release von EyeToy: Groove ist für Ende des Jahres vorgesehen, doch diesmal – der Titel verrät es bereits – wird nicht mit den Armen herumgefuchelt, sondern amtlich „abgehottet“. Gut zwei Dutzend lizenzierte Musikstücke (von den Jackson 5 über Sister Sledge bis Madonna) dürften euch ganz schön ins Schwitzen bringen. Neben einer Multiplayer-Variante verspricht besonders der so genannte Challenge Mode eine Menge Spaß: Hier dürft ihr euren ganz persönlichen Tanzstil kreieren und ihn von Kumpels nachhüpfen lassen.

EDEL WÄHRT AM LÄNGSTEN:
SILBERFARBENE
PS2 FÜR DEUTSCHLAND

Besser spät als nie: Japanische PlayStation-Fans wurden in der Vergangenheit ja schon des Öfteren mit stylischen Spezialfarben-Modellen ihrer Lieblingskonsole zum Zweitkauf animiert. Ende September ist es dann endlich auch mal bei uns soweit: Am 24. des Monats stellt Sony die PS2 im schicken Silber in die hiesigen Läden. Die Kosten für eines der limitierten 128-Bit-Systeme liegt bei knapp 230 Euro inklusive zweitem Joypad. Die edle Spielmaschine stammt aus der neuen SCPH-50000-Baureihe, spielt DVD-Rs ab und beherrscht Progressive-Scan-Bildwiedergabe.



SONY ZUFRIEDEN: 15.000 NETWORK-ADAPTER VERKAUFT

Der langwierige und viel diskutierte europäische PS2-Start in die Online-Zukunft scheint – zumindest bei uns – geglückt: Nach eigenen Angaben konnte Sony seit Markteinführung im Juni 15.000 Netzwerk-Adapter in Deutschland verkaufen. Eine Zahl, mit der sich die Geschäftsführung sehr zufrieden zeigt und als Konsequenz grünes Licht für die große Online-Offensive gibt. Allein sieben onlinefähige Spiele will Sony selbst innerhalb der kommenden sechs Monate ausliefern, satte 30 Titel mit Netzwerk-Adapter-Unterstützung sollen von Seiten der Dritthersteller bis Ende des Jahres folgen.



Der Herr der Ringe

AUF HOHEM ROSS: ELECTRONIC ARTS PROGNOTIZIERT BESONDERS GUTES WEIHNACHTSGESCHÄFT

Wenn es nach dem Willen von EAs Europa-Chef Gerhard Florin geht, dann wird sein Arbeitgeber der große Gewinner des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts. Von den zehn meistverkauften Spielen könnten sieben von dem amerikanischen Riesen-Publisher stammen, als da wären: Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, FIFA 2004, Medal of Honor: Rising Sun, James Bond: Alles oder Nichts, Die Sims und Soul Calibur II. Aber auch für den Rest der Branche sieht Florin rosige Zeiten anbrechen. Europa habe das Potenzial, den umsatzstarken US-Markt binnen fünf Jahren zu überholen, ließ der EA-Boss verlauten. Na dann: Packen wirs an!

ENDLICH: R-TYPE FINAL FÜR EUROPA BESTÄTIGT

Auf diese Nachricht haben Shooter-Fans sehnsüchtig gewartet: Nachdem Irem's Ballerabgesang in Japan bereits knapp 50.000 Käufer fand, steckt nun auch der PAL-Release in trockenen Tüchern – wenn auch nicht in besonders weichen. Denn erst im Frühjahr 2004 soll der spektakuläre Horizontal-Scroller seinen Weg in die heimischen Geschäfte finden. Die Rechte an der Europa-Veröffentlichung des letzten Teils der Shoot'em Up-Legende hat sich Metro 3D gesichert. Dieser Publisher brachte 2002 bereits Irem's U-Boot-Action Sub Rebellion in unsere Breitengrade.



JAVA GAMES!

www.gigahandy.com

Für Dein Handy



BABES AND BOOBS BEST.Nr: 38048
DER SEXY-GAMBLE KRACHER FÜR DEIN HANDY !!!
NIMM DIE WÜRFEL UND VERSUCHE DEIN GLÜCK
UND WENN DU GUT BIST, STRIPPEN UNSEREN
HEISSEN BABES AUF DEINEM DISPLAY.

Call for Games: 0190 82 1524
: 0900560573 : 0900902303
€ 3,63/Min. SFR 4,23/Min.

Handy Selector A=Siemens SL45, B=Siemens MT50, C=Siemens M50, D=Siemens S55, E=Siemens C55, F=Nokia 3410, G=Nokia 3510i, H=Nokia 7210, I=Nokia 7650, J=Nokia 3650, K=Nokia 6610, L=Nokia 7250, M=Nokia 5100, N=Nokia 6100, O=Sharp Gx10



GIRL GAMBLE BEST.Nr: 38015
EIN PAAR UNVERSCHÄMTE
FARBELDER HABEN SICH
ÜBER DEINE MÄDCHEN
GELEGT! UM SIE ZU
ENTFERNEN UND DEINE
MÄDCHEN ZU RETTEN,
MUSSST DU DEN
EINARMIGEN BANDITEN
SPIELEN. SOLLTEST DU
GEWINNEN, WIRST DU
NOCH VIEL FREUDE AN
IHEN HABEN. SOLLTEST
DU VERLIEREN... DENK
NICHT EINMAL DRAN!!



DELTA BOMBER BEST.Nr: 38002
DU BIST EINER DER
WENIGEN, DIE
AUSERWÄHLT SIND, DEN
NEUESTEN KAMPF
DIESES JAHRTAUSENDS
ZU FLEGEN. SETZE DEINEN
GEGNER MIT
BOMBENTEPPICHEN UND
MASCHINGEWÄHRFEUER
ZU UND BEFREIE DIE
BESATZTEN GEBIETE VON
DEM BÖSEN!



JUNGLE COMMANDO BEST.Nr: 38003
BEWEGUNGSLOS LIEGST DU
ZWISCHEN DEN WURZELN
DER MÄNNERBAUME UND
VERSTEHST DEN 100 METER
ENTFERNTE FEIND AN. IM
RICHTIGEN MOMENT ZU
SCHIESSEN, DEN GEGNER
NICHT AUS DEN AUGEN ZU
LASSEN UND IHM KEINE
CHANCE FÜR EINEN
ANGRIFF ZU GEBEN – DAS
SIND DIE AUFGABEN UM
ALS MITGLIED DER ANTI-
TERROR-EINHEIT ZU
ÜBERLEBEN.



UNDERCOVER BABES BEST.Nr: 38027
ALL DEINE BABES
WURDEN IN EINEM
INSTABILEN RAUM-ZEIT-
GEFÜGE GEFANGEN UND
DU BIST NUN DER
EINZIGE, DER SIE RETTEN
KANNT. BRINGE DIE WELT
WIEDER INS GLEICH-
GEWICHT UND RETTE
DEINE MÄDCHEN!
DU KANNST DIR IHRER
DANKBARKEIT GEWISS
SEIN.



CHICKS W. BRICKS BEST.Nr: 38005
EIN PAAR FRECHE MÄDCHEN
SIND IN EINER FESTUNG
EINGESPERRT WORDEN
UND WARTEN NUN AUF
IHREN EDELEN RETTER.
NUN LIEGT ES AN DIR, DIE
MAUERN ZU ZERSTÖREN
UND DIE GIRLS ZU
BEFREIEN. FÜR IHRE
RETTUNG HAT JEDES
MÄDCHEN EINE
BESONDERE
ÜBERRASCHUNG FÜR DICH
PARAT...



LULA INSIDE BEST.Nr: 38000
JA – ICH WILL JETZT
SOFORT LULA NÄHER
KENNENLERNEN UND
MIT IHR EIN STÖSSCHEN
PLAUDERN.
EIN PUPP-IT IST EIN
INTERAKTIVER
BILDSCHIRM-SCHÖNER
FÜR DEIN HANDY.
EINFACH STARTEN, UND
SEXY SPASS HABEN! DU
WIRST LULA
LIEBEN !!



COMBAT ZONE BEST.Nr: 38001
WISSENSCHAFTLER
HABEN EINE RIESIGE
ARMADA VON ALIEN
SCHIFFEN AUSGEMACHT,
DIE IN WENIGEN
STUNDEN UNSEREN
ORBIT ERREICHEN
WERDEN! DU BIST NUN
UNSERE LETZTE
HOFFNUNG! DU BIST
EIN HERAUSRAGENDER
PILOT UND ES IST NUN
AN DIR, DIE
ALIENINVASION ZU
STOPPEN.



BREAST QUEST BEST.Nr: 38028
DIESE GIRLS KÖNNEN
SICH ALLE SEHEN
LASSEN, ABER EINIGE
HABEN MIT SILIKON
NACHGEHOLFEN. WENN
DU RICHTIG RÄTST, WER
AN SICH GEARBEITET
HAT, GIBT ES PUNKTE.
DOCH FÜR DEN TOP-
SCORE BRÄUCHST DU DIE
SCHÄRFEN AUGEN EINES
SCHÖNHEITSSCHIRURGEN,
DENN LEIDER KANNST
DU KEINEN FÜHL-TEST
MACHEN!



MAGIC ELEMENTS BEST.Nr: 38004
IN EINER ZEIT IN DER
MYTHEN UND SAGEN NOCH
REAL UND MAGIER DIE
HÜTER DES FRIEDENS
WAREN, KAMEN DIE MÄCHTE
DES BÖSEN WIE EIN
TÖDLICHER REGEN ÜBER DAS
LAND. DU – EIN MAGIER DES
HEILIGEN ORDENS,
AUSGESTATTET MIT DEN
MÄCHTEN DER ELEMENTE,
BIST NUN DIE LETZTE
HOFFNUNG DES GUTEN IN
DIESER WELT...



SPEED CHASER BEST.Nr: 38010
BEI SPEED CHASER ZÄHLT
GESCHWINDIGKEIT,
REAKTIONSVERMÖGEN
UND EIN GNADENLOSER
SIEGESWILLE. DIE ZEIT IM
NACKEN UND VIELE
RÜCKSICHTSLOSE GEGNER
AUF DER STRASSE IST
DIESE SPIEL NICHTS FÜR
SCHATTENPARKER – HIER
KOCHT DER ASPHALT! WER
BREMSST VERLIERT...

JAPAN

CHARTS

- 1 World Soccer Winning Eleven 7**
(Konami)
- 2 Summon Night 3**
(Banpresto)
- 3 Jikkyou Powerful Pro Baseball 10**
(Konami)
- 4 All-Star Professional Wrestling III**
(Square Enix)
- 5 Mobile Suit Gundam Seed**
(Bandai)

Release – Oktober

PLAYSTATION2

- Dance Dance Revolution Extreme**
(Konami)
- Samurai 2 (Spike)**
- Nechu Professional Baseball 2003 Fall**
(Namco)
- Neon Genesis Evangelion (Broccoli)**
- Shadow Hearts II (Aruze)**
- Macross: Super Dimension Fortress**
(Bandai)
- Taikou no Tetsujin 3rd Generation**
(Koei)
- G1 Jockey 3: 2003 (Koei)**
- Transformer (Takara)**
- Kimagure Strawberry Café**
(D3 Publisher)

TOKYO GAME SHOW 2003: ERSTE HIGHLIGHTS BEKANNT!



Endlich spielbar? Metal Gear Solid 3



Rückkehr zu alten Glanzzeiten? R: Racing Evolution

Japans wichtigste Spielemesse nähert sich mit Riesenschritten. Vom 26. bis 28. September präsentieren insgesamt 109 Hersteller in den ehrwürdigen Hallen der Makuhari-Messe ihre kommenden Highlights für alle Konsolen. Dabei steht die PlayStation2 mit über 80 angekündigten Neuvorstellungen wieder mal ganz oben in der Gunst der Schaf-

WEB-INFO | <http://tgs.cesa.or.jp/english/>

fenden. Wie viele dieser Spiele allerdings wirklich richtig neu sind, bleibt abzuwarten. Fest steht allerdings, dass uns eine ganze Reihe vielversprechender Titel das erste Mal in spielbarer Version erwarten. So freuen wir uns etwa auf ein paar Testrunden mit Nancos Ridge-Racer-Fortsetzung R: Racing Evolution oder gehen mit dem Shinobi-Sequel Kunoichi auf Dämonenjagd. Rollenspieler dürfen sich hingegen beson-

ders auf Shadow Hearts 2 freuen, den Nachfolger des spannenden Konami-Schauermärchens. Die ganz großen Überraschungen werden natürlich nicht im Vorfeld gelüftet. Gerüchtweise wird Konami jedoch Metal Gear Solid 3 zum ersten Mal als spielbares Demo zeigen und auch Final Fantasy XII soll seine Weltpremiere feiern. Ein heißer Herbst steht uns also auf jeden Fall bevor...

SIEGESZUG: PS2 IN PAL-TERRITORIEN UNANGEFOCHTEN NR.1

Nicht nur in den wichtigsten NTSC-Märkten Japan und den USA, sondern auch bei PAL-Spielern liegt die PlayStation2 in der Kaufgunst ganz weit vorn – das geht aus Erhebungen des Marktforschungsinstituts Screen Digest hervor. So liegt die installierte PS2-Hardware Basis in PAL-Regionen (u.a. Europa, Australien und Afrika) derzeit bei über 15,6 Millionen Konsolen. Microsofts Xbox und der Gamecube von Nintendo kommen im Vergleich auf nur 2,3 bzw. 1,6 Millionen verkaufte Exemplare. Bis März 2004 will Sony die Zahl auf 22 Millionen PS2s erhöhen.

NEUHEIT: IMPORTE OHNE LÖTEN!

Mit dem PLAYSTATION2 BOOTMASTER!



- Importe & ohne Chip spielen
- Einstecken & los gehts - kein löten
- Läuft mit jeder Playstation 2
- Garantie bleibt erhalten!
- 100% KEIN LÖTEN

34,99 EUR

PS2 mit Modchip...339,99 EUR
Spielt alles ab. Inkl. Controller, Anschlußkabeln und 2 Jahren Garantie!

Xbox mit Modchip...319,99 EUR
Spielt alles ab. Inkl. Controller, Anschlußkabeln und 2 Jahren Garantie!

PLAYSTATION 2:

- DMS3 Modchip 79,99 EUR
(Für Sicherheitskopien)
- Action Replay 29,99 EUR
(Cheatmodul)
- DMS3 Modchipeinbau 139,99 EUR
(PS2 zu uns einschicken)
- PS2 mit DMS3 Modchip 339,99 EUR
- Sony 8MB Memory Card 27,99 EUR
- 16MB Memory Card Datel 29,99 EUR
- Scorpion 3 Lightgun 29,99 EUR
- Dual Shock Lenkrad 27,99 EUR
- VGA Box 79,99 EUR
- Dual Shock 2 9,99 EUR
- Sony Dual Shock 2 27,99 EUR
- Classic Controller 4,99 EUR
- Vertical Stand 4,99 EUR
- DVD Fernbedienung 9,99 EUR
- Sony DVD-Fernbedienung 27,99 EUR
- Multitap 12,99 EUR
- RGB+Audio DVD Kabel 4,99 EUR
- Joypadverlängerung 2,99 EUR
- Umbauen & Reparaturen auf Anfrage -

XBOX:

- X2.2 Pro Modchip 69,99 EUR
(Für Sicherheitskopien - mit Anleitung Xbox)
- Xbox mit Modchip 319,99 EUR
- Xbox m. Mod. & 80 GB HD 439,99 EUR
- Xbox m. Mod. & 120GB HD 459,99 EUR
- Xbox Controller 14,99 EUR
- Xbox RGB Kabel 4,99 EUR
- Xbox Lightgun 24,99 EUR

PS2 & XBOX Umbauten

& Reparaturen auf Anfrage - oder auf:

www.videogamediscount.de

TELEFONISCHE BESTELLSHOTLINE:

04131 / 789379

(Porto: 5,99 EUR (Ausland: 16,00 EUR) Versand erfolgt per Nachnahme
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten - Händleranfragen erwünscht

www.videogamediscount.de



IM AUFTRAG DER EHRE: WAY OF THE SAMURAI 2 KOMMT

Eines der innovativsten Nippon-Abenteuer des letzten Jahres erhält seine wohlverdiente Fortsetzung. Hersteller Spike kündigte an, Samurai Michi 2: Way of the Samurai 2 am 9. Oktober in Japan zu veröffentlichen. Ob rechtschaffener oder hinterhältiger Klingenkünstler – wieder einmal dürft ihr euer Spielerschicksal völlig frei bestimmen. Das erste Way of the Samurai fand seinen Weg über Eidos' Fresh-Games-Label in europäische Zocker-Wohnzimmer. Ob das Sequel überhaupt in Europa veröffentlicht wird, steht leider noch in den Sternen – drücken wir die Daumen!



ELECTRONIC ARTS' ONLINE-PLÄNE: TRÜBE AUSSICHTEN FÜR PAL-SPIELER!



PAL-Spieler schlagen einsam ab: Tiger Woods PGA 2004



Kein Gerangel im Internet: Auch Madden NFL 2004 kommt ohne Online-Unterstützung.

Was war die Freude groß im PS2-Lager: Als Electronic Arts auf der diesjährigen E3 vollmundig verkündete, seine Online-Pläne würden exklusiv nur auf der PS2 (und im PC-Lager) in die Tat umgesetzt, konnte die Sony-Konsole im Kampf um die Netzwerk-Krone gegen seinen ärgsten Konkurrenten, Microsofts Xbox, einen wichtigen Etappensieg verzeichnen. Doch just schlug die Begeiste-

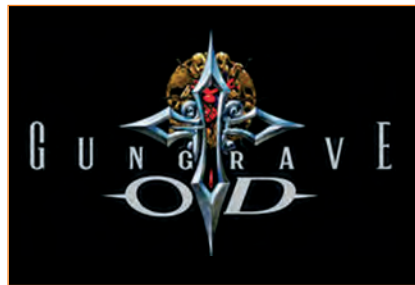
rung in Enttäuschung um – zumindest bei europäischen Online-Zockern. EA ließ nämlich verlauten, dass außer dem neuen FIFA kein weiterer Titel aus der kommenden Sports-Reihe den Netzwerk-Adapter unterstützen werde. Wer von einer Runde Online-Golf gegen internationale Tiger-Woods-Fans oder grenzübergreifende Fights um die NHL-Krone geträumt hat, muss folglich weiter träumen. Die Kosten für die Einrichtung und Bereitstellung der Server würde sich für die angeblich wenigen

versprengten Fans der Sparten-Sportarten nicht lohnen. Das mag aus wirtschaftlicher Sicht zwar verständlich sein, beweist aber auch, dass die Zukunft des zarten Pflänzchens PS2-Online-Spiel hierzulande höchst skeptisch beurteilt wird. Schließlich wagen sich mit EA und Capcom (siehe Meldung des Monats) mittlerweile zwei der wichtigsten Software-Hersteller nur noch sehr vorsichtig an das einst in den Himmel „gehypete“ Thema Online-Zocken heran.

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

FEUER FREI:
NEUES GUNGRAVE IM ANMARSCH

Spielerisch dünn, aber überaus stylisch aufgemacht – so präsentierte sich letzten Sommer Red Entertainments rabiate Baller-Organ Gungrave. Großartige Verkaufserfolge waren dem Nippon-Gemetzel zwar nicht beschieden, Fans der populären Anime-Vorlage lobten jedoch die werkgetreue Umsetzung. Im Herbst dieses Jahres soll nun die Fortsetzung Gungrave O.D. erscheinen – mit überarbeitetem Charakterdesign und erhöhtem Action-Anteil. Der Entwicklungsstand des düsteren Infernos liegt derzeit bei etwa 40 Prozent.



PLAYSTATION 3: SONY WILL WEG VOM SPIELZEUG-IMAGE

Sie ist noch lange nicht auf dem Markt und sorgt schon für Wirbel – die PS3. So sinnierte SCE-Präsident und PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi jüngst über Sonys dritte Konsolengeneration, dass die PlayStation3 „derzeit nicht in einer einzigen Box existiert, sondern in vielen digitalen Geräten, die zusammen in einem Netzwerk arbeiten“. Der PS2-Nachfolger sei so „im Wesentlichen keine reine Spielmaschine mehr“. Eine Aussage, die mit Sonys sonstigen Zukunftsplänen konform geht. Aufgrund seiner gewichtigen Marktpositionen in anderen Bereichen der Unterhaltungselektronik-Branche (u.a. Handys, Camcorder, TV-Geräte) will der japanische Konzern-Riese ab 2005 nur noch Produkte anbieten, die sich miteinander vernetzen lassen.

WIE IM MITTELALTER:
PLAGUE OF DARKNESS ANGEKÜNDIGT

Namcos neues Action-Adventure entführt euch in die Zeit der edlen Ritter, holden Jungfrauen und großen Heldenataten. Im Europa des Mittelalters schlüpft ihr in die Rolle des furchtlosen Helden Douran, der auszieht, einer Seelen fressenden Dämonenhorde den Garaus zu machen. Eine lineare, aber hoch spannende Hintergrundgeschichte, simple Puzzles und ein vielfältiges Waffenangebot – vom Dolch übers Schwert bis hin zur Armbrust und tödlicher Magie – sollen in acht Welten für Kurzweil sorgen. Online-Unterstützung soll das Fantasy-Spektakel ebenfalls bieten, angepeilter Termin ist Sommer 2004.



NEUE ABSATZMÄRKTE: SONY SCHICKT PS2s IN DIE WÜSTE.

Seit der PS2-Markteinführung 2001 konnte Sony im Nahen Osten (u.a. Saudi-Arabien, Kuwait und Oman) um die 300.000 Konsolen an den Käufer bringen. Bis Ende dieses Jahres soll die Zahl der verkauften Konsolen gar noch auf das Doppelte ansteigen. Als Grund wird die ungewöhnlich große Expansion der Spielermärkte sowie die Einführung überlegener Konzepte (z.B. EyeToy) angeführt. Bis die Erfolgsgeschichte der PSone wiederholt werden kann, ist es allerdings noch ein recht weiter Weg. Die 32-Bit-Konsole wurde im Nahen Osten mittlerweile nämlich über 2,5 Millionen Mal abgesetzt.

DARGAUD

Ubi Soft

USA
NewsUSA-START VON FF XI
IM OKTOBER

Allerdings nur die PC-Version. Der PlayStation2-Ableger wird vermutlich im ersten Quartal 2004 folgen. Die Verzögerung ist einfach zu erklären: Die für das Spiel notwendige Festplatte wird auch erst im Frühjahr 2004 veröffentlicht. Danach kann es aber losgehen. Denn PC- und PS2-User spielen gleichzeitig in derselben Spielwelt. In Japan gibt es derzeit circa 250.000 (auf beiden Plattformen) aktive FF XI-Spieler. Ein Europa-Release ist noch nicht geplant. Man möchte zuerst einmal abwarten.

USA

CHARTS

1
Madden NFL 2004
(Electronic Arts)

2
Enter the Matrix
(Atari)

3
NBA Street Vol.2
(Electronic Arts)

4
Midnight Club 2
(Rockstar Games)

5
Finding Nemo
(THQ)

Release – Oktober

PLAYSTATION2

Daredevil: The Man Without Fear (Encore Soft)

Whiplash (Eidos)

NBA Live 2004
(Electronic Arts)

XIII (Ubi Soft)

Deer Hunter (Atari)

Jak II: Renegade (SCEA)

Baldur's Gate 2: Dark Alliance
(Interplay)

SSX 3 (Electronic Arts)

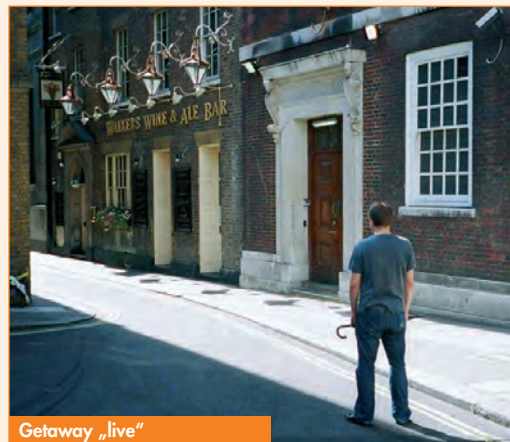
Teenage Mutant Ninja Turtles
(Konami)

Tony Hawk's Underground
(Activision)

NEWS-MIX



Getaway PS2



Getaway „live“

OHNE BLUTVERGIESSEN:
THE GETAWAY-FANS STELLEN IHR LIEBLINGSSPIEL NACH.

Wenn es um Nachahmungseffekte aufgrund von Videospielen geht, denken die meisten Menschen unwillkürlich an die Bluttaten von Erfurt und Lüttelton oder ähnliche mit unserem liebsten Hobby in Verbindung gebrachte Greuelthaten gestörter Heranwachsender. Dass aber Videospiele auch zu ganz anderen Taten inspirieren können, beweisen die Geeky Boys: Auf ihrer Homepage www.realgetawaytour.com besuchten die kreativen Freaks prägnante Londoner Schauplätze aus Sonys Gangster-Thrillern und stellten Spielszenen nach. Eine witzige Galerie mit unzähligen Vergleichsbildern findet ihr auf oben genannter Website.

MIX DIR EINEN: DJ KOMMT!

Das Ding-Entwickler Computer Artworks werkt derzeit für Sony an einer DJ-Simulation. Ersten Angaben zufolge sollt ihr in dem Projekt mit dem passenden Namen DJ nicht nur vorgegebene Musik neu abmischen und mit Effekten garnieren, sondern auch eigene Samples aufnehmen dürfen. Das USB-Headset simuliert dabei den DJ-Kopfhörer, will heißen, ihr „hört vor“, was ihr als Nächstes hinzumixen wollt.

VERSCHOBEN: NEUES TIF ERST NÄCHSTES JAHR

Trotz aller Bemühungen wirds dieses Jahr wohl nichts mehr mit der neuen This is Football-Episode. Sonys Entwicklerteam wird schlichtweg nicht termingerech fertig. Und damit TIF 2004 nicht unfertig bzw. dahingeschludert den Kampf gegen den ärgsten Kicker-Konkurrenten FIFA 2004 antreten muss, wurde die Veröffentlichung erst einmal auf nächstes Jahr verschoben worden. Gut Ding will eben Weile haben.



PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
Soul Calibur II	88%	92%	82%	89%	87%
Zone of the Enders: The 2nd Runner	88%	86%	87%	84%	83%
Freedom Fighters	86%	82%	85%	83%	82%
Colin McRae Rally 04	87%	87%	88%	90%	88%
The Great Escape: Gesprengte Ketten	61%	60%	-	57%	73%
Dark Chronicle	88%	86%	87%	90%	90%
Amplitude	85%	80%	86%	68%	-
Warhammer 40.000: Fire Warrior	88%	86%	-	-	-
Hunter: The Reckoning Wayward	75%	76%	75%	72%	-
Madden NFL 2004	87%	91%	92%	89%	90%
Chaos Legion	79%	78%	74%	78%	74%
Drei Engel für Charlie	35%	12%	20%	-	16%
Autobahn Raser: World Challenge	39%	55%	54%	56%	65%

NEWS-MIX

GERÜCHTEKÜCHE:
PLAYSTATION3-CHIPS VON NVIDIA?

Welcher Chip-Hersteller stattet Sonys nächste Konsolengeneration mit welchen Chips aus – kaum eine Frage bietet im Vorfeld der Veröffentlichung der ersten offiziellen Daten mehr Platz für Spekulationen. Angeblich soll sich Branchen-Gigant nVidia in Gesprächen mit Sony bezüglich der Herstellung der Grafik-Chips für die PS3 befinden. Die entsprechenden Chips für die PS2 hatte Sony noch mit tatkräftiger Unterstützung von Toshiba entwickelt. Im PC-Sektor zählt nVidia zu den führenden Herstellern von Grafikkarten, auch die Entwicklung der Grafik-Chips für die Xbox geht auf das Konto des Unternehmens.

PRÜGEL-COMEBACK: BLOODY ROAR GEHT
IN DIE NÄCHSTE RUNDE

Zu PSone-Zeiten zählte Hudsons 3D-Beat'em Up-Saga zu den beliebtesten Prügel-Epen. Der Grund: Die Helden der beiden Kampfspiel-Episoden konnten sich in mächtige Monster transformieren, was angenehme Abwechslung vom eher nüchternen Tekken- und Street-Fighter-Alltag bedeutete. Das PS2-Debüt Bloody Roar 3 enttäuschte dann aber beinahe auf der ganzen Linie. Jetzt soll der vierte Teil die Kuriositäten-Keilerei vor der endgültigen Bedeutungslosigkeit bewahren. Aufgebohrte Optik, drei neue Charaktere (insgesamt 17) und ein RPG-ähnlicher Entwicklungs-Modus – das lässt hoffen.

NEUES WERK DER
EYETOY-MACHER:
SING

Wie der Name bereits vermuten lässt, handelt es sich beim kommenden Werk der EyeToy-Erfinder um eine Art Karaoke-Studio. Drei Verkaufsversionen mit unterschiedlichen Stilrichtungen sollen massig lizenzierte Hits samt Videos zum Nachplärren beinhalten. Wer hier mit EyeToy-Kamera und USB-Mikrofon zu Werke geht, kann seine Popstar-Qualitäten live und in Farbe am TV begutachten – coole Sache!

IN & OUT

IN

- Games Convention
- Nokia 3650
- Auerbach Salto vom 3er Federbrett
- Wasserrutschen-Katapult
- Gulasch

OUT

- ebay-Betrüger-Spucken
- TÜV-Mängellisten
- Finanzamt
- Sommer-Grippe
- Wasserrohrbruch



Handy-Power!

BESTELLSHOTLINE:

01908 - 662680

0900 515168 (3,63€/min)
0901 599998 (4,235€/min)

RINGTONES

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

Chartbreaker:

15201 COMPLICATED
15601 SKATER BOY
15211 "E"
15213 CRUISEN
15215 MONLITHT SHADOW
15217 STAND UP
15218 A LITTLE CONVERSATION
15222 SHE HATES ME
15225 GET OVER YOU
15226 ONLY YOU
15227 WHEN YOU LOOK AT ME
15570 AMERIKANISCHE NATIONALHYMNE
15231 PLAY IT HARD
15236 LIVE GOES ON
15565 SUNSHINE
15240 I NEED A GIRL
15242 TOO BAD
15244 UNDERNETH
15245 HERZ AUS GLAS
15246 OOLDSHOOL BABY
15509 COUNTRY ROADS
15026 ROLLIN
15561 IN THE END
15563 DEUTSCHLAND
15057 STAR 69
15513 HAUS & BOOT
15235 I.O.I.O.
15070 WIN THE RACE
15081 CRAWLING
15132 SAME
15516 ANTE UP

Soundtrax:

15094 AXEL F.
15098 FLINSTONES
15100 INDIANER JONES
15102 MANA MANA
15103 MISSION IMPOSSIBLE
15099 6Z SZ
15107 PIPPI LANGSTRUMPF
15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
15115 STAR WARS
15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXICO
15106 LINDENSTRASSE
15602 BIG BROTHER
15603 BUFFY
15604 DRAGONBALL
15605 ROCKY III
15606 HARRY POTTER
15608 PULP FICTION
15609 SESAMSTRASSE

KULT

NEU!

COOLE SOUNDS

ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL

87000 NEBELHORN
87001 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
87002 SEXGERÄUSCHE
87003 PFERDEWIEHERN
87004 KLOSPÜLUNG
87005 KUSSGERÄUSCH
87006 PUMPGUN
87007 RÜLPGERÄUSCH
87008 GEWITTER MIT DONNER
87009 TROMMELWIRBEL
87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
87011 KLAPPERSCHLANGE
87012 MANN SCHREIT WIE IRRE

"BLINK" - SMS

Alle Nokia bis auf 6210, 7110 und 9er Serie

90004 "Warnung"! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5,4,3,2,1 "zu spaet"!
90220 Morgens ein "Joint" und der Tag ist Dein Freund!!!
90222 Wenn dir diese SMS "blinkend" vor kommt, brauchst du dringend "SEX"!
90103 Hab Dich "lieb"!
90127 Ich habe total "Sehnsucht nach dir!"
90105 Du bist "sooo suess"!
90011 Achtung "Virus" im Handy!
90124 Du bist "das Beste" was mir je passieren konnte!
90100 Ich habe mich "unsterblich" in dich verliebt!
90010 Du nervst "GEH STERBEN"!
90108 Du bist mein "Stern"!

FUN - CALLS

Für alle Handytypen und Festnetzanschluss!!!

Willst du Deine Freunde oder Feinde mal so richtig auf denn Arm nehmen? Verschicke einfach einen Spass- Anruf vom Radio DJ Mike Power, der Pizzeria Luigi oder der Castingagentur JOY. :-)

80001 Naturhistorische Gesellschaft
80002 Castingagentur Joy (Fernsehrolle?)
80003 Gesundheitsamt (Läuse am Kopf?)
80004 Pizzeria Luigi (4 Familiapizze!)
80005 Zoologisches Institut (Vogelspinne!)
80006 Radio DJ (500 Euro gewinnen?)

FARBIGE XXXL-PIX

** Für Handys mit Farbbdisplay!

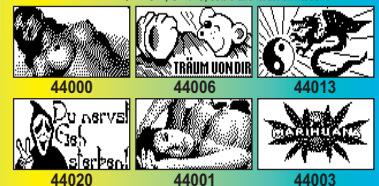


DISPLAY - ANIMATIONS

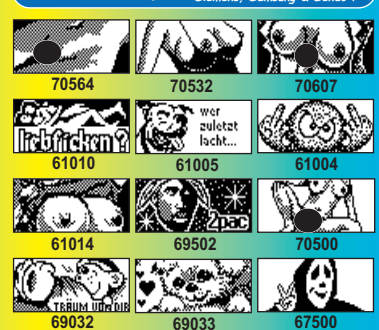
Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510 (Wap)



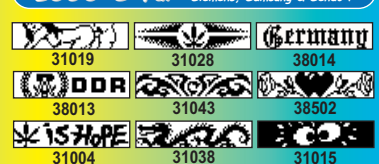
XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

Siemens M50, MT50 ME45, C45, C55, S45, SL45i, M45i
Alcatel OT 511, OT 512, OT 715, sowie alle neueren Modelle

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



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



PLAYSTATION 2**THE SIMPSONS:
HIT & RUN**

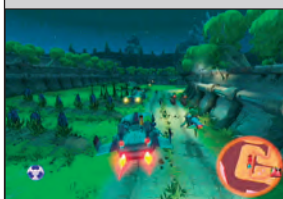
VIVENDI



The Simpsons: Hit & Run ist im Grunde genommen nichts anderes als ein GTA Vice City, nur mit den gelben Springfield-Einwohnern und einem „kindgerechten“ Gameplay. Ihr durchstreift das riesige, virtuelle Springfield und nehmt dabei Aufträge an, die natürlich niemals den Einsatz von Feuerwaffen erfordern.

JAK II: RENEGADE

SCEE



Die Spielzeit des Titels ist im Vergleich zum Vorgänger um das Dreifache angestiegen. Auch die Umgebungen sind circa 20-mal so groß wie die altbekannten Runden des Prequels. Ferner sind die Helden nun älter und natürlich reifer geworden. Zudem sorgen über 90 Minuten an lustigen Zwischensequenzen für den ein oder anderen Lacher.

SIREN

SCEE



Das nächste Survival-Horror-Game kommt aus dem Hause Sony. In einer japanischen Kleinstadt färbt sich urplötzlich das Meerwasser rot und die Einwohner verwandeln sich nach und nach in düstere Kreaturen. Auf euren Wegen schlüpft ihr in die virtuelle Haut verschiedener Personen und erlebt somit die Story aus unterschiedlichen Blickwinkeln.

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 eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

OKTOBER 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ASTERIX & OBELIX XXL	Atari	Action	30. Oktober
BACKYARD BASKETBALL	Atari	Sportspiel	Oktober
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	Acclaim	Action-RPG	Oktober
BIONICLE: THE GAME	EA	Action	17. Oktober
BOMBERMAN KART	Konami	Rennspiel	Oktober
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	30. Oktober
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	Rollenspiel	10. Oktober
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS	Vivendi	Action	24. Oktober
CURSE: THE EYE OF ISIS	Wanadoo	Survival-Horror	29. Oktober
DEER HUNTER	Atari	Jagdspiel	07. Oktober
DESTRUCTION DERBY ARENA	SCEE	Rennspiel	Oktober
A DOG'S LIFE	SCEE	Genre-Mix	15. Oktober
DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR	THQ	Action	Oktober
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	MMORPG	22. Oktober
FIFA FOOTBALL 2004	EA	Sportspiel	31. Oktober
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	Oktober
GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION	EA	Jump'n Run	24. Oktober
GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE	Acclaim	Action-Adventure	31. Oktober
HUNTER: THE RECKONING WAYWARD	Vivendi	Action	10. Oktober
JAK2: RENEGADE	SCEE	Adventure	Oktober
KYA: DARK LINEAGE	Atari	Jump'n Run	30. Oktober
MY STREET	SCEE	Genre-Mix	Oktober
NBA LIVE 2004	EA	Sportspiel	24. Oktober
NBA JAM 2004	Acclaim	Sportspiel	24. Oktober
NHL 2004	EA	Sportspiel	03. Oktober
NHL HITZ PRO	Konami	Sportspiel	Oktober
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	30. Oktober
RISIKO: GLOBAL DOMINATION	Atari	Strategie	30. Oktober
SCRABBLE INTERACTIVE	Ubi Soft	Denkspiel	02. Oktober
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	Vivendi	Shooter	31. Oktober
UNLIMITED SAGA	Atari	Rollenspiel	30. Oktober
URBAN FREESTYLE SOCCER	Acclaim	Sportspiel	03. Oktober
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	Konami	Action-Adventure	17. Oktober
WHITEOUT	Konami	Rennspiel	Oktober
WORMS 3D	Atari	Action	30. Oktober
XGRA	Acclaim	Future-Racer	03. Oktober
XIII	Ubi Soft	Ego-Shooter	30. Oktober

NOVEMBER 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BAPHOMET'S FLUCH 3	THQ	Adventure	November
BATMAN: RISE OF SIN TZU	Ubi Soft	Action-Adventure	20. November
BOMBASTIC	Capcom	tba.	14. November
KAMPFSTERN GALACTICA	Vivendi	Action	28. November
BEYOND GOOD & EVIL	Ubi Soft	Action-Adventure	13. November
CRASH NITRO CART	Vivendi	Fun-Racer	21. November
DANCING STAGE FEVER	Konami	Tanzspiel	November
BLOODY ROAR 4	Konami	Beat'em Up	November
DRAGONBALL Z: BUDOKAI 2	Atari	Beat'em Up	13. November
EYE TOY: GROOVE	SCEE	Musikspiel	November
FINDET NEMO	THQ	Adventure	14. November
FUSSBALL MANAGER 2004	EA	Wirtschafts-Sim.	21. November
GHOSTHUNTER	SCEE	Adventure	05. November
GLADIUS	Activision	Action-RPG	November
GREGORY HORROR SHOW: SOUL COLLECTOR	Capcom	Adventure	21. November
HARRY POTTER QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT	EA	Action-Adventure	07. November
HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	EA	Action-Adventure	07. November

NOVEMBER 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
HOT WHEELS: HIGHWAY 35 WORLD RACE	THQ	Rennspiel	November
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	EA	Action-Adventure	28. November
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	Action-Adventure	21. November
MEGAMAN X7	Capcom	Action-Adventure	14. November
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	Vivendi	Action	21. November
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	EA	Rennspiel	28. November
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ubi Soft	Action-Adventure	20. November
PRO EVOLUTION SOCCER 3	Konami	Sportspiel	November
RATCHET & CLANK 2	SCEE	Jump'n Run	November
R.P.M. TUNING	Wanadoo	Rennspiel	12. November
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	Capcom	Action/Strategie	14. November
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	Activision	Action-Adventure	20. November
TERMINATOR: AUFSTAND DER MASCHINEN	Atari	Action-Adventure	13. November
THE HOBBIT	Vivendi	Action-Adventure	21. November
THE SIMPSONS: HIT & RUN	Vivendi	Action	07. November
TIGER & DRAGON	Ubi Soft	Action-Adventure	20. November
TIME CRISIS 3	SCEE	Shooter	November
TONY HAWK'S UNDERGROUND	Activision	Funsport	13. November
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	Activision	Action	06. November
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	THQ	Sportspiel	November

3.-4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS	SCEE	Rollenspiel	4. Quartal
ALIAS	Acclaim	Action-Adventure	05. Dezember
BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME	Eidos	Sportspiel	4. Quartal
BLACK & BRUISED	Vivendi	Action	3. Quartal
BLOOD RAYNE	Vivendi	Action	4. Quartal
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	3. Quartal
CELEBRITY DEATHMATCH	Take2	Beat'em Up	4. Quartal
CLUB FOOTBALL (10 Titel mit verschiedenen europäischen Mannschaften)	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal
DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR	Codemasters	Musikspiel	Dezember
FREESTYLE METALX	Konami	Rennspiel	3. Quartal
FROGGER BEYOND	Konami	Plattformer	4. Quartal
FUGITIVE HUNTER	Atari	Action	4. Quartal
GREMLINS	Bigben Int.	Action	3. Quartal
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	Action	3. Quartal
HEADHUNTER: REDEMPTION	Atari	Action-Adventure	4. Quartal
HERR DER RINGE: ISENGARDS VERRAT	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
INQUISITION	Wanadoo	Action-Adventure	tba.
INSPECTOR GADGET: MAD ROBOTS INVASION	Bigben Int.	Jump'n Run	3. Quartal
IRU: WHITE FEAR	Vivendi	Jump'n Run	3. Quartal
JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH	Vivendi	Action	3. Quartal
LAMBORGHINI	Rage	Rennspiel	4. Quartal
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	Konami	Rennspiel	4. Quartal
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal
MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA	Atari	Action-Adventure	04. Dezember
MTX: MOTOTRAX FEATURING TRAVIS PATRANA	Activision	Rennspiel	4. Quartal
PITFALL HARRY	Activision	Action-Adventure	3. Quartal
RED DEAD REVOLVER	Capcom	Action	4. Quartal
SCARY TALES	Wanadoo	Action	4. Quartal
SNIPER ELITE: BERLIN 1945	Wanadoo	Action	4. Quartal
SONIC HEROES	Atari	Jump'n Run	05. Dezember
SPY HUNTER 2	Konami	Action	4. Quartal
STREET RACER	Wanadoo	Rennspiel	4. Quartal
THE GREAT ESCAPE: GESPRENGTE KETTEN	Take2	Action-Adventure	4. Quartal
THE ITALIAN JOB	Eidos	Rennspiel	4. Quartal
THE LOST	Ubi Soft	Action	4. Quartal
TIF: THIS IS FOOTBALL 2004	SCEE	Sportspiel	3. Quartal
TINY TOONS: DEFENDER OF THE UNIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	3. Quartal
TRIBES AERIAL ASSAULT	Vivendi	Action	3. Quartal

PLAYSTATION 2

JUDGE DREDD:
DREDD VS. DEATH

VIVENDI



In Mega-City Eins treibt eine Sekte ihr Unwesen. Durch Experimente ist es der Gruppe gelungen, Tote wieder zu beleben. Es scheint, als wolle der Totenkult die Seelen der Dark Judges in die Untoten einpflanzen. Als Judge Dredd der Sache auf den Grund geht, muss er feststellen, dass sein Erzfeind Judge Death hinter der Sache steckt.

THE MOVIES

ACTIVISION



Als Hollywood-Mogul übernimmt ihr diverse Aufgaben im Film-Management und kümmert euch als Regisseur um Erfolg und Misserfolg eurer Filme. Ihr wählt unter anderem die Scripts, die Genres, die Schauspieler, usw. aus. In einem Western lassen sich zum Beispiel Bars, Saloons und kleine Dörfchen bauen, die dann immer wieder verwendet werden können.

ARC THE LAD:
TWILIGHT OF SPIRITS

SCEE



Die Welt dieses Titels teilt sich in zwei Hälften. Auf der einen Seite gibt es die Dämonen und auf der anderen die Menschen. Und wie soll es auch anders sein, die beiden Rassen können sich auf den Tod nicht ausstehen. Während des Plots übernimmt ihr im Wechsel die Rolle des Menschen Kharg und die des Dämonen Darc.

GAMES CONVENTION 2003

Mark Liebold



Mehr Spiele, mehr Aussteller, mehr Besucher.
Die Games Convention 2003 – eine Messe der Rekorde!



☉ Codemasters sucht den Superstar! Gracia hatte am Samstag die Messebesucher voll im Griff!



☉ Coolster Stand der Messe: Bei Sony wurde das "Testspielen" wörtlich genommen.

PLAY AUF DER GC



Auch die play war auf der Games Convention mit einem Stand vertreten. Hier gab es nicht nur Hefte umsonst, man konnte auch den einen oder anderen Redakteur treffen. Wer schon immer mal über Wertungen diskutieren, Fragen zur Produktion des Heftes loswerden oder einfach nur mal „Hallo“ sagen wollte, hatte hier die Gelegenheit. Natürlich sind wir auf der Games Convention 2004 wieder für euch vor Ort!

„Fantastisch“, „...nächstes Jahr kommen wir wieder“, „...ein voller Erfolg!“. Egal, ob Besucher oder Aussteller, die Resonanz zur Games Convention war durchweg positiv. 92.000 Computer- und Videospielinteressierte durchstreiften während der vier Tage das 40.000 Quadratmeter große Ausstellungsgelände. Zum Vergleich: Letztes Jahr kamen nur 80.000 Besucher.

Im Gegensatz zur weltberühmten E3 in Los Angeles ist die Games Convention keine Fachbesuchermesse. Hier darf jeder rein, egal ob Gelegenheitszocker oder Hardcore-Gamer, um die kommenden Spielehits der Hersteller ausgiebig Probe zu spielen. 207 Aussteller präsentierten ihre Titel, einige davon wurden der Öffentlichkeit sogar zum allerersten Mal vorgestellt. Insgesamt 140 Premieren (63 Deutschland, 39 Europa- und 38 Weltpremieren) gab es auf der GC zu verzeichnen.

Leipziger Allerlei

Noch die Games Convention am 21. August ihre Pforten öffnete, gab es in Leipzig bereits jede Menge Rahmenveranstaltungen. Rund 150 Besucher

aus sechs Ländern nahmen am Dienstag an der Developer Conference teil. Entwickler, Publisher sowie Vertreter aus der Forschung diskutierten über Themen wie Mobile Entertainment, Game Design oder Technik.

Weniger fachlich, dafür aber besonders feierlich ging es am Mittwochabend zu. Im Gewandhaus Leipzig spielte das Tschechische National Symphonie Orchester unter der Leitung des Dirigenten Andy Brick das erste symphonische Spielemusik-Konzert Europas. Besucher durften den Themen von Spielen wie Primal, Tom Clancy's Splinter Cell, The Legend of Zelda, Medal of Honor oder Final Fantasy lauschen.

Fun, anyone?!

Den aufregendsten Stand der Messe hatte Sony. In einem zweistöckigen „Versuchslabor“ hatte man die Möglichkeit, an über 20 verschiedene Spiele Hand anzulegen. Neben vielen Games, die bereits auf der E3 gezeigt wurden (Jak II: Renegade, Ratchet & Clank 2, Gran Turismo 4, usw.), gab es auch einige wirkliche Neuheiten zu sehen. Darunter WRC 3 oder A Dog's

Life. Um den Vorgaben des deutschen Jugendschutzes gerecht zu werden, richteten die Aussteller spezielle „ab 16“- bzw. „ab 18“-Zonen ein. Dort erwartete die Besucher auch die große Sony-Weltpremiere: Siren. (vergl. Pre-Screen, Seite 38)

Ein ähnliches Bild wie bei Sony zeichnete sich bei den Drittherstellern ab: Jede Menge Spiele, aber kaum Überraschungen. Das tat der guten Stimmung allerdings keinen Abbruch, schließlich hatten die Besucher der Games Convention erstmalig die Gelegenheit, Titel, die sie bisher nur aus Magazinen oder aus dem Internet kannten, selbst anzupspielen. Und das ist ja auch Sinn und Zweck der Messe.

So viele Spiele...

Wirklich heiß und vor allem laut ging es bei Electronic Arts zur Sache. EA zeigte neben dem kompletten Sports-Line-Up auch erstmals spielbare Versionen von Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Need for Speed: Underground und Medal of Honor: Rising Sun. Nicht weniger Interessantes



☉ Der Stand von Take2 war zwar super stylisch, außer Rolling gab es allerdings nichts Neues zu sehen.



☉ T-Shirt, Schlüsselband oder Demo-CD? An jedem Stand wurden Goodies verteilt.

„BEST OF GC 2003“



Bestes PlayStation2-Spiel	Jake 2 Renegade (Sony)
Bestes Gamecube-Spiel	Mario Kart Double Dash!! (Nintendo)
Bestes Xbox-Spiel	True Crime: Streets of L.A. (Activision)
Bestes GameBoy-Spiel	Golden Sun 2 - Die vergessene Epoche (GBA, Nintendo)
Bestes Mobile-Spiel	Mozzies (Siemens AG)
Beste Grafik	Need For Speed Underground (Xbox/PS2/GC, Electronic Arts)
Innovativstes Produkt	A Dog's Life (PlayStation2, Sony)
Bestes Gameplay	Pro Evolution Soccer 3 (PlayStation2, Konami) Beyond Good & Evil (PlayStation2/Xbox/GC, Ubi Soft)



Super Action und super Optik: Castlevania hat jede Menge Potenzial.



Endlich spielbar! Need for Speed Underground hat zu Recht die Auszeichnung für die beste Grafik erhalten.



Innovation pur: In A Dog's Life macht ihr mittels Tastenkombination ein Häufchen.

gab es bei Konami zu sehen. Der japanische Hersteller lockte die Massen unter anderem mit Teenage Mutant Ninja Turtles, Karaoke Stage, Bloody Roar 4, Castlevania, Pro Evolution Soccer 3 und einem extra für die GC neu geschnittenen Trailer-Video zu Metal Gear Solid 3.

Neben Dragon Ball Z Budokai 2, Kya, Mission: Impossible – Operation Surma, Risiko: Global Domination und Terminator 3: Rebellion der Maschinen präsentierte Atari auch eine ganze Reihe von kommenden SEGA- und Square Titeln (Headhunter: Redemption, Unlimited Saga, usw.).

... so wenig Zeit!

Ebenfalls nicht lumpen ließen sich Acclaim, die der Öffentlichkeit Titel wie

Alias, Gladiator: Das Schwert der Rache, Urban Freestyle Soccer, XGRA sowie Wallace & Gromit vorstellten. Bei Vivendi Universal bestand die Möglichkeit, The Simpsons: Hit & Run, SWAT: Global Strike Team und Judge Dredd: Dredd vs. Death anzuzocken und bei THQ durften die Besucher an Spiele wie Baphomets Fluch 3, Sphinx und der Schatten der Mumie oder Warhammer 40.000: Fire Warrior Hand anlegen. Eidos glänzte vor allem durch Legacy of Kain: Defiance, aber auch The Italian Job, Whiplash und Backyard Wrestling stießen auf großen Zuspruch.

Besonders viel Aufmerksamkeit erregte Codemasters. Um die Club-Football-Serie ins rechte Licht zu rücken, veranstaltete man ein kleines Fußballturnier bzw. ließ für die Videospielumsetzung

von Deutschland sucht den Superstar Popsternchen Gracia auftreten.

Klein, aber fein präsentierten sich dagegen Ubi Soft und Activision. Auf dem Stand des französischen Herstellers konnte man folgende Titel Probe spielen: XIII, Prince of Persia: The Sands of Time und Beyond Good & Evil. Activision zeigte sogar nur zwei Spiele für die PS2: Tony Hawk's Underground und True Crime: The Streets of L.A. Der Andrang auf True Crime war allerdings so groß, dass die Besucher gut eine Stunde warten mussten, bevor sie das Pad in die Hand nehmen durften.

Schön wars!

Spiele, Spiele und nochmals Spiele: Die Games Convention 2003 wurde allen Erwartungen gerecht. Nirgendwo sonst in Europa hat man die Möglichkeit, so viele zukünftige Titel so ausgiebig anzutesten und dabei vielleicht noch dem einen oder anderen Entwickler über den Weg zu laufen. Viele kreative Köpfe der Videospielindustrie waren auch in Leipzig vertreten. Zum einen, um sowohl der Presse als auch den Zockern Rede und Antwort zu stehen, zum anderen, um vor Ort zu beobachten, wie ihre Werke bei den Besuchern ankommen. Das Feedback der Spieler ist ihnen unheimlich wichtig, schließlich machen sie die Games nur für euch.

Also wir sind im nächsten Jahr auf jeden Fall wieder dabei und ihr solltet euch die Games Convention 2004 (19.08 - 22.08.) ebenfalls auf keinen Fall entgehen lassen! ■



Das Konzert im Gewandhaus war für jeden Videospielfan ein sehr bewegender Moment.



Best Xbox-Game der GC 2003



01 Most wanted OPM2 (11/03)



01 Most wanted PlayZone (10/03)



01 Most wanted N-Zone (10/03)



TRUE CRIMETM STREETS OF LATM



Ab November 2003 hat das Warten ein Ende!

Auf www.truecrimela.com findest du exklusive Clips zum Spiel und Soundtrack-Samples von Snoop Dogg, Westside Connection und vielen mehr.

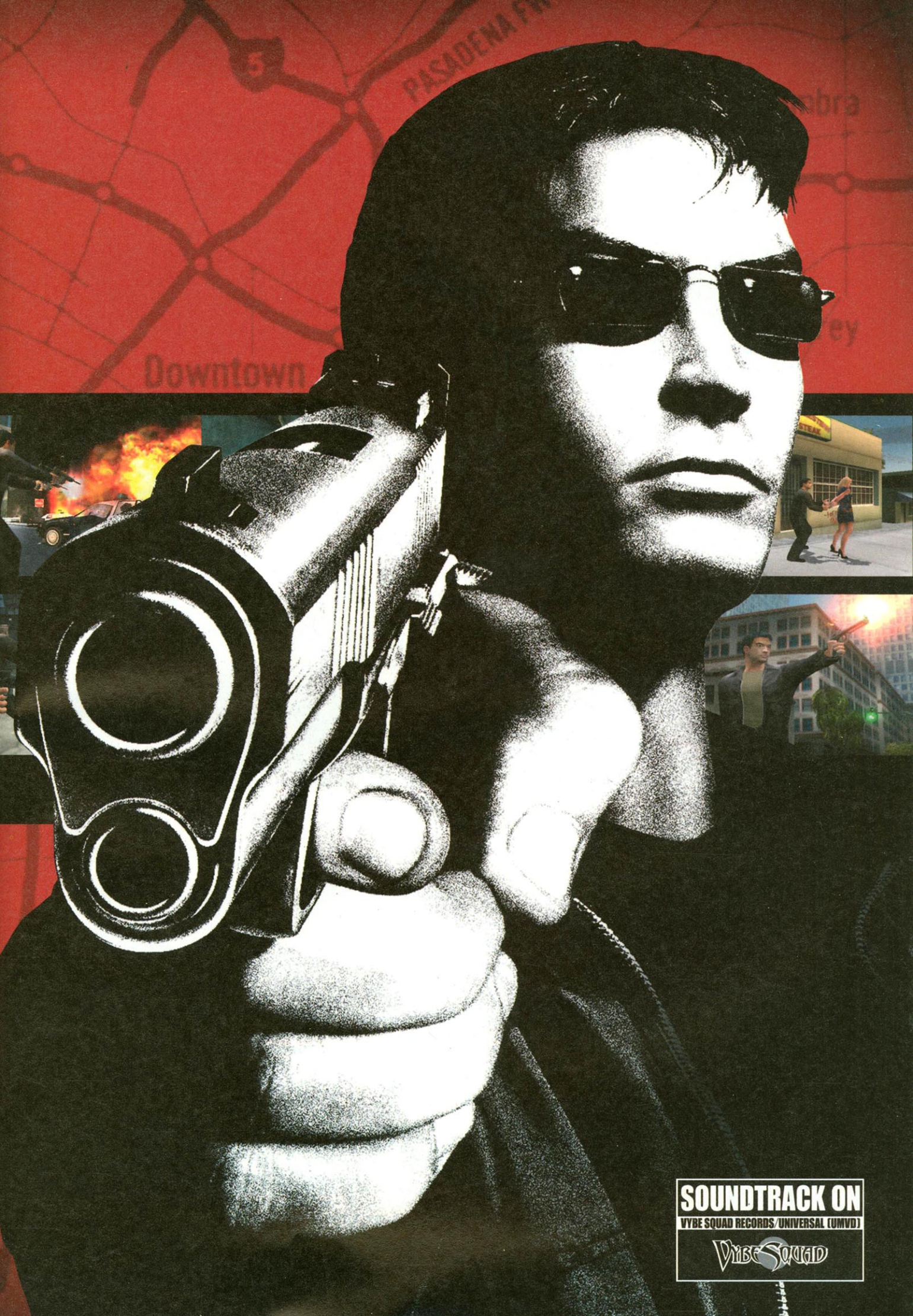


PlayStation 2



activision.de

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



SOUNDTRACK ON

VYBE SQUAD RECORDS/UNIVERSAL (UMVD)

VYBE SQUAD

MEDAL OF HONOR™ RISING SUN

Dirk Gemeinhardt • Seth Kleinberg



GEHEIME KOMMANDO-SACHE! ENDE JULI BESUCHTE PLAY DAS HAUPTQUARTIER DER MEDAL-OF-HONOR-ENTWICKLER. DABEI WURDEN BISLANG NOCH UNBEKANNTE INFORMATIONEN PREISGEGEBEN.



🕒 Design Director Chris Cross an Bord der USS Missouri in Pearl Harbor. Er filmt eine Kameraeinstellung, die man im Spiel wieder findet.



🕒 Chaz Sutherland, Lead Visual FX Animator, wird vom militärischen Berater Capt. Dale Dye eingewiesen.

PS2 Tora, Tora, Tora! Mit diesem Schlachtruf der Piloten der Japanischen Kaiserlichen Armee begann am 7. Dezember 1941 der Angriff auf die US-Pazifikflotte in Pearl Harbor. Zugleich ist es der explosive Auftakt zum vierten Medal-of-Honor-Videospiel – lässt man die PC-Add-Ons Medal of Honor: Allied Assault und Medal of Honor: Spearhead außen vor.

Während das kontroverse Hollywood-Spektakel von Regisseur Michael Bay aus dem Jahre 2001 mit 150 Millionen US-

Pearl Harbor 1941

Fall of the Philippines 1942

Midnight Raid to Guadalcanal '42

Pistol Pete 1942

DIE MISSIONEN



1 Der US-Marine Corporal Joe Griffin wird an Bord der USS California im Schlaf überrascht: Die Japaner greifen Pearl Harbor an!



2 Invasion der Japaner! Joe Griffin muss beim Rückzug die letzte intakte Brücke zerstören. Dabei wird er von seinem Bruder Donnie getrennt.

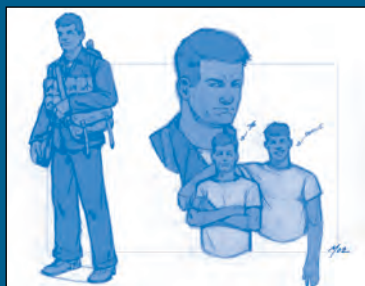


3 Gegenoffensive der US-Truppen. Das Vorauskommando Joe Griffin & Co. soll die Invasion am nächsten Tag ermöglichen.



4 In den Bergen Guadalcanals versteckte japanische Artillerie heizt den alliierten Truppen ein. Joe Griffin muss sie zerstören.





○ Skizzen und ein Render-Modell von Donnie Griffin, dem Hauptdarsteller des Nachfolgers zu Medal of Honor: Rising Sun. Er birgt ein Geheimnis, das am Ende von Medal of Honor: Rising Sun teilweise gelüftet wird.



Dollar (ca. 300 Millionen Euro) zu Buche schlug, sind die Produktionskosten des im November erscheinenden PS2-Ego-Shooters bislang noch ein Geheimnis...

Was kostet die Welt?

Denn der bei Medal of Honor: Rising Sun betriebene Aufwand kommt in manchen Teilen durchaus an die aufwändige Herstellung eines Kino-Blockbusters heran. So wurden zum Beispiel außergewöhnlich viele Szenen für ein Storyboard skizziert, zu einem Zeichentrickfilm (Entwickler Electronic Arts Los Angeles nennt es „Animatic“) zusammengefügt und anschließend vertont – für jede der neun Missionen wohlgeklungen.

In gewisser Hinsicht hatten die Zeichner beim Pre-Production-Arbeitsschritt leichtes Spiel. Waren bei den drei PSone- und PS2-Vorgängern die Einsätze mehrfach untergliedert, so standen nun neun einzelne, großräumig angelegte Abschnitte mit einer Spieldauer von circa 45



○ Flora und Fauna entsprechen den jeweiligen Originalschauplätzen.

bis 60 Minuten auf dem Plan. Seit dem Debüt der Medal of Honor-Serie im Jahr 1999 handelt es sich mittlerweile um die dritte Variante der Plot-Präsentation: Man fasst zwei Ziele ins Auge, die sich über die Gesamtdauer des Zweiten Weltkriegs erstrecken. „Um diesen Arbeitsaufwand bewältigen zu können, wuchs das Medal-of-Honor-Team auf 85 Personen an. Bei ‚Frontline‘ waren wir etwas mehr als 50 Leute. (...) Alleine die Vorberei-



○ Gruppenbild der wichtigsten Darsteller in Medal of Honor: Rising Sun.

KRIEGSBILDER

Filme und Bücher, die Medal of Honor: Rising Sun beeinflusst haben.



DER SCHMALE GRAT

Jahr: 1998 • Format: DVD, VHS

Regie: Terrence Malick

Hauptdarsteller: George Clooney, John Travolta, Nick Nolte, usw.

Inhalt: 1943 legen US-Truppen auf der von Japanern gehaltenen, pazifischen Insel Guadalcanal an. Unter ihnen die Army-Einheit „C-for-Charlie“. Die Männer sollen den schier uneinnehmbaren japanischen Stützpunkt „Hügel 210“ erobern. Eine Schlacht, die als eine der erbittertesten und grausamsten in die Geschichte einging...



HISTORY CHANNEL

Format: TV-Ausstrahlung, DVD, VHS • Sender: History Channel (USA)

Inhalt: Die Dokumentationen des History-Channel-Betreibers A&E Television Networks sind in den USA (z.B. bei www.amazon.com) erhältlich. Dazu gehören Berichte wie etwa „The History Channel presents Pearl Harbor“, „World War II: War in the Pacific“ oder „Death Tide at Tarawa“. Hierzulande kooperiert das ZDF mit dem US-Sender.



DIE BRÜCKE AM KWAI

Jahr: 1958 • Format: DVD, VHS • Regie: David Lean

Hauptdarsteller: Sir Alec Guinness, William Holden, Jack Hawkins, usw.

Inhalt: Eine Gruppe britischer Kriegsgefangener wird gezwungen, in Burma eine Eisenbahnbrücke über den Fluss Kwai zu bauen. Zwischenzeitlich hat das britische Oberkommando einen Kommandotrupp beauftragt, diese Lebensader des Feindes zu zerstören. Die Gefangenen wollen die Sprengung verhindern... Der Film wurde mit sieben Oscars ausgezeichnet.



WINDTALKERS

Jahr: 2002 • Format: DVD, VHS • Regie: John Woo

Hauptdarsteller: Nicolas Cage, Christian Slater, Adam Beach, usw.

Inhalt: 1944: Im Pazifik tobt der Zweite Weltkrieg. Gegen den japanischen Feind setzt das US-Militär zunehmend Navajo-Indianer ein. Deren Sprache dient als Geheimcode und die amerikanischen Ureinwohner als lebende Dechiffriermaschinen. Weil der Code oberste Priorität hat, werden die indianischen Funker von Marines beschützt und bei Gefangennahme getötet.



DAS GEISTERKOMMANDO

Jahr: 2002 (dt.) • Format: Buch, Film (in Arbeit)

Autor/Regie: Hampton Sides/Steven Spielberg

Hauptdarsteller: Tom Cruise

Inhalt: Es wird die wahre Geschichte über einen Todesmarsch von circa 76.000 alliierten Soldaten im Frühjahr 1942 in ein japanisches Kriegsgefangenenlager rekapituliert. Mehr als 15.000 Soldaten kamen dort in den drei darauf folgenden Jahren um. Am 28. Januar 1945 werden die Überlebenden von einer 121 Mann starken US-Ranger-Einheit befreit.

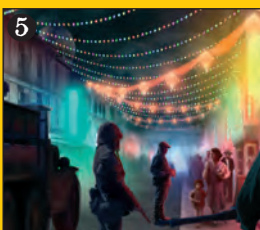
Singapore Sling 1943

| In Search of Yamashita's Gold '44

| A Bridge on the River Kwai '44

| Discovering Floating Gold '44

| Rescue at Dawn 1945



Joe Griffin wird vom OSS rekrutiert. Er muss in gestohlene Uniform an einem Treffen von hochrangigen Achtmacht-Offizieren teilnehmen.



Joe Griffin und mehrere OSS-Kollegen suchen im Urwald von Burma nach dem Kriegsgold der Japaner und nach abgeschossenen US-Piloten.



Die OSS-Agenten sollen eine Brücke am Kwai sprengen, um den Zug mit japanischem Kriegsgold aufzuhalten.



Die OSS-Spione schleichen sich in einer tollkühnen Aktion an Bord eines japanischen Flugzeugträgers. Dort befinden sich weitere Teile des Kriegsgolds.



Joe Griffin versucht, seinen Bruder Donnie aus dem Kriegsgefangenenlager zu befreien.

WAHRE WK II-GESCHICHTE

Einige Ereignisse, Personen und Schauplätze, die Einfluss auf Medal of Honor: Rising Sun nehmen.

PEARL HARBOR

Der amerikanische Flottenstützpunkt Pearl Harbor auf der Insel Oahu in Hawaii wurde am 7. Dezember 1941 gegen acht Uhr morgens von der Kaiserlich Japanischen Marine angegriffen. Ohne Amerika offiziell den Krieg zu erklären, hatte Admiral Isoroku Yamamoto seinen Plan für einen Überraschungsangriff in die Tat umgesetzt. Es ist der Beginn des Krieges zwischen Japan und den USA.



MARTIN CLEMENS

Im Jahr 1938 begab sich der Schotte mit dem Colonial Administrative Service nach Guadalcanal. Sogar als die Japaner später im Mai 1942 die Salomonen-Inseln invasierten, blieb er vor Ort. Dort befehligte er insgesamt 300 Kundschafter aus der Pazifikregion, die hinter den feindlichen Linien operierten. Als die US-Marines im August 1942 die Insel eroberten, diente Clement dem British Empire als Verbindungsoffizier.



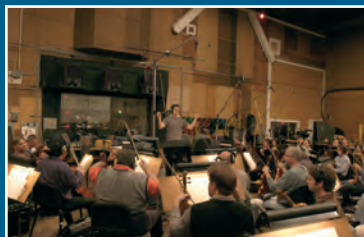
HELLFIRE PASS

... so bezeichneten die alliierten Kriegsgefangenen eine circa 100 Meter lange und 20 Meter tiefe Schlucht, die sich 80 Kilometer nordöstlich der thailändischen Stadt Kanchanaburi befindet. 1942 mussten sie die Kluft für eine japanische Zugstrecke, die von Thailand nach Birma führt, in den Fels schlagen. Bei den Gleisbauarbeiten starben über 7.000 australische Kriegsgefangene aufgrund der schlechten Versorgung bzw. der Grausamkeit der japanischen Soldaten.



YAMASHITAS GOLDSCHATZ

General Tomoyuki Yamashita (1885 bis 1946) befehligte die japanischen Streitkräfte auf den Philippinen. Bereits ab 1942 plünderten die Nippon-Einheiten im gesamten südostasiatischen Raum wertvolle Schätze, die dann zum Weitertransport nach Japan geschafft wurden. Dabei wurden auch viele der erbeuteten Reichtümer von den Japanern auf den einzelnen Philippinen-Inseln versteckt. Yamashita „sammelte“ das Gold für den japanischen Kaiser Hirohito.



⊙ Komponist Christopher Lennertz dirigiert das Hollywood Symphony Orchestra bei den Soundtrack-Aufnahmen zu Medal of Honor: Rising Sun.



⊙ Szene aus dem letzten Level, in dem Joe Griffin versucht, seinen Bruder Donnie zu befreien.

tungsphase hat vier bis fünf Monate gedauert“, erklärt Senior Producer Tarrnie Williams.

Übrigens: Im Bonus-Bereich finden sich unter anderem die Animatics in voller Länge, ausführliche Interviews mit Kriegsveteranen, Making-Of-Aufnahmen, usw.

In alten Wunden gebohrt

Viele Schlüsselfiguren, die am Basis-Erfolg der Medal-of-Honor-Reihe beteiligt waren, haben ihren Dienst bei EA LA quittiert. Dazu gehört auch Peter Hirschmann. Er verleiht nun der WWII-Flugsimulation Secret Weapons Over Normandy (Totally Games/LucasArts) Flügel. Zusammen mit dem jetzigen Design Director Chris Cross hat Hirschmann zwischen 1998 und 2002 die einzelnen Story-Fragmente ausgefüllt.

Trotz allem wurden für Medal of Honor: Rising Sun keine professionellen Script Writer aus der nahe gelegenen Traumfabrik Hollywood engagiert. Stattdessen ist in Eigenregie ein neues Strick-

muster entstanden: Beinahe jede Mission basiert auf historischen Ereignissen, geschichtsträchtigen Figuren oder unsterblichen Mythen. Dabei kommen Themengebiete zum Vorschein, welche die dunkelsten Stunden der alliierten Streitkräfte im Pazifik-Krieg projizieren.

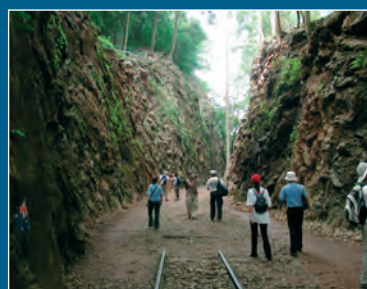
Unweigerlich stellt der Bau der 415 Kilometer langen Bahnstrecke von Thailand nach Birma, genannt „Death Railway“, eine digitale Geschichtsunterrichtsstunde dar. Anno 1942 sollte die Trasse den japanischen Streitkräften die Okkupation von Indien ermöglichen (siehe dazu „Wahre WK II-Geschichte“). In 16 Monaten ließ die Nippon-Armee das Bauwerk von 16.000 Kriegsgefangenen (USA, England, Australien und Holland) und 200.000 asiatischen Zwangsarbeitern aus dem Boden stampfen – rund 50 Prozent beider Gruppierungen kamen dabei ums Leben.

Ein verrucht-geniales Trio

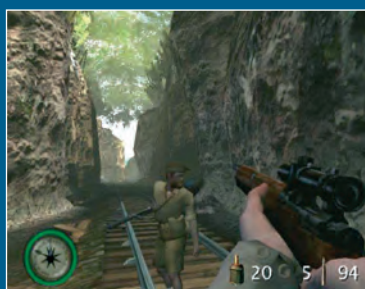
Da Medal of Honor: Rising Sun im Dezember 1941 beginnt und Anfang 1945 endet, konnte das Office of Strategic Services (OSS) in die Rahmenhandlung mit eingebunden werden. Der Vorläufer der heutigen Central Intelligence Agency, kurz CIA, heuerte 1943 den Hauptdarsteller Joe Griffin als Geheim-



⊙ Das Eröffnungs-Level „Pearl Harbor“ ist aufgrund der mondänen Optik ein technisches Meisterwerk.



Die Entwickler bei der Ortsbegehung des Hellfire Pass in Thailand. Die von Hand herausgeschlagene Schlucht wurde im Anschluss für den Ego-Shooter beinahe 1:1 umgesetzt.



agenten an. Schließlich wurde die Organisation erst am 13. Juni 1942 vom damaligen US-Präsidenten Franklin D. Roosevelt und William J. „Wild Bill“ Donovan ins Leben gerufen. In der Zeit davor nimmt J. Griffin an Militäroperationen teil, die auf historischen Fakten beruhen (siehe dazu „Die Missionen“).

Eine neue wichtige Komponente bildet indirekt das Special Operations Executive (SOE) – das britische Pendant zum US-amerikanischen OSS. Denn der dubiose SOE-Angehörige Lieutenant Bromley bestreitet an der Seite des US-Soldaten ab der zweiten Spielhälfte die riskanten Spezialaufträge. Ein Resultat der akribischen Recherchen ist der zweite CPU-Wegbegleiter Tanaka, der im Dienst des OSS steht. Er ist ein Nissei, d.h. ein Abkomme japanischer Emigranten. Sein „japanophiles“ Äußeres erleichtert es ihm, sich inkognito in den von Japanern kontrollierten Zonen zu bewegen.

Viele Wege führen zum Sieg

Die Schlägerei im Gasthaus „Zum Goldenen Löwen“ – ausgelöst durch drei Biergläser, die Jimmy Patterson als Ablen-

kungsmanöver absichtlich vom Gelände gestossen hat – gehörte zu den unterhaltensamsten Szenen in Medal of Honor Frontline. Dazu Tarrnie Williams: „In ‚Frontline‘ haben wir circa 30 bis 35 solcher interaktiven Passagen eingebaut. Man musste mit bestimmten Personen interagieren oder gewisse Gegenstände bedienen. Damit wurden im Skript festgelegte Ereignisse ausgelöst. Und in ‚Rising Sun‘ haben wir jetzt gleich 300 (!) Stück davon.“

Nicht ohne Grund: Die im PS2-Drehbuch fest verankerten Szenarien stellen die Weichen für den nicht linearen Aufbau der Missionen. Unter anderem kann der PS2-Soldat seine Marschroute ganz nach eigenem Gusto festlegen. Einige Paradebeispiele: In der Mission „Midnight Raid on Guadalcanal“ bleibt es dem Spieler überlassen, ob er zu Beginn der Nacht-und-Nebel-Aktion mit seinen Kameraden im Schlauchboot sitzen bleiben oder sich lieber parallel dazu am Ufer entlangpirschen möchte. Während das langsame Vorankommen auf dem Wasser große Gefahren birgt, dreht man per pedes an Land den Spieß um und fällt den japanischen Soldaten in den Rücken. Zu einem späterem Zeitpunkt treffen beide Wege wieder zusammen.

Solche Schlüsselstellen findet man im siebten Auftrag „A Bridge on the River Kwai“ en masse vor: Anstatt eine feindliche Patrouille unter Beschuss zu nehmen, klettert man einen Abhang hoch und bringt anschließend einen Geröllhaufen in Bewegung, der die Leute unter sich be-



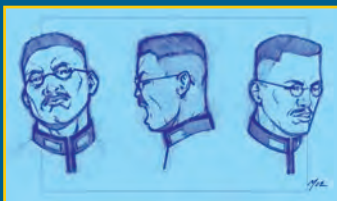
Die Künstliche Intelligenz der Japaner kennt keine Furcht. Die Gegner attackieren oftmals mit aufgepflanztem Bajonett oder Schwertern.

gräbt. Tarrnie Williams bringt es auf den Punkt: „Im diesem Level kann zudem eine Machete ins Inventar aufgenommen werden, die anderswo im Spiel Verwendung findet. So kann man zum Beispiel in bereits gemeisterte Levels zurückgehen und sich damit Zugang zu versteckten Bereichen verschaffen. Gemeint sind damit andere, alternative Wege, das Level zu lösen“. ■

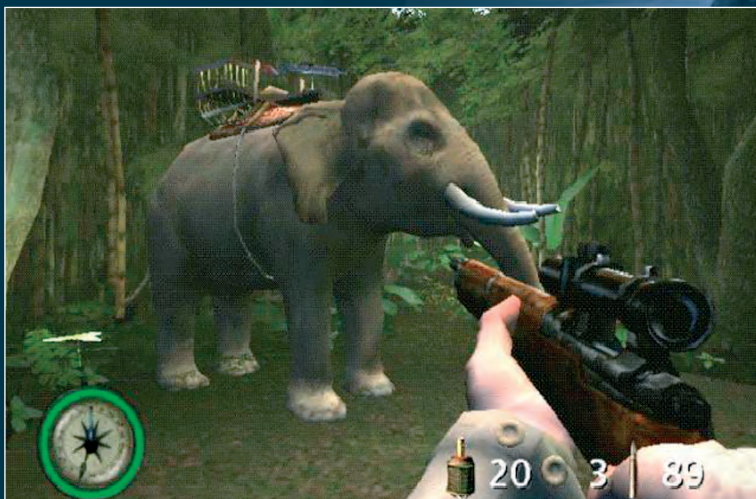


Joe Griffin an Bord des japanischen Flugzeugträgers zusammen mit dem britischen SOE-Agenten Bromley.

DER BÖSEWICHT



Shima – einerseits der Befehlshaber der japanischen Marine, andererseits der Bösewicht Nr. eins in Medal of Honor: Rising Sun. Er will Unmengen von Gold horten, das von der japanischen Armee als Kriegsbeute ergattert wird. Damit sollen einflussreiche deutsche und russische Offiziere bestochen werden. Sein teuflischer Plan: Zusammen mit dem Deutschen Reich und Russland möchte er die Alliierten Streitkräfte überwältigen.

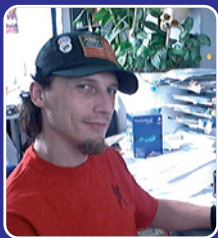


Interaktion pur: Der Elefant dient als Fortbewegungsmittel und MG-Stand zugleich.

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:	Das Leben des David Gale, Family Guy Season 3
Aus den Boxen dröhnt:	Cult of Luna, afi, Poison the Well
Die Konsole glüht bei:	Splashdown 2, Soul Calibur II, Tron 2.0 (PC)
Würde gerne morgen:	die Ankündigung zu Eye Toy – Rock'n'Roll Stage-Destroyer lesen

Colin Gabel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Die Nacht der reitenden Leichen, Meet the Feebles
Aus den Boxen dröhnt:	Megadeth (Countdown to Extinction), Judas Priest
Die Konsole glüht bei:	Conflict: Desert Storm 2, Time Crisis 3
Würde gerne morgen:	in Tokio ein bezahlbares Radiant Silvergun aufstöbern

Dirk Gemeinhardt • Stellvertretender Chefredakteur



Im DVD-Player rotiert:	Spring Break 2002 – Girls Gone Wild
Aus den Boxen dröhnt:	alles von Slapshot – zum Warmsingen für das Konzert!
Die Konsole glüht bei:	immer noch Star Wars Galaxies (PC)
Würde gerne morgen:	alle meine Kollegen wieder an die Cocktailbar nach Kürnach einladen

Gunther Hruby • Tipps & Tricks



Im DVD-Player rotiert:	Herr der Ringe: Die zwei Türme
Aus den Boxen dröhnt:	Klassiker von Udo Lindenberg, Nena, Schwester S, Moses P.
Die Konsole glüht bei:	SOCOM, Final Fantasy Origins
Würde gerne morgen:	eine gebrauchte Stoßstange für meinen Audi finden, und jemanden der sie dranschraubt

Mark Liebold • Leitender Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Kentucky Fried Movie, Bob Ross: The Joy of Painting
Aus den Boxen dröhnt:	Poison the Well, afi, From Autumn to Ashes
Die Konsole glüht bei:	Fire Warrior (PS2), Zelda (NGC), Pokémon (GBA)
Würde gerne morgen:	eine Zeitmaschine bauen!

Frank Michaelis • Japan-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	Herr der Ringe: Die zwei Türme, Es war einmal in Amerika
Aus den Boxen dröhnt:	Dance of Death (Iron Maiden), Symphony/Alive IV (Kiss)
Die Konsole glüht bei:	Socom, Jumping Flash 2, Ys I & II: Eternal Story und Policenaut
Würde gerne morgen:	den Sommer für immer abschaffen und fürs ganze Jahr kühlende Dunkelheit haben

Heiko Strobel • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	Best of Tom Green Show + Monkey Hour, DHD: Die zwei Türme
Aus den Boxen dröhnt:	From Autumn to Ashes, The Bloodbrothers, Throwdown
Die Konsole glüht bei:	Soul Calibur II (PS2) Tiger Woods (PS2), DaoC (PC)
Würde gerne morgen:	mit dem Altherren-Club aus Hof skaten gehen...

Seth Kleinberg • USA-Korrespondent



Im DVD-Player rotiert:	The Family Guy: Season 1+2, CKY 4, Office Space
Aus den Boxen dröhnt:	Jane's Addiction, AC/DC, Radiohead
Die Konsole glüht bei:	Prince of Persia (PS2), Hunter the Reckoning (PS2)
Würde gerne morgen:	die play-Redaktion besuchen

Marc Kirzeder • Redakteur



Im DVD-Player rotiert:	DHD: Die zwei Türme, Equilibrium, Peter Finzels Test Bilder
Aus den Boxen dröhnt:	The Prisoners, Lard, Secret Affair, Crowbar
Die Konsole glüht bei:	45° Hitze in unserem Homecinema
Würde gerne morgen:	dem André erklären, wie man auf der PS2 DVD schaut...

Fränk Bogon • Art-Director



Im DVD-Player rotiert:	mindestens ein Film pro Tag
Aus den Boxen dröhnt:	System of a Down und vieles mehr
Die Konsole glüht bei:	Tiger Woods PGA Tour 2003 – besser als auf jedem Grün
Würde gerne morgen:	...gewissen Leuten, gewisse Sachen in gewisse Körperöffnungen stecken...

André Steinert • Volontär



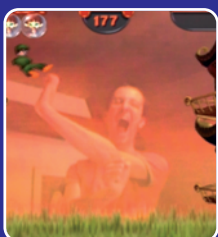
Im DVD-Player rotiert:	Leider muckt der DVD-Player immer noch rum.
Aus den Boxen dröhnt:	Names without Numbers, The National Anthems, Envy
Die Konsole glüht bei:	Judge Dredd: Dredd vs. Death, Freedom Fighters, WCS 2004
Würde gerne morgen:	Deutschland vom Euro befreien!

Fränzi Hamm • Layout-Queen



Im DVD-Player rotiert:	Catch me if you can, Johnny English
Aus den Boxen dröhnt:	Rantanplan, The Rasmus
Die Konsole glüht bei:	EyeToy: Play
Würde gerne morgen:	mit dem Rucksack durch Andalusien ziehen

Axel Strohm • Redakteur



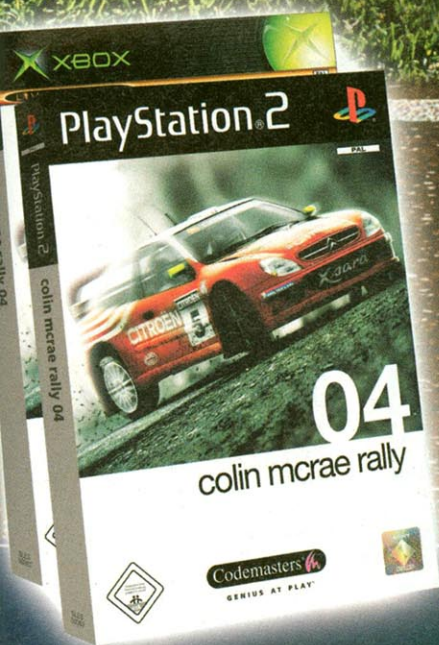
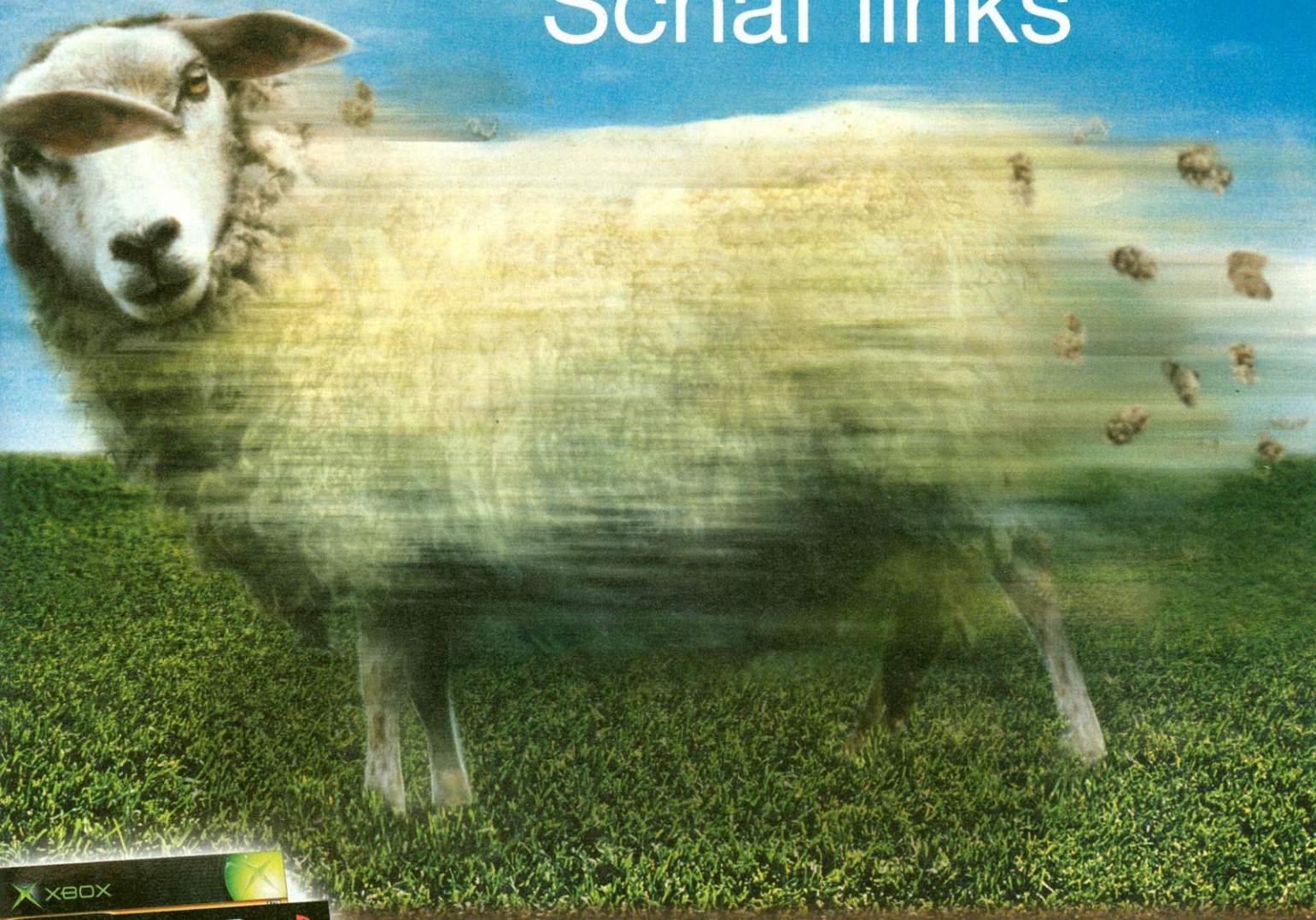
Im DVD-Player rotiert:	Hable Con Ella, Bend it like Beckham
Aus den Boxen dröhnt:	Michelle Branch, Beyoncé, Stacey Orrico
Die Konsole glüht bei:	Jak 2, Zone Of The Enders 2, Ratchet & Clank 2
Würde gerne morgen:	wieder mit BaaBaa in Socom ein paar Leuten einheizen

Karel Stumpf • DVD-Produktion



Im DVD-Player rotiert:	Staplerfahrer Klaus, Depeche Mode - One Night in Paris
Aus den Boxen dröhnt:	Im Moment nix: Ich schau' nen Film und spiel PS2...
Die Konsole glüht bei:	Resident Evil: Dead Aim, EyeToy - play
Würde gerne morgen:	Michael Moores freies Zimmer in New York beziehen

Nächste Kurve, Schaf links



04

colin mcrae rally



www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Next generation rally

Colin McRae ist zurück. Mit packendem Meisterschafts-Modus, brandneuem freien Rallye-Modus, evolutionärem Test-Center und, und, und. Colin McRae Rally 04. Nie wurde der Rallye-Sport so umfassend umgesetzt. Mehr Spiel-Modi. Verbesserte Fahrphysik. Ultimatives Rallye-Feeling. Colin McRae Rally 04. Da bleibt kein Gegner ungeschoren...

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" is the Colin McRae signature device and is a registered trademark of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. This game is NOT licensed by or associated with the Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

DVD-Cover play 10/03



www.playstation.com

play THE PLAYSTATION • Oktober 2003



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.



OKTOBER 2003



DVD • 120 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Gregory Horror Show: Soul Collector • Vollgas 2 • Mojo • Electronic Arts Online-Strategie • Space Invaders Anniversary • EyeToy



SPECIAL SCREEN

• Medal of Honor: Rising Sun
• Prince of Persia: The Sands of Time
• Games Convention Leipzig
• Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm



PRESCREEN-TRAILER

• Secret Weapons over Normandy
• Todd McFarlane's Evil Prophecy
• Teenage Mutant Ninja Turtles
• Kya
• Seven Samurai
• Air Force Delta Strike
• NBA Jam
• Karaoke Revolution
• Dancing Stage Revolution Ultra Mix



PRESCREEN

• XIII
• Pro Evolution Soccer 3
• Jak II: Renegade
• SWAT: Global Strike Team
• Judge Dredd: Dredd vs. Death
• Simpsons: Hit & Run
• Hungry Ghosts
• Time Crisis 3
• Batman: Rise of Sin Tzu
• NHL 2004
• Gladiator: Schwert der Rache
• Armoured Core 3: Silent Line
• Crouching Tiger, Hidden Dragon
• Bionicle
• Flipnic



TESTSCREEN

• Zone of the Enders: The 2nd Runner
• Fire Warrior
• Soul Calibur 2
• Freedom Fighters
• Colin McRae Rally 04
• Conflict: Desert Storm 2
• Splashdown: Rides Gone Wild
• The Great Escape: Gesprengte Ketten
• Dark Chronicle
• Amplitude
• Hunter: The Reckoning Wayward
• Run Like Hell
• Tiger Woods PGA Tour 2004
• Madden NFL 2004
• Galidor: Defenders of the Outer Dimension



TIPPS & TRICKS

• Conflict: Desert Storm II



BONUS

• Polka Devils Part 1 • Polka Devils Part 2

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Ape Escape 2 • Big Mutha Trucker • Blood Omen 2 • Devil May Cry 2 • Everblue • Ico • Medal of Honor: Frontline • Mr. Moskeeto • Red Faction 2 • Primal • Shadowman 2 • The Sims • WipeOut Fusion

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



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

PRESCREEN

1 Eine grobe
Einschätzung
soll euch über
den derzeitigen Entwick-
lungsstatus
informieren.

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

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

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

1 70% FERTIGGESTELLT

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

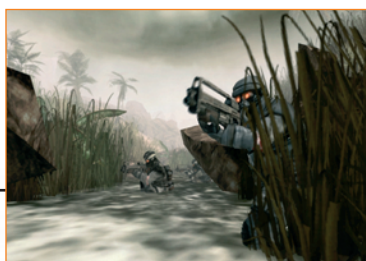
Mehr Tricks, neue Locations, abgedrehte Levelziele und astreine Optik – beste Voraussetzungen für Tony Hawk's PS2-Debüt.

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

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

NAMENSKÜRZEL DER REDAKTEURE:

Sven Liebold **SL** Heiko Strobel **HS**
Dirk Gemeinhardt **DG** Marc Kirzeder **MK**
Mark Liebold **ML** Gunther Hruby **GH**
Axel Strohm **AxS** André Steinert **AS**
Colin Gübel **CG**



○ Killzone



○ Manhunt



○ The Simpsons: Hit & Run



○ The Movies

INHALT 10/2003

PLAYSTATION2

Bionicle	54
Jak II: Renegade	42
Judge Dredd: Dredd vs. Death	48
Killzone	30
Manhunt	34
NHL 2004	54
Siren	38
SWAT: Global Strike Team	44
The Movies	50
The Simpsons: Hit & Run	46
Time Crisis 3	40
Wallace & Gromit	54
XIII	52



+ NEU +++ NEU +++ NEU +

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



KILL



○ Panzeraufmärsche sind im Killzone-Drehbuch fest verankert.

Sven Liebold

Die Zeit der Spekulationen ist vorbei! Hier kommen die Fakten zu Sonys Ego-Shooter-Monster!



Kaum ein Spiel konnte in letzter Zeit die Gerüchteküche so sehr anheizen wie der vermeintliche „Halo-Killer“. Man munkelt schon über ein Jahr, dass Sony wohl etwas in der Pipeline hat, um Microsofts Xbox-Aushängeschild in die Schranken zu weisen. Ob dies jedoch gelingt bzw. auch wirklich die Intention der Entwickler ist, sei mal dahingestellt. Fakt ist allerdings: Killzone ist nicht länger nur ein Phantom, das durch die unzähligen Websites und Messageboards geistert.

Made in Holland

Das wohl Erstaunlichste an der Sache ist, dass Killzone eine europäische Entwick-

lung ist. Das ehemalige Studio Lost Boys hat sich in Guerrilla umbenannt und produziert im grasgrünen Amsterdam ein Spiel, das ganz klar mit voller Kraft auf den Genre-Thron der Ego-Shooter zustürmt.

Die Geschichte von Killzone spielt in einer absehbaren Zukunft. Die Kolonisierung von Planeten ist in vollem Gange, doch eine radikale militärische Fraktion sorgt für Ärger im Sternensystem. Die so genannten Helghast überrennen mit Tausenden von Soldaten kleinere Kolonien und versuchen, eine Diktatur aufzubauen. Hier kommt ihr ins Spiel.

Als Mitglied der Spezialeinheit ISA,



○ Die aggressiven Helghast-Einheiten fürchten weder Tod noch Teufel.

ZONE



☉ Dank einer guten Waffenphysik könnt ihr die Wucht der Knarren förmlich spüren.

die im Dienste der Erdstreitmächte steht, bekommt ihr den Auftrag, tief in das Kriegsgebiet einzudringen und die Helghast zu stoppen.

Teamwork

Glücklicherweise seid ihr aber nicht alleine hinter den feindlichen Linien unterwegs. In den rund 26 Levels geht es mit einem vier Soldaten starken Stosstrupp zur Sache – jeder mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffenspezialitäten. Anders als beispielsweise bei Ghost Recon, steuert man hier nur einen Charakter des Teams, während sich die übrigen anschließen und für Feuerschutz sorgen. Euren Charakter wählt ihr vor Spielbeginn aus, da jeder mit unterschiedlichen

Fertigkeiten ausgestattet wurde. Da hätten wir beispielsweise einen Scharfschützen, der seine tödlichen Grüße punktgenau über lange Distanzen an ihr Ziel schicken kann. Allerdings ist er nicht so begabt, wenn es um das Bedienen von schwerem Geschütz geht. Ein weiblicher Charakter kann sich mittels einer Stealth-Funktion tarnen und somit an Orte gelangen, die für die anderen nicht zugänglich sind. Je nachdem, für welche Figur man sich entscheidet, hat man also immer ein anderes Spielerlebnis.

Guerrilla setzte sich drei feste Regeln für das Verhalten eurer computergesteuerten Kameraden. Nummer eins: Sie werden euch immer folgen und selbstständig nach Deckung suchen. Nummer zwei:



☉ Im Wasser kommt ihr sehr viel langsamer voran.

Niemand darf dem Spieler den Weg versperren oder vor die Flinte laufen. Nummer drei: Sobald eure Kameraden zu viele harte Treffer eingesteckt haben, werden sie sich von selbst zurückziehen, um nicht das Zeitliche zu segnen. Sprich, eure Mitstreiter können nicht getötet werden, sondern blasen lediglich zum Rückzug, wenn ihre Lebensenergie zur Neige geht.

Action 24/7

Wie bereits erwähnt, spielt Killzone in einer nahen Zukunft. Deshalb verzichtete man auf futuristische Elemente wie Laserwaffen, Aliens oder sonstige Sci-Fi-Dinge. Guerrilla möchte damit eine bedrohliche Kriegs Atmosphäre schaffen, die für den Spieler nachvollziehbar ist. Insgesamt wird es 22 unterschiedliche Waffen geben. Darunter Mini-Guns, Pistolen, Raketenwerfer, Handgranaten und so weiter.

Jede Waffe hat ihre ganz speziellen Eigenschaften und jeweils zwei Feuer-Modi. Es kommt ebenfalls darauf an, wel-



Auszug aus der Waffenkammer:



Jede Waffe verfügt über eine alternative Feuerfunktion.



☉ In den 26 Killzone-Levels trifft man auf allerlei Gegner-Spezies.



Die Umgebungsgrafik wurde sehr detailverliebt in Szene gesetzt.



Allein die Details der Helghast-Truppen machen schon Appetit auf mehr.

GUERRILLA VERGIBT JOBS!

Scheinbar arbeiten die emsigen Holländer noch an mehreren anderen Projekten. Laut einer Stellenanzeige gibt es Jobs in folgenden Bereichen zu vergeben: Programmierer, Sound Designer, Game Designer, Level Designer, Animationskünstler, Textur-Künstler und Beta-Tester.

Bei Interesse schickt ihr eure Bewerbung mit Lebenslauf und Arbeitsprobe an:

Guerrilla

FAO: Recruitment

Herengracht 410

1017 BX Amsterdam

Holland

cher Charakter die Ballermänner führt, da jeder von ihnen unterschiedliche Begabungen bei den verschiedenen Waffentypen aufweist.

Sowohl ISA- als auch Helghast-Wummen können während der Schlacht vom Spielfeld aufgenommen werden. Allerdings können nur drei davon gleichzeitig mitgeführt werden. Zusätzlich ist es möglich, mit einer Nahkampf-Attacke für die eine oder andere Helghast-Beule zu sorgen. Per Druck auf den X-Button zieht ihr den Gasmasken-Typen mit der Schulterstütze eures Gewehrs einen neuen Scheitel.

Es wird außerdem fünf verschiedene stationäre Geschütze geben. Es kann also schon einmal vorkommen, dass ihr euch hinter eine riesige Flugabwehrkanone klemmen müsst und feindliche Helghast-Gunships zersiebt. Nicht möglich wird es dagegen sein, sich selbst an das Steuer der vielen unterschiedlichen Gefährte zu setzen. Quasi als Ersatz gibt

es allerdings „denkwürdige Momente“, wie sie die Entwickler von Guerrilla nennen. Es handelt sich dabei um gesciptete Ereignisse wie beispielsweise das Auftauchen von Panzern oder Dropships. Die Dramatik wird hier dann nochmals durch einen klassischen Orchester-Soundtrack verstärkt, der während dieser Events lauter und intensiver wird.

Das Auge kämpft mit

Ihr könnt es ja auf den Bildern bereits erkennen. Die Grafik in Killzone ist absolut brilliant. Durch eine raffinierte Routine haben es die Programmierer geschafft, viele Texturebenen übereinander zu legen – eine Spezialität der PlayStation2-Hardware.

Die Grafikdesigner orientierten sich bei der Gestaltung der Helghast-Truppen stark an deutschen Wehrmachtsuniformen. Einige sind sogar von Hugo Boss kreiert worden bzw. lies man sich auch von modernen Uniformen inspirieren. Heraus kam ein sehr bedrohlicher und düsterer Look, der das angestrebte Ambiente von Killzone sehr gut erkennen lässt. Teilweise erinnert das stylische Design an Metal Gear

Solid 2, jedoch mit sehr viel mehr Details und aufwändigeren Texturen.

Laut Aussage von Guerrilla wird man sich auch online die Patronen um die Köpfe fliegen lassen können. Blickt man auf die fantastische Grafik und denkt sich noch ein paar spaßige Multiplayer-Varianten dazu, dann ist das Ganze schon fast zu schön um wahr zu sein.

Im Moment arbeiten die Holländer vor allem am Tuning der Künstlichen Intelligenz. Laut Aussage eines Programmierers musste das „Gehirn“ der Feinde sogar absichtlich etwas verkleinert werden, da diese sonst zu intelligent und perfekt agiert hätten. Helghast-Truppen bewegen sich in Formationen, suchen sich Deckung und reagieren auf Geräusche. Zusätzlich gibt es eine Art Anführer, der seinen Untergebenen Befehle zuruft.

Aber noch ist über ein Jahr Zeit, bis Killzone fertig gestellt sein soll. Voraussichtlich wird der Shooter erst im Sommer 2004 in den Regalen stehen. Demnächst werden wir den Guerrillas in Amsterdam einen Besuch abstatten. Spätestens dann werdet ihr auf der playTV-DVD den neuen Shootingstar in Bewegung sehen. ■



Euer Energieschild arbeitet nach dem gleichen Prinzip wie in Red Faction 2 und lädt sich selbständig wieder auf.



Per Dropship wird Helghast-Nachschub abgeseilt.

PLAY-DATEN



Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Guerrilla Games
Spieler	1	Erhältlich ab	Sommer 2004
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Killzone scheint seinem Hype gerecht zu werden – hier rollt etwas richtig Großes auf uns zu!

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert

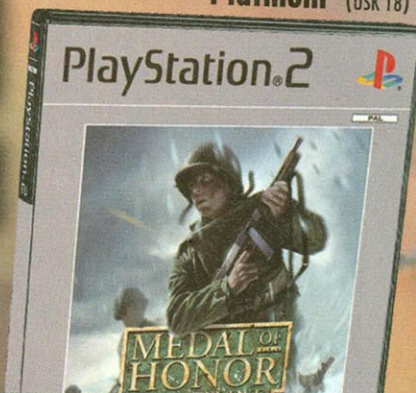


James Bond 007 >Nightfire<
Platinum (USK 16)



NEU
auf Platinum!

Medal of Honor >Frontline<
Platinum (USK 18)



FIFA Football 2003
Platinum (USK o.A.)

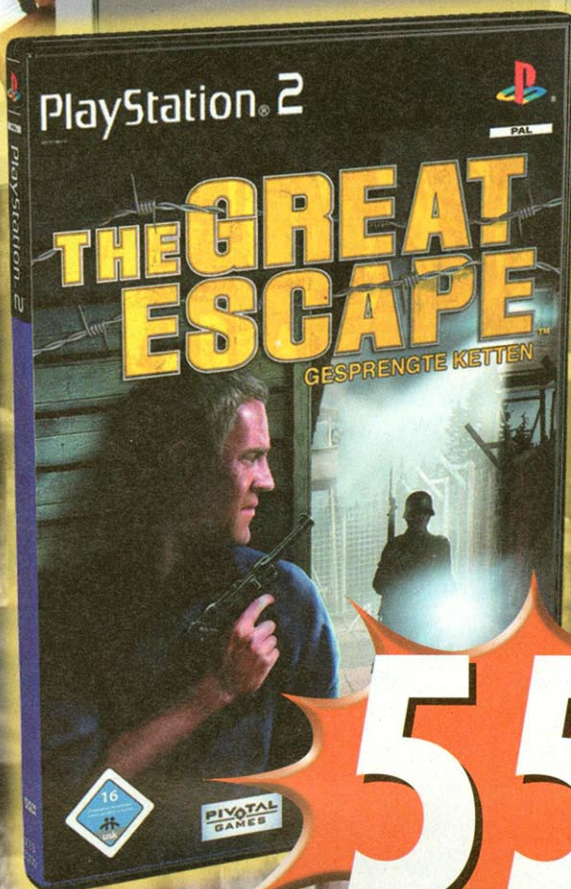


JE 29.€

Voraussichtlich ab 12.9. 2003 erhältlich!



Herr der Ringe >2 Türme<
Platinum (USK 16)



The Great Escape

>Gesprengte Ketten< (USK 16)

Erlebe hautnah die Action, den Nervenkitzel und die Spannung von Hollywood-Blockbuster-Filmen in „The Great Escape - Gesprengte Ketten“.

55.€

REC

MANHUNT

Spätestens nach GTA Vice City ist wohl jedem klar, dass die Rockstar-Spiele immer etwas „anders“ sind.



○ Hunter Heinz sollte sich mal seine Tattoos nachstechen lassen.



○ Vorsicht! Schusswaffen sind sehr laut und locken eure Jäger an.

8 MM



Der derbe Thriller mit Nicolas Cage in der Hauptrolle stand ganz klar Pate für das neueste Werk von Rockstar North. Das Verschwinden eines Mädchens soll aufgeklärt werden. Hierzu muss sich Cage in das Milieu der Gewalt- und Snuff-Videos einklinken und wird selbst bald tiefer in diese Szene hineingezogen, als ihm lieb ist.



Genau deswegen waren wir besonders gespannt auf die Premiere des neuesten Werks der GTA-Erfinder. An einem extrem heißen Tag Anfang August wurde in London die Katze aus dem Sack gelassen. Außergewöhnliche Spiele brauchen natürlich auch eine besondere Präsentation. In einem schwarzen BMW ging es vom Hotel aus zu einem geheimen Ort. Nach 30 Minuten landeten wir auf einem alten Fabrikgelände, auf dem zwei Wohnmobile geparkt waren. Nach einem kurzen Begrüßungsgespräch ging es aber nicht wie vermutet in die klimatisierten Trailer,

sondern in stockdunkle Keller-Katakomben, die sich tief unterhalb des Fabrikgebäudes befanden. Nur mit einer mickrigen Taschenlampe ausgestattet, wurden wir durch das Labyrinth geführt – ein etwas beklemmendes Gefühl baute sich so langsam bei uns auf. Der Fußmarsch endete in einem ebenfalls düsteren Raum, der lediglich durch viele kleine bunte Lichter einer Art Monitorwand etwas Beleuchtung abbekam. Aus der Finsternis tauchten plötzlich PR Director Jeff Castaneda und Product Manager David Winterbottom auf, um uns in dieser Atmosphäre das neueste Rockstar-Baby zu präsentieren.

Eine zweite Chance

Die hatte sich Hauptcharakter Cash allerdings etwas anders vorgestellt. Im Todestrakt eines Knasts sollte er per Giftspritze hingerichtet werden. Bis zum ersten Einstich der Nadel kann er sich auch noch an die qualvolle Prozedur erinnern. Doch statt an der Himmlspforte zu klopfen, wacht er in einer heruntergekommenen Gasse auf. Via Headset ertönt eine Stimme in seinem Ohr, die sich als „Director“ vorstellt und ihn mit seiner neuen Situation vertraut macht.

Cash ist das Opfer eines geisteskranken Psychopathen geworden. Er



○ Auch Manhunt trägt den typischen GTA-Comic-Look.



○ Licht und Schatten sind ein wesentlicher Bestandteil des Gameplays.



○ Sind eure Jäger in der Überzahl, heißt es: Beine in die Hand nehmen.

ist nun Hauptbestandteil einer dreckigen Treibjagd – nur leider in der Rolle des Gejagten. So genannte „Hunter“ sind auf Cash angesetzt worden, die ihn aufspüren und töten sollen. Klingt eigentlich noch alles recht einleuchtend, doch jetzt kommt der wirklich kranke Teil der Geschichte. Das „Jagdgebiet“ ist mit zahllosen Kameras ausgestattet worden, so dass der Director stets im Bilde ist, was wo gerade passiert. Ihr müsst nun den Anweisungen dieses Wahnsinnigen folgen und eure Menschenjäger zu seinem persönlichen Vergnügen zur Strecke bringen. Nur dann erhaltet ihr vielleicht die Chance auf Freiheit – Flucht ist ausgeschlossen!



○ Die Störstreifen aus der Perspektive der Überwachungskameras sind Absicht.

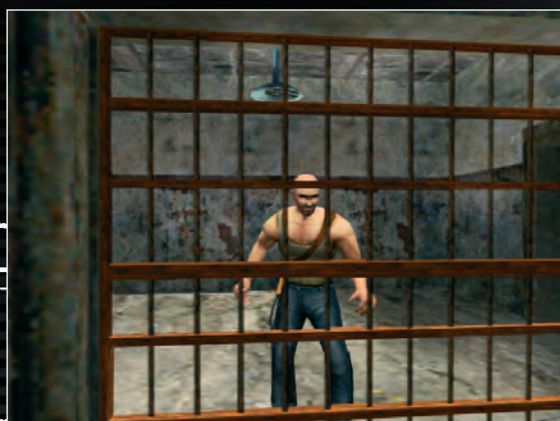
Der in der Demonstration gezeigte Level spielte in einem bis auf die Hunter menschenleeren Häuserblock. Alte, verlassene Wohnungen und baufällige Gebäude bilden die Szenerie für die Menschenjagd. Alles ist sehr düster, dreckig und auf eine ganz eigene Art bedrohlich gestaltet worden. Übrigens verwendeten die Entwickler die alt bewährte Renderware-Engine, mit der ja auch schon die letzten beiden GTA-Titel in die dritte Dimension verfrachtet wurden. Grafisch gibt es also nicht viel zu meckern, wobei Manhunt im direkten Vergleich mit Kalibern wie Primal oder Silent Hill 3 eindeutig den Kürzeren zieht.

Hail and Kill

Atmosphäre und Ambiente konnten uns jetzt bereits schwer beeindrucken. Vor allem seitens der Soundkulisse wurde hervorragende Arbeit geleistet. Klar wird es hier keine Radiosender geben, die uns mit Hits aus den Achtzigern bombardieren. Stattdessen gibt es schwere Industrie-Klänge à la Nine Inch Nails zu hören, die mit reichlich Psycho-Samples garniert wurden und sich der Dramatik der jeweiligen Situation anpassen – Silent Hill lässt grüßen.



○ Die Hunter gehören verschiedenen Gangs an.



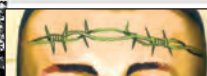
○ Die Innenräume wirken noch etwas karg.

TATTOO-CODE

Im Knast herrschen raue Sitten und vor allem ganz eigene Regeln. Hier eine kurze Erklärung, was die berühmten Tattoos aus dem Bau eigentlich bedeuten.

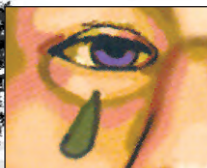
Stacheldraht

Auf der Stirn des Knackis bedeutet der Stacheldraht, dass er zu lebenslanger Haft verdonnert wurde – ohne Chance auf Bewährung.



Die Träne

Früher bedeutete eine tätowierte Träne unter dem Auge, dass man einen Mord begangen hat. Jetzt steht sie für Familien- oder Gangmitglieder die gestorben sind, während der Inhaftierte seine Strafe im Gefängnis absitzen muss.



Ein Vogel

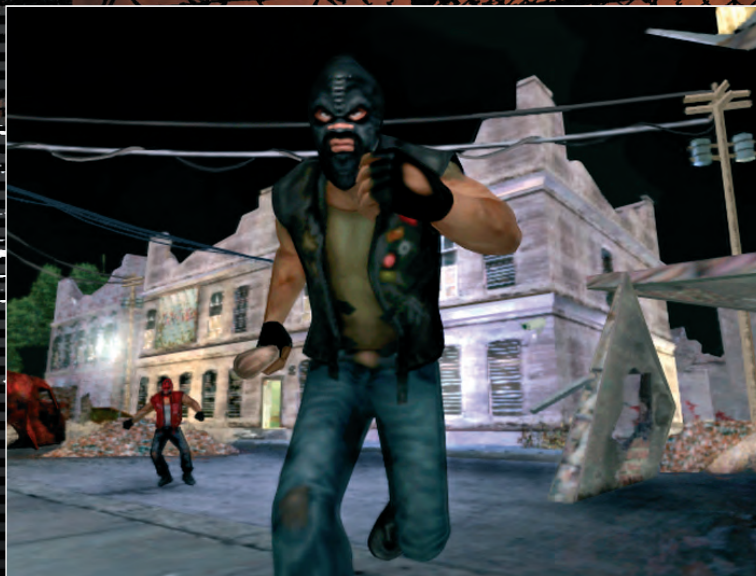
Fliegt der Vogel über einem Horizont oder Sonnenuntergang, bedeutet das: „Ich wurde frei geboren und sollte frei sein.“



Die meiste Zeit ist es sogar recht ruhig, denn „Stille“ ist ein wichtiger Faktor der Spielmechanik.

Auf einer Art Geräusch-Radar, der in der unteren Bildschirmhälfte eingeblendet ist, könnt ihr genau erkennen, wie viel Lärm ihr verursacht bzw. ob Hunter dadurch auf euch aufmerksam geworden sind. Eure Jäger sind sehr hellhörig – seid ihr zu laut, lockt ihr die finsternen Typen direkt zu euch. Allerdings könnt ihr dieses Spielelement auch zum eigenen Vorteil nutzen, indem ihr Cash, zum Beispiel durch das Werfen von Flaschen, die Hunter absichtlich in eine andere Richtung locken lasst.

Sehr gelungen sind dabei die Kommentare und Gespräche der Hunter untereinander, da sich diese nie wiederholen und immer passend zur Situation sind. Laut Aussage von Dave Kim soll es Tausende dieser Gesprächsfetzen geben.



○ Hören die Hunter ein Geräusch, machen sie sich sofort auf den Weg.



○ Cash ist sicher nicht zum Einkaufen hier.



○ Es wird auch diverse Endgegner-Kämpfe geben.

THEMA GEWALT

Manhunt ist ganz klar auf ein erwachsenes Publikum ausgerichtet und gehört auf keinen Fall in Kinderhände. Der Gewaltfaktor dieses Spiels ist extrem hoch. Dennoch sollte man sich die Doppelmoral verkneifen und nicht unnötig mit dem Finger auf Manhunt zeigen. Es gibt genug Games mit mindestens ebenso viel Gewaltpotenzial, nur eben anders verpackt. Sollte sich allerdings herausstellen, dass Brutalität und Splatter die einzigen Qualitäten des Gameplays sind, wird Manhunt bei play zum Gejagten.

Ihr solltet also möglichst leise agieren, denn alarmierte Hunter rufen immer nach Verstärkung. Ist Cash erst einmal von fünf oder sechs der Typen umzingelt, sieht es sehr schlecht für ihn aus.

Wehren kann sich unser kahlköpfiger Knacki natürlich auch. Es wird zwischen drei Waffentypen unterschieden. Da hätten wir Gegenstände wie Glasscherben oder Ähnliches – kleine Dinge, die mühelos in die Hosentasche passen. Dabei muss man in Kauf nehmen, dass diese nur einmal verwendet werden können. Waffen mittlerer Größe wie Pistolen oder Messer finden am Gürtel Platz, während die großen Kaliber wie Baseball-Keule und Schrotflinte auf den Rücken geschnallt werden.

Katz und Maus

Der Director möchte Action sehen – will sich an den Todesszenen seiner eigenen Leute erfreuen. Ihr bekommt also Anweisungen wie: „Räum die Typen weg, die das Haus bewachen!“ oder etwa Hinweise, wie ihr bestimmte Bereiche als Nächstes erreicht. Um sich der Hunter möglichst stilvoll zu entledigen, gibt es unzählige Stealth-Kills, die hier passend „Exekutionen“ genannt werden. Dafür müsst ihr euch lautlos von hinten an das Opfer heranschleichen. Sobald Cash die Arme hebt, wisst hier, dass er bereit ist zuzuschlagen. Die Ansicht wechselt dann in die Pers-

pektive einer der vielen Überwachungskameras. Ihr erlebt die Tötungsszene praktisch aus der Sicht des Directors, der sabbernd vor seinen Monitoren sitzt, während ihr eurem Gegner eine Plastiktüte über den Kopf stülpt und ihn so ersticken lasst. Je nachdem, welche Waffe Cash gerade in Händen hält, gibt es eine andere Tötungsvariante zu sehen.

Die Kameraperspektive ist dabei absichtlich „dreckig“ gestaltet worden. Samt Störstreifen, überzogenem Kontrast, eingblendetem Timecode und einem roten Aufnahmepunkt links oben.

Neben dem Geräusch-Faktor kann sich Cash auch die Dunkelheit zu Nutze machen. Ähnlich dem Splinter-Cell-Agenten Sam Fisher ist er für die Hunter in dunklen Ecken nahezu unsichtbar. Allerdings ist es manchmal unvermeidlich, die Gegner offensiv zu konfrontieren. Mit einem ausgeklügelten Kampfsystem geht es dann per

Schlag-Kombos hart zur Sache. In der gezeigten Version zeichnete sich bereits ab, dass die Kämpfe nicht ohne sein werden. Eure Gegner sind sehr intelligent und fordern euer Können am Joypad.

In der circa 30-minütigen Präsentation beschränkte sich das Gameplay auf das ständige Katz-und-Maus-Spiel mit den Hunttern. Bis auf das obligatorische Finden von Schlüsseln und Knacken von Schlössern wurden noch keine weiteren Features gezeigt. Hoffen wir, dass sich da noch einiges tun wird, denn Potenzial ist auf jeden Fall genug vorhanden. Es wäre schade, wenn sich die Spielmechanik in Manhunt wirklich nur auf die Kämpfe mit den Jägern beschränken würde. Wie es bei den Rockstar-Games aber nun mal so ist, fließen die Informationen nur spärlich aus den streng behüteten Entwicklerstudios. ■ SL



○ Ob ihr mittels Sprung-Einlagen über mehrere Stockwerke klettern könnt, ist noch unbekannt.

PLAY-DATEN



Genre	Action	Entwickler	Rockstar North
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Rockstar	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.take2.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Geniale Atmosphäre, aber „noch“ etwas dünnes Gameplay – Abwarten!



053839 7
Colin McRae
Rally 4
FSK: frei

Sparen Sie über 50,- €

**Portofreie
Lieferung!**



053768 8
FIFA 2003 Platinum
FSK: frei



053828 0
This Is Football 2004
FSK: frei



053626 8
Formel Eins 2003
FSK: frei



053008 9
F1 Career Challenge
FSK: frei



053819 9
Conflict Desert Storm 2
Ab 16 Jahren.



053748 0
Unlimited Saga
Ab 12 Jahren.



053821 5
Kingdom Hearts Platinum
Ab 12 Jahren.



053134 3
Dark Chronicle
Ab 12 Jahren.



053798 5
Eye Toy & Camera Bundle
FSK: frei



051708 6
Tomb Raider - The Angel Of
Darkness. Ab 12 Jahren.



052433 0
Final Fantasy X Platinum
Ab 12 Jahren.



051705 2
Herr der Ringe: Die zwei
Türme. Ab 16 Jahren.



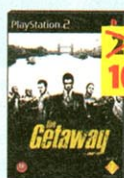
053128 5
Socom inkl. Head-Set
Ab 16 Jahren.



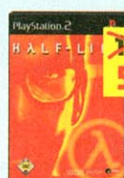
053779 5
Soul Calibur II
Ab 16 Jahren.



053244 0
Tekken 4 Platinum
Ab 12 Jahren.



053825 6
The Getaway Platinum
Ab 16 Jahren.



053177 2
Half Life
Ab 16 Jahren.



053763 9
Freedom Fighters
Ab 16 Jahren.

PSone™



053894 2
Beyblade
FSK: frei



053167 3
Colin McRae Rally 2.0
FSK: frei



053163 2
Spiderman
Ab 6 Jahren.



052384 5
Need for Speed III -
Hot Pursuit. FSK: frei



053170 7
Moorhuhn Kart XXL
Ab 6 Jahren.

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich beantrage die Mitgliedschaft im Club Bertelsmann, da ich zurzeit kein Kunde bin.

Bitte schicken Sie mir meine 3 Wunsch-Titel für 14 Tage zur Ansicht - mit vollem Rückgaberecht. Ich bezahle meine Artikel per Rechnung. Die Lieferung ist portofrei! Behalte ich die Artikel, werde ich automatisch Club-Mitglied. Pro Vierteljahr kaufe ich bis zum im Katalog angegebenen Termin einen Artikel aus dem großen Club-Sortiment. Sollte ich dies einmal vergessen, bekomme ich den aktuellen Club-Bestseller automatisch zugeschickt. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündigt. Das Club-Kennenlern-Angebot kann ich nur einmal in Anspruch nehmen.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 1000105265

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

**Meine 3
Wunsch-
Titel**

1					
2					
3					

Dieses Taschenset gibt es als
Dankeschön fürs Testen!
Sie dürfen es auf
jeden Fall behalten!

Gratis!



Der Club

BERTELSMANN

Fax-Nr.: 0 180/5 220 111 (dtms 0,12 €/Min.)
Internet: www.click-the-club.de/play

SIREN

Nervenkitzel pur! Sony's Horrorschocker lehrt Silent Hill und Konsorten das Fürchten.



KEIICHIRO TOYAMA

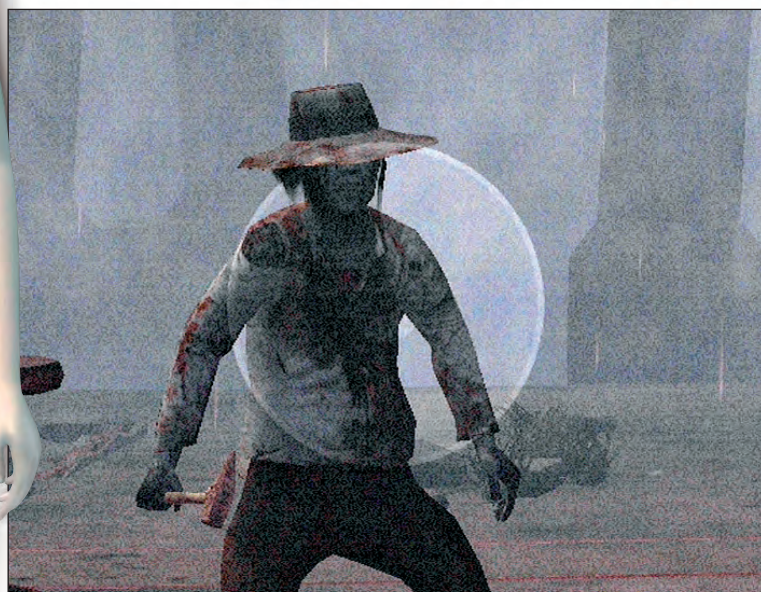


Dass Keiichiro Toyama, der Director und Creator von Siren, kein Neuling im Survival-Horror-Genre ist, zeigt sein erstes Projekt. Als Director von Konamis Silent Hill (PS1, 1999) legte er den Grundstein der Erfolgserie.

PS2 Sei es Film oder Videospiel – nichts fasziniert die Massen so sehr wie das Horror- und Gruselgenre. Anders ist es nicht zu erklären, dass Splatter-Ikonen wie Freddy Krueger (Nightmare on Elm Street) und Jason Voorhees (Freitag der 13.) eine Fortsetzung nach der anderen hervorbringen und die Kinokassen klingeln lassen. Dass sich eben auch in der Videospielbranche gutes Geld mit der Angst anderer machen lässt, zeigen Survival-Horror-Erfolgsserien wie Capcoms Resident Evil oder Silent Hill von Konami.

Die Macht des Bösen

Kurz vor der diesjährigen E3 brodelte



⊙ Dieser Dorfbewohner ist schon etwas länger tot.

die Gerüchteküche, als die ersten Bilder von Sony's Horrorschocker auftauchten. Abgesehen davon gab es aber keine weiteren Informationen über das Spiel. Auf der Games Convention in Leipzig war es dann soweit. Hier wurde Siren erstmals dem Publikum vorgestellt. Das Survival-Horror-Game erzählt die Geschichte von zehn Personen, die in dem japanischen Dörfchen Hanyuda ums Überleben kämpfen.

Eines Nachts wird Hanyuda von einer bösen Macht eingenommen. Das Meer färbt sich blutrot, die Einwohner verändern sich langsam und mutieren zu blutrünstigen Zombies. Nacheinander übernimmt ihr die Rollen der zehn

Personen und versucht zu überleben. Das Ungewöhnliche daran: Euch bleiben nur drei Tage, um dem Fluch von Hanyuda zu entkommen. In dieser Zeit erlebt jeder der zehn Helden sein ganz eigenes Abenteuer. Stück für Stück setzt sich das Horror-Puzzle dann zusammen.

Die Augen des anderen

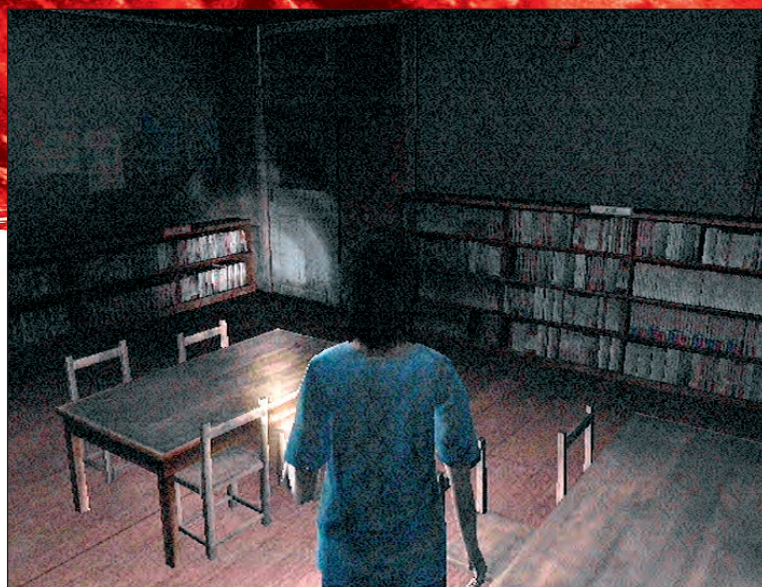
Das besondere an Siren ist, dass die einzelnen Charaktere eine übernatürliche Fähigkeit namens „Gegner-Sicht“ besitzen. Dieses Talent ermöglicht es ihnen, Angreifer oder überlebende Einwohner wahrzunehmen und zu orten, noch bevor diese auftauchen. Diese besondere Gabe funktioniert fol-



⊙ Seit Hanyuda vom Bösen überschattet wurde, besteht das Meer aus Blut.



⊙ Jedes der zehn Charaktere in Siren befindet sich an einem anderen Schauplatz.



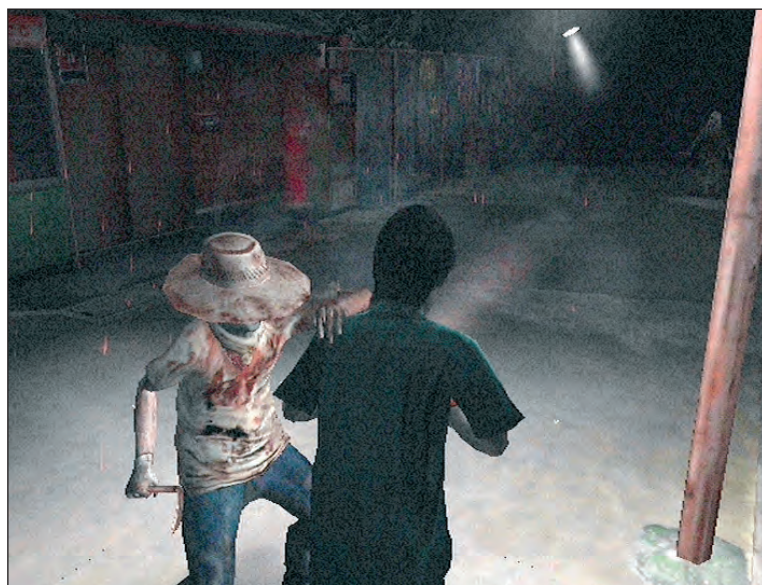
○ Nein, das ist nicht Silent Hill. Mit der Taschenlampe habt ihr zwar den Durchblick, werdet von euren Feinden aber schneller entdeckt.

gendermaßen: Auf Tastendruck wechselt ihr in den entsprechenden Modus und seht erst einmal nur ein verschneites Bild, vergleichbar mit dem eines Fernsehers ohne eingestellten Kanal. Mit dem linken Analog-Stick geht ihr quasi auf „Kanalsuche“. Sprich: Mit gefühlvollen Stick-Bewegungen beginnt ihr nach den Hirnströmungen von eventuell in der Nähe befindlichen Personen zu suchen. Habt ihr jemanden geortet, beginnt das „Finetuning“. Bei erfolgreicher Einstellung könnt ihr nun durch die Augen des Geschöpfes sehen. Drückt ihr jetzt zum Beispiel die Kreis-Taste, könnt ihr die Einstellung speichern und wisst immer, wo sich die Person befindet. Das Gefährliche dabei: Ihr wisst nie, ob die Person nun ein schutzsuchender Dorfbewohner oder ein blutrünstiger Zombie ist, der gerne euer Hirn verspeisen möchte.

Dass die Dorfbewohner nach und nach zu lebenden Leichen mutieren, erschwert euren Überlebenskampf ungemein. Ein noch vor kurzem lebend angetroffener Hanyudaner kann schon bei der nächsten Begegnung nach eurem Blut lechzen.

Ganz großes Kino

In Sachen Waffen scheinen die Entwickler diesmal auf „dicke“ Wummen verzichtet zu haben. Zwar findet ihr unterwegs die einen oder anderen Pistolen und Gewehre, doch sind es hauptsächlich Dinge des alltäglichen Lebens, die als Waffen „missbraucht“ werden. So kommen zum Beispiel oft Werkzeuge (Schraubenschlüssel, Brecheisen, Hammer, etc.) oder auch schon mal Haushaltsutensilien (Messer, Regenschirm usw.) gegen die fauligen Zombies zum Einsatz.



○ Nicht nur ihr seid bewaffnet. Auch eure fauligen Angreifer fuchteln mit Waffen herum.

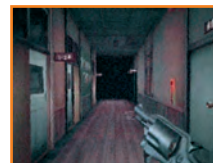


○ Um nicht gesehen zu werden, müsst ihr auf leisen Sohlen an euren Gegnern vorbei.



○ Zusammen mit anderen Überlebenden versucht ihr, dem Fluch zu entkommen.

DER GEGNER-SICHT-MODUS



In den einzelnen Episoden erkundet ihr mit euren Charakteren viele verschiedene Schauplätze von Hanyuda. Mal schleicht ihr mit einer Taschenlampe in der Hand durch die modrigen Gänge der Dorfschule, kämpft euch durch eine zombieverseuchte Mine oder versucht, auf die Straße zum Nachbardorf Hirasaki zu gelangen. Neben der beklemmenden Stimmung, die durch den beängstigenden Klangteppich aufgebaut wird, sorgt der düster-schäbige Grafikstil für Nervenkitzel pur. Bei der Präsentation von Siren haben sich die Programmierer an japanischen Romanen und Comics sowie Horrorfilmen aus den 80er-Jahren orientiert. Für die Story hingegen hat man sich von Lovecrafts Cthulhu-Mythos inspirieren lassen.

Mit Sony's Siren bekommen Survival-Horror-Hochkaräter wie Silent Hill 3 oder Project Zero ernst zu nehmende Konkurrenz. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es für das Game leider noch nicht. ■ AS

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Survival-Horror	Entwickler	SCEI
Spieler	1	Erhältlich ab	2004
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Für Siren braucht ihr Nerven wie Drahtseile. Das Spiel versetzt euch in eine Welt, wie sie schrecklicher nicht sein kann.

TIME CRISIS 3

Der beste PS2-Lightgun-Shooter erhält eine Fortsetzung – kann Time Crisis 3 seinem exzellenten Vorgänger das Wasser reichen?

LIGHTGUN-GIPFELTREFFEN



Zwar lieferten auch andere Firmen in der Vergangenheit den einen oder anderen Genre-Vertreter ab, den Kampf um die Lightgun-Shooter-Krone tragen aber seit Jahren nur zwei Hersteller aus – Sega und Namco. Während der Erstgenannte erfolgreich auf virtuelle Cops und Abstecker ins Haus der Toten setzt, schickt Namco die spielerisch frische Time-Crisis-Saga sowie die aberwitzige Point-Blank-Reihe ins Rennen. Letztes Jahr taten sich die erbitterten Konkurrenten dann überraschend zusammen. Das in Kooperation entstandene Grusel-Geballer Vampire Night (Bild) markierte zwar spielerisch keinen Höhepunkt, ging als bis dato einmaliger Schulterchluss der beiden Genre-Größen aber dennoch in die Geschichte ein.



○ Neu: Energie-Leisten für gepanzerte Gegner gabs vorher nicht.



○ In Sachen Szenario-Abwechslung wird in Time Crisis 3 einiges geboten.



Der Kummer mit der Nummer: Nach offizieller Zählweise steht uns mit dem zweiten PS2-Geballer erst der dritte Teil der pfiffigen Lightgun-Serie ins Haus. Streng genommen aber bringt es Namcos Crisis-Reihe auf mittlerweile fünf Episoden. So schaffte Crisis Zone – wo ihr statt mit Pistole per Plastik-MG auf Terroristenjagd geht – nicht den Sprung von der Spielhalle auf die Heimkonsole. Time Crisis: Projekt Titan wiederum entwickelten die Japaner exklusiv für die PSone.

Die Zeit im Nacken

Getreu dem Motto 'Never Change a Winning Team' setzt auch der offizielle dritte Ableger voll auf das bewährte Time-Crisis-Konzept. Irgendwo im sonnigen Mittelmeerraum ist ein übellauniger Schurkenstaat auf einer fiktionalen, friedliebenden Nachbarinsel einmarschiert – ohne um Erlaubnis zu bitten, versteht sich. Und so ist es wieder mal an euch, das Gangstergesindel mittels Lichtpistole von dem lauschigen Eiland zu vertreiben. So eilt ihr fortan in drei nochmals in je drei Abschnitte unterteilten Hauptmissionen von einem Schießplatz zum nächsten. Gelingt es euch, innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits

sämtliche Feinde eines Szenarios auszuschalten, hechtet ihr via spektakulärer Kamerafahrt zur nächsten Ballerstätte. Wie gehabt geht ihr dabei auf Knopfdruck in Deckung. Hier seid ihr nicht nur vor sämtlichen feindlichen Projektilen sicher, auch das Pistolenmagazin wird automatisch ausgewechselt. Aber Vorsicht: Die Uhr tickt gnadenlos weiter...

Wahl der Waffen

Die größte Innovation bei Time Crisis 3 stellt sicher der Einsatz von Extrawaffen dar. Von Beginn an habt ihr neben der Pistole noch ein Maschinengewehr, eine Schrotflinte sowie einen fetten Granatwerfer dabei. Zwischen den einzelnen Wummen wechselt ihr, indem ihr in der Deckung den Abzug betätigt. Allerdings

passt nur für die Standardknarre unbegrenzt Munition in eure virtuellen Taschen. Kugelnachschub für die übrigen Ballermänner gibts nur für das Ausschalten bestimmter Gegner. Durch die unterschiedlichen Waffentypen erhält das Reflexe fordernde Schützenfest noch einen Hauch Taktik – denn der Feind hat sich auf euer aufgebohrtes Arsenal eingestellt. So stellen sich euch neben unzähligen Standard-Schergen auch Supersöldner mit besonders dicken Energie-Leisten, waffenstarrende Jeeps, Motorrad-Rocker und sogar gepanzerte Mini-U-Boote in den Weg. Ein Segen, dass ihr angesichts der gegnerischen Übermacht auch mit einem Kumpel via Splitscreen oder iLink-Option losziehen dürft. ■ CG



○ Große Streuung, niedrige Schussfrequenz – die wuchtige Schrotflinte.

PLAY-DATEN

Genre	Lightgun-Shooter	Entwickler	Namco
Spieler	1-2	Erhältlich ab	tba
Hersteller	SCEE	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Scharfschützen vor! Furios inszenierte Baller-Orgie mit gewohnt genialem Deckungs-Feature und coolem neuen Extra-Waffen-System.



SPIEL MIT DEM FEUER

Reise in ein Land, in dem Feuer, Erde, Wind und Wasser deine Waffen sind.

Ein Land, das durch die Kraft des Schwertes und die Macht des Zaubers beherrscht wird.

Ein Land, in dem mutige Abenteuerer gegen die dunklen Mächte des Bösen kämpfen, um die Welt vor dem Untergang zu retten.

GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE.
Exklusiv für Game Boy Advance.



Ab 19. September im Handel.

GAME BOY ADVANCE SP™



JAK II

Renegade

Noch größer und besser! Die beiden Haudegen Jak und Daxter melden sich eindrucksvoll zurück!



JASON RUBIN



Jason Rubin entwickelt seit 1985 Computer- und Videospiele. Zusammen mit seinem Kumpel Andy Gavin gründete er 1994 die Softwarefirma Naughty Dog. Das Crash-Bandicoot-Franchise verkaufte sich weltweit über 22 Millionen Mal und machte die kleine Softwareschmiede zu einem der erfolgreichsten Entwicklerstudios überhaupt.



Seit nunmehr neun Jahren versorgt Naughty Dog die PlayStation-Fangemeinde mit erstklassigen Spielen. Mit Titeln wie Crash Bandicoot (PS1, 1996), CTR: Crash Team Racing (PS1, 1999) oder Jak and Daxter: The Precursor Legacy (PS2, 2001) landete die von Jason Rubin und Andy Gavin gegründete Softwarefirma weltweite Hits. Dass der neueste Streich aus dem Hause Naughty Dog in die gleiche Kerbe schlägt, ist spätestens seit der Games Convention 2003 in Leipzig klar. Hier wurde Jak II: Renegade zum besten PlayStation2-Spiel der Messe gekürt.

Versuchskaninchen

Was die Story angeht, so schließt Jak II: Renegade unmittelbar an die Ge-

schehnisse am Ende des ersten Teils an:

Auf der anderen Seite des Portals finden Jak und Daxter eine Maschine. Natürlich können die beiden ihre Finger nicht von der geheimnisvollen Konstruktion lassen. Nach ein wenig Knöpfchendrücken hier und Hebelziehen da, taucht plötzlich ein schwarzes Loch vor ihnen auf. Dieses verschlingt die beiden und teleportiert sie in eine riesige Stadt. Dort unsanft gelandet, wird Jak sofort von den Soldaten des Herrschers der Stadt festgenommen. Dem wieselflinken Daxter dagegen gelingt die Flucht.

Nachdem sein Freund zwei Jahre Gefangenschaft, Folter und unzählige Eco-Versuche über sich ergehen lassen musste, gelingt es Daxter schließlich, ihn aus den Fängen des tyrannischen Baron Praxis zu befreien. Für all den Schmerz und die Pein schwört Jak den Verantwortlichen Rache. Nach dem Gefängnisausbruch machen sich die beiden auf, Baron Praxis in der riesigen Stadt ausfindig zu machen und ihm ordentlich den Marsch zu blasen.

Quid pro Quo

Ausgangspunkt bei Jak II: Renegade ist – ähnlich wie GTA: Vice City (dt.) –



Die Versuche haben Spuren hinterlassen. Auf Knopfdruck zeigt Jak seine dunkle Seite.



Auch im zweiten Teil müssen die beiden Draufgänger...



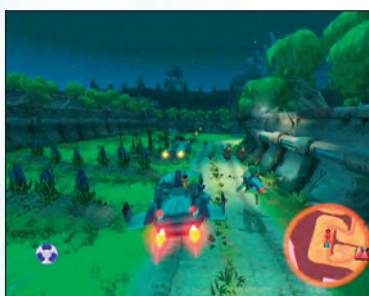
... die eine oder andere schwierige Sprung-Einlage meistern.



☉ Auf der Karte (unten rechts) sind die Standorte eurer Kontaktpersonen sowie die nächste Mission eingezeichnet.



☉ Ist mal kein unbemanntes Fahrzeug zur Hand, kapert ihr euch einfach eins.



☉ Mit den Speeder-Bikes kommt ihr spielend von A nach B.



☉ In Jak II: Renegade musste das „alte“ Gameplay dem neuen missionsbasierten weichen.

eine große Stadt, die im Vergleich zum Vorgänger mehr als 20-mal so groß ist, wie alle bekannten Jak-and-Daxter-Levels zusammen.

Als Fremde in einer riesigen Metropole sind die beiden Helden natürlich auf Hilfe angewiesen. Informationen über Baron Praxis und seine Gefolgsleute erhalten Jak und Daxter von den verschiedenen Informanten, die überall in der City auf sie warten. Diese rücken jedoch nicht sofort mit der Sprache raus, sondern verlangen für ihre Hinweise stets eine Gegenleistung. Um also an die gewünschten

Informationen zu gelangen, muss das Duo zahlreiche Aufträge erledigen. Diese Missionen reichen unter anderem vom Flaggenklau für eine Rebellengruppe über das Infiltrieren der Praxis-Festung bis hin zum Geleitschutz für Untergrundkämpfer.

Anfangs ist die Anzahl der Kontaktpersonen noch ziemlich spärlich, doch kommen mit jeder erledigten Aufgabe neue hinzu. Zudem erhaltet ihr im Laufe des Spiels Zugang zu anderen Stadtvierteln. Damit ihr nicht den Überblick verliert, sind die Standorte der Hintermänner jeweils durch ein Symbol auf

eurer Karte gekennzeichnet. Die riesige Stadt kann man unmöglich zu Fuß abklappern. Deshalb stehen Jak und Daxter Fahrzeuge zur Verfügung. Entweder schwingen sie sich einfach auf ein gerade herumstehendes oder sie kapern sich ein herumfliegendes Gefährt.

Neue alte Helden

Auf seinem Rachefeldzug bekommt es das Duo neben den Handlangern von Baron Praxis auch mit anderen sonderbaren Gestalten zu tun. Damit sich die beiden gegen die Vielzahl der Angreifer durchsetzen können, kommen in Jak II: Renegade erstmals Feuerwaffen zum Einsatz. Im Laufe des Abenteuers kann Jak auf vier unterschiedliche Waffen zurückgreifen.

Nicht nur beim Gameplay hat sich einiges getan. Auch die beiden Haudegen haben sich im Vergleich zum Vorgänger verändert – und zwar sind sie älter und reifer geworden. Daxter sieht man sein neues Alter zwar nicht so an, doch spätestens nach den knallharten Sprüchen des Weiberhelden weiß man, wie der Hase läuft. Bei Jak hingegen sieht man sofort, mit wem man es jetzt zu tun hat: Aus ihm ist ein erwachsener und frecher Typ geworden.

Neben dem enormen Umfang – die Spielzeit ist circa dreimal so lang wie die des Vorgängers – erwarten den Spieler noch über 90 witzige Minuten an Zwischensequenzen.

Übrigens: Wer die beiden Draufgänger schon mal in Action sehen will, der schaut einfach in den PreScreen-Bereich unserer DVD. Dort findet ihr einen Bericht über Jak II: Renegade. ■ **AS**



☉ Auf dem Schiess-Stand können gefundene Waffen ausgiebig getestet werden, um sie im Kampf perfekt zu beherrschen.

NEUES VON NAUGHTY DOG



Schon nächstes Jahr auf der E3 wollen Naughty Dog uns ihr neuestes Projekt präsentieren. Was uns genau erwartet, wollte uns Jason Rubin noch nicht verraten. Vielleicht Jak 3 oder ein Jak-und-Daxter-Racer?? Wer weiß, lassen wir uns einfach überraschen.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.naughtydog.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Neues Gameplay, neues Aussehen. Jak II: Renegade ist größer, besser und schöner! Genau so muss ein Sequel aussehen!!

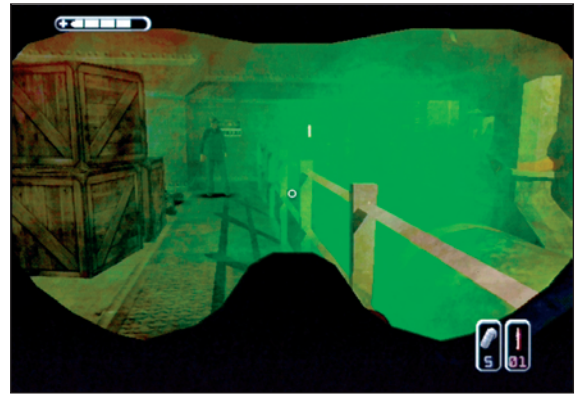
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM



Nachschub für das SOCOM-Headset. Als Chef eines SWAT-Teams macht ihr Terroristen das Leben schwer!



⊙ Während ihr Feuerschutz gebt, legt Jackson die Handschellen an.



⊙ Wenn Gas ausströmt, solltet ihr schnell zur Atemmaske greifen!

SPRACHTRAINING



Vor den Erfolg hat Entwickler Argonaut den Fleiß gestellt. Damit eure Partner im Spiel die gesprochenen Kommandos auch verstehen, müsst ihr diese in den Optionen erst einmal „einsprechen“. In der uns vorliegenden Version ging das nur auf Englisch. Ob es eine lokalisierte Version geben wird, halten wir für fraglich.

PS2 Die Abkürzung SWAT steht für „Special Weapons and Tactics“ und beschreibt damit die Arbeit von Sondereinsatzkommandos der Polizei. Immer dann, wenn ein Gangster oder Terrorist Geiseln nimmt, Gebäude gestürmt oder Bomben entschärft werden müssen, dann stehen die vermummten SWAT-Einheiten „Gewehr bei Fuß“ und warten auf ihren Einsatzbefehl.

Go go go!

In SWAT Global Strike Team übernehmt ihr die Rolle von Mathias Kincaid, dem Kommandanten einer dreiköpfigen Spezialeinheit. In 21 Einzelspieler- und zehn weiteren Multiplayer-Missionen müsst ihr nicht nur euer Talent als entscheidungssicherer Chef und Anführer unter Beweis stellen, sondern euch auch als Einzelkämpfer behaupten. An eurer Seite warten eine Scharfschützin und ein Sprengstoffexperte auf Befehle. Wer im Besitz eines PlayStation2-Headsets wie zum Beispiel dem SOCOM-Headset ist, der gibt die Befehle einfach per Spracheingabe.

Anders als bei SOCOM U.S. Navy SEALs müsst ihr keine Taste drücken, um ein Kommando zu geben. In SWAT startet ihr die Befehlskette einfach, indem ihr entweder „Team“ ruft oder einen eurer Begleiter direkt mit „Lee“ oder „Jackson“ anredet. Danach erscheint auf dem Bild-

schirm ein einfaches Interface mit möglichen Kommandos. Auf diese Weise setzt ihr eure Partner entweder auf Gegner an oder ihr lasst sie das Einsatzgebiet erkunden, Türen öffnen, Geiseln befreien, Bomben entschärfen oder Schalter betätigen. Wer kein Headset zur Hand hat, der kann die Befehle auch einfach über das D-Pad aufrufen und bestätigen.

„Auf den Boden!“

Extrem cool wird es, wenn ihr auf einen Gangster zustürmt und versucht, ihn durch energisches Zurufen von „Police“, „Swat“, „Freeze“ oder „Down“ zur Aufgabe zu zwingen. Ein Balken zeigt euch dabei an, wann der Kriminelle aufgibt. Danach gilt es, keine Zeit zu verlieren und dem Delinquenten schnell die „Acht“, also die Handschellen, anzulegen! Sonst kann es passieren, dass er seine Waffe wieder aufhebt und auf euch oder eure Partner feuert.

Die Grafik von SWAT Global Strike

Team ist nicht besonders detailverliebt, dafür können die Levels mit einer durchaus anspruchsvollen Architektur aufwarten. Eine besondere Licht-Engine imitiert die Reaktion des Auges auf einen plötzlichen Wechsel der Lichtverhältnisse. Tretet ihr aus einem dunklen Abschnitt in einen sehr hellen Bereich, bleibt ihr einen Augenblick lang geblendet, bis sich das virtuelle Auge an die neuen Lichtverhältnisse gewöhnt hat. **■ MK**



⊙ Im Kooperativ-Modus spielt ihr spezielle Missionen.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Argonaut
Spieler	1-4	Erhältlich ab	31. Oktober
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Taktischer Ego-Shooter mit guter und einfacher Spracherkennung.



⊙ Oft ist es ratsam, die Kollegen vorzuschicken, um einen Bereich aufklären zu lassen.

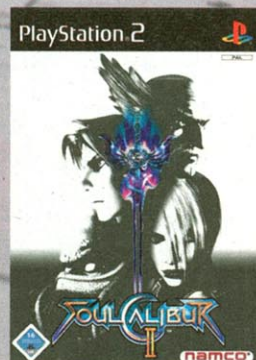


* Die Originalwaffen wurden aus Gründen des Jugendschutzes ersetzt



Kämpfe mit der besten Auswahl an Waffen seit es Prügelspiele gibt.

OPM2: 92 %



Meistere deine Waffe oder stirb!

soulcalibur-2.co.uk

THE SIMPSONS

Hit & Run



In dem dreisten GTA-Klon jagt ihr mit der Chaoten-Familie kreuz und quer durch Springfield.

SIMPSONS-SPIELE FÜR PS2



The Simpsons: Road Rage – Electronic Arts (Test in play 11/01, 81%)
Spaßiger Crazy-Taxi-Klon. Als Taxifahrer chauffiert ihr diverse Fahrgäste von A nach B.



The Simpsons: Skateboarding – Electronic Arts (Test in play 03/03, 39%)
Schlechter Tony-Hawk-Klon. Die Simpsons machen in dem Skateboard-Spiel leider keine gute Figur.



○ Mit Ottos Schulbus muss Lisa drei mysteriöse schwarze Limousinen demolieren.



○ Apu und Lisa jagen Cletus seine faulen „Hamburger“ ab.



○ Schöne Sonnenuntergänge gibts nicht nur in Vice City zu bewundern.

PS2 Am 17. Dezember 1989 flimmerte die erste „Simpsons“-Folge über amerikanische TV-Geräte. Wer sich erinnert, der weiß, dass in dieser Folge Familienhund Santa's Little Helper (bei uns heißt die Töle Knecht-Ruprecht) zu den Simpsons stößt. Das ist jetzt beinahe 14 Jahre her. Seitdem entstanden 14 Staffeln und insgesamt 313 Folgen der Kult-Zeichentrickserie. In diesem Jahr wurden die Simpsons sogar erstmals für den

Emmy, den Quasi-Oscar für Fernseh-Produktionen, nominiert. Trotz angestrenzter Versuche, den gelben Anarchisten ein Videospiel auf den Leib zu schneiden, das den eigentümlichen Humor der Serie authentisch wieder spiegelt, gibt es bis dato kein Simpsons-Spiel für PlayStation2, das wirklich überzeugen könnte.

„GTA Springfield?!“

Das könnte sich jedoch bald ändern. The Simpsons: Hit & Run hat das Zeug dazu, selbst kritische Fans der Cartoon-Serie zu begeistern. Mit der Realisierung hat man die kalifornischen Entwickler von Radical Entertainment beauftragt. Die haben bereits mit The Simpsons: Road Rage einschlägige



○ Beim Charakterdesign haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben.



○ Home(r) sweet Home(r)! Vor dem Simpsons-Anwesen ist eine Menge los.



○ Eine der Verfolgungsjagden führt euch mitten durch Springfields Kraftwerk.

Erfahrungen mit Matt Groenings Geschöpfen gesammelt. Doch diesmal gehen sie einen Schritt weiter und schicken den Spieler mitten in die Heimatstadt der Simpsons, direkt nach Springfield. Dort sorgen nämlich Außerirdische für jede Menge Chaos und Verwirrung, weshalb jeder halbwegs bekannte Springfielder so seine Sorgen hat.

Beim Konzept haben sich die Entwickler allerdings ganz eindeutig bei einem anderen, äußerst erfolgreichen Videospiel bedient. Offensichtlich haben die Software-Entwickler sehr ausgiebig GTA 3 und GTA Vice City (dt.) gespielt, denn das Gameplay von The Simpsons: Hit & Run ähnelt dem der Rockstar-Spiele von Take 2 wie ein Ei dem anderen. Anstatt einen Gangster zu mimen, übernimmt ihr die Rollen verschiedener Simpsons-Familienmitglieder und absolviert spaßige Aufträge, die euch quer durch die Stadt führen. Später gesellen sich zu den spielbaren Charakteren noch andere Prominente Springfielder dazu.

„Ich hab nichts gemacht!“

Dabei seid ihr meist auf vier Rädern unterwegs. Gleich zu Beginn betraut

Familien-Glücke Marge ihren dicken Homer mit der brisanten Aufgabe, Töchterchen Lisa ihr Wissenschaftsprojekt in die Schule zu bringen. Doch damit das keine negativen Auswirkungen für die kleine Streberin hat, muss Homer sich ein Autorennen mit Direktor Skinner liefern und vor dem „Direx“ in der Schule ankommen. Also rast ihr mit dem phlegmatischen Familienoberhaupt los. Das Ziel wird, genau wie bei der Crime-Simulation GTA, auf einer kleinen runden Karte angezeigt. Zusätzlich weisen euch grüne Pfeile den richtigen Weg durch die Comic-Metropole.

Je sieben Story-Missionen muss jeder Charakter absolvieren, um den nächsten Level zu erreichen. Dazu gesellen sich noch etliche Bonus-Missionen und Wettrennen. Zusätzlich sind in den Level-Abschnitten Sammler-Karten versteckt, die euch Hintergrundinformationen zur TV-Serie verraten. Doch damit nicht genug: In jedem Level könnt ihr diverse Autos sowie drei neue Kostüme für den jeweiligen Charakter erstehen. Die nötige Kohle dafür bekommt ihr für das Zerstören von Streckenobjekten wie Laternen, Bäume, Briefkästen oder Cola-Automaten. Außerdem sind in der ganzen Stadt

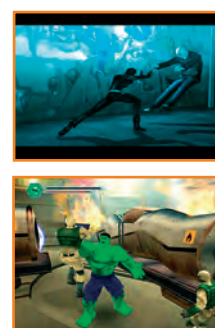
zahlreiche Kamera-Drohnen der Außerirdischen versteckt. Wenn ihr eine der Drohnen entdeckt, macht ihr einfach einen Satz in die Luft und gebt ihr einen Tritt. Für das Zerlegen der Spione gibt es ebenfalls Geld.

„Friss meine Shorts!“

Wer die Serie kennt, der findet im virtuellen Springfield zahlreiche bekannte Locations. Da wären zum Beispiel das von Mr. Burns geleitete Atomkraftwerk, Apus Kwik-E-Markt, der Comicladen, die Schule, die Jeremiah Springfield-Statue oder Moes Kneipe. Die Serien-Helden geben sich förmlich die Klinke in die Hand und erfreuen das Fan-Ohr mit den Originalstimmen der U.S.-Sprecher. Ob Vivendi Universal es geschafft hat, auch die deutschen Synchronsprecher zu verpflichten, konnten wir indes noch nicht in Erfahrung bringen.

The Simpsons: Hit & Run erreicht zwar nicht die Spieltiefe seiner Ideengeber, dennoch macht die Hatz durch Springfield jede Menge Spaß. Wer auch nur annähernd Sympathien für Familie Simpson aufbringt, der sollte dieses Spiel auf jeden Fall im Auge behalten! **■ MK**

ENTWICKLER-INFO



Radical Entertainment (www.radical.ca) hat scheinbar Gefallen daran gefunden, Filme und TV-Serien zu Spielen zu verwursteln. Prominente Beispiele der Vergangenheit: *The Terminator* (NES, 1992), *Beavis & Butthead* (PSone, 1995), *Independence Day* (PSone, 1998), *James Cameron's Dark Angel* (PS2, 2002), *The Hulk* (PS2, 2003)



○ Auch in Hit & Run werden spektakuläre Stunts aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt.



○ Die Übersicht informiert über bereits erledigte Aufgaben.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Radical Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.de – www.radical.ca

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Super spaßiger GTA-Klon! Nicht nur für GTA- oder Simpsons-Fans interessant!

JUDGE DREDD: DREDD vs. DEATH



Herumlungern?! Schuldig im Sinne der Anklage! Judge Dredd greift auf der PS2 jetzt knallhart durch!



○ Unmengen von Zombies und Vampiren machen Mega-City Eins unsicher. ○ Via Splitscreen könnt ihr zu zweit den Story-Modus zocken.

2000 A.D. Comics



Seit mehr als 26 Jahren vertreibt 2000 A.D. (gegründet am 26. Februar 1977) nun schon Comics. Neben Judge Dredd hat 2000 A.D. noch weitere hochkarätige Charaktere wie Strontium Dog, Rogue Trooper, Halo Jones oder die Bad Company hervorgebracht. Werft einfach mal einen Blick auf die Homepage (www.2000adonline.com) des Verlags.

PS2 Dass Comic-Vorlagen erstklassiger Stoff für Videospiele sind, zeigt der neueste Streich der renommierten Software-Schmiede Rebellion. Die Engländer präsentieren uns nämlich den auf der Comic-Serie von 2000 A.D. basierenden First-Person-Shooter Judge Dredd: Dredd vs. Death. Der erst kürzlich mit dem British National Comics Award ausgezeichnete Charakter Judge Dredd sorgt nun auf der PlayStation2 in Mega-City Eins für Recht und Ordnung.

Kontrolliertes Ballern

In der Millionenmetropole Mega-City Eins treibt eine mysteriöse Sekte ihr Unwesen. Durch Experimente ist es der Gruppe gelungen, Tote wiederzubeleben. Es scheint, als wolle der Totenkult die Seelen der Dark Judges in die Untoten einpflanzen. Als zwei Psi-Judges bei Ermittlungsarbeiten verschwinden, geht Judge Dredd der Sache auf den Grund. Schnell muss er feststellen, dass sein Erzfeind Judge Death hinter der Sache steckt.

Im Kampf gegen das Verbrechen trifft Judge Dredd auf eine Menge Gesindel. Als Richter muss sich Joseph Dredd aber auch an die Gesetze halten, also ist wildes Rumballern bei Judge Dredd: Dredd vs. Death fehl an Platze. Angreifende Zombies oder Vampire lassen sich natür-

lich nicht belehren und sollten schnellstmöglich umgelegt werden. Bei Punks, Graffiti-Sprayern oder anderen Verbrechern ist es da ein wenig anders. Um das Gesocks hinter schwedische Gardinen zu bringen, entwaffnet ihr sie mit einem gezielten Schuss und nehmt sie dann fest.

Mächtiger Umfang

Um die Monster und das kriminelle Volk in Schach zu halten, hat der Richter seinen Lawgiver stets griffbereit. Ausgestattet mit sechs unterschiedlichen Munitionsarten, heizt er seinen Angreifern richtig ein. Insgesamt zehn verschiedene Waffen (Schrotflinte, Granatwerfer, Maschinengewehr, usw.) kommen im Kampf gegen die Dark Judges und deren Gefolgsleute zum Einsatz.

Judge Dredd: Dredd vs. Death wird zwar keine Online-Features enthalten, dafür verfügt das Spiel über eine stattliche Zahl an Spielmodi. Den Story-

Modus könnt ihr entweder allein oder zu zweit im Cooperation-Modus durchspielen. Bis zu vier Spieler liefern sich heiße Gefechte im Mehrspieler-Modus. Diverse Mini-Missionen sollen zudem für lang anhaltenden Spielspaß sorgen.

Übrigens: Auch hier hat Thomas Dannenberg, der deutsche Synchronsprecher für Sylvester Stallone, Judge Dredd wieder seine Stimme geliehen. **AS**



○ Neben Hitzesuche-Geschossen verfügt der „Lawgiver“ noch über fünf weitere Munitionsarten.



○ Um nicht selbst auf der Fahndungsliste zu landen, solltet ihr immer darauf achten, wen ihr umnietet.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Rebellion
Spieler	1-4	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 50 Euro

Webinformationen: www.vugames.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Des Richters PS2-Auftritt überzeugt durch gute Spielbarkeit und nette Effekte.

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR™



"Geniale Lizenz, cooles Design und tonnenweise Action: Was kann da noch schief gehen?"
Einschätzung: sehr gut
(PlayZone 05/2003)

"Ist 'Fire Warrior' der nächste Referenz-Shooter?"
(OPM2 04/2003)

"Erstklassige Umsetzung des Warhammer 40.000-Universums im Ego-Shooter-Format."
Einschätzung: hervorragend!
(PlayThePlayStation 06/2003)

ÜBERLEBEN SIE DIE ULTIMATIVE FEUERPROBE!



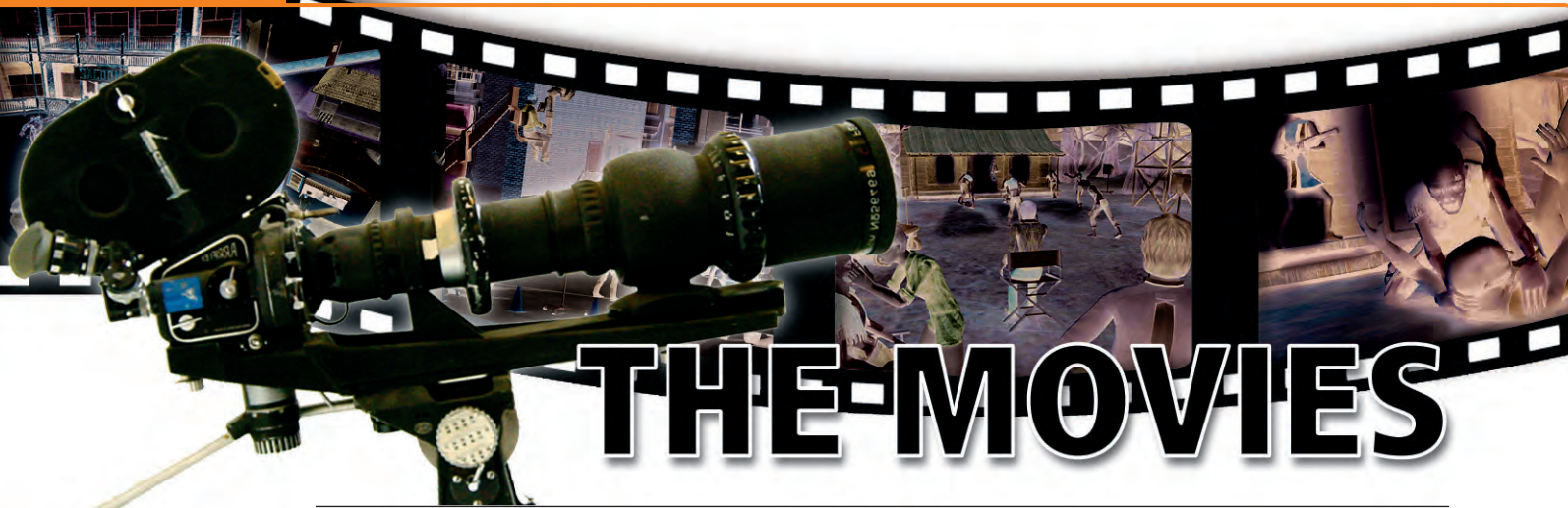
Der erste Ego-Shooter aus dem Warhammer 40.000-Universum
Voller Online-Support für PC und PlayStation®2
Erhältlich ab September 2003



PlayStation®2

PC
CD-ROM

THQ
WWW.THQ.DE



**Als Regisseur haltet ihr alle Fäden in der Hand
– oder tanzen euch die Stars auf der Nase herum?**



○ Ist das etwa The Hulk, der da an der Lady zupft?



○ Und so könnte eine Szene in einer Horror-Produktion aussehen.

DIRECTOR'S CUT:

Peter Molyneux spricht gelegentlich sogar schon von einem Add-On zu The Movies.

Im Director's Cut erhalten Hobby-Regisseure mehr Freiheiten während des Filmdrehs und können Schauspielern Anweisungen geben und selbst Kamerapositionen wählen. Weitere Features sind geplant, doch sind diese bislang nur in Molyneuxs Kopf gespeichert.

PS2 „Warum hat eigentlich noch nie jemand eine Simulation eines Filmstudios gemacht?“, fragte sich Spieledesigner Peter Molyneux (Theme Park, Dungeon Keeper, siehe Spalte) eines Morgens. In der Tat müsste man meinen, dass diese aufgrund der Popularität von Hollywood wohl naheliegendste aller Simulationen schon längst hätte realisiert werden müssen. Als Molyneux die Spielidee am gleichen Tag seinem Team bei Lionhead Studios präsentierte, waren alle vom Projekt begeistert. Das Spiel mit dem simplen Namen The Movies versetzt euch in die Position

eines Filmstudiobosses. Ihr startet im Jahre 1920 und produziert anfänglich Schwarz-Weiß-Filme. Über eine Zeitspanne von hundert Jahren hinweg entwickelt sich das Studio zu einer High-Tech-Traumfabrik. Ihr entwickelt neue Technologien, lernt den Einsatz von Spezialeffekten und müsst die explodierenden Kosten unter Kontrolle halten. Doch handelt es sich bei The Movies um eine trockene Wirtschaftssimulation? Weit gefehlt!

Klappe - und Action!

Als Hollywood-Mogul übernehmt ihr zwar Aufgaben im Management, doch

kümmert ihr euch auch als Regisseur um Erfolg und Misserfolg eurer Filme. Das ist aber nur ein Teil der Gesamtaufgabe. Ihr wählt unter anderem die Scripts, die Genres, die Schauspieler und die Schauplätze. In einem klassischen Western lassen sich beispielsweise Bars, Saloons und kleine Dörferchen bauen, die dann als Set immer wieder verwendet werden können. Natürlich entscheidet in vielen Fällen die Qualität der Story, ob ein Film gut ist oder nicht. Je länger aber die Autoren am Script basteln, desto teurer kommt euch die Sache zu stehen. Auf einer Skala von 1 bis 5 erkennt ihr die



○ Auch eine Zombie-Visage will hübsch sein: Die Maskenbildnerin legt selbst Hand an.



○ The Sims meets Filmbranche: An der Snackbar verköstigen sich Crew und Schauspieler.



☉ Auf dem Studiogelände wuseln zahlreiche Schauspieler, Maskenbildner und Statisten herum. Alleine das Beobachten macht schon Spaß.

Qualität der Story. Sobald eine Szene gedreht wird, sind die Möglichkeiten als PlayStation2-Filmmacher etwas eingeschränkt. Kameras und Schauspieler lassen sich zwar nicht frei positionieren, doch wäre The Movies kein Spiel von Molyneux, wenn es nicht auch noch ein paar fiese Elemente gäbe. So sind da beispielsweise Schalter, mit denen ihr die Intensität einer Szene steuern könnt. Ein Beispiel: Wenn eine Liebeszene gedreht wird, küssen sich die Schauspieler nur sehr zaghaft, sofern der Schalter auf dem niedrigsten Intensitätsgrad steht. Dreht ihr aber den Regler nach oben, kugeln sich die Schauspieler hemmungslos knutschend auf dem Boden. In den 20er-Jahren kann die Veröffentlichung eines solchen Films jedoch einen Riesenskandal auslösen. Daher gilt es als PS2-Studioboss, das Gleichgewicht zwischen Revolutionierung und Kommerz zu finden. Es gibt auch noch weitere Faktoren, die sich in einer Szene beeinflussen lassen, wie zum Beispiel der Brutalitätsgrad. Ob die Filmhelden den Gegenspielern lediglich Ohrfei-

gen geben oder ihnen gar die Knochen brechen, hängt also ganz von eurem Geschmack ab.

Starallüren

Was wären Filme ohne Stars? Vermutlich langweilig. Und wie wir alle wissen, hat der eine oder andere Star einen Sprung in der Schüssel. In The Movies ist das nicht anders. Eurer Willkür ist es überlassen, eine Person von der Strasse zu nehmen und sie zum Star zu machen oder nicht. Doch seid auf der Hut: Nach dem ersten Kassenerfolg könnte euer Star bereits arrogant werden, in Alkoholproblemen versumpfen oder astronomische Gagen verlangen. Jeder Schauspieler verfügt zudem über Statistiken, die ihn für eine Rolle entweder untauglich oder unverzichtbar machen. Eure Stars wollen außerdem bei Laune gehalten werden. Spezielle Restaurants am Set sowie luxuriöse Ausstattungen anderer Aufenthaltsorte (Wohnwagen, Fitness-Studio, etc.) sind durchaus erwünscht. Auch während eines Drehs warten eure Stars mit Überraschungen auf: Es



☉ Hier wird eine Mord(s)zene gedreht. Ihr entscheidet, wie brutal die Schießerei ausfällt.



☉ Stars könnt ihr später für andere Projekte online und gegen Gage ausleihen.

kommt schon mal vor, dass ein Agent für seinen Schützling eine dreistündige Mittagspause fordert.

Kassenschlager oder Millionen-Flop?

Ist ein Film erst mal im Kasten, könnt ihr die Schauspieler mit eurer eigenen Stimme synchronisieren, auf Memory Card (eventuell Harddisk) abspeichern und via Breitband-Adapter an Freunde verschicken. Auf einer zentralen Homepage lassen sich die Werke anderer PlayStation-Filmmogule bestaunen und bewerten. Als Clou könnt ihr eure Stars auch für Projekte anderer Spieler zur Verfügung stellen. Monatlich gibt es eine Preisverleihung. Die PS2-Version erscheint laut Molyneux kurz nach der PC-Fassung. Wann das sein wird? „Irgendwann im Jahr 2004“, kommentiert der Brite schmunzelnd. ■ **AxS**



☉ Diverse Bauten für verschiedene Filmtypen könnt ihr selbst erstellen.



☉ Von der Beleuchtung bis hin zur Windmaschine und den Soundtechnikern könnt ihr alles selbst organisieren.

PETER MOLYNEUX:



Molyneux gehört zu den legendärsten Spiele-Entwicklern Europas. Mit Populous schuf er 1989 auf dem Commodore Amiga einen Riesenhit. Es folgten Powermonger (1991), Populous 2 (1992), Syndicate (1993), Magic Carpet (1994) und Theme Park (1994). 1995 verkaufte er seine Firma Bullfrog an Electronic Arts. 1997 erschien noch der Titel Dungeon Keeper. Danach verließ er Bullfrog und gründete Lionhead Studios.



Populous



Theme Park

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Simulation	Entwickler	Lionhead Studios
Spieler	1	Erhältlich ab	2004
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.themoviesgame.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Das Konzept von The Movies hat den Charme von The Sims und könnte sich als ähnlicher Hit entpuppen. Macht Lust auf mehr!

XIII



„Ich? Ich war es nicht! ... ich kann mich doch an gar nichts erinnern!“



○ Nicht nur Geräusche, sondern auch die Schreie der Gegner werden visualisiert.

EINE BEKANNTE STIMME



Der deutsche Schauspieler Ben Becker wird XIII in dem gleichnamigen Videospiel seine Stimme leihen. Der Charakterdarsteller wurde vor allem durch seine Rollen als Peter (Schlafes Bruder) oder Biberti (Comedian Harmonists) bekannt.



Präsident William Sheridan ist tot. Er wurde ermordet. Doch von wem? Wer steckt hinter dem Attentat? Eine Frage, die jeden beschäftigt, einen Mann jedoch ganz besonders. Er soll in Zusammenhang mit dem Mord stehen, doch er hat sein Gedächtnis verloren. Nur ein mysteriöser Schlüssel, eine Wunde an seinem Kopf sowie eine auffällige Tätowierung der Zahl XIII zeugen von seiner Vergangenheit

Bildersprache

XIII basiert auf der gleichnamigen Comic-Reihe von Jean van Hamme und Wil-

liam Vance. In Deutschland weniger bekannt, erfreut sich die Serie vor allem in Frankreich einer großen Fan-gemeinde. Bis heute sind 15 Bände des actiongeladenen Polithrillers erschienen. Die Videospiel-Umsetzung wird die Geschehnisse der ersten sechs Ausgaben abdecken. Die Vorlage des Ego-Shooters erklärt auch den außergewöhnlichen Grafikstil. Bis jetzt nur in lustigen Fun-Racern, ulkigen Party-Spielchen oder kindgerechten Jump'n Runs zum Einsatz gekommen, zeigt die Cel-Shading-Technologie in XIII, dass sie sich auch in Spielen, die sich an ein erwachsenes Publikum richten, sehr gut macht.

Der Comic-Charakter des Titels wird jedoch nicht nur durch die schwarzen Outlines, die blasser Farbgebung oder die harten Schattenwürfe hervorgehoben. Ubi Soft bedient sich noch anderer typischer Stilmittel. So werden Geräusche durch entsprechende Text-einblendungen visualisiert. Bei einer Explosion wird beispielsweise ein großes „BAOomm“ auf dem Bildschirm eingeblendet, wohingegen man die Schritte eines herannahenden Gegners durch ein entsprechendes „Tap, Tap, Tap“ „sehen“ kann. Sprechblasen und Bild-in-Bild-Einblendungen wird es, wie es sich für eine gute Comic-Umsetzung gehört, ebenfalls geben.



○ Kopfschüsse werden durch Bild-in-Bild-Einblendungen spektakulär in Szene gesetzt.



○ Glasscherben können nicht nur im Nah-, sondern auch im Fernkampf benutzt werden.



Die Flashback-Sequenzen erzählen, wie ihr in diese missliche Lage gekommen seid.



Ein gezielter Schlag mit dem Stuhl schickt jeden Bösewicht ins Reich der Träume.

Vergangenheitsbewältigung

Die Erinnerungen von XIII mögen zwar verschwunden sein, doch die Feinde von einst sind ihm noch immer auf dem Versen. Die Flucht vor ihnen ist zugleich die Suche nach seiner wahren Identität. Die Jagd erstreckt sich über neun Levels – von Brighton Beach, New Jersey über die Wüste von Plain Rock bis hin zu Amerikas geheimer Kommandozentrale SSH1. Dabei lüftet sich von Mal zu Mal das Geheimnis um XIII etwas mehr. Teils trifft er „alte Bekannte“, teils erlebt er Flashbacks. Die Erinnerungen sind allerdings keine Video-Sequenzen. Ihr müsst diese, durch ihre schwarz-weiße Farbgebung sehr bizarr anmutenden, Abschnitte selbst nachspielen und erlebt hautnah, was damals geschah. So kommt langsam Licht ins Dunkel um die Vergangenheit



„BAOOMM“! So macht das Schießen mit dem Raketenwerfer gleich noch mal soviel Spaß.

von XIII – möchte man meinen, aber ganz so einfach ist es nicht. Zwar findet man neue Erinnerungsbruchstücke, aber diese gehören nicht zu einem großen, sondern zu mehreren kleinen Puzzles: XIII hat nämlich nicht nur eine, sondern mehrere Identitäten. Doch welche ist seine tatsächliche und wem kann er in diesem Verschwörungsspiel wirklich trauen?

Wiederholungstäter

Genauso außergewöhnlich wie die grafische Präsentation gestaltet sich das Gameplay von XIII. Keine Angst – es erwartet euch ein reinrassiger Ego-Shooter mit jeder Menge fieser Gegner und noch mehr, teils außergewöhnlichen Waffen. Ihr könnt euch nämlich nicht nur mit den Standardschießprügeln (Neun Millimeter, Sturmgewehr, Harpune, Armbrust, usw.) verteidigen. Im Notfall schnappt sich XIII einfach einen Stuhl, einen Aschenbecher oder

eine Glasscherbe und geht auf seine Feinde los, was besonders sinnvoll ist, wenn es darum geht, so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen. Klassische Ego-Shooter-Aktion gibt es also mehr als genug, aber das ist eben bei weitem noch nicht alles.

In der Rolle des namenlosen Helden muss der Spieler auch seine Agentenfertigkeiten unter Beweis stellen. Das Lahmlegen von Stromgeneratoren oder Finden von Schlüsseln gehören da noch zu den gewöhnlicheren Problemstellungen. Kniffliger wird es, wenn ihr etwa eine Klippe hinab- bzw. hinaufsteigen müchtet – eine spezielle Seilwinde hilft da – oder eure Gegner nicht erschießen dürft. Um in letzterem Fall trotzdem heil aus der prekären Lage zu entkommen, schnappt man sich einfach eine Geisel und misbraucht sie als Schutzschild. XIII muss überleben – um jeden Preis. ■ **ML**

XIII, AUCH BEKANNT ALS...



...Steve Rowland, Alan Smith, Jake Shelton, Ross Tanner, Jed Olsen, Jason Fly, John Flemming, Jason Mac Lane, Hugh Mitchell, Karl Meredith, Kelly Brian, Reginald Wesson...



Die Geisel haltet ihr mit dem linken Arm fest, während ihr euch mit dem rechten noch immer verteidigen könnt.



Der siebte Sinn von XIII bewahrt ihn vor unangenehmen Überraschungen.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.xiii-thegame.com

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Harte Action im Comic-Gewand! Mit XIII erwartet uns nicht nur ein Spiel, sondern ein Kunstwerk!

BIONICLE



Eure Mission führt euch durch die sechs unterschiedlichen Regionen der Insel Mata Nui.

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Lego
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.electronicarts.de

Die Insel Mata Nui, Heimat der Tao, wurde von dem üblen Makuta mit einem riesigen Schatten bedeckt. Um wieder Licht ins Dunkel zu bringen, wurden sechs Tao auserwählt, die den finsternen Bösewicht mit ihren einzigartigen Elementar-Kräften besiegen sollen.

So viel zur Story von Bionicle, dem Spiel zur gleichnamigen Lego-Serie. Ihr übernehmt abwechselnd einen der sechs Tao-Krieger und erkundet Mata Nui auf der Suche nach Makuta. Auf eurer Mission durch die sechs verschiedenen Regionen der Insel machen euch Hindernisse (Lavaströme, Seen, einstürzende Höhlen, usw.) sowie Makutas Handlanger das Leben schwer.

PS2

Ihr bewegt euch hauptsächlich laufend und springend durch die großen Levels. Es kommen aber auch fahrbare Untersätze wie Snowboards oder eine Lore zum Einsatz. Mit Laserkanone und Schild haltet ihr euch die zahlreichen Angreifer vom Hals. Um den Fluch von der Insel zu nehmen, habt ihr neben Kämpfen und Jump'n Run-Einlagen auch das eine oder andere kleine Rätselchen vor der Brust.

Grafisch macht die Lego-Versoffung einen ordentlichen Eindruck. Der Titel wird die Masse zwar nicht begeistern können, doch Fans der Steinchen-Serie sowie jüngere Spieler werden an Bionicle sicher ihre Freude haben. **AS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — Vielversprechend

Trotz vieler verschiedener Spielelemente ist Bionicle wohl nur was für Fans der Lego-Serie.

NHL 2004



Wer nicht kämpfen will, muss auch nicht! Erst wenn ihr den Select-Button drückt, beginnen die Hockey-Spieler sich zu prügeln.

Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EASports
Erhältlich ab	Ende September
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.electronicarts.de

Ende September beginnt die NHL-Saison 2003/2004 auf der PlayStation2. Wie in jedem Jahr verspricht EASports wieder eine ganze Menge Neuerungen.

Die offensichtlichste Veränderung findet sich in den Auswahlmenüs. Dort stehen eine ganze Menge neuer Teams zur Verfügung. Ihr könnt jetzt auch die Mannschaften der finnischen, schwedischen und deutschen Eishockey-Ligen aufs Eis führen. Aber auch eine neue Spieloption steht zur Auswahl. Im Dynasty-Modus können erfahrene Hockey-Fans zeigen, dass sie den Sport auch Abseits des Spielfeldes zu meistern wissen. In der Rolle des General Managers verwaltet ihr die Finanzen, engagiert

neue Spieler und bearbeitet die Aufstellung. Die Begegnungen werden entweder simuliert oder man greift selbst zum Schläger.

Das Spielgeschehen in den Arenen gestaltet sich nach wie vor sehr rasant und actiongeladen. Neu im Repertoire der Kufen-Cracks sind Haken, Schlenzer und direkte Faustschläge. Da kann es schon mal zum Kampf kommen. In NHL 2004 entscheidet ihr durch einen Druck auf die Select-Taste, ob die Rabauken auch wirklich die Fäuste schwingen sollen. Strategisch gesehen ist dies überaus interessant – wer kann es sich bei einem Rückstand schon erlauben, dass ein wertvoller Spieler fünf Minuten auf der Bank sitzt? **ML**

PS2

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Hervorragend

Mit NHL 2004 erwartet Hockey-Fans mehr Taktik, mehr Action und mehr Abwechslung.

NBA JAM



Ab Oktober heißt es wieder: „He's on fire!“

Genre	Sportspiel
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Lego
Erhältlich ab	24. Oktober
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.acclaim.de

NBA Jam war sowohl in der Spielhalle als auch später auf dem Super Nintendo absoluter Kult! Das spaßige Basketball-Game nimmt sich selbst nicht ganz so ernst und präsentiert die aktuellen NBA-Spieler mit extrem großen Köpfen. Das sieht nicht nur sehr witzig aus, sondern hat zudem den Vorteil, dass die Charakterköpfe – die ihren echten Vorbildern verblüffend ähnlich sehen – sehr gut zu erkennen sind.

Am Spielprinzip hat sich eigentlich nichts geändert. „Drei gegen drei“, lautet die Devise auf dem Polygon-Court. Mit viel Geschwindigkeit und reichlich überzogenen Arcade-Elementen, wie monströse Alley-Oops und hals-

brecherische Slamdunks, kommt mächtig Stimmung vor dem Bildschirm auf. Besonders im Zweispieler-Modus sorgt NBA Jam für viel Geschrei an den Joypads. Per Multitap können sogar vier Spieler gleichzeitig auf Punktejagd gehen.

Dank der simplen Steuerung ist der Einstieg genial einfach und auch für Anti-Sportskanonen mit Leichtigkeit zu meistern. Echte Basketball-Fans dürfen sich auf massig Bonusmaterial freuen, wie etwa eine Zeitreise durch die NBA Geschichte von 1950 bis 2003. Auf diesem Weg könnt ihr zusätzlich 50 Basketball-Legenden freischalten, darunter Spieler wie Larry Bird oder Magic Johnson. **SL**

PS2

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Hervorragend

Alt, aber immer noch gut - NBA Jam hat von seinem Spaß-Faktor nichts verloren und lockt mit vielen Extra-Goodies.

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:

1 **NUR FÜR ERWACHSENE**
2 **EXTREME Hardcore**
3 **play KING**

4 **Grafik 87%**
Sound 89%

RATING (PROZENT)
86

5 **Einsteiger** | Fortgeschrittene | Profis

- Nur für Erwachsene:** Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.
- Extreme Hardcore:** Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.
- playKing:** Spiele mit einem Rating ab 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Hits dürfen in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.
- Grafik - Sound - Rating:** In die Grafikwertung fließen sowohl der optische Gesamteindruck, als auch die technische Inszenierung sowie die allgemeine Präsentation mit ein. Eine gute Soundwertung wird vergeben, wenn die Hintergrundmusik atmosphärisch, die Soundeffekte authentisch und die Synchronstimmen stimmig sind. Auch der Support von besonderen Sound-Normen fließt in die Wertung ein.
Das Rating drückt einzig und allein das Spielspaß-Potenzial aus. Grafik und Sound spielen eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Spaß bereiten können.
- Einsteiger - Fortgeschrittene - Profis:** Wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad? Haben nur Vollblut-Zocker ihren Spaß oder kommen auch Einsteiger mit dem Spiel zurecht?

Legende

Features
Neben den drei Standard-Features unterstützen viele Titel noch spezielle Hardware sowie Sound- und TV-Normen. Sollte ein Spiel ein besonderes Feature aufweisen, wird es mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.

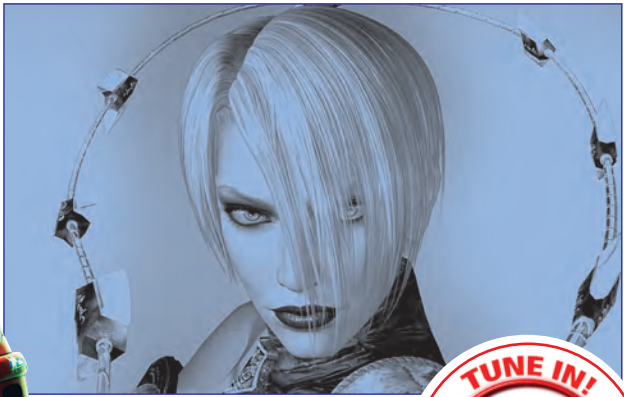
Grafik	16:9-Option	Progressive Scan	50/60 Hertz umschaltbar
Sound	Sprachausgabe	Dolby Surround	Dolby Digital dts Dolby Surround Pro Logic II
Zubehör	Lenkrad	Force Feedback	Light Gun Analog Joystick
	Maus-Unterstützung	Multitap	Keyboard
	i.Link-Option	Tanzmatte	Breitband-adapter
Standard	USK Empfehlung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

PLAY-GÜTESIEGEL:
Ein play-Abo kostet so viel wie ein Fehlkauf!
Darum play kaufen, lesen - Geld sparen!



INHALT 10/2003

PLAYSTATION2	
Alter Echo	79
KING Amplitude	60
KING Colin McRae Rally 04	68
KING Conflict: Desert Storm II	64
KING Dark Chronicle	70
Disney's Extreme Skateboarding	76
KING Freedom Fighters	62
Galidor: Defenders of the Outer Dimensions	76
Hunter The Reckoning: Wayward	78
KING Madden NFL 2004	78
Run Like Hell	78
KING Soul Calibur II	56
KING Splashdown 2: Rides Gone Wild	72
The Great Escape: Gesprengte Ketten	66
KING Tiger Woods PGA Tour 2004	76
KING Warhammer 40.000: Fire Warrior	74
KING Zone of the Enders: The 2nd Runner	58



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



SOUL CALIBUR II



Waffen, Waffen und nochmals Waffen! Das Gute daran: Ihr könnt ein Meister jeder einzelnen werden.



Assassin, Lizardman und Berserker können nur für Duelle ausgewählt werden.



Allein der Waffenmeister-Modus wird euch knappe zwanzig Stunden beschäftigen.

UMWEGE LOHNEN SICH!



Während ihr im Waffenmeister-Modus durch die Dungeons lauft, lohnt es sich, auch mal offensichtliche Sackgassen zu nehmen. Oft erhaltet ihr nach gewonnenen Kämpfen verschiedene Waffen für eure Charaktere.

PS2 Es wurde auch Zeit! Als 1996 die „Soul“-Serie mit Soul Blade (in Japan unter dem Namen Soul Edge vertrieben) eingeleitet wurde, war der Riesenerfolg noch gar nicht abzusehen. Zusammen mit dem 1999 erschienen Soul Calibur ist der Titel weltweit mittlerweile schon über drei Millionen Mal über die Ladentheken gewandert. Nach vier langen Jahren des Wartens geht das beliebte Waffen-Bear'Em Up nun in die dritte Runde.

Es gibt viel zu tun...

Nachdem man mit einem fulminanten Intro „begrüßt“ worden ist, möchte man

wahrlich nichts anderes, als endlich in den Ring steigen und jemanden zu Boden schlagen. Für dieses Vorhaben stehen euch die Spielmodi Arcade, Duell, Zeitangriff, Überlebenskampf, Teamkampf, Teamduell und Training zur Verfügung. Das Training ist schon mal für die Katz', denn dort bekommt ihr nicht wirklich etwas gelehrt. Ihr könnt lediglich das Verhalten eures Gegners einstellen und danach auf ihn eindreschen, wie ihr gerade lustig seid. Irgendwelche Anzeigen für das Erlernen eurer Moves und Combos sucht ihr vergeblich. Eure diversen Schlagvarianten müsst ihr separat aus den Menüs herauslesen. Eine Anzeige verrät euch

immerhin die Effizienz eurer Schläge. Doch das ist auch das einzig Brauchbare am Trainingsmodus. Also freundet euch dort am besten nur mit der leicht verständlichen Steuerung an. Es gibt jeweils einen Button für Vertikal- und Horizontalschläge, einen für Tritte und einen zum Abblocken der Angriffe. Durch das Kombinieren der Buttons mit unterschiedlichen Steuerkreuz-Bewegungen zaubert ihr einen Move nach dem anderen aus eurem sehr umfangreichen Trick-Repertoire.

...und noch mehr zu tun...

Der Arcade-Modus widmet sich abermals der Suche nach dem sagenumwo-



Nette Lightning- und Partikel-Effekte lassen die Kämpfe in leuchtenden Farben erstrahlen.



Während der Lade-Screens kann man seine Gegner – mittels Tastendruck – verspotten.



Als Bonus-Charakter für die PS2-Version wurde Heihachi ausgewählt.



In den Charakter-Profilen gibt es massig Infos über euren "Liebling".

benen Schwert Soul-Edge. Ihr schlagt euch durch insgesamt acht detailreiche Areale, um schließlich herauszufinden, warum euer gewählter „Prügelknabe“ den Weg auf sich genommen hat. Nachdem ihr den Arcade-Modus zum ersten Mal gemeistert habt, schaltet ihr das jeweilige Profil des Fighters frei. Ferner werdet ihr im Menü einen neuen Modus entdecken – den Bonus-Modus. Hier findet ihr auch den neuen Bonus-Arcade-Modus. So verhält es sich auch mit allen anderen Modi (Zeitangriff, Überlebenskampf, etc.), die ihr bewältigt. Egal was, alles wandert in den Bonus-Modus. Doch warum noch einmal dieselben Spielvarianten? Ganz einfach: Jeder Recke – Charade, Assassin, Lizardman und Berserker ausgenommen – hat die Möglichkeit, auf elf unterschiedliche, mit verschiedenen Attributen (bessere Angriffsstärke, längere Reichweite, bessere Verteidigung, etc.) bestückte Waffen zurückzugreifen. Dieses Feature verleiht dem ganzen Gekloppe einen zusätzlichen taktischen Aspekt. Aber: Zu Beginn könnt ihr „nur“ 15, der gut animierten und in Szene gesetzten Kämpfer

anwählen. Außerdem besitzen diese nur ihre jeweilige Standardwaffe. Doch da gibt es ja auch noch den sehr umfangreichen Waffenmeister-Modus.

...also packen wirs an!

Dort kämpft ihr euch anfangs durch zwölf Areale, die 43 Missionen beinhalten. So gilt es unter anderem, fünf Kämpfe mit nur einem Lebensenergie-Balken zu gewinnen, den Gegner durch einen Ring-Out zu bezwingen, einen Dungeon nach dem Final Boss zu durchsuchen, usw. Durch das Bewältigen bestimmter Missionen erhaltet ihr Waffen für eure „Schläger“, schaltet neue Charaktere (insgesamt kann eure Kämpferriege auf 23 Fighter anwachsen) sowie neue Spielvarianten frei. Zudem erhaltet ihr stets Erfahrungspunkte (die bringen euch in eurem Kämpfer-Grad nach oben) und Gold, mit dem ihr in den Shops allerhand Sachen wie neue Kostüme, Charakter-Portraits, Waffen-Demonstrationen u.v.a.m. kaufen könnt. Natürlich erhaltet ihr dort auch über 200 verschiedene Waffen für eure Spielfiguren. Habt ihr den Waffenmeister-Modus einmal bewäl-

tigt, ist noch lange nicht Schicht im Schacht. Denn danach erhaltet ihr zu jeder Mission noch eine Zusatzmission, die natürlich eine Spur härter im Schwierigkeitsgrad ist. Der lange Weg durch diesen Modus ist garantiert kein Zuckerschlecken und wird euch zeitweise die ein oder andere Schweißperle von der Stirn rutschen lassen. Ständig erscheinen neue Bonus- und Unterkapitel, sodass man schon denkt, der Spaß hat wohl nie ein Ende. Insgesamt durchwandert ihr 16 Areale, die mit 116 Missionen vollgestopft wurden. ■

ACTION-FIGUREN



Todd McFarlane hat nicht nur Necrid für das Spiel entworfen, sondern bringt auch eine Action-Figuren-Reihe mit den Stars von Soul Calibur II heraus. Die circa zehn Zentimeter großen Figuren sind seit dem 22. August im Handel erhältlich.



Bei Mehrspieler-Duellen schießt der Spielspaß nochmals in die Höhe.

FAZIT | Heiko Strobel

Mit Soul Calibur II kehrt nicht nur der kultige Prügler zurück, sondern auch ein Arcade-betontes Gameplay, das euch nahezu 75 Prozent der Kämpfe allein durch stupides Button-Malträieren gewinnen lässt. Die übrigen 25 Prozent sind pure Taktik. Denn vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden kommt man ohne Abblocken oder den Einsatz der richtigen Waffe nur schwer voran. Des Weiteren habt ihr mit den diversen Spielmodi – allen voran der Waffenmeister-Modus – genug zu tun, um einige Wochen vor dem Bildschirm zu verbringen. Grafisch gibt es feinste Kost, seien es die detailreichen Arenen oder die sehr gut animierten Kämpfer. Kleinere Einbrüche bei der Bildwiederholrate haben wir nur selten wahrgenommen. Der Titel bietet zwar nicht solch spielerischen Tiefgang wie ein Virtua Fighter, bereitet aber dennoch – aufgrund des lockeren und leicht verständlichen Gameplays – einen Heidenspaß.

POSITIV

- Vorsicht, Suchtgefahr!
- flüssiges Gameplay
- sehr umfangreicher Waffenmeister-Modus
- leicht verständliche Steuerung

NEGATIV

- schlechter Trainingsmodus
- häufige Ladephasen
- nur selten Framerate-Einbrüche

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Virtua Fighter 4: Evolution	89%	08/03
2 Mortal Kombat: Deadly Alliance	89%	02/03
3 Tekken 4	88%	10/02

PLAY DATEN

Genre	Beat'em Up	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts	134KB	1-2	
Entwickler	Namco			
Erhältlich ab	26. September			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.soulcalibur2.com			

Besondere Auszeichnungen:

play KING

Grafik 85%
Sound 81%

RATING (PROZENT)
88

Einsteiger | **Fortgeschrittene** | **Profis**

ZONE OF THE ENDERS

– The 2nd Runner SPECIAL EDITION

Das Warten hat ein Ende! Konami lässt endlich die Orbital Frames wieder in die Schlacht ziehen.



❶ Noch seid ihr chancenlos gegen euren Erzfeind Anubis.



❷ Selbst die Explosionen haben einen Cel-Shading-Touch.

VR TRAINING



Ähnlich wie in Metal Gear Solid könnt ihr euch mit sämtlichen Waffensystemen und Kampftechniken erst einmal in Ruhe vertraut machen. In einer Computersimulation erklärt euch die Künstliche Intelligenz ADA in aller Ruhe die Vorgehensweise. Schade, dass die Entwickler nicht auch gleich ein paar VR-Missionen mit draufgepackt haben.

PS2 Ihr kennt ja das alte Leid. Neidische Augen blicken nach Japan und Amerika, denn dort erscheinen in der Regel die großen Hits für die PS2 fast immer zuerst. Konami ist wohl der einzige Publisher, der sich dieser Problematik angenommen hat und versucht, den europäischen Markt mehr in den Mittelpunkt des Software-Geschehens zu rücken. So zum Beispiel bei Silent Hill 3, das sein Debüt zuerst in Europa feierte, bevor es einige Monate später auch in Nippon bzw. in Amerika erschien. Im Fall von Zone of the Enders mussten wir uns zwar auch etwas länger gedulden als unsere Zocker-Kollegen aus Übersee, dafür kommt das fulminante Action-Game hierzulande in einer erweiterten Special Edition auf den Markt.

Was ist neu?

Da hätten wir zunächst die Anfangssequenz, die nun mit einem Remix des

ursprünglichen Titelsongs unterlegt ist. Der Spieler hat außerdem im Spiel die Wahl, ob er diverse Missionen als Teil des Hauptspiels bestreiten will oder lieber als Bonus-Mission angeht. Es gibt drei komplett neue und zwei sehr stark überarbeitete Levels sowie einige neue „Outfits“ für euren Mech. Zudem spendierten die Entwickler noch zwei zusätzliche Schwierigkeitsgrade: European Hard und European Extreme. Als Sahnehäubchen serviert uns Konami noch sieben zusätzliche Zwischense-

quenzen in gewohnt cineastischer Manier à la Metal Gear Solid.

Überhaupt merkt man dem ganzen Werk sehr deutlich das Mitwirken von Solid-Snake-Vater Hideo Kojima an. Zusammen mit Yoji Shinkawa, der bereits als technischer Designer für den ersten Teil fungierte, bilden die beiden ein echtes Dreamteam für diesen Titel.

Das Jahr 2174

Die Geschichte verschlägt uns in einen blutigen Konflikt. Eine militärische Or-



❸ Nützliche Gegenstände der Gegner werden im Display eingeblendet.



❹ Im Nahkampf benutzt Jechuty immer seine Laserklinge.



○ Mit dem Geyser ist es möglich, die Angreifer kurzzeitig zu lähmen.



○ Im späteren Spielverlauf legt ihr euch mit einer ganzen Kriegsschiff-Armada an.

ganisation namens Bahram versucht mit Hilfe der neuartigen Mech-Technologie Orbital Frame, die Völker der Erde und des Mars zu unterdrücken.

Ihr schlüpft in die Rolle des Ex-Bahram-Piloten Dingo, der zufällig bei seiner Arbeit den mächtigen Orbital Frame Jehuty findet. Just in diesem Moment greift auch schon eine Einheit der Bahram an, die wohl auf der Suche nach dem wertvollen Kampfbroboter war. Nur um Haaresbreite kann sich Dingo in die Pilotenkanzel von Jehuty retten. Er aktiviert die Systeme und stellt sich seinen Angreifern. Ab diesem Zeitpunkt nimmt die spannende Story ihren Lauf.

Kenner des ersten Teils werden sofort bemerkt haben, dass sich der Grafikstil gewaltig geändert hat. Die japanischen Entwickler haben es verstanden, Anime- und Cel-Shading-Elemente gekonnt in einem stimmigen Look zu vereinen. Die Optik wirkt sehr harmonisch und wie aus einem Guss.

Die Krönung bilden allerdings die wahnwitzigen Special-Effects, die euch teilweise wirklich den Mund offen stehen lassen. Hier wird ein Grafikfeuerwerk abgeschossen, wie es die PS2 noch nicht gesehen hat. Bildschirmfüllen-

de Explosionen, gleißende Blitze, Laserfeuer und Raketenhagel sind hier an der Tagesordnung – alles versehen mit erstklassigen Licht- und Partikeleffekten. Auf der aktuellen playTV-DVD könnt ihr euch davon ein sehr gutes Bild machen.

System-Upgrade

Seit seinem letzten Einsatz hat Jehuty System einige Neuerungen erfahren. Es ist nun möglich, mehrere Ziele gleichzeitig anzuvisieren und mit einem Lasergewitter zu beharken. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn ihr von viel Kleinvieh angegriffen werdet.

Neben einer Vielzahl von Standardwaffen kann der Pilot zusätzlich auf die Subweapons zugreifen, welche mittels Steuerkreuz ausgesucht und per Kreis-Button aktiviert werden. Hat man zu Beginn gerade mal die Möglichkeit, seine Gegner zu greifen und als Waffe zu benutzen bzw. sie in andere Angreifer hineinzuschleudern, gesellen sich nach und nach immer mehr nützliche Kampftechniken hinzu. Diese erhält man meist nach einem Boss-Kampf, sofern man diesen überlebt. Teilweise sind solche Auseinandersetzungen wirklich heftig, auf der anderen Seite aber auch nicht unfair, selbst wenn das

auf den ersten Blick so scheinen mag. Für jeden Gegner gibt es eine entsprechende Taktik – nur gefunden muss sie eben werden.

Die einzelnen Levels sind sehr abwechslungsreich gestaltet worden. Im Mittelpunkt stehen zwar ganz klar die Kämpfe, jedoch wurden diese so geschickt verpackt, dass eigentlich nie Langeweile aufkommt.

Sämtliche Zwischensequenzen werden mittels Ingame-Grafik dargestellt und treiben die spannende Story voran. Kommt es zu Dialogen zwischen Charakteren, werden diese in bekannter japanischer Zeichentrick-Manier in Szene gesetzt. ■

AUF EINEN BLICK: DIE SPECIAL EDITION

Folgende Änderungen wurden gegenüber der Originalversion von Zone of the Enders – The 2nd Runner vorgenommen:

- neuer Titelsong (Remix)
- zwei Levels wurden radikal überarbeitet
- drei komplett neue Levels
- unterschiedliche Modelle von Jehuty
- zwei neue Schwierigkeitsgrade
- Folgende Missionen können aus dem Hauptspiel ausgeliebert und als Extra-Missionen gespielt werden: „The train destruction event“, „The Mars melee event“ und „The carrying up Ardjent“



○ Zeitdruck: Ein Zug muss in einem Tunnel verfolgt und Wagon für Wagon zerstört werden.

FAZIT | Sven Liebold

Wahnsinn, mit welcher Bildgewalt Konami seine zweite Orbital-Frame-Schlacht in Szene gesetzt hat. Der Einfluss von Mr. Metal-Gear-Kojima ist in seiner ganzen Breite zu erkennen. The 2nd Runner ist in jedem Fall ein audiovisuelles Meisterwerk. Etwas Ärger machte uns die Kameraführung, die aufgrund der automatischen Zielerfassung teils sehr hektisch ist und nicht immer optimal funktioniert. Hinzu kommt, dass die Steuerung eures Jehuty zwar bei Kämpfen sehr gut arbeitet, beim eigentlichen Manövrieren jedoch einen Tick ausgefeilter hätte sein können. Die fehlende Möglichkeit, die Y-Achse zu invertieren, wäre hier schon die halbe Miete gewesen. Ansonsten macht das Game einen Heidenspaß und wird dank der vielen Kampf- und Waffenvarianten nicht langweilig. Beim ersten Durchspielen werdet ihr 10-12 Stunden benötigen. Eine nette Idee ist die Versus-Arena, in der man gegen einen zweiten menschlichen Mitspieler antreten kann.

POSITIV

- erweiterte PAL-Version
- abwechslungsreich
- geniale Präsentation

NEGATIV

- Steuerung hat kleine Schwächen
- keine deutsche Sprachausgabe
- Kameraführung nicht immer optimal

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Zone of the Enders	87%	03/01
2 Armored Core 2	76%	02/01

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	125KB	1-2	
Entwickler	KCEJ			
Erhältlich ab	26. September			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.konami.de			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 92%

Sound 89%

RATING (PROZENT)

88

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

AMPLITUDE



Ein Musikspiel aus Amerika – kann das gut gehen? Wenn die Entwickler von Harmonix ihren zweiten Streich vorlegen, dann ja!



Im Remix-Editor kreiert ihr eure persönlichen Song-Interpretationen.



Bei 26 Songs aller Stilrichtungen ist für jeden Geschmack was dabei.

VORGÄNGER-CHECK



Noch heute zählt *Frequency* zu den ungewöhnlichsten und besten Musikspielen, die für die PS2 erhältlich sind – und das nicht nur mangels potenter PAL-Genre-Konkurrenten. Im Gegensatz zu *Amplitude* habt ihr beim Vorgänger mit acht Instrumentalspuren zu tun, außerdem sind selbige nicht nebeneinander, sondern röhrenartig angebracht.

Eigentlich komisch: In Japan dauert der Bemanikult seit Jahren an. Vom simplen rhythmischen Knöpfchendrucker über diverse Plastikinstrumente bis hin zur virtuellen Orchesterleitung können sich fernöstliche Zocker für so ziemlich jedes Musikspielkonzept begeistern. Bei uns schlägt höchstens mal das eine oder andere konservative Tanzmatten-Gehüpfe auf. Letztes Jahr trat US-Entwickler Harmonix mit *Frequency* dann den Beweis an, dass westliche Programmierer dem akustischen Genre durchaus ihren eigenen Stempel aufdrücken können. Offensichtlich auch mit kommerziellem Erfolg, denn das Sequel *Amplitude* steht bereits in den Startlöchern.

Taktgefühl

Und da bereits der Erstling mit seinem ausgereiften Konzept zu begeistern wusste, geht der Nachfolger auf Nummer sicher. Will heißen: Das eigentliche Spielsystem hat sich nur unwesentlich geändert. Mittels krudem Cybergleiter rast ihr auf einer Art Leiterbahn das Arrangement eines Songs entlang. Auf den sechs 'Fahrstreifen' des virtuellen Highways sind die einzelnen Liedspuren (Drums, Gitarre, Gesang, etc.) parallel nebeneinander angebracht. Nur wenn es euch gelingt, vorgegebene Rhythmussequenzen korrekt mit dem Pad nachzudrücken, dröhnen die Instrumente aus den Boxen. Je mehr Instrumentalspuren dabei parallel erklingen, desto mehr Punkte gehen auf euer Konto. Der flinke Wechsel zwischen den Spuren (via Digi-Kreuz) ist folglich der Schlüssel zum Sieg. Ab und an könnt ihr zudem nützliche Extras ergattern: Von der automatischen Spuraktivierung

über freie Scratching-Einlagen bis hin zur Zeitlupenfunktion machen euch die Helferlein das Leben zeitweise leichter.

Motivation garantiert

Satte 26 Songs aus allen möglichen Stilrichtungen – Papa Roach und Slipknot stehen etwa David Bowie und Dieselboy gegenüber – wollen in *Amplitude* korrekt erklingen. Bei den vier Schwierigkeitsgraden habt ihr anfangs noch leichtes Spiel, doch spätestens ab „Brutal“ hilft nur noch emsiges Üben. Gesellige Naturen machen im netten Vierspieler-Modus den Kumpel mit dem meisten Rhythmus im Blut aus. Wer will, darf auch bei Online-Duellen sein musikalisches Gespür austesten. Kreative Köpfchen freuen sich besonders über den Remix-Modus: Aus vorgegebenen Samples dürft ihr hier eure eigenen Versionen der 26 Lieder zusammenbasteln – und natürlich von Freunden zocken lassen. ■

FAZIT | Colin Gäbel

Keine Frage: Wer mit Musikspielen etwas anfangen kann, kommt an *Amplitude* nicht vorbei. Das Konzept kopiert nicht einfach japanische Bemani-Vorbilder, sondern bietet einen erfrischend eigenständigen Ansatz, der Langzeitmotivation garantiert. Bis ihr die 26 herrlich abwechslungsreichen Songs auf allen Schwierigkeitsgraden beherrscht, gehen einige Wochen ins Land. Und selbst dann dürft ihr mit Online-Gefechten, stationärer Mehrspieler-Gaudi und Remix-Werkstatt noch lange bedient sein. Einziger echter Kritikpunkt: Die parallele Spurführung sorgt schon mal für Übersichtsärger, vor allem wenn euch auf den höheren Schwierigkeitsgraden teils nur Sekundenbruchteile zum Wechseln bleiben.

POSITIV

- vielseitige Musikauswahl
- diverse Spielmodi
- motivierende Lernkurve

NEGATIV

- stellenweise unübersichtlich
- mitunter etwas unfair

PLAY DATEN

Genre	Musikspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Harmonix
Erhältlich ab	September
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.playstation.de

Besondere Auszeichnungen:

play KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 71%

Sound 90%

85

RATING (PROZENT)



Übung macht den Meister: Trotz nützlichem Tutorial und ordentlicher Lernkurve kommt ihr auf den härteren Schwierigkeitsgraden nur noch mit eisernem Training weiter.

CONFLICT DESERT II STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03

"ACTION SATTE" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03

PIVOTAL
GAMES

PC
CD

PlayStation®2



XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

GOTHAM
GAMES

SCI
GAMES

FREEDOM FIGHTERS

Die Hitman-Macher schlagen zurück und schicken einen New Yorker Klempner in den Freiheitskampf.



Per Fadenkreuz visiert ihr Ziele an, die angegriffen oder verteidigt werden sollen!



Eure Freedom Fighters kämpfen immer ohne Rücksicht auf eigene Verluste!

DIE ROTE FLUT (DT. FASSUNG)



Der Film (Originaltitel Red Dawn) von 1984, mit Eintünzler Patrick Swayze sowie Charlie Sheen in den Hauptrollen, ist ein mehr als unstrittiger Streifen. Die Vision von der Besetzung der U.S.A. durch die Rote Armee löste weltweit Entsetzen aus. Abgesehen davon, ist der Film keine cineastische Glanzleistung, von der schauspielerischen Leistung der Akteure mal ganz abgesehen. Wer sich das Gemetzel trotzdem antun will, die Indizierung wurde am 30.11.2001 aufgehoben.

Was wäre, wenn der zweite Weltkrieg 1945 mit dem Abwurf einer sowjetischen Atom-bombe über Berlin geendet hätte? Was wäre, wenn der Kommunismus in den folgenden 50 Jahren die Welt erobert hätte? Und was wäre, wenn das Amerika der Neuzeit – als letzte Bastion der freien Welt – von einer sowjetischen Weltmacht überfallen und besetzt wurde? Ganz klar! Es herrschte Krieg! Und im Fall von Freedom Fighters gipfelt dieser in einem erbarmungslosen Freiheitskampf. Willkommen bei den Freedom Fighters!

New York's Finest?

Als der New Yorker Klempner Christopher Stone mit seinem Bruder Troy die Wohnung einer Kundin betritt mit dem Bestreben, eine verstopfte Rohrleitung zu reinigen, stolpert er unfreiwillig mitten hinein in den erbitterten Freiheitskampf. Chris' Bruder wird bei einer Razzia gefangen genommen und verschleppt. Chris selbst kann fliehen. Die Schicksalswendung hat Folgen, denn der friedliche Handwerker entwickelt sich rasch zum meist gefürchteten Freedom Fighter im Kampf gegen die russischen Besatzer.

Ihr übernehmt die Steuerung von Chris,

kurz nachdem sein Bruder von den Russen weggebracht wurde. Als ihr aus dem Apartment tretet, überrascht ihr einen Soldaten dabei, wie er gerade eine Gruppe Zivilisten traktiert und zieht ihm kurzerhand eins mit der Rohrzange über. Ein dankbarer Freiheitskämpfer nimmt euch daraufhin mit und weist euch in die Funktionen der Steuerung ein. Laufen, Springen, Klettern, Hocken, der Gebrauch von Waffen und der Einsatz von Molotow-Cocktails oder Granaten – das alles geht dank der einfachen Steuerung schnell in Fleisch und Blut über.



Detailwunder – auf den herumfliegenden Patronenhülsen kann man sogar die Prägung des Kalibers erkennen.



"Sanitäter!" Verletzten helfst ihr, indem ihr ihnen ein Medi-Pack gebt.



○ Herumstehende MGs könnt ihr kapern und damit die Umgebung mit reichlich Blei eindecken.



○ Am Boden stellen die Helis der Russen keine Gefahr dar. Ein bisschen C4 und ihr habt Ruhe!

Vertrauen ist gut...

Spätestens jetzt habt ihr bereits die ersten Charisma-Punkte gesammelt. Immer wenn ihr ein Missionsziel erledigt oder verletzten Söldnern und Soldaten per Medi-Pack wieder auf die Beine helft, werden sie euch gutgeschrieben. Je mehr Charisma ihr im Verlauf des Spiels sammelt, desto mehr Freiheitskämpfer werden euch in den Kampf folgen. Maximal zwölf Untergrundkämpfer könnt ihr befehligen.

Im Hauptquartier der Widerstandskämpfer erhaltet ihr eure Einsatzbefehle und die dafür nötige Ausrüstung. Damit seid ihr bestens auf den ersten Einsatz vorbereitet. Wie sich herausstellt, ist die Frau, in deren Appartement euer Bruder verhaftet wurde, eine der Rädelsführerinnen der Untergrundbewegung. Auch sie wurde in Gewahrsam genommen und wird im Polizeirevier von Brooklyn festgehalten. Ihr müsst zunächst eine Tankstelle in die Luft jagen, um anschließend gefahrlos durch die Subway bis zum Polizeirevier vorzurücken. Erst nachdem ihr „Isabella“

befreit habt und auf dem Dach des Reviers wieder die amerikanische Flagge weht, führt die Rebellen euch in ein weiteres Versteck des Widerstands.

...Kontrolle ist besser!

Hier schließen sich euch die ersten Freedom-Fighters an. Ab jetzt sind Führungsqualitäten gefragt. Mit drei Kommandos befehligt ihr die Begleiter. Standardmäßig folgen euch die Söldner und geben selbstständig Feuerschutz. Aber ihr könnt ihnen auch befehlen, eine Person oder Stellung anzugreifen. Ein langer Druck auf den Dreieck-Button genügt und alle eure Mitstreiter stürzen sich auf das anvisierte Ziel. Per Kreis-Taste weist ihr sie an, eine Stellung zu halten und bis zum bitteren Ende zu verteidigen. Werden die Tasten nur kurz angetippt, fühlt sich immer nur ein Begleiter dazu berufen, dem Kommando Folge zu leisten. Per Viereck-Button blast ihr zum Rückzug. Kurz darauf scharen sich die Freedom-Fighters wieder um euch.

Erneut haben es die dänischen Entwick-

ler von Io Interactive geschafft, ihrer Hitman 2-Engine detaillierte Levels mit grandiosen Licht- und Wetter-Effekten zu entlocken. Gerade wenn es regnet oder schneit, läuft die Grafik-Engine zur Hochform auf. Aber auch die Charakter-Modelle und das Leveldesign sind frei von Mängeln. Lediglich die Kameraführung lässt, wenn auch selten, hier und da zu wünschen übrig. ■

CHARAKTERKOPF



Wer genau hinschaut, kann erkennen, dass sich Hauptdarsteller Christopher Stone im Verlauf des Spiels verändert. Später im Spiel sind seine Haare gewachsen und sein Outfit ähnelt mehr und mehr dem eines echten Guerillakriegers.



○ Bei Beschuss fliegen Fahrzeuge in die Luft und reißen alle mit, die sich in der Nähe aufhalten.

FAZIT | Marc Kirzeder

Freedom Fighters ist ein exzellentes Actionspiel. Dank des großartigen Leveldesigns macht es immer wieder Spaß, sich mit seinen Männern den Weg freizuschneiden. Allerdings verlangen euch die Aufträge nicht besonders viel Hirnschmalz ab. In der Regel ist das Hissen der eigenen Flagge das erklärte Levelziel. Ansonsten gilt es, Objekte zu sprengen oder Gefangene zu befreien. Der strategische Anspruch beim Team-Management beschränkt sich meist auf das geschickte Verteilen eurer Mitstreiter im Kampfgetümmel. Dabei ist es besonders später nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Lediglich zwei Missionen fallen aus dem Rahmen der Standardaufträge. Da hatte der Hitman (ebenfalls von Io Interactive) deutlich mehr auf dem Kasten! Dafür ist das Action-Spektakel technisch einwandfrei in Szene gesetzt und verwöhnt das Zockerauge mit einer Spitzengrafik inklusive eines 16:9-Modus für die Breitbild-TV-Besitzer und Heimkino-Zocker.

POSITIV

- makellose Edel-Grafik
- einfaches Team-Management
- eingängige Steuerung
- flüssiger Vierspieler-Modus

NEGATIV

- Missionsstruktur zu simpel
- manchmal unübersichtlich
- teils unglückliche Kameraführung

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Das Ding	83%	09/02
2 Conflict: Desert Storm	82%	09/02
3 SOCOM U.S. Navy Seals	80%	06/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	Plattformen 2
Hersteller	Electronic Arts	349KB	1-4	Freiheit 2
Entwickler	Io Interactive			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.electronicarts.de			

SONY PLAYSTATION 2	DUAL SHOCK 2	BD	16:9	MULTITAP
Besondere Auszeichnungen:	play KING	Grafik 87%	Sound 84%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		86

CONFLICT

Desert Storm 2



Keine Ruhe für den Irak – Pivotal's actiongeladener Taktik-Shooter schickt euch wieder in die Wüste.



⊙ Hart an der Geschmacksgrenze: die brandneuen Phosphorgranaten.



⊙ Herrliche Aussichten: Optisch stiehlt das Sequel dem Erstling die Schau.

KOMMANDO ZURÜCK!

Behaupteten wir in der letzten Ausgabe noch, Conflict: Desert Storm 2 würde mit einer völlig freien Speicherfunktion ausgestattet sein, so müssen wir diese Aussage leider revidieren. In einer Preview-Version ließ sich das Golfkrieg-Spektakel noch jederzeit und beliebig oft sichern. Die finale Testfassung legt dagegen wieder das zwiespältige „klassische“ Speichersystem an den Tag. Sprich: Pro Mission dürft ihr frei Schnauze zwei Fortschritte auf Memory Card bannen.

Das ging aber flott: Gut ein Jahr ist es her, dass der englische Entwickler Pivotal Games mit Conflict: Desert Storm einen echten kommerziellen Überraschungserfolg verbuchen konnte. Allein im Ursprungsland tauschten mehr als 80.000 PS2-Besitzer ihre sauer verdienten Pfundnoten gegen ein Exemplar der strategischen Team-Kriegsführung. Angestachelt durch die hervorragende Käuferresonanz (und die nach wie vor multimediale Präsenz des Krisenherds Irak), stampften die Programmierer in Rekordzeit den Nachfolger aus dem Boden. Aber keine Sorge, hingeschludelter Sequel-Pfusch erwartet euch in Conflict: Desert Storm 2 keineswegs. Im Gegenteil: Das zweite Kapitel

der virtuellen Operation Wüstensturm bügelt beinahe sämtliche Kritikpunkte des beliebten Erstlingswerks aus.

Das dreckige Quartett

Und weil die Hauptcharaktere des Originals den Fans wohl so sehr ans Herz gewachsen sind, übernehmt ihr ein weiteres Mal die Kontrolle über Squad-Führer Bradley, Waffenspezialist Connors, Sprengmeister Jones und Meisterschütze Foley. Wahlweise stellt die vierköpfige Soldaten-Crew ihre Kampftalente in den Dienst der US-Delta-Force oder der britischen SAS-Einheit. Aber egal, für welchen Brötchengeber ihr eure Digi-Rübe ins Kreuzfeuer haltet, die Missionsstruktur bleibt gleich. Zwar stehen diesmal ledig-

lich zehn Aufträge auf dem Einsatzplan, dafür hängen diese die 15 Levels des ersten Teils in puncto Abwechslung locker ab. Angefangen bei rabiater Panzer-Duellen in den verwüsteten Straßen staubiger Städte, über die ballerlastige Verteidigung alliierter Rettungshubschrauber bis hin zu heimlichen Sabotageaktionen in Saddams Waffenfabriken reicht das Angebot. Selbst der knifflige Ausbruch aus einem irakischen Hochsicherheitsgefängnis wartet auf euch.

Schießprügel-Paradies

Stählerne Panzer, feindliche Granatstellungen, hinterhältige Heckenschützen, Kampfhubschrauber und unzählige Fußsoldaten – militärisch hat der Kriegsgegner einiges zu bieten. Ein Segen, dass eure Waffenpalette der feindlichen Übermacht durchaus gewachsen ist. Kampfmesser und schallgedämpfte Pistolen, Scharfschützenstutzen und Schrotflinten, zahllose MG-Varianten, Panzerfäuste und Raketenwerfer sowie verschiedene Granatentypen warten auf ihren todbringenden Einsatz. Letztgenannte haben



⊙ Super spannend: Gefechte mit mächtigen Panzern zählen zu den taktischen Höhepunkten des Wüstenkriegs.



⊙ Top-Idee, aber leider teils extrem ruckelig: der kooperative Zweispieler-Modus.



◉ Heimlich, still und tödlich: Unbemerkte Meuchelmorde werden mit extra Erfahrungspunkten belohnt.

Fackel sein virtuelles Dasein aus – brutal aber effektiv. Durch fleißigen Einsatz der vielfältigen Todbringer werden eure Jungs wie im Vorgänger, im Umgang mit den Wummen immer sicherer. Dieser rollenspielähnliche Ansatz zieht sich nun durch das gesamte Abenteuer: Da ihr jede Mission mit dem kompletten Team abschließen müsst, übernehmt ihr die erreichten Erfahrungslevel eurer Recken mit in den nächsten Auftrag. Mit blutigen, frisch aus der Ausbildung entlassenen Anfängern müsst ihr nach dem Tod eines hochgepöppelten Veteranen folglich nicht mehr vorlieb nehmen.

Sir, jawohl Sir!

Bereits die Team-Steuerung der ersten Conflict-Episode war sehr ausgereift, entsprechend setzten die Entwickler voll auf Bewährtes. Ihr kontrolliert wie gehabt stets nur einen Haudegen, während sich die CPU des restlichen Trios annimmt. In Kombination mit R1 erteilt ihr den KI-Kameraden via verschiedener Pad-Tasten aber diverse Elementarbefehle. Auf Wunsch nehmen die Jungs ein zugewie-

senes Gebiet unter Feuerschutz, folgen euch als ballernde Eskorte oder kriechen mucksmäuschenstill über den Wüstenboden. Besonders knifflige Aktionen wie das Anbringen von C4-Sprengstoff oder das lautlose Ausschalten patrouillierenden Wachen, übernehmt ihr natürlich persönlich. Per Digi-Kreuz wechselt ihr hierzu von einem Kompagnon zum nächsten. ■



◉ In der Grundausbildung werdet ihr in die Kunst der Kriegsführung eingewiesen.

dabei praktischen Zuwachs bekommen. Neben der regulären Splitterversion sowie zur Tarnung der unerlässlichen Rauchbomben habt ihr nun auch hunds-üble Phosphorgranaten im Gepäck: Welcher bemitleidenswerte Bösewicht auch immer mit dem brandheißen Gemisch in Berührung kommt, haucht als lebende



◉ Öfter mal was Neues: Der haarige Gefängnisausbruch stellt eine der unkonventionellsten Missionen dar.

VIDEOSPIEL-VETERANEN

Mit Conflict: Desert Storm legten Pivotal Games zwar offiziell ihr Videospieldébüt vor, tatsächlich aber geht die Historie des Entwicklers, der knapp zwei Dutzend Programmierer, Designer und Musiker beschäftigt, viel weiter zurück. Unter dem Firmennamen Pumpkin Studios legten die englischen Jungs und Müdels bereits den PSone-Strategie-Hit Warzone 2100 vor, bis ihnen Geldgeber Eidos den Saft abdrehte und es im Frühjahr 2001 schließlich zur Umbenennung kam. Dass einige der Pivotal-Games-Angestellten zudem echte Branchen-Profis sind, macht ein Blick auf die Softographie deutlich. Einzelne Mitarbeiter des Teams waren nämlich unter anderem schon an der Entstehung von Hits wie X-Com Enemy Unknown, G-Police (beide PSone), Dungeon Master (Amiga, Atari ST) oder der Eye-of-the-Beholder-Serie (Amiga, PC) maßgeblich beteiligt.

FAZIT | Colin Gäbel

Bereits Teil eins der knallharten Wüstenballerei hatte es mir mächtig angetan. Für das Sequel legten sich Pivotal Games noch mal so richtig ins Zeug. Vielfältigere und feinere Texturen, tolle Rauch- und Explosionseffekte sowie verbesserte Animationen lassen den Erstling technisch ganz schön alt aussehen. Dazu gesellen sich eine wesentlich höhere Bildrate, optionaler Breitbild- und 60 Hz-Modus sowie Pro-Logic-2-Unterstützung – Kompliment! Aber auch spielerisch hat sich einiges getan: Mehr Abwechslung im Missionsdesign und die verbesserte KI (von einigen gegnerischen Gehirn-Aussetzern abgesehen) wissen zu gefallen. Einzig teils nervig: Der ruckelnde Zweispieler-Modus sowie einige dämliche Scriptings (z.B. Gegnernachschub, bis ihr einen bestimmten Level-Punkt überschreitet) dämpfen den Gesamteindruck etwas. Wer ein – ab dem normalen Schwierigkeitsgrad – taktisch anspruchsvolles Action-Spektakel sucht, muss zugreifen. Spannender gehts kaum!

POSITIV

- abwechslungsreiches Missionsdesign
- hoch spannender Action-Taktik-Mix
- technisch merklich aufgebohrt
- individuelle Lösungswege möglich

NEGATIV

- teils nervige Scriptings
- im Splitscreen teils arg ruckelig

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Tom Clancy's Ghost Recon	83%	12/02
2 Conflict: Desert Storm	82%	09/02
3 SOCOM: U.S. Navy Seals	80%	06/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PLAYSTATION 2
Hersteller	SCI/Take 2	277KB	1-2	CONFLICT: DESERT STORM II
Entwickler	Pivotal Games			
Erhältlich ab	2. Oktober			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.conflict.com			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 81% Sound 79%

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

RATING (PROZENT)

85

THE GREAT ESCAPE

Gesprengte Ketten



DER FILM ALS
SPECIAL-DVD



Bereits am 17. Juni 2002 erschien die Special Edition des Gassenhauers als DVD. Sie umfasst zwei DVDs und bietet neben dem 172 Minuten langen Spielfilm auch diverses Dokumentationsmaterial über den Ausbruch und die Insassen von Stalag Luft III.

Vorher und Nachher! Die PS2-Version des legendären Lagerausbruchs von Steve McQueen und Co. hat einiges zu bieten.



Die Action-Levels sind aufgrund der schlechten Steuerung eine echte Herausforderung.



Mithäftlinge lenken die Wachposten ab, damit ihr freie Bahn habt.



Der Klassiker! Natürlich könnt ihr die Motorradverfolgungsjagd nachspielen.

PS2 Eine Geschichte, die das Leben schrieb: 1963 drehte John Sturges mit einem Großaufgebot an Weltstars (Steve McQueen, James Coburn, Charles Bronson, James Garner u.v.a.) den vielleicht besten auf einer wahren Begebenheit beruhenden Kriegsfilm aller Zeiten.

„Gesprengte Ketten“ erzählt das Schicksal von Kriegsgefangenen die am 25. März 1944 aus einem deutschen Strafgefangenenlager fliehen...

Auf leisen Sohlen

The Great Escape: Gesprengte Ketten von Pivotal Games (u.a. Conflict: Desert Storm) verfolgt die Geschichte von vier alliierten Lagerinsassen, die auch als Charaktere im genannten Streifen auftauchen. In diesem Action-Adventure meistert ihr den legendären Ausbruch aus Stalag Luft III und durchlebt die Vorgeschichte sowie die halbrecherische Flucht der Teufelskerle.

Abwechselnd übernimmt ihr dabei die Rollen der Royal-Airforce- und Air-Force-Mitglieder Andy MacDonald, Louis Sedgwick, Virgil Hiltz und Anthony Hendley.

Das Gameplay besteht in erster Linie aus Schleich-Missionen, d.h. ihr bewegt euch zwangsweise leise durch diverse Lager, Wälder, Depots oder Schlösser – überwacht vom Militär- und

Polizei-Apparat des Deutschen Reichs.

Eure Hauptaufgabe ist es, euch unbemerkt von A nach B zu bewegen, um einen an Punkt B gefundenen Gegenstand wiederum an einem Punkt C einzusetzen. So sabotiert ihr z.B. Generatoren, organisiert euch Werkzeuge für den Tunnelbau, fälscht Ausweise, usw.

Rennen statt Laufen

Scheinwerferlichtern ausweichen, Wachen ablenken, deutsche Uniformen klauen und gelegentlich das ein oder andere Feuergefecht bewältigen: In den Action-Intermezzi wird der Spielablauf sowohl durch Angreifer mit leicht unterentwickelter KI als auch durch diverse technische Mängel gestört. Durch die unpräzise Kollisionsabfrage bleibt man allzu oft an Polygon-Objekten wie etwa Treppen hängen und beißt folglich ungewollt ins Gras. Die schlechte Steuerung verhindert genaues Manövrieren der Fahrzeuge, was die ansonsten gut in Szene gesetzte Motorradjagd zur Geduldssprobe werden lässt.

Zwar kommt stellenweise ein wenig „Gesprengte-Ketten-Flair“ auf, doch im Großen und Ganzen wird das Spiel der erstklassigen Film-Lizenz nicht gerecht. Fazit: Man hat zu oft das Gefühl, dass die im Ansatz guten Ideen nicht zu Ende gedacht worden sind.



Auf der Flucht müsst ihr nicht nur eure Haut retten.

FAZIT | André Steinert

Ein wenig mehr Zeit hätte diesem Titel sicher nicht geschadet. Zu oft hat man den Eindruck, dass einige Passagen nicht richtig fertig oder unter Zeitdruck erstellt worden sind. Anders kann man sich die Schwächen bei Gegner-KI, Kollisionsabfrage und Steuerung nicht erklären. Besonders wenn man sich mit der Waffe in der Hand gegen Angreifer zur Wehr setzen muss, braucht man Nerven wie Drahtseile – selbst bei genauen Zielen verfehlen Kugeln teilweise meterweit ihr Ziel.

Leider wird The Great Escape: Gesprengte Ketten nicht jedermann begeistern können. Fans des Movies oder Prisoner of War-Anhänger können aber durchaus ein Auge riskieren und eine Runde Probespielen.

POSITIV

- authentischer Soundtrack
- umfangreiches Spielkonzept
- viele gute Denksätze

NEGATIV

- träge Steuerung
- unpräzise Kollisionsabfrage
- unkonstante Bildwiederholungsrate

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure				
Hersteller	Take2	312KB	1		
Entwickler	Pivotal				
Erhältlich ab	5. September				
Preis	ca. 60 Euro				
WEB-INFO: www.Take2.de			16 Jahre		



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 63%
Sound 69%

RATING (PROZENT)

61

Fon: 0700-84342637

**IMPORTE US / JAPAN
HARDWARE US / JAPAN
HINTBOOKS
ANIME , DVD'S RC 1**



77 €



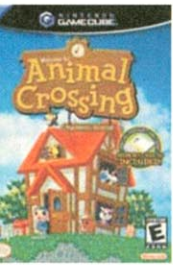
77 €



77 €



77 €



77 €



77 €



99 € / JAP



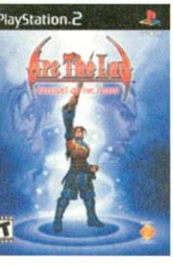
77 €



99 € / JAP



88 € / JAP



77 €



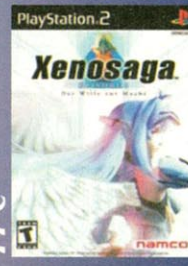
99 € / JAP



99 € / JAP



77 €



77 €



77 €



**Your Important Dealer
Tyrellstraat 13
6291 AK Vaals**

www.acme-online.nl

versand erfolgt per NN zzgl. 7 € Porto/Verpackung



77 €



77 €



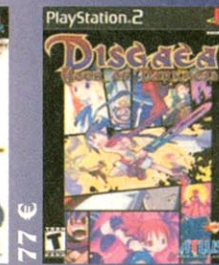
77 €



77 €



88 € / JAP



77 €



77 €



77 €



77 €



55 €



55 €



55 €



55 €



Warenzeichen Dritter werden anerkannt!

COLIN MCRAE RALLY 04



Start – Ziel – Sieg für Codemasters? Die waschechte Rallye-Simulation legt eine grandiose Bestmarke vor!



Der Motoren-Sound erreicht leider nicht mehr die Klasse von CMR 3.



Die Replays stehen einer TV-Berichterstattung in nichts nach.

MAKING OF...

Colin McRae's Citroën Xsara WRC



Der Ursprung: Rohkarosserie eines Serienmodells.



Zwischenstationen: Umbauten werden vorgenommen.



Beinahe fertig: Der Aufbau des Citroën Xsara WRC



Fahrtüchtig: Die fertig gestellten World-Rallye-Cars.

PS2 Wechselt Colin McRae am Ende der Saison 2003 wieder das Cockpit? Die ersten Gerüchte über einen Wechsel von Citroën zu Subaru machen die Runde. Grund dafür: Ab dem kommenden Jahr dürfen im dritten Fahrzeug nur noch Piloten sitzen, die in den vorhergehenden drei Jahren keinen Podiumsplatz in der WRC errungen haben. Schlechte Karten für den Weltmeister von '95: Zu seinen Teamkollegen gehören Sébastien Loeb (Sieger der ADAC-Rallye Deutschland '03) und Carlos Sainz (Sieger der Rallye Türkei '03).

Warum Subaru? Möglicherweise verlässt Altmeister Tommi Mäkinen das japanische Werksteam. Insider-Berichten zufolge denkt der Finne über sein

Karriere-Ende bzw. eine Rückkehr zu Mitsubishi nach.

Rückkehr zum Erfolg?

Besonders die Flexibilität der Spielmodi von Colin McRae Rally 04 führt in die goldene PSone-Ära der Videospiel-Serie zurück. Ein Indiz dafür: In der „Meisterschaft“ spielen der Schotte und sein neuer „Dienstwagen“, der Citroën Xsara WRC, nicht mehr die erste Geige. Stattdessen treten ein oder zwei PS2-Motorsportler – zumindest in der allradbetriebenen A8-Gruppe – sowie weitere frei erfundene Piloten gegen McRae an. Fiktive Nobodys stellen auch in den Super-1600-/Kit-Car-(Zweiradantrieb) und Gruppe-B-Veranstaltungen (legendäre 80er-Jahre Ral-

lye-Boliden, z.B. Audi Quattro) die Konkurrenz. Die berühmt-berüchtigte, auf drei Jahre festgelegte Karriere des dritten Teils wurde aus dem Programm genommen. Nun fightet man in einer acht Länder umfassenden Saison um Fahrer- und Herstellerpunkte.

„Rally“ und „Wertungsprüfung“ heißen die beiden Zauberwörter für Multiplayer-Anhänger. In diesen Modi können maximal vier Personen ihr fahrerisches Können am geteilten Bildschirm (nur zwei Spieler) nacheinander unter Beweis stellen.

Eine Online-Funktion (analog zur Xbox-Version), bei der Streckenzeiten in einer Tabelle miteinander verglichen werden, existiert leider nicht.



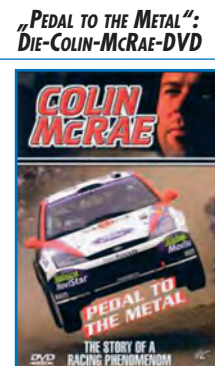
Wahrscheinlich reicht die Performance der PS2 nicht aus, um die In-Board-Perspektive bei den Super Special Stages ruckelfrei darzustellen.



Im Spielmodus „Rally“ kann man sich einen Wettbewerb mit sechs individuellen Wertungsprüfungen zusammenstellen.



300 Turbo-PS, 2,0 l Hubraum und 1230 kg Gewicht – das Auto lässt sich auch mit dem Controller bzw. Lenkrad „fühlen“.



In Großbritannien erschien im letzten Jahr eine DVD, bei der Colin McRae im Mittelpunkt steht. Verschiedene Interview-Partner sowie Ausschnitte von diversen Rallye-Veranstaltungen liefern viele Informationen über den introvertierten Schotten. Erhältlich ist „Colin McRae: Pedal to the Medal“ bei der englischen Tochter des Online-Verkaufshauses amazon (www.amazon.co.uk). Der Preis liegt bei ca. 13 Pfund (ca. 20 Euro) plus Versandkosten.

Eine Colin-McRae-Rally-Premiere: Vor jeder Veranstaltung führt man für die Ingenieure Probefahrten durch. Werden deren gestellte Aufgaben (Stoßdämpfer-, Reifen-, Bremsen-Tests usw.) erfüllt, stehen optimierte Fahrzeugteile, wie etwa bessere Stoßdämpfer, Keramikbremsen, Getriebe, Motoren, aber auch Schnee-, Nass-, Asphalt- oder Schotter-Reifen zur Auswahl.

Mit der Präzision eines Uhrwerks
liest McRaes neuer Beifahrer Derek Rin-

Übrigens: Ausschnitte unserer Testfahrten finden sich auf der beiliegenden playTV-DVD. ■

Allerdings gibt es auch Einträge in die Mängelliste, die wohl auf die kurze, ca. neunmonatige Entwicklungszeit zurückzuführen sind. So fehlen abermals die applaudierenden Mensentrauben entlang der Pisten. Zudem vermisst man die In-Board-Perspektive bei manchen Super Special Stages.

- präzise Fahrphysik
- superbes Streckendesign
- attraktive Spielmodi

- wenige Zuschauer an den Strecken
- kleine Formfehler
- schwankende Leistung des Co-Piloten

Titel	Rating	Test in play
1 Colin McRae Rally 3	87%	11/02
2 V-Rally 3	85%	07/02
3 WRC II: Extreme	80%	12/02

Genre	Rallye-Simulation			
Hersteller	Codemasters	1.250KB	1-4	
Entwickler	Codemasters			
Erhältlich ab	Ende September			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.codemasters.com				



   			
Besondere Auszeichnungen:			Grafik 85% Sound 86%
		Einstufig	Fortgeschrittene
		Profis	RATING (PROZENT) 87

DARK CHRONICLE

Mit innovativen Ideen stürmt das Dark Cloud-Sequel den RPG-Olymp.



○ In den Dungeons dürft ihr meist frei zwischen den Charakteren wechseln.



○ Ihr müsst Aufgaben der Bewohner erfüllen.

BAUMASSNAHME

Bevor ihr bauen dürft, müsst ihr die Bauelemente zuerst aus den Rohstoffen herstellen. Danach platziert ihr sie auf dem Gelände. Später ziehen dann Bewohner in die Gebäude ein.



Das Action-RPG Dark Cloud (Test Ausgabe play 09/01, Rating 80%) war zwar bereits zum Verkaufsstart der PlayStation 2 angekündigt, erschienen ist es aber erst am 17. September 2001. Ein absolutes Genre-Novum war der Georama-Modus. In Dark Cloud mussten, ganz ähnlich einer Aufbau-Simulation, ganze Dörfer neu errichtet werden. Trotz dieser innovativen Idee konnte das niedliche Abenteuer mit dem namensgebenden Helden Cloud in der Hauptrolle nicht vollends überzeugen. Die Dungeons waren zu eintönig und

das Gameplay bot eindeutig zu wenig Abwechslung.

Besser als der Vorgänger?

Die Entwickler von Level-5 haben sich die Kritik an Dark Cloud zu Herzen genommen. Mit Dark Chronicle krenzen sie sowohl Fans des Vorgängers als auch Freunden ausladender Rollenspiele den rundum verbesserten Nachfolger. Bereits die US-Version wusste bei unserem Preview zu gefallen. Doch bereits beim Einlegen der europäischen Review-Version offenbart Dark Chronicle auf den ersten Blick sei-

ne wenigen Schwachstellen. Erträglich, aber dennoch unübersehbare PAL-Balken zeugen von einer halbherzigen Lokalisierung. Die – zugegeben wirklich gelungene – englische Sprachausgabe bleibt PAL-Spielern ebenfalls erhalten. Lediglich die umfangreichen Bildschirm- und Menütex te wurden ins Deutsche übersetzt. Doch die sind dafür wenigstens fehlerfrei und ohne Tadel.

Abenteuer-Déjà-vus!?

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Der böse Lord Griffin schickt



○ Klatsch und Tratsch – in Palm Brinks erfahrt ihr so einiges über die Bewohner.



○ An skurrilen Gegnern wurde nicht gespart! Die Töle aus Holz setzt Max schwer zu.



❶ Ohne die Gesteine geht im Georama-Modus gar nichts. Ihr findet sie in den Dungeons.

seine Schergen aus der Zukunft, um die Dörfer und Städte der Welt auszulöschen, in der unser junger Held Maximilian zu Hause ist. Der kleine Max wird kurzerhand zum Retter seiner Welt ernannt. In Max' Heimatstadt Palm Brinks macht ihr euch mit der Steuerung von Dark Chronicle vertraut. Hier erfahrt ihr auch von Maximilians Talent, Dinge zu erfinden. Mit einer Kamera könnt ihr überall Bilder von Gegenständen und Objekten machen, die sich eventuell dazu eignen, etwas daraus zu basteln. In den Städten finden sich zahlreiche Hinweise auf mögliche Erfindungen. Ihr müsst nur die besagten Objekte finden und sie ablichten. Habt ihr dann noch die nötigen Baumaterialien zur Hand, entstehen aus den Ideen neue Gegenstände, die euch von da an zur Verfügung stehen.

In den zufallsgenerierten Dungeons wird wieder in Echtzeit gekämpft. Nicht nur die Verliese sehen schöner aus, auch die Anzahl der Monster-Klassen wurde erheblich aufgestockt. Neben zahlreichen Schatzkisten sind hier auch die wichtigen Geosteine ver-

steckt. Diese benötigt ihr für den Wiederaufbau der Städte.

Baumeister gesucht

Der bereits vom Vorgänger bekannte Georama-Modus fällt in Dark Chronicle deutlich komplexer aus. Mit jedem gefundenen Geostein erhöht sich die Anzahl von Gebäuden und Objekten, die ihr konstruieren dürft. Danach werden sie auf den kahlen Bauplätzen platziert, bis schließlich wieder Bewohner in die Gebäude einziehen. Um alle Bewohner eines Abschnittes glücklich zu machen, müssen zusätzlich diverse Anforderungen an den Städtebau erfüllt werden. Bestimmte Gebäude müssen z.B. in der Nähe eines Gewässers errichtet werden oder es wünscht sich ein Bewohner eine Scheune neben seinem Haus. In Schwebetal, der zweiten Etappe eurer Reise, müssen die Gebäude gar auf vier schwebenden Plattformen errichtet werden. Die Einwohner sind nur dann glücklich, wenn am Ende der Baumaßnahme alle Plattformen auf einer Höhe schweben.

Wer an Dark Cloud seine Freude hatte, der wird Dark Chronicle mit



❷ Auf der Weltkarte bewegt ihr euch bequem von einem Ort zum nächsten.



❸ Neben Max und Monica dürft ihr noch einen Gast in die Party aufnehmen.

Sicherheit lieben. Das Charakter- wie auch das Gegnerdesign sind ausgereifter und die Story epischer als beim Vorgänger. Die zuckersüße, zuweilen kitschige Cel-Shading-Grafik lässt das RPG in satten Farben strahlen. Ein Tageszeitsystem sorgt für eine kuschelige Atmosphäre zwischen lauschigen Sonnenauf- und romantischen Sonnenuntergängen. ■

Next-RPG?!



Entwickler Level-5 arbeitet bereits an einem neuen Projekt für Sony. Was sich allerdings hinter dem geheimnisvollen Arbeitstitel „Next-RPG“ verbirgt, können wir nur ahnen. Eine Skizze mit der Textzeile „Enter the new World“ ist alles, was es bisher auf der japanischen Website der Dark Cloud-Macher zu sehen gibt.

FAZIT | Marc Kirzeder

Dark Chronicle ist zu einem echten RPG „herangewachsen“. Die Möglichkeiten beim Aufleveln eurer Waffen sind schier unüberschaubar und erfordern Geduld, wenn man jedes Upgrade zu Gesicht bekommen will. Der komplett überarbeitete Georama-Modus hat es ebenfalls in sich. Bis ihr die Wünsche aller Bewohner zur vollsten Zufriedenheit erfüllt habt, vergehen Stunden. Der Umfang ist gewaltig und dürfte nicht nur Einsteiger für mindestens 60 Spielstunden an den Bildschirm fesseln. Selbst versierte Spieler kommen nicht zu kurz. Wer alle Side-Quests erledigt und alle Waffen aufpowert, der kann sich auf eine lange Zeit im Dark Chronicle-Universum gefasst machen. Die Optik ist sicherlich geschmacksabhängig, aber dennoch über jeden Zweifel erhaben. Sie gehört zum Besten, was es bisher auf der PS2 zu sehen gab. Hätten es die Entwickler noch geschafft, die Dialoge ins Deutsche zu übersetzen, gäbe es beinahe nix zu meckern.

POSITIV

- wunderschöne Cel-Shading-Grafik
- sehr umfangreich
- komplexer Georama-Modus
- abwechslungsreiches Gameplay

NEGATIV

- Grafikstil stark geschmacksabhängig

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Baldur's Gate: Dark Alliance	90%	01/02
2 Final Fantasy X	87%	06/02
3 Summoner 2	85%	11/02

PLAY DATEN

Genre	RPG	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	SCEE	499KB	1	
Entwickler	Level-5			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de – www.level5.co.jp			
			USK	6 Jahre



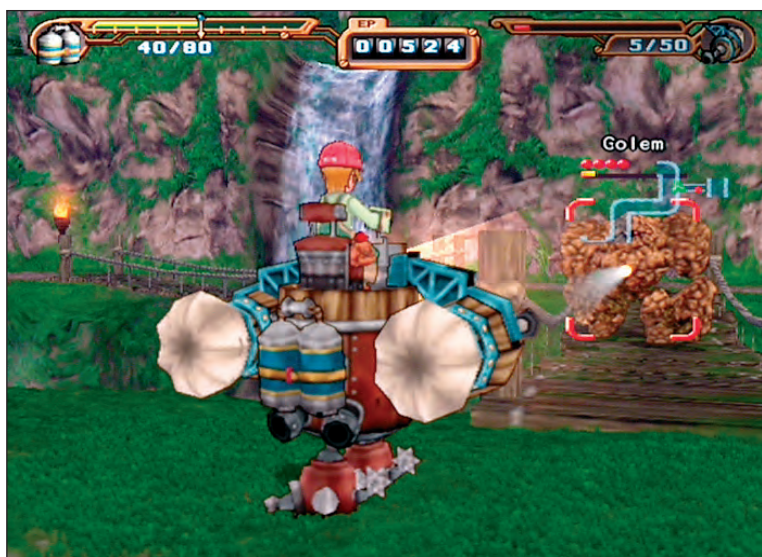
Besondere Auszeichnungen:



Grafik 90%
Sound 82%

RATING (PROZENT)
88

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



❹ Dicke Brocken wie diesen Golem nehmt ihr am besten mit dem Ridepod auseinander.

SPLASHDOWN 2

Rides Gone Wild

Der neue Wasser-Spaß übertrifft seinen Vorgänger um Längen – jetzt wirds richtig wild!



Die Wasserdynamik ist einfach atemberaubend schön.



Der explodierte Flugzeugträger sorgt für mächtigen Wellengang.

Rock'n'Roll



Während die Kurse des World Circuits mit Klängen passend zum Ambiente der Szenerie ausgestattet wurden, lässt es der Soundtrack auf den Indoor-Strecken richtig krachen. Folgende Bands sind hier vertreten:

In Flames – Drifter
The Donnas – Who Invited You
Boss Martians – AMX
The Exies – My Goddess
Kazzer – Pedal The Metal
Soilwork – Natural Born Chaos
Treble Charger – Hundred Million
Audiovent – The Energy
Audiovent – Gravity

Anders als beim ersten Teil verabschiedeten sich die Entwickler hier von den Konventionen eines normalen Rennspiels auf dem Wasser. Splashdown 2: Rides Gone Wild hat nun deutlich mehr Inhalt und Charme.

Wasserspektakel

Auf den ersten Blick geht das Ganze nun eher in die Richtung eines SSX: „Bunt, laut und schrill“, lautet die Devise. Erinnert man sich an die letzten Games der Rainbow Studios, wie beispielsweise Mat Hoffman Pro BMX 2 oder Star Wars: Racer Revenge, so

wirkten diese eher nüchtern und vor allem stark simulationslastig.

Ganz sollte man sich aber nicht von der bunten Arcade-Fassade täuschen lassen, denn die hervorragende Wasserphysik ist nochmals tierisch aufgebohrt worden. Die Optik des virtuellen Nass' ist mit Abstand die realistischste Darstellung von Wasser auf der PS2. Konnten wir beim Vorgänger noch über fehlende Dynamik und schwachen Wellengang meckern, fehlen uns diesmal einfach nur die Worte. Die Entwickler haben es geschafft, das Element Wasser in fast all seinen Spielarten darzustellen – von der überschwemmten Straße, über den

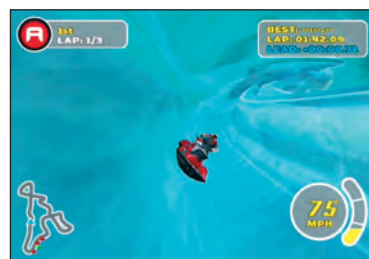
reißenden Wildwasserstrom und unterschiedlichen Wellenvarianten bis hin zu dynamischer Gischt, die unter den Jet-Skis hervorspritzt.

Spielvarianten en masse

Im Hauptmenü angekommen, sticht uns sofort der Karriere-Modus ins Auge, der Dreh- und Angelpunkt von Splashdown 2 darstellt. Hier verdient man sich so genannte Karriere-Punkte, die man in einer Art Kaufhaus in alle möglichen Goodies umsetzen kann: Neue



Verpasst man eine Boje, wird man mit Geschwindigkeitsverlust bestraft.



Auf einer Eisrutsche heizt ihr wie auf einer Achterbahn durch verschneite Höhlen.



Fünf riesige Freestyle-Tracks könnt ihr euch freispielen.



Da hat wohl jemand Angst bekommen: Panisch springt der Gondoliere über Bord.



Auch die Stadion-Kurse sind optisch aufwändig in Szene gesetzt worden.

Outfits, Charaktere, verschiedene Sea-Doos und unzählige andere Dinge. Nett ist hier die Idee, dass man sich auch sämtliche Strecken freikaufen kann, falls man es nicht packt, diese regulär freizuspielen.

Beginnt ihr eine neue Karriere, könnt ihr zunächst zwischen zwei Varianten wählen – der Indoor-Liga und dem World Circuit. Die Wahl der drei möglichen Schwierigkeitsgrade bestimmt, über wie viele Kurse sich der Meisterschaftslauf erstrecken wird.

Ihr müsst mindestens als Zweiter durchs Ziel heizen, um den aktuell bestrittenen Kurs freizuschalten. Ist euch das gelungen, darf die neue Strecke auch im Arcade-Mode befahren werden. Dazu gesellt sich noch die Möglichkeit, in einem Freestyle-Wettbewerb mit spektakulären Tricks für ein dickes Punktekonto zu sorgen, was euch wiederum im Goodie-Kaufhaus zugute kommt. Auch hier gibt es eigens kreierte Strecken, die ihr nacheinander freispielen könnt.

Wer dann immer noch nicht genug hat, kann auf den vielen Tech-Time-Trail Tracks seine Fahrtechnik perfektionieren und auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. Je nach Belieben kann man vorher zusätzlich die Art des gewünschten Wellengangs auf den mit Bojen abge-

steckten Parcours wählen, um sich optimal auf die unterschiedlichen Varianten und Formen der Wassermassen vorzubereiten.

Abgerundet wird das Ganze mit einem umfassenden Trainingslager. Hier erlernt der Fahrer alle 75 Stunts, die in drei Stufen miteinander kombiniert werden können. So können bis zu 360 verschiedene Stunt-Kombos entstehen. Schafft es euer Charakter, einen Stufe-drei-Stunt über die Rampe zu schrauben, bekommt sein Sea-Doo einen gehörigen Geschwindigkeits-Boost. Um im Karriere-Modus mit dem restlichen Fahrerfeld mithalten zu können, ist es also zwingend notwendig, sich mit der Handhabung der Kunststückchen auseinanderzusetzen.

Fahren wie im Kino

Als Grundidee für den World Circuit dienten den Entwicklern die typischen Fahrgeschäfte und Attraktionen eines Vergnügungsparks à la Disneyworld. Jede Runde auf den insgesamt acht Fantasie-Strecken des World Circuits lässt euch während der Fahrt etwas Neues erleben.

Eine Fahrt durch eine Art Jurassic Park beginnt ganz harmlos. Tiefer Dschungel, romantische Wasserfälle und riesige friedliche Dickhäuter, die an einem

Fluss ihrem Pflanzenfresserdasein fröhnen. In der zweiten Runden huschen plötzlich Raptoren an den Ufern entlang und selbst Kollege T-Rex hat einen Auftritt. Im letzten Durchgang scheint dann irgendwie etwas mit der Technik in dem Park schief zu laufen, denn es stellt sich heraus, dass alle Dinos nur Roboter waren, die jetzt arg vom Kurzschluss geplagt sind.

Ideen und Streckendesign sind absolut hervorragend umgesetzt worden. Dies gilt übrigens auch für die zwölf Indoor-Strecken, die als Sahnehäubchen auch noch mit einem richtig rockigen Soundtrack untermalt wurden. ■

SEA-DOO



Der Sea-Doo ist eine Erfindung des kanadischen Herstellers Bombardier. 1968 gab es die erste Variante dieses „Wassermotorrads“. Schon damals flogen die noch etwas steifen Modelle mit 50 km/h über die Wasseroberfläche. Mittlerweile fährt ein hochgezüchteter Sea-Doo weit über 100 km/h. Preisklasse: Zwischen 10.000 und 50.000 Euro ist alles dabei.

FAZIT | Sven Liebold

Splashdown 2 hat alles, was man von einem hochkarätigen Sequel erwartet – und noch mehr. Auf technischer Seite gibt es trotz bombastischer Grafik keine Ruckel-Einlagen. Nur in den Zweispieler-Splitscreen-Duellen läuft es nicht so geschmeidig über den Bildschirm. Die Steuerung der Wasserfritzer geht perfekt von der Hand und bietet viel Spielraum, um sich die Dynamik der Wellen zu Nutze zu machen. Das Gleiche gilt für das Stunt-System, das kinderleicht mittels Shoulder-Buttons zu bedienen ist. Schön ist eine Anzeige im Hauptmenü, wie viel man vom Game schon freigespielt hat. Die spritzigen Rennen motivieren ungemein und werden vor allem durch die witzigen Kommentare der Fahrer aufgepeppt, die ihren Kontrahenten bei Überholmanövern coole Sprüche servieren. Splashdown 2 können wir uneingeschränkt jedem ans Herz legen. Dank des riesigen Umfangs ist man auch lange beschäftigt, bis man alles zu sehen bekommen hat.

POSITIV

- sehr umfangreich
- geniales Streckendesign
- beste Wassereffekte für die PS2

NEGATIV

- lange Ladezeiten
- nicht ganz flüssiger Zweispieler-Modus

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Sled Storm	89%	04/02
2 Splashdown	87%	12/01
3 Jed Ski Riders	59%	01/02

PLAY DATEN

Genre	Fun-Racer	Fun-Racer
Hersteller	THQ	THQ
Entwickler	Rainbow Studios	Rainbow Studios
Erhältlich ab	26. September	26. September
Preis	ca. 60 Euro	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.thq.de	www.thq.de



Besondere Auszeichnungen:	Grafik 88%	Sound 85%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	89



Je länger man seinen Stunt hält, desto mehr Speed gibt es gutgeschrieben.

Warhammer 40.000:

FIRE WARRIOR



Ihr wagt es, euch gegen seine Hoheit, den Unsterblichen Imperator zu erheben? Dafür werdet ihr sterben, außerirdisches Pack!

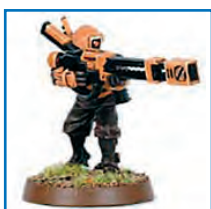


Bei gedrücktem Viereck-Button wechselt der Tau seine Sekundärwaffe.



Schöne Lichteffekte: Das Mündungsfeuer der Burst Cannon ist enorm.

VOM EGO-SHOOTER
ZUR MINIATUR



Eigentlich war es umgekehrt: Das Tabletop-Strategiespiel diente als Vorlage für Fire Warrior. Aber sowohl Kais als auch die Rail Rifle, die von den Kuju-Entwicklerstudios für den Ego-Shooter kreiert wurden, werden ihren Weg bald als Miniaturen auf die Schlachtfelder der Hobby-Generäle finden.

„Bestimme dein Ziel. Konzentriere dein Feuer darauf, und auf nichts anderes. Erst wenn es vernichtet ist, wählst du ein anderes Ziel. Das ist der Weg zum sicheren Sieg!“ Martialische Worte, aber was will man in einem Universum, das seit Menschengedenken von Tod und Vernichtung überschattet wird, auch anderes erwarten? Wir schreiben das 41. Jahrtausend und es herrscht Krieg!

Sieg bedarf keiner Erklärung...

Ihr seid gerade aus eurem Landungsschiff gesprungen, da geht der Transporter auch schon von einer Granate getroffen in Flammen auf. Imperiale Soldaten, die sich mit Gasmasken vor dem giftigen Staub schützen, feuern

eine Lasersalve nach der anderen auf eure Stellung ab. Ihr habt keine Wahl, ihr müsst euch der menschlichen Übermacht stellen und den Himmlischen Kovash, den geistigen Führer eurer Septe befreien. Nur so besteht ihr eure Feuertaufe. Nur so werdet ihr in den Rang eines Shas'ui erhoben.

Wer Kais, den jungen Fire Warrior vom außerirdischen Volk der Tau, bei seiner Mission begleitet, muss sich auf einiges gefasst machen. In dem Ego-Shooter erlebt der Spieler die Geschehnisse eines ganzen Tages. Das erste Einsatzziel, der Planet Dolumar VI, sowie die Rettung von Kovash bilden dabei nur den Auftakt eines actiongeladenen und spannenden Abenteuers. Sobald der Himmlische aus dem Hochsicherheitsgefängnis befreit ist, geht die Schlacht im

Weltraum weiter: Zuerst an Bord des Tau-Kreuzers, danach in den kathedralenartigen Gängen der imperialen Freigatte. Auf dem gigantischen Raumschiff nimmt die Story eine plötzliche Wendung. Auf einmal sehen sich sowohl die Tau als auch die Menschen einem weit aus gefährlicheren Feind gegenüber. Man beginnt zu kooperieren.

... Niederlage erlaubt keine!

Die Steuerung ist eingängig. Mit den Analog-Sticks bewegt ihr den Feuerkrieger, die Shoulder-Tasten dienen zum Hüpfen, Kriechen sowie zum Schießen. Über die Action-Buttons aktiviert ihr Schalter, werft Granaten, ladet manuell nach und wechselt zwischen den Waffen. Neben seiner Hauptwaffe – eine einfache Pulse Carabine, eine



Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu vier Waffenbrüder messen.



Während ihr Sergeant im Plasmafeuer vergeht, stürzen sich die imperialen Sturmtruppen todesmutig dem Feind entgegen.



Die Geschosse des Bolters explodieren beim Aufschlag.

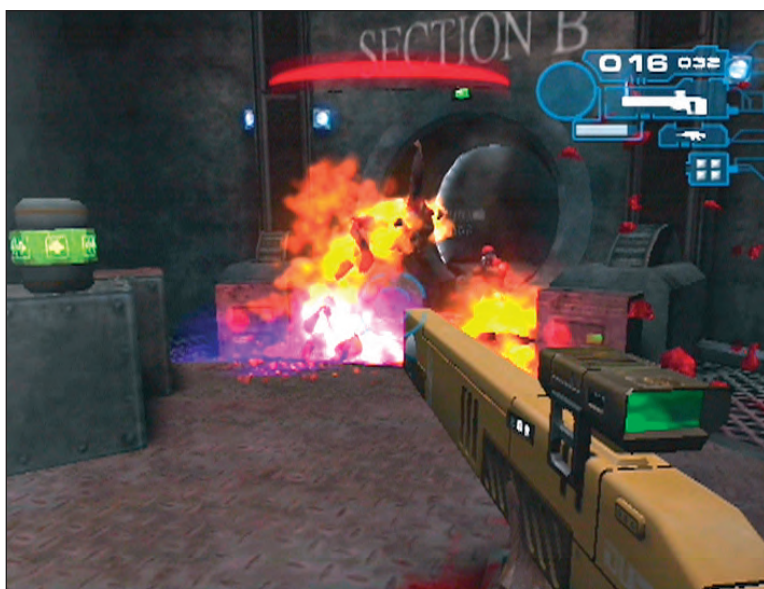
Faszination Krieg

Das Leveldesign ist sehr abwechslungsreich gestaltet, aber dennoch klar strukturiert. Man hat nie das Gefühl, einer klar vorgegebenen Route zu folgen. In Fire Warrior geht es mächtig heiß her, die 22 Gegnerklassen machen es euch nicht gerade leicht. Verschnaufpausen sind da gleich doppelt so wichtig. Zum einen, um das Magazin zu wechseln, zum anderen, um den Schutzschild wieder aufzuladen. Ist der erst weg, geht es euch an die Lebensenergie. Die verschiedenen Aufgaben – Kais muss etwa Sprengladungen legen, Schlüsselkarten finden oder gefangene Feuerkrieger befreien – sorgen für genügend Kurzweil im schmutzigen Krieg.

Nicht nur das Gameplay kann überzeugen, auch in technischer Hinsicht weiß Fire Warrior zu begeistern. Egal, wie groß das Areal ist, in dem man sich befindet, egal, wie viele Gegner und Lichteffekte auf dem Fernsehgerät zu sehen sind, die Bildwiederholungs-

rate bleibt stabil. Gleiches gilt auch für die Splittscreen-Option. Und das alles bei solch einer opulenten und gestochenen scharfen Grafik – wirklich beeindruckend! Ob Fire Warrior auch im Online-Modus so eine gute Figur macht, erfahrt ihr allerdings erst in der nächsten Ausgabe. Denn während des Tests war das Spiel noch nicht im Handel und folglich konnten sich auch noch keine Online-Feuerkrieger im Internet tummeln. ■

gattlingartige Burst Cannon oder ein Rail Rifle – kann der Tau noch einen zweite Waffe mitnehmen. Dabei bedient man sich schon mal bei den Gefallenen der imperialen Streitkräfte. Das Angebot reicht von einfachen Laserpistolen und Maschinengewehren bis hin zum gefürchteten Bolter oder hoch technisierten Plasmawerfern und Meltern. Man sollte sich genau überlegen, welchen Schießprügel man mit-schleppt. Mit einem Lasergewehr braucht man gar nicht erst gegen einen schwer gepanzerten Space Marine antreten. Schwere Waffen hingegen, wie etwa ein Raketenwerfer, sind vollkommen sinnlos, wenn man ein Scharfschützennest ausheben möchte. In jeder Situation äußerst praktisch: die Handgranaten; egal, ob im Stellungskrieg oder gegen massive Kriegsmaschinen, wie Valkyrie-Kanonenboote oder Dreadnought-Kampfbotter.



Achtung Granate! Mit einem gezielten Wurf kann man sich schnell mehrerer Gegner auf einmal entledigen.

HIGHTECH-KRIEGER



Die Tau sind ein hochtechnisiertes Volk. Neben den Puls- und Photonengranaten finden sich in den Ausrüstungskammern der Außerirdischen auch Drohnen sowie mech-ähnliche Krisis-Kampfanzüge. Vielleicht haben wir ja Glück, und Kais kehrt auf die PlayStation2 zurück – dann im Kampfanzug und mit Angriffsdrohnen im Schlepp-tau.

FAZIT | Mark Liebold

Ausgezeichnetes Handling, tolle Grafik und die vielen gescripteten Events garantieren ein erstklassiges Ego-Shooter-Abenteuer. Das Sahnehäubchen des martialischen Unterhaltungscocktails bildet die bedrückende Atmosphäre, die man von solch einem Titel erwartet. Um das düstere Flair des 41. Jahrtausends zu unterstreichen, haben die Entwickler bewusst darauf verzichtet, das Spiel in irgendeiner Form zu kürzen. Gegner bluten, brennen und explodieren: für deutsche Verhältnisse recht ungewöhnlich. Fire Warrior ist ein rundum gelungener Ego-Shooter. Einzige Mankos sind die teils recht schlicht gehaltenen Modelle der Gegner sowie deren KI. Es passt zwar zum Hintergrund des Warhammer-40.000 Universums, aber die imperialen Soldaten werfen sich euch teils zu unerschrocken entgegen. Nichtsdestotrotz werden hartgesottene Ego-Shooter-Spezialisten um Kais und seine Feuertaufe nicht herumkommen: Kaufen, Staunen, Spaß haben!

POSITIV	NEGATIV
• intuitive Steuerung	• todesmutige Gegner
• abwechslungsreiches Gameplay	• keine deutsche Sprachausgabe/Texte
• geniale Atmosphäre	• niedrige Polygonzahl bei den Gegnern

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Medal of Honor: Frontline	90%	06/02
2 Red Faction 2	88%	11/02
3 Die Hard: Vendetta	76%	06/03

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	THQ	86KB	1-4	FIRE WARRIOR
Entwickler	Kuju			
Erhältlich ab	30. September			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.firewarrior.com			
		1-8 Spieler	18 Jahre	

BESONDERE AUSZEICHNUNGEN:	NUR FÜR ERWACHSENE	play KING	Grafik 87%	Sound 79%	RATING (PROZENT)
					88

GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION | COLIN GÄBEL PS2



Auf dem Standbild sieht ja noch erträglich aus – in Bewegung ruckelt das Ganze aber teils schauderhaft vor sich hin.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	1
Hersteller	Electronic Arts	114KB	1
Entwickler	Asylum Entertainment		
Erhältlich ab	Oktober		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.eagames.de		

Das 28. Videospielgesetz besagt: Software, die auf kindgerechten Lizenzen basiert, ist meist von mäßiger Qualität. Sicher, Ausnahmen bestätigen die Regel – schade nur, dass wir es bei Galidor nicht mit viel zitierter Ausnahme, sondern eben der Regel zu tun haben. Dabei wirkt das kunterbunte Sci-Fi-Jump'n Run auf den ersten Blick zumindest durchschnittlich.

Lego-Heroe Nick Bluetooth hüpf durch ein 3D-Level nach dem anderen, springt fiesem Feindespak auf die Rübe und sammelt emsig Energie-Kapseln auf. Mit Letzteren aktiviert der Strubbelkopf seine übernatürlichen Glinch-Fähigkeiten: Ob mächtiger

Faustschlag, Lianen-Arm oder Super-Sprung – habt ihr den entsprechend talentierten Schurken niedergemacht, geht dessen Manöver auf Nick über. Was bis hierher, wie angedeutet, zumindest noch nach 08/15-Kost klingt, manövriert sich durch einige herbe technische Patzer gen Genrebodensatz. Teils desaströse Kameraführung (samt waschechter Bugs), unerträgliche Ruckeleinlagen, hakelige Steuerung und nicht zuletzt die nervtötend kurzen Musikschleifen machen selbst genügsamen Zocker-Naturen den Spielspaß-Garaus. Solch hingeschluderte Hüpfkost braucht anno 2003 wirklich kein Mensch mehr. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 53%	Sound 33%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						32	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

TIGER WOODS PGA TOUR 2004 | HEIKO STROBEL PS2



Neuerung: Kleidung und Schläger verleihen den Golfern zusätzliche Attribute in ihren Status-Werten.

Genre	Golfspiel	MEMORY CARD	1-2
Hersteller	Electronic Arts	339KB	1-2
Entwickler	EA Sports		
Erhältlich ab	26. September		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.electronicarts.de		

Ab aufs Grün! Alle Jahre wieder erscheint von sämtlichen EA-Sports-Titeln ein neuer und meist verbesserter Aufguss des Vorgängers. So auch von der Tiger-Woods-Franchise. Grafisch legte man hier zwar nicht sonderlich zu, aber das macht auch gar nichts. Denn wieder wurden sämtliche der durch die Bank gut animierten Sportler ihren realen Pendants täuschend echt nachempfunden. Und auch ansonsten ist man dem gewohnten Standard treu geblieben. Jede Menge unterschiedlicher Spielmodi garantieren für ausgiebigen Einzel- und Mehrspieler-Spaß. Der umfangreiche Charakter-Editor sorgt dafür, dass garantiert keine Golfer doppelt kreierte wird. Das Hauptaugenmerk liegt

abermals auf der PGA-Tour. Bevor ihr jedoch daran teilnehmt, solltet ihr die Status-Werte eures Sportlers verbessern. Da heißt es, zuvor die World Tour bewältigen. Das in diesen Turnieren gewonnene Geld könnt ihr dann zum Verbessern der Status-Werte oder aber zum Shoppen verwenden. Daneben erhaltet ihr auch Sponsoren, die allerdings erst Kohle rüberwachsen lassen, wenn ihr die PGA-Tour in Angriff nehmt. Neben den fast schon unzähligen „käuflichen Accessoires“ könnt ihr auch noch neue Animationen für euren Sportler erwerben. Abermals ist der Titel bis oben hin voll gestopft und dürfte wohl für jeden Golfer da draußen die Golfsimulation schlechthin darstellen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 86%	Sound 81%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						86	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

DISNEY'S EXTREME SKATEBOARD ADVENTURE | HEIKO STROBEL PS2



Jeder Charakter verfügt über drei Spezial-Manöver, die man aber erst freispielen muss.

Genre	Funsport	MEMORY CARD	1-2
Hersteller	Activision	777KB	1-2
Entwickler	Disney Interactive		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO:	www.activision.de		

Der Titel ist im Grunde genommen nichts anderes, als ein Tony Hawk's Pro Skater für alle „Kleinen“. Das komplette Gameplay wurde so ausgelegt, dass man sich mühelos darin zurechtfindet. So gibt es eine Taste zum Abspringen und alle anderen Buttons dienen dazu, Manuals, Lip-Tricks, Grinds, Flips und Airs auszuführen. In Verbindung mit dem Steuerkreuz können dann diverse Manöver ausgeführt werden. Als Charaktere dienen lustige Disney-Figuren wie Woody, Buzz Lightyear, Tarzan, Simba, etc. und genauso Disney-typisch führen sie witzige Stunts auf ihren Boards (Surfbrett, Bambusrohre usw.) aus. Natürlich gibt es auch einen Charakter-Editor, der allerhand Sachen

beinhaltet, um die Figuren urkomisch aussehen zu lassen. Das Spielprinzip ist auch dasselbe, wie man es vom großen „Bruder“ Tony Hawk kennt. Auf den riesigen Arealen – die ihr bestimmt aus den Disney-Filmen kennt – sucht ihr nach Comic-Figuren, die euch Aufgaben wie „Sammle die Buchstaben SK-A-T-E“, „Führe diesen oder jenen Trick aus“, „Knacke den Highscore“, etc. geben. Mit der Zeit schaltet ihr neue Goodies für den Editor frei, öffnet neue Arealen, usw. Der Titel ist genau das, worauf unser Funsport-Spieler-Nachwuchs gewartet hat. Für alle älteren Semester wird das Gameplay wohl nicht anspruchsvoll genug sein. Deshalb vor dem Kauf lieber einmal Probe spielen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH	Grafik 74%	Sound 68%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						77	
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

**Follow
the** 



HUNTER: THE RECKONING WAYWARD | ANDRÉ STEINERT

PS2



Im Laufe des Spiels gesellt sich Joshua Matthews als fünfter spielbarer Charakter zu den anderen Hunttern hinzu.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPieler
Hersteller	Vivendi Universal	136KB	1-2
Entwickler	High Voltage Software		
Erhältlich ab	4. Quartal		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.vugames.com			16 Jahre

Die Hunter sind zurück! Zwei Jahre, nachdem sie das Böse aus Ashcroft vertrieben haben, treibt ein geheimer Kult sein Unwesen in dem kleinen Städtchen. Als zwei Hunter von ihrer Erkundungstour nicht zurückkehren, machen sich Cassandra, Samantha, Spencer und Esteban auf, um der Sache auf dem Grund zu gehen.

Im Vergleich zum Vorgänger – Hunter: The Reckoning (2002, Xbox, GC) – kann das PS2-Exklusiv-Sequel mit einigen Neuerungen aufwarten. Zu den überarbeiteten Levels aus dem Vorläufer kommen in Hunter: The Reckoning Wayward fünf neue hinzu. Neben den 18 bekannten und generalüber-

holten Monstern warten drei neue Gegner sowie vier Levelbosse auf euch. Durch die neue Hub-Struktur (Hunter-Headquarter) habt ihr jederzeit Zugriff auf die einzelnen Levels und deren Aufgaben.

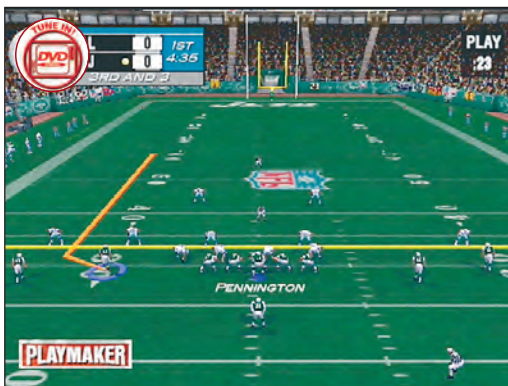
Am Spielablauf hat sich aber nichts geändert. Ihr lauft entweder allein oder zu zweit durch die riesigen Areale und kloppt euch durch massenhaft Angreifer. Die gestellten Aufgaben löst ihr meist durch Aufheben von Gegenständen. Wer auf schnörkellose Hau-drauf-Action steht, der kann sich den Titel durchaus mal zur Brust nehmen. Aber Vorsicht: Erwartet nicht zuviel Abwechslung, denn damit kann das Spiel nicht dienen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 (unterstützt)	BD	TEKST DEUTSCH	SPRACHE AUSGABE DEUTSCH	Grafik 77%	Sound 74%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
							75	TUNE IN! DVD
Einstieger		Fortgeschrittene		Profis				

MADDEN NFL 2004 | MARK LIEBOLD

PS2



Umlenkung? Für Electronic Arts sind die Server-Kosten bei so wenigen europäischen Madden-Spielern einfach zu hoch.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPieler
Hersteller	EA Sports	1500KB	1-2
Entwickler	EA Tiburon		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.electronicarts.de			o.A.

Madden NFL 2004 weiß mit den gleichen Qualitäten zu begeistern wie seine Vorgänger. Jede Menge Action, einfaches Handling und mächtig viele Modi. Neben den bekannten Standards (Turnier, Two Minute Drill, Situation, usw.) finden sich in der Saison 2003/2004 auch einige neue Spieloptionen. Der Franchise-Modus fordert eure Fähigkeiten als Manager. Transfers stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie das Ansetzen von Trainingseinheiten für die einzelnen Sportler, das Engagieren des Trainerstabs oder der Bau eines neuen Stadions. Findige Football-Fans können sich jetzt sogar ein eigenes Team kreieren. Doch nicht nur abseits des Spielfeldes gibt es Neuerungen. Mit der Play-

maker-Kontrolle ist es möglich, festgelegte Spielzüge noch kurz vor dem Snap zu ändern. Durch einen Druck auf den rechten Analog-Stick könnt ihr das Laufspiel über links anstatt rechts laufen lassen. Das Football-Spektakel ist – wie von EA Sports nicht anders zu erwarten – glänzend in Szene gesetzt, doch hat die Medaille auch ihre Kehrseite. Die Defense der CPU-Gegner verhält sich nicht immer optimal. Dies dürfte aber nur absoluten Vollblut-Fans und aktiven Spielern auffallen. Offensichtlicher ist das Fehlen des groß angekündigten Online-Features. Breitband-Touchdowns bleiben für europäische Spieler also auch weiterhin Zukunftsmusik. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 (unterstützt)	BE	TEKST DEUTSCH	SPRACHE AUSGABE ENGLISCH	Grafik 89%	Sound 88%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
							87	PLAY KING
Einstieger		Fortgeschrittene		Profis				

RUN LIKE HELL | ANDRÉ STEINERT

PS2



Aliens kennen keine Gnade! Unter herumliegenden Leichen verbergen sich wichtige Informationen oder Munition.

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPieler
Hersteller	Avalon	199KB	1
Entwickler	Digital Mayhem		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.avalon.de			16 Jahre

Als Nick Conner nach einem Routineflug an Board der Raumstation Forseti zurückkehrt, stellt er fest, dass die Basis von Aliens eingenommen worden ist. Die Besatzung samt seiner Verlobten ist verschwunden. Es liegt in eurer Hand, die Verlobte und weitere Überlebende ausfindig zu machen.

Das Sci-Fi-Spektakel Run Like Hell ist ein klassisches Survival-Horror-Game. Ihr lauft durch verschiedene Ebenen der Raumstation, ballert euch durch Schwärme angreifender Aliens und untersucht Leichen und Computer nach Code-Kombinationen, um Türen zu öffnen. Echte Rätsel hat das Spiel leider nicht zu bieten. Um den garstigen Biestern

den Garaus zu machen, könnt ihr auf unterschiedliche Waffen zurückgreifen. Die Knarren, die ihr im Laufe des Spiels findet, lassen sich aufrüsten.

Dass sich etliche Jahre Entwicklungszeit in Run Like Hell verbergen, sieht man dem Spiel bei aller Liebe nicht an. Die Präsentation ist durchaus gelungen, doch wird dem Spieler einfach zu wenig Abwechslung geboten. Kleine Geschicklichkeitsspielen sorgen zwar ab und zu für ein wenig Unterhaltung, insgesamt stellt das Spiel aber keine große Herausforderung dar und ist ruck zuck durchgespielt. ■



DUAL SHOCK 2 (unterstützt)	BD	TEKST DEUTSCH	SPRACHE AUSGABE ENGLISCH	DOXY SURROUND	Grafik 63%	Sound 70%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
							62	TUNE IN! DVD
Einstieger		Fortgeschrittene		Profis				

ALTER ECHO | ANDRÉ STEINERT

PS2



In seiner ursprünglichen Form hält sich Navin die unzähligen Gegner mit einem Schwert vom Leib.

Genre	Action	MEMORY CARD	33KB	1
Hersteller	THQ	USK	12	
Entwickler	Outrage Games			
Erhältlich ab	26. September			
Preis	ca. 40 Euro			
WEB-INFO:	www.thq.de			

THQs Alter Echo spielt auf dem Planeten Proteus. Dieser besteht aus einer Masse namens Multiplast. Eure Aufgabe ist es, die auf dem Planeten außer Kontrolle geratene, organische Substanz aufzuhalten.

Ever Held, Navin, verfügt über einen speziellen Poly-Anzug. Mit Hilfe dieses Anzugs kann er neben seiner ursprünglichen Form noch zwei weitere annehmen. Im Stealth-Modus verwandelt er sich in eine Art Echse. Als Echse kann er Wände emporklettern und sich für eine bestimmte Zeit unsichtbar machen. Morpht er sich in den Gun-Modus, nimmt er die Gestalt eines Kampfroboters an. Mit einer riesigen Kanone und einem

Granatwerfer bewaffnet, schaltet er spielend seine Angreifer aus. Neben seinen Morph-Fähigkeiten hat Navin die Gabe, die Zeit anzuhalten. Im Time-Dilation-Modus kann er verschiedene Combos ausführen und mehrere Gegner gleichzeitig vernichten.

Anfangs schreckt die ungewöhnliche Optik von Alter Echo ein wenig ab. Habt ihr euch aber erst einmal an die Farben gewöhnt und das lange Tutorial hinter euch gelassen, erwartet euch ein spaßiges Actionspiel mit kleinen Geschicklichkeits-Einlagen. Wer auf abgedrehte Storys und poppige Farben steht, der sollte Alter Echo eine Chance geben. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 DIGITALE	BD TEXTE DEUTSCH	CD SPRACHE DEUTSCH	Grafik 66%	Sound 59%	RATING (PROZENT) 65	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis							

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

play 12/02 Player's Guide Onimusha 2: Samurai's Destiny – Nachschlag Das Ding – Teil 2 GTA Vice City (dt.)	play 01/03 Player's Guide GTA Vice City (dt.) – FAQs und Päckchen Red Faction 2 Tony Hawk's Pro Skater 4	play 02/03 Player's Guide Der Herr der Ringe: Die zwei Türme Mortal Kombat: Deadly Alliance
play 03/03 Player's Guide Silent Hill 2 – Director's Cut WWE Smackdown! Shut Your Mouth Heft + DVD	play 04/03 Player's Guide – Metal Gear Solid 2: Substance – Tom Clancy's Splinter Cell Teil 1 – Tenchu: Wrath of Heaven	play 05/03 Player's Guide – Primal Teil 1 – Tom Clancy's Splinter Cell Teil 2
play Sonderheft Tipps & Tricks-Sonderheft – GTA 3 – Medal of Honor: Frontline – Tekken 4 – TimeSplitters 2 – Final Fantasy X – uvm.	play 06/03 Player's Guide – Primal Teil 2 – Silent Hill 3 Teil 1 – Def Jam Vendetta	play 07/03 Player's Guide – Enter the Matrix – Silent Hill 3 Teil 2
12 DVD-Hüllen nur 5,90 Euro (Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)	play 08/03 Player's Guide – Tomb Raider: The Angel of Darkness – Socom: U.S. Navy Seals online + offline	play 09/03 Player's Guide Chaos Legion Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft SOCOM: U.S. Navy SEALs – Online-Tipps

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 08/03	☐
play 03/03	☐	play 05/03	☐	play 09/03	☐
Sonderheft	☐	play 06/03	☐		
12 DVD-Hüllen	☐	play 07/03	☐		

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, Hausnummer
 PLZ, Wohnort

MARC KIRZEDER

HARDWARE

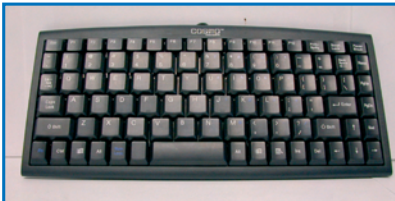
DUALSHOCK-CONTROLLER ODER TASTATUR, BREITBAND- ODER USB-NETZWERKADAPTER, LIGHTGUN ODER JOYPAD? WIR NEHMEN AKTUELLE HARDWARE UNTER DIE LUPE UND EMPFEHLEN EUCH DIE PREIS-LEISTUNGS-SIEGER!

ANGEDOCKT

PS2

Der Keyboard Controller von Cosmo richtet sich vor allem an künftige Online-Spieler. Gerade Online-RPGs profitieren von einer Tastatur. Wer mit seinen Mitspielern chatten möchte, der will dies möglichst unkompliziert und Zeit sparend tun. Der Keyboard Controller vereint eine Tastatur mit einem vollfunktionalen Controller inklusive Rumble-Effekt. Das heißt, links und rechts von der Tastatur (im amerikanischen QWERTY-Layout) finden sich je ein Analog-Stick, die Action-Buttons, die Schultertasten sowie ein D-Pad. Alle Bedienelemente sind gut erreichbar angeordnet und zufrieden stellend verarbeitet. Einzig das D-Pad ist viel zu schwammig. Die Tastatur hat kompakte Maße. Der Clou: Sie ist abnehmbar und kann auch als Stand-Alone-Tastatur verwendet werden. Das Kabel ist mit nur einem Meter Länge jedoch viel zu kurz geraten! ■

Produkt	Keyboard-Controller für PS2
Hersteller	Cosmo
Bezugsquelle	www.gamefreax.de
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 40,-
Wertung	★★★★☆



VIELSPIELER

PS2

Von Brooklyn kommt mit dem Booster 9000 ein Lenkrad für PS2, das auch mit Gamecube und Xbox kompatibel ist. Die ideale Anschaffung für Hardcore-Gamer! Besonders gelungen ist der Lenkkranz. Der ergonomisch geformte Lenker verfügt über gummierte Griff-Flächen, was ein mögliches Abrutschen verhindert. Durch die Multi-Konsolen-Unterstützung ist allerdings die Beschriftung der Bedienelemente etwas verwirrend. Ein Pluspunkt ist die Befestigung. Zwei Klemmen an der Bodenplatte sorgen für festen Halt an Tischplatten bis zu drei Zentimeter Stärke. Das gute Gesamtbild wird von dem Schaltknüppel abgerundet. Zusätzlich befinden sich an der Rückseite noch zwei Mikroschalter für den flinken Gangwechsel. Die Plastikpedale versehen ihren Dienst passabel. Das Preis-Leistungs-Verhältnis geht angesichts der Kompatibilität in Ordnung. ■

Produkt	Lenkrad für PSone und PS2
Hersteller	Brooklyn
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 80,-
Wertung	★★★★☆



KOPFSCHMUCK

PS2

SOCOM U.S. Navy SEALs war das erste Spiel, das eine Sprachsteuerung über das mitgelieferte Logitech-Headset ermöglichte. Jetzt gibt es von Logitech auch ein separates Headset für PlayStation2. Die „De-luxe“-Version verfügt über die gleichen technischen Features wie das dem SOCOM-Bundle beiliegende Headset. Ein Störgeräusche unterdrückendes Mikrofon und der USB-Audioprozessor sorgen für guten Sound. In Sachen Tragekomfort hat das separate USB-Headset allerdings etwas mehr zu bieten. Die Hörmuschel fällt deutlich größer aus als bei der einfachen Ausgabe. Außerdem liegen dem Kopfhörer noch zwei Austauschpolster für die empfindlichen Lauscher bei. Das Mikro „klebt“ einem allerdings nahezu an der „Backe“ und lässt sich nur unzureichend verstellen bzw. anpassen. Ein drei Meter langes Kabel sorgt für genügend Bewegungsfreiheit. Bei der Befehlserkennung gibt es, wie schon bei der einfacheren Variante, nichts zu beanstanden. Zum Preis von 49,90 Euro ist das USB-Headset allerdings nicht gerade ein Schnäppchen. ■

Produkt	USB-Headset PS2
Hersteller	Logitech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 49,90
Wertung	★★★★☆



HARDWARE-SHORTIES

Fußpedal

Beim Import-Tausendsassa Lan-Kwei (www.lan-kwei.com) gibt es ein separates Pedal für Lightguns. Das Zubehör funktioniert mit den Panther- und Scorpion-LightGuns sowie GunCon-kompatiblen Ballermännern. Der Preis liegt bei 2,90 Euro.

Dante-Card

Bei Gamefreax (www.gamefreax.de) haben wir eine schicke Devil May Cry 2-Memory Card entdeckt, die dank lizenzierten MagicGate-Technologie genauso zuverlässig arbeitet, wie das Original von Sony. Preis 24,95 Euro.



Petri Heil

Bei EB-Games gibt es für 24,99 Dollar einen Angel-Controller für PlayStation2. Alle Fans von Angel-Spielen seien jedoch vor dem Kauf gewarnt, denn das Teil ist mit keinem der hier erhältlichen Angel-Spiele kompatibel! Also, Finger weg!



Dancefloor

Wer als echter Bemani-Fan eine solide Tanzmatte sucht, wird ebenfalls bei Lan-Kwei fündig. Die Plattform für Tanzspiele (z.B. aus der Dance Revolution-Serie) wiegt satte sechs Kilo und hat leuchtende Felder. Genau das Richtige für echte PlayStation-Eintänzer. Preis: 55,90 Euro.



SCHNÄPPCHEN DES MONATS

MARC KIRZEDER

SCHNÄPPCHEN QUICK-FINDER

Fakten • Preise • Info

DIE „HEISSEN“ DATEN IM ÜBERBLICK!

PLATINUM

PlayStation2-Games

FIFA 2003

Hersteller: Electronic Arts
Verkaufspreis: 29,95 Euro
Getestet in: Ausgabe play 11/02

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Hersteller: Electronic Arts
Verkaufspreis: 29,95 Euro
Getestet in: Ausgabe play 12/02

KINGDOM HEARTS

Hersteller: SCEE
Verkaufspreis: 29,95 Euro
Getestet in: Ausgabe play 11/02

PSone-Games

WRC ARCADE

Hersteller: SCEE
Verkaufspreis: 29,95 Euro
Getestet in: Ausgabe play 11/02



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.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE (PLATINUM)

PS2



○ Alleskönner Bond fühlt sich auch auf Schneemobilen wohl.



○ An bestimmten Stellen wechseln die Kameraeinstellungen.

Agent im Kreuzfeuer legte bereits bei seinem Erscheinen im Jahr 2001 den Grundstein für eine neue Generation von Bond-Games. Die kleineren und größeren Schwächen versuchte man bei Nightfire nun komplett ausmerzen. 20 Monate lang arbeiteten drei Entwicklungsstudios parallel an dem Mammutprojekt. Neben EA Kanada und Los Angeles war auch das englische Studio Eurocom beteiligt, das bereits auf dem N64 von Nintendo 007-Erfahrung gesammelt hat.

Zwar erledigt 007 auch in Nightfire einen Großteil der Missionen wieder per pedes, doch wie es sich für eine anständige Agenten-Story gehört, kommt auch der Einsatz von diversen Fahrzeugen nicht zu kurz.

Glanzstück im Fuhrpark ist der extrem noble Austin Martin Vanquish, der von Gadget-Genie Q natürlich wieder mit allerlei Gimmicks ausgestattet wurde. Besonders witzig ist die Möglichkeit, den Flitzer per Druck auf die L1-Taste auf zwei Räder zu stellen, um beispielsweise Straßensperren zu passieren. Hin und wieder muss sich Commander Bond auch hinter den Abzug diverser Geschütze klemmen, während er von einer zweiten Person durch die Gegend kutschiert wird. So auch bei einer spannenden Verfolgungsjagd quer durch die Wälder der Alpen oder in verschiedenen Flugszenen an Bord von Paraglidiern und Helikoptern.

Electronic Arts zaubert mit Nightfire ein audiovisuelles Feuerwerk auf den Bildschirm, das jeden Bond-Fan begeistern wird. Trotz der Szenenwechsel zwi-

schen Ego-Shooter und Fahr-Einlagen wirkt der PS2-007 wie aus einem Guss. Eine makellose Präsentation, die brachiale Optik und hervorragende Soundeffekte machen Nightfire zum bisher besten PlayStation-Bond. Hinzu kommen die wirklich brillant in Szene gesetzten Gesichter der Akteure, die schon fast fotorealistisch anmuten. Allen voran natürlich der Superagent selbst, dessen Visage nun endlich auch jener des Kino-Vorbilds Pierce Brosnan entspricht. Selbst die typische Mimik und Gestik wurde dem Polygon-Casanova unverkennbar aufgeprägt. Auch technisch gibt es fast nichts auszusetzen. Die Framerate ist weitestgehend flüssig und kommt nur bei heftigsten Feuergefechten etwas ins Ruckeln – allerdings stets innerhalb der Toleranzgrenze. Auch die Künstliche Intelligenz eurer Gegenspieler ist passabel ausgefallen. Das wohl einzige und größte Manko ist die kurze Spieldauer. In gut zwei Tagen dürften geübte Zocker Nightfire gelöst haben. ■



○ „Der Spion der mich liebte“ lässt schön grüßen! Bond im Auto auf Schleichfahrt!

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,95 Euro
WEB-INFO:	www.electronicarts.de



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 91%
Sound 90%

RATING (PROZENT)
87

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



KINGDOM HEARTS (PLATINUM)

PS2



Disney und Square haben ein zauberhaftes Spiel entwickelt.

Genre	Action-Adventure/RPG	MEMORY CARD	131 KB	1 SPIELER
Hersteller	SCEE			
Entwickler	Squaresoft/Disney Interactive			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 29,95 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			



Kingdom Hearts ist eindeutig ein Spaß für Jung und Alt. Obwohl die Thematik doch eher das jüngere Klientel anpeilt, werden die „Kleinen“ in den teilweise großen und komplexen Levels mit der Aufgabenstellung überfordert sein. Im Spiel selbst dominiert Action. Hüpf-Einlagen und Rätselkost á la Schalter-Tür-Mechanismen oder Suche-Objekt-Aufträge müssen aber ebenso bewältigt werden. Man schlägt sich meist in guter alter Hack'n-Slay-Manier durch die vielen und häufig auftauchenden Gegnerscharen. Die CPU-gesteuerten Partie-Mitglieder verhalten sich dabei in

den Auseinandersetzungen sehr klug. Die Kontrahenten lassen nach ihrem Ableben diverse Goodies fallen, wie etwa Geld, Items oder Kugeln, die eure Lebensenergie etwas auffüllen. Grafisch wird feinste Square-Kost zwischen dicken PAL-Balken geboten und dank Disney bekommen wir auch eine sehr gute deutsche Sprachausgabe mit den bekannten Originalsprechern der Charaktere. Wer sehr viele Stunden Spielspaß möchte und zudem ein Disney-Freak ist, der kommt um Kingdom Hearts definitiv nicht herum! ■



Grafik 88%
Sound 86%

RATING (PROZENT)
87

Besonderheiten:
play KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

FIFA FOOTBALL 2003 (PLATINUM)

PS2



Die Präsentation der FIFA-Serie ist eine Klasse für sich.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	100 KB	1-8 SPIELER
Hersteller	Electronic Arts			
Entwickler	EA Sports			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 29,95 Euro			
WEB-INFO:	www.electronicarts.de			



Letztes Jahr definierten sich die Fußball-Spiele nicht durch eine beeindruckende Präsentation, sondern ganz und gar durch ihre Spielbarkeit. Vergleicht man FIFA Football 2003 mit den Versionen aus früheren Jahren, sind deutliche Verbesserungen zu erkennen. Der Fußball-Titel aus dem Hause Electronic Arts ist durch die gewollte Annäherung an die Pro Evolution Soccer-Reihe realistischer und somit taktisch anspruchsvoller geworden. Man hat sich allen überflüssigen Firlefanzes entledigt und konzentriert sich jetzt auf das Wesentliche. Die Alleingänge vom eigenen bis in den gegnerischen Strafraum

samt dem dazugehörigen, notorischen Drücken des Dreieck-Buttons gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Erinnerungen an Konami Pro Evolution Soccer-Gekicke werden dabei unweigerlich wach: Bei diesem FIFA-Titel gibt das überlegte Pass-Spiel über mehrere Anspielstationen den Ton an. Jedoch bereitet die wackelige Mann- und Raumdeckung Kopfzerbrechen – vermeidbare Gegentreffer sind keine Seltenheit. Die Künstliche Intelligenz bringt an manchen Stellen grobe Patzer. Beispielsweise werden durch falsche Deckungsarbeit riesige Löcher in die eigene Abwehrreihe gerissen. ■



Grafik 84%
Sound 86%

RATING (PROZENT)
81

Besonderheiten:

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

WRC ARCADE (PLATINUM)

PSone



Simple Rallye-Action für die PSone. WRC Arcade ist besonders für Rallye-Einsteiger interessant.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	1 Block	1-2 SPIELER
Hersteller	SCEE			
Entwickler	Evolution Studios			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 19,95 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			



Die PSone-Arcade-Version von WRC spielt sich entsprechend einfacher als der große Bruder für PlayStation2. Insgesamt 14 Originalschauplätze der World-Rallye-Serie warten mit je einer Strecke darauf, von euch bezwungen zu werden. Dabei haben es die Entwickler geschafft, das Flair der Austragungsorte authentisch auf die Parcours zu übertragen. Vier Spielmodi laden zu Rennen ein – in Ländern von Australien bis Zypern. Die Super-Spezial-Rennen wollen in drei Schwierigkeitsgraden gemeistert werden. Dazu müsst ihr anfangs nach jeweils vier Rennen als einer der drei

Ersten ins Ziel kommen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad gilt es, aus acht Rennen als Meister hervorzugehen. Anders als bei „gewöhnlichen“ Rallye-Simulationen trifft ihr im Verlauf der Rennen auf den Kursen eure Kontrahenten, die ihr bis zum letzten Lauf alle hinter euch lassen solltet. Für Langzeitmotivation sorgen die Einzelrennen. Insgesamt müssen 15 Rennen gegen drei Mitstreiter gefahren werden. Dazu stehen euch sieben Standardfahrzeuge zur Auswahl. Nur wer hier genügend Punkte durch gute Platzierungen einfährt, qualifiziert sich für den nächsten Wettbewerb. ■



Grafik 83%
Sound 81%

RATING (PROZENT)
82

Besonderheiten:

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

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 HARDCORE-ZOCKER BIS ZUM NEUEINSTEIGER, LIEFERN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG WACHSENDEN PLAYSTATION-SPIELE-DSCHUNGEL. 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.: The 2nd Runner Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03



GTA Vice City (dt.)

CAR COMBAT

1. Twisted Metal: Black Hersteller: SCEE	Wertung: ★	Test in: play 10/01
2. WWE: Crush Hour Hersteller: THQ	Wertung: ★	Test in: play 05/03
3. noch keine weiteren Spiele vorhanden		

ACTION-ADVENTURE

1. Tom Clancy's Splinter Cell Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03
2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
3. Primal Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03



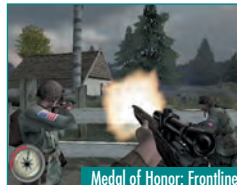
Primal

DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

1. Mr Moskeeto Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02
2. Worms Blast Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
3. Fantavision Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/00

ADVENTURE

1. ICO Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
2. Flucht von Monkey Island Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01
3. Shadow of Memories Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01



Medal of Honor: Frontline

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. Warhammer 40.000: Fire Warrior Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03

AMERICAN FOOTBALL

1. Madden NFL 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. Madden NFL 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Madden NFL 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01



Madden NFL 2004

EISHOCKEY

1. NHL 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
2. NHL 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. NHL 2001 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00

BEAT'EM UP

1. Virtua Fighter 4: Evolution Hersteller: Atari	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/03
2. Mortal Kombat: Deadly Alliance Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/03
3. Soul Calibur II Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03



Soul Calibur II

F1 RACING

1. Formel Eins 2002 Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. F1 2001 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. F1 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

BASKETBALL

1. NBA Street Vol. 2 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
1. NBA Street Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01
2. NBA Live 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02



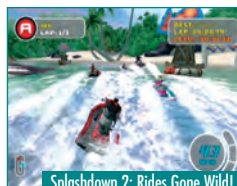
Tony Hawk's Pro Skater 4

FUN-SPORT

1. Tony Hawk's Pro Skater 4 Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. Tony Hawk's Pro Skater 3 Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01
3. SSX Tricky Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01

BOXEN

1. Knockout Kings 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00
3. Rocky Hersteller: Rage	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02



Splashdown 2: Rides Gone Wild!

FUN-RACER

1. Splashdown 2: Rides Gone Wild! Hersteller: Atari	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. Crazy Taxi Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/01
3. Simpsons Road Rage Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01



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 2004
Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| 2. Tiger Woods PGA Tour 2003
Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 01/03 |
| 3. Tiger Woods PGA Tour 2002
Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 04/01 |

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 04
Hersteller: Codemasters | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| 2. Colin McRae Rally 3
Hersteller: Codemasters | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/02 |
| 3. V-Rally 3
Hersteller: Atari | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 07/02 |

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: Atari | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/01 |



Dark Chronicle



Pro Evolution Soccer 2



wipEout Fusion



Silent Hill 2



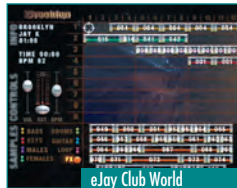
Rayman 3: Hoodlum Havoc



Resident Evil Dead Aim



Moto GP 2



eJay Club World



Colin McRae Rally 04



Gran Turismo 3: A-spec

ROLLENSPIEL

- | | | |
|--|----------------|---------------------|
| 1. Dark Chronicle
Hersteller: SCEE | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| 2. Final Fantasy X
Hersteller: SCEE | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 06/02 |
| 3. Suikoden III —US Import—
Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 02/03 |

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. Summer Heat Beach Volleyball
Hersteller: Acclaim | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 08/03 |
| 3. Allstar Baseball 2003
Hersteller: Acclaim | 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: Atari | 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 |

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Dieter auf die Leinwand



Nach Dieter Bohlen's erfolgreicher Autobiografie „Nichts als die Wahrheit“, die über Wochen hinweg sämtliche deutsche Bestsellerlisten beherrschte, folgt nun die Verfilmung seines Lebens. Die Verträge sind bereits unterschrieben und die Vorbereitungen haben begonnen. Zusammen mit RTL Television adaptieren Universum Film und Universal Pictures den Animationsfilm fürs Kino.

„Captain Future“-Box

Die kultige Zeichentrickserie „Captain Future“ wird es ab Okt. auch auf DVD geben. Vorerst wird man die beiden DVD-Boxen nur bei Amazon erhalten, der restliche Handel wird voraussichtlich ab dem 10. Nov. beliefert. Die erste Box (ca. 50 Euro) enthält die Folgen 1-25 auf vier DVDs, die zweite Box (ca. 40 Euro) enthält drei Discs mit den Folgen 26-40. Als Bonus winkt ein Special zur Serie.

„Kill Bill“
Zweiteiler

Quentin Tarantino hat sich nun doch dazu entschlossen, „Kill Bill“ in zwei Teilen in die Kinos zu bringen. Der Grund dafür liegt im Filmmaterial. Dieses sei einfach zu gut und man möchte nicht zu viele Szenen im Schneiderraum verkümmern lassen. Das US-Testpublikum ist sich zumindest einig: Es wird wohl einer der brutalsten Streifen der Kinogeschichte werden.

KINO
@HOME

HEIKO STROBEL

DAREDEVIL

20th Century Fox –
USA 2003 – ca. 100 min.

Die perfekte Tonspur lässt euer Heimkino beinahe dauerhaft aus allen Kanälen krachen, dazu kommt ein wummernder Bass und ein fast tadelloses Bild.

	Genre	Fantasy
	Regie	Mark Steven Johnson
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20	

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 5

SPECIAL EDITION



Die SE kostet circa 5 Euro mehr, ist ab 16 Jahren und bietet eine weitere DVD mit zusätzlichem Bonusmaterial: Making of L.A. for N.Y., Combat Choreography, Costume Design, Smoke and Fire, Film Work, Seeing with Sound, World of Daredevil, sechs Kampfsequenzen aus verschiedenen Kameraperspektiven, Ein Tag mit Tom Sullivan, Jennifer Garner Screen Test u.v.m.

DVD-EXTRAS 9

Comic-Helden werden immer beliebter beim Publikum. Kein Wunder also, dass immer mehr Superhelden ihren Weg auf die große Leinwand und danach auf die DVD finden. In einem Interview verriet Gary Foster, Produzent von „Daredevil“, dass für das kommende Jahr bereits zwei neue Produktionen anstehen: „Ghost Rider“ im Januar und „Elektra“ im April. Außerdem erscheinen noch dieses Jahr „The Hulk“ und „X-Men2“ auf DVD. Es ist also für genügend Comic-Futter gesorgt; aber bis es soweit ist, können wir uns an der „Daredevil“-DVD erfreuen.

Der Marvel-Comic Daredevil: The Man Without Fear erschien erstmals 1964 auf dem Höhepunkt des Comic-Booms. Zu dieser Zeit wurden auch andere Marvel-Helden wie The Fantastic Four, The Incredible Hulk, Iron Man, The Mighty Thor, The X-Men und Spider-Man erschaffen. Seither hat sich Daredevil zu einem der beliebtesten Comic-Helden entwickelt. Daredevil ist Teil einer Welt von Figuren, die in einer besonders spannungsgeladenen und unsicheren Zeit – ähnlich der heutigen Situation – kreiert wurden. Dabei haben Marvels Superhelden stets menschliche Züge und Probleme, mit denen sich der Leser identifizieren kann. Insbesondere Daredevil hat menschliche Schwächen – er ist blind und er ist sterblich. Im Film erfährt man wäh-

rend eines Rückblicks, wie Matt sein Augenlicht und seinen Vater verlor. Noch während seines Krankenhausaufenthalts bemerkt Matt, dass er eine Verwandlung durchgemacht hat: Seine Wahrnehmung ist auf einmal sehr viel empfindlicher als die eines jeden anderen Menschen, außerdem verfügt er plötzlich über eine Art Radar. Jahre später ist Matt Anwalt und bestraft des Nachts all diejenigen, die seiner Meinung nach schuldig sind, aber freigesprochen wurden. Als er in einem Restaurant der feurigen Elektra begegnet, ist es um ihn geschehen – er verliebt sich in sie. Von nun an häufen sich seine Probleme. So wird z.B. der Tod von Elektras Vater, der sich mit den falschen Leuten eingelassen hatte, dem Daredevil in die Schuhe geschoben...

EXTRAS Audio-Kommentare von Mark Steven und Gary Foster, zwei verschiedene Textkommentare möglich:
1. Kinoversion, 2. Bildsonderfunktion, eingebettete Hinterden-Kulissen-Berichte aus verschiedenen Kameraperspektiven, Audio-Kommentare: Main Title, Josie's Bar, Daredevil's Drive, Elektra's Death, Window Washer, Chicken Fight, Grab Bag.



CATCH ME IF YOU CAN

Universal Pictures
USA 2002 – ca. 135 min.

Ein weiteres Mal zeigt Stephen Spielberg, dass er gute Filme machen kann. Mit Leonardo DiCaprio und Tom Hanks fand er zudem die perfekte Besetzung.

Genre	Drama
Regie	Steven Spielberg
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Französisch 5.1 DD, Englisch dts
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 25

Die Story zu „Catch me if you can“ beruht auf der wahren Geschichte des Trickbetrügers Frank W. Abagnale Jr.

In den 60er-Jahren lassen sich Franks Eltern scheiden. Daraufhin macht er sich vom Acker und nimmt sein Leben selbst in die Hand. Als Erstes ergaunert er sich eine Pan-Am-Uniform. Damit fliegt er fortan um die Welt und führt – mit gefälschten Gehaltschecks – ein fröhliches Leben als Co-Pilot. Doch jeder Betrug fliegt einmal auf und so nimmt schon bald FBI-Agent Carl Harty die Ermittlungen auf und das Katz-und-Maus-Spiel beginnt. Als

Frank in einem Krankenhaus die Schwester Brenda Strong kennen lernt, ist es um ihn geschehen. Kurzerhand beschließt er, Leiter der Notfallstation zu werden. Doch nicht für lange, denn als er erfährt, dass Brendas Vater eine Anwaltskanzlei besitzt, tauscht er den Arztkittel gegen eine Anwaltsrobe ein. In der Zwischenzeit rückt Harty Frank immer mehr auf die Pelle. Wie lange kann er sein Spiel noch spielen? Wie oft kann er ihm noch entweichen? Welche Berufsziele hat er noch? Wie viele Frauen kann er noch betören? Catch him, if you can...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 5

DAS LEBEN DES DAVID GALE

Universal Pictures –
USA 2003 – ca. 124 min.

Trotz guter Kritiken ging der Streifen in den deutschen Kinos unter. Auf DVD kann das Versäumnis nun nachgeholt werden.

Genre	Thriller
Regie	Alan Parker
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

David Gale ist ein fürsorglicher Vater, ein geschätzter Philosophiedozent und ein erbitterter Gegner der Todesstrafe. Doch selbst das geradlinigste Leben kann aus den Fugen geraten. Und im Fall David Gale meint es das Schicksal nicht gut mit ihm. Zuerst lässt er sich auf einen One-Night-Stand mit einer seiner Studentinnen ein. Diese zeigt ihn daraufhin wegen Vergewaltigung an. Verurteilt wird er zwar nicht, verliert dafür aber er seine Frau, sein Ansehen und seinen Job. Und als ob das nicht schon genug wäre, wird ihm kurze Zeit später auch noch der Mord

an Constance Harraway angelastet, die wie er Mitglied bei „Death Watch“, einer Organisation gegen die Todesstrafe, war. David wird verhaftet und selbst zum Tode verurteilt. Vier Tage vor seiner Hinrichtung erklärt sich Gale bereit, der Journalistin Bitsey ein Exklusiv-Interview zu gewähren. Doch je mehr Bitsey erfährt, desto mehr Zweifel kommen ihr an Gales Schuld. Sie beginnt zu recherchieren und bald wird ihr klar, dass sie einer Sache auf der Spur ist, die weit über einen Justizirrtum hinausgeht. Wenn sie Davids Leben retten will, muss sie sich beeilen...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 4

CUBE 2: HYPERCUBE

Kinowelt Home Ent. –
USA 2002 – ca. 90 min.

Beim Bild erhalten wir ein akzeptables Mittelmaß und der Ton vermag die bedrückende Atmosphäre gut zu untermalen.

Genre	Science-Fiction
Regie	Andrzej Sekula
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 18

Die Story ist dieselbe wie im ersten Teil. Für acht Menschen wird ein Alptraum zur Realität. Sie werden aus ihrem Alltag gerissen und finden sich plötzlich gefangen in einer grell erleuchteten, würfelartigen Zelle wieder. Keiner weiß, wie und aus welchem Grund. Doch allen wird sehr bald klar, dass ihr Leben bedroht ist. Denn das Gefängnis, in dem sie sich befinden, ist ein sogenannter Hypercube – ein riesiges, vierdimensionales Labyrinth, dem man nur entkommen kann, wenn man den Code knackt.

Kate, Sasha, Jerry und die

anderen erkennen, dass sie nur gemeinsam eine Chance haben, den Ausgang zu finden. Und sie haben keine Zeit zu verlieren, denn die einzelnen Zellen des Hypercubes sind mit einem tückischen Fallensystem ausgestattet, das für jeden von ihnen zu einem grauenvollen Tod führen könnte. Doch noch ehe sie in der Lage sind, ihre Fähigkeiten und Kräfte zu bündeln, läuft einer von ihnen Amok...

Die Story zieht den Zuschauer vor allem durch ihre eigenwillig klaustrophobische Atmosphäre in den Bann.

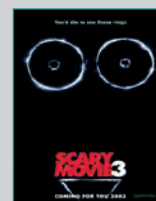
DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 6

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Michael Jackson, die Spaßbremse?



Wer den Trailer zu „Scary Movie 3“ gesehen hat, der kennt auch den darin enthaltenen „Sex mit Kindern“-Gag. Diesen fand Jackson überhaupt nicht lustig und will angeblich gegen Dimension Film klagen. Bisher ist aber noch nicht bekannt, ob etwas neu geschnitten werden muss. Außerdem: Parodien genießen immer noch eine gewisse künstlerische Freiheit und sind somit straffrei.

Harry Potter 4

Das Buch „Harry Potter und der Feuerkelch“ ist bekanntlich um einiges dicker als die anderen Teile. Deshalb überlegte man, den vierten Teil als Zweiteiler in die Kinos zu bringen. Nun wurde aber dagegen entschieden. Verschiedenen Quellen zufolge bekam Drehbuchautor Steve Kloves die Anweisung, die Literaturvorlage so zu adaptieren, dass ein zweieinhalbstündiger Film dabei herauskommt.

King-Kong-Remake



Zuerst nur im Splatter-Geilde zu Hause und nach der DHD-R-Triologie einer der angesagtesten Regisseure überhaupt – nicht ohne Grund erhält P. Jackson für das Remake des Klassikers „King Kong“ satte 20 Mio. Dollar Gage. Das soll die höchste Summe sein, die je ein Regisseur erhalten hat. Allerdings muss er sich das Geld mit Fran Walsh und Philippa Boyens teilen.

PLAY TIPP

„Bereits im Handel“

The One (uncut)



Die Welt besteht nicht nur aus einem Universum, sondern aus mehreren Parallel-Universen. In jedem davon existieren wir. Stirbt nun eine dieser Personen, überträgt sich deren Energie auf die übrigen. Yulaw möchte jedes seiner Alter-Egos töten, um letztendlich „The One“ zu werden. Nur ein Mann steht ihm noch im Weg...

ca. 83 min. – Universal – keine Jugendfr.

Schwere Jungs:
Stealing Harvard

John steckt in der Klemme. Er braucht 30.000 Dollar als Anzahlung für ein Haus. Denn ohne Haus, keine Hochzeit – sagt zumindest der Vater seiner Verlobten. Gut dass Johns Kumpel Duff ein paar Pläne hat, wie man schnell an die Kohle kommt. Allerdings ist er nicht besonders schlau und die Pläne erweisen sich als hochgradig illegal...

ca. 78 min. – Universal – ab 12 Jahren

Equilibrium

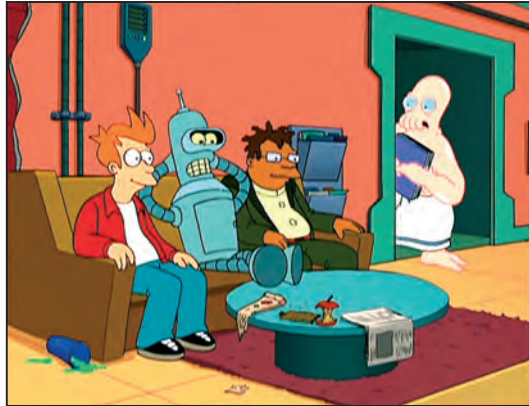


Im düsteren Libria werden Gefühle und Vergnügen bestraft. Das Volk wird deshalb zum Konsum von Librium gezwungen, welches alle Emotionen unterdrückt. Wer sich nicht daran hält, wird ausgelöscht. Preston überwacht diesen „Volksrausch“, bis er eines Tages seine eigene Dosis absetzt. In diesem Zustand könnte er das despotische System stürzen...

ca. 102 min. – Highlight Video – ab 16 J.

FUTURAMA (SEASON 3)

30th Century Fox
USA 2001/2 – ca. 506 min.



Gibt es am Bild der DVD absolut nichts zu bemängeln, so kann man dem Ton lediglich in 2.0 DS lauschen.

Genre	Zeichentrick
Regie	Rich Moore, Bret Haaland, u.a.
Bildformat	1.33:1
Audio	Deutsch/Englisch/Spanisch 2.0 DS
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 50

Nachdem Matt Groening mit den „Simpsons“ die erfolgreichste Zeichentrickserie aller Zeiten geschaffen hatte, widmete er sich Ende der 90er einem neuen Projekt: „Futurama“. Die Erwartungen waren hoch, aber er wurde ihnen gerecht. „Futurama“ unterschied sich völlig von den „Simpsons“, bot jedoch ebenfalls Gags ohne Ende. Doch scheinbar hinterließen die Mitglieder der Planet-Express-Crew keinen bleibenden Eindruck beim Massenpublikum.

Konsequenz: Nach der fünften Staffel wurde „Futurama“ eingestellt. Ein Grund

mehr, sich an der dritten Season auf DVD zu erfreuen.

Bender versucht sich hier u.a. als Weihnachtsmann und Star-Koch, glänzt aber auch in der Rolle des Pharo oder als Zwergen-Gott. Fry dagegen nimmt mal wieder Kontakt zu seiner Vergangenheit auf. Er besucht nicht nur seinen Bruder auf dem Friedhof, sondern trifft auch noch seinen Opa im Jahr 1947. Leelas Leben gerät völlig aus den Fugen: Fry gesteht ihr seine Liebe und auch der Versuch eine große Blermsball-Profispielerin zu werden, endet nicht so, wie sie es sich anfangs erhofft hatte...

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 6

ES WAR EINMAL IN AMERIKA (LANGFASSUNG)

Warner Home Video
USA/I 1984 – ca. 220 min.



Während das Bild zwischen „sehr ordentlich“ und „herausragend“ schwankt, liefert der Ton nur eine schwache Vorstellung.

Genre	Drama
Regie	Sergio Leone
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

Endlich gibt es das Meisterwerk des italienischen Regie-Genies Sergio Leone nun auch in der Originalfassung auf DVD. Bisher erschien „Es war einmal in Amerika“ lediglich in gekürzter Form. Jetzt kann man das Gangster-Epos 220 Minuten lang „in Vollendung“ genießen.

Im New York der Prohibitions-Ära machen die unzertrennlichen Freunde Max und Noodles und deren Kumpels mit kleinen Erpressungen und größeren Schmuggelaktionen gute Geschäfte. Jahre später: Noodles wird nach einer zehnjährigen Haftstrafe wegen Mordes aus dem

Gefängnis entlassen. Die Freunde von damals haben sich unter der Führung von Max mittlerweile zu einem skrupellosen Gangstersyndikat „hochgearbeitet“ und füllen ihre Kassen mit astronomischen Summen. Doch Ehrgeiz und Habgier zerstört die lange Freundschaft. Alles hat sich verändert. Auch Noodles und Max...

Die vier Stunden vergehen wie im Flug. Schleppende Teile gibt es keine und die hervorragenden Schauspieler – allen voran Robert De Niro und James Woods – spielen ihre Rollen mit absoluter Perfektion.

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 4

JACKASS VOL. 2 & 3

Paramount Home Ent.
USA 2000-2001 – je ca. 78 min.



Bild- und tontechnisch steht die DVD auf dem bekannten Fernsehniveau. Die Sprache ist ausschließlich Englisch mit deutschen Untertiteln.

Genre	Comedy
Regie	Jeff Tremaine
Bildformat	Vollbild (4:3)
Audio	Englisch 2.0 DS
FSK	keine Jugendfreigabe
Preis	ca. € 23

Nachdem mit „Jackass: The Movie“ die ausgeflippte Crew bereits in Spielfilmlänge erhältlich ist, folgen nun zwei DVD-Staffeln mit bekannten Stunts, die bereits in der gleichnamigen MTV-Show ausgestrahlt wurden. Für die beiden Scheiben hat man willkürlich in den riesigen Pool von Stunts und Streichen gegriffen und sie auf DVD gebannt.

Vol.2 zeigt u.a. Steve-O, wie er sich eine giftige Quale aufs Gesicht setzt und sich die Körperhaare mit Wachs entfernen lässt. Knoxville hilft bei der künstlichen Befruchtung einer Kuh und steckt

deshalb seinen Arm in das Hinterteil des Tieres. Des Weiteren testet er einen Tiefschutz auf Herz und Nieren.

Vol.3 glänzt unter anderem mit diversen Strip-Aktionen: „Party-Man“, Johnny Knoxville's Bart aus Blutegeln, ein Wettbewerb, wer wohl das beste Sperma hat, ausgekolltes Omelett, usw. Wie gehabt: Entweder man hat was übrig für irrsinnige Stunts sowie Ekel- und Fäkalhumor der übelsten Sorte, oder eben nicht. Es gibt kein Dazwischen. Fans der Show werden garantiert begeistert sein, während andere nur den Kopf schütteln werden.

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 3

TERMINE | Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Oktober 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
2009: LOST MEMORIES	e-m-s	02. Oktober
24 STUNDEN ANGST	Columbia TriStar	21. Oktober
28 DAYS LATER (Verleih)	20th Century Fox	02. Oktober
ABOUT SCHMIDT	Warner Home Video	16. Oktober
AGENTEN STERBEN EINSAM	Warner Home Video	23. Oktober
ALI	20th Century Fox	04. Oktober
ALL OR NOTHING	Universum Film	06. Oktober
ALLES ROUTINE	20th Century Fox	04. Oktober
ALLY McBEAL (Season 5, Box 1)	20th Century Fox	11. Oktober
BARBIE IM SCHWANENSEE	Universal Pictures	09. Oktober
BITTERSÜßE SCHOKOLADE	Warner Home Video	23. Oktober
BOYS DON'T CRY	20th Century Fox	04. Oktober
CASABLANCA	Warner Home Video	23. Oktober
CHAMPIONS	Kinowelt Home Ent.	Oktober
CHARLIE & LOUSIE: DAS DOPELLE LOTTCHEN	Eurovideo	01. Oktober
CITY HEAT: DER BULLE UND DER SCHNÜFFLER	Warner Home Video	23. Oktober
CLOCKSTOPPERS	Paramount	09. Oktober
DÄMONISCH	Kinowelt Home Ent.	Oktober
DARK ANGEL (Season 2)	20th Century Fox	11. Oktober
DAS EMPIRE TEAM	Warner Home Video	23. Oktober
DAS FLIEGENDE KLASSENZIMMER	Eurovideo	01. Oktober
DAS WUNDER VON MANHATTAN	20th Century Fox	04. Oktober
DÄUMELINE	20th Century Fox	04. Oktober
DEFIANCE	e-m-s	16. Oktober
DER BULLE VON TÖLZ (7 DVDs)	Kinowelt Home Ent.	Oktober
DER CLAN DER SIZILIANER	20th Century Fox	04. Oktober
DER EXORZIST (Box-Set)	Warner Home Video	16. Oktober
EXORZIST II: DER KETZER	Warner Home Video	16. Oktober
DER EXORZIST III	Warner Home Video	16. Oktober
DER FLUG DES PHÖNIX	20th Century Fox	04. Oktober
DER KÖNIG DER LÖWEN	Buena Vista Home Ent.	23. Oktober
DER SUPERTROTTEL	20th Century Fox	04. Oktober
DER WOLF HETZT DIE MEUTE	Warner Home Video	23. Oktober
DER ZAUBERTROLL	20th Century Fox	04. Oktober
DIE ABBOTS: WENN HASS DIE LIEBE TÖTET	20th Century Fox	04. Oktober
DIE RACHE DER EIERKÖPFE	20th Century Fox	04. Oktober
DIE UNBARMHERZIGEN SCHWESTERN	Concorde Home Ent.	01. Oktober
DIE WAHRHEIT ÜBER CHARLIE	Universal Pictures	02. Oktober
DISNEY'S ZAUBERHAFTE WEIHNACHTSZEIT	Buena Vista Home Ent.	23. Oktober
DJANGO BOX	Kinowelt Home Ent.	Oktober
DRAGONBALL GT: SON-GOKU JR.	Polyband	27. Oktober
EROTIC CLASSICS:		
EIN SOMMER AUF DEM LANDE	Splendid	27. Oktober
EROTIC CLASSICS: GEFANGENE FRAUEN	Splendid	27. Oktober
FEAR OF THE DARK	Splendid	27. Oktober
FIRESTORM: BRENNENDES INFERNO	20th Century Fox	04. Oktober
FRIDA: SEI BEREIT VERFÜHRT ZU WERDEN	Buena Vista Home Ent.	09. Oktober
FROSTY DER SCHNEEMANN	Polyband	27. Oktober
FRÜHSTÜCK BEI IHR	Universal Pictures	16. Oktober
GERMANIKUS: HELD DER GLADIATOREN	Universum Film	06. Oktober
GREENMAIL: DIE BOMBE TICKT	Eurovideo	01. Oktober
GREY OWL	20th Century Fox	04. Oktober
GROUPIES FOREVER	20th Century Fox	04. Oktober
GUNDAM WING: ENDLESS WALTZ	Polyband	27. Oktober
HONKYTONK MAN	Warner Home Video	23. Oktober
IGBY (Verleih)	20th Century Fox	06. Oktober
IM TODESGRIFF DER ROTEN MASKE	e-m-s	02. Oktober
JET LI (4er Box)	Splendid	06. Oktober
LAUREL & HARDY:		
GELÄCHTER IN DER NACHT u.a.	Kinowelt Home Ent.	Oktober
LOST WORD 10: PARADIES UND HÖLLE	e-m-s	16. Oktober
MANHATTAN LOVE STORY	Columbia TriStar	09. Oktober
MATRIX RELOADED	Warner Home Video	10. Oktober
MINORITY REPORT	20th Century Fox	04. Oktober
NORMA RAE: EINE FRAU STEHT IHREN MANN	20th Century Fox	04. Oktober
OPEN HEARTS	Highlight Video	02. Oktober
PAPER SOLDIER	Universal Pictures	16. Oktober
PING: ALLEIN ZU HAUS	Warner Home Video	31. Oktober
PINK CADILLAC	Warner Home Video	23. Oktober
PLAYBOY: AMERICAN BEAUTIES	Eurovideo	01. Oktober
PUNCH-DRUNK LOVE	Universal Pictures	23. Oktober

Oktober 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
RETURN TO THE CABIN BY THE LAKE	e-m-s	16. Oktober
RIDERS	Kinowelt Home Ent.	Oktober
SAFECRACKERS: DIEBE HABEN'S SCHWER (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Oktober
SECOND NAME	e-m-s	02. Oktober
SHADOW HOURS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Oktober
SING MIT UNS: DER EWIGE KREIS	Buena Vista Home Ent.	23. Oktober
SITTING DUCKS (Vol. 3)	Universal Pictures	02. Oktober
SMALLVILLE (Staffel 1)	Warner Home Video	09. Oktober
SOL GOODE	Splendid	27. Oktober
SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD	Paramount	02. Oktober
SPONGEBOB: SCHWAMMKOPF (Vol. 3)	Polyband	27. Oktober
STALINGRAD: DIE DOKUMENTATION	Eurovideo	01. Oktober
STAR TREK: DEEP SPACE NINE (Season 5)	Paramount	28. Oktober
SUPER SUCKER	Sunfilm	02. Oktober
SWEETY CHARITY	Universal Pictures	09. Oktober
THE BIG ONE	Kinowelt Home Ent.	Oktober
THE BUNKER	Universum Film	13. Oktober
PUUH'S BILDERBUCH: SÜßES ODER SAURES!	Buena Vista Home Ent.	09. Oktober
WINNIE PUUH: LUSTIGE SPUKGESCHICHTEN	Buena Vista Home Ent.	09. Oktober
THE COLLECTOR (Verleih)	Sunfilm Ent.	15. Oktober
THE CORE	Paramount	16. Oktober
THE PRINCESS BLADE	Highlight Video	02. Oktober
THE RING	Universal Pictures	02. Oktober
THE THIRD SOCIETY (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Oktober
THE TRUTH ABOUT CHARLIE	Universal Pictures	02. Oktober
TOM UND JERRY:		
IHRE GRUSSELIGSTEN ABENTEUER	Warner Home Video	16. Oktober
TORTILLA SOUP (Verleih)	20th Century Fox	13. Oktober
TOYS	20th Century Fox	04. Oktober
TWIN PEAKS (Season 2)	Paramount	01. Oktober
UNGEKÜST	20th Century Fox	04. Oktober
UNSICHTBARE AUGEN: MY LITTLE EYES	Universal Pictures	02. Oktober
UNTER NULL	20th Century Fox	04. Oktober
VERSUCHUNG AUF 809	20th Century Fox	04. Oktober
WEIßER JÄGER SCHWARZES HERZ	Warner Home Video	23. Oktober
WILD ABOUT HARRY	Kinowelt Home Ent.	Oktober
XENA: THE MOVIE	e-m-s	16. Oktober

November 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
ASTERIX IN AMERIKA	Kinowelt Home Ent.	November
BOAT TRIP	Concorde Home Ent.	05. November
DRAGONBALL Z: BROLYS RÜCKKEHR	Polyband	24. November
COMMITTED	Kinowelt Home Ent.	November
CUBE 2: HYPERCUBE	Kinowelt Home Ent.	November
DIE UNWIDERLEGBARE WAHRHEIT ÜBER DÄMONEN	Kinowelt Home Ent.	November
DON CAMILLO UND PEPPONE:		
GENOSSE DON CAMILLO	Kinowelt Home Ent.	November
GALILEO (Vol. 1: Best of)	Polyband	24. November
HATRED OF A MINUTE (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	November
LAUREL & HARDY (10er DVD-Box)	Kinowelt Home Ent.	November
NADJA (Verleih)	Arthaus	November
ROMY SCHNEIDER (Box-Set)	Kinowelt Home Ent.	November
SPY KIDS BOX (Spy Kids I + II)	Concorde Home Ent.	05. November
SPY KIDS II: DIE RÜCKKEHR DER SUPERSPIONE	Concorde Home Ent.	05. November
THE CHAPLIN COLLECTION 1 (MODERNE ZEITEN, THE KID...)	Warner Home Video	06. November
THE CHAPLIN COLLECTION 2 (GOLDRAUSCH, RAMPENLICHT...)	Warner Home Video	06. November
THE COLLECTOR	Sunfilm Ent.	26. November
THE RING 2 (Verleih)	e-m-s	06. November
VERHOEVEN (Box-Set)	Kinowelt Home Ent.	November
VICIOUS CIRCLES (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	November

Dezember 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
DEM HIMMEL SO FERN	Concorde Home Ent.	03. Dezember
DIE STUNDE DES JÄGERS (FSK 16 + 18)	Concorde Home Ent.	10. Dezember
SOLOALBUM: DER FILM	Concorde Home Ent.	05. Dezember

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Chisum



John Simpson Chisum ist einer der reichsten Rinderzüchter des Landes. Der gerissene Ganove Lawrence Murphy möchte ihn gemeinsam mit dem korrupten Sheriff Brady um seinen Besitz bringen. Doch auch Chisum reißt irgendwann der Geduldsfaden. Gemeinsam mit Billy the Kid nimmt er sich Murphys Gang vor...

ca. 107 min. – Warner Home – ab 16 J.

The Best of MTV's The Tom Green Show



Für die DVD hat man die schrägsten Momente der schwachsinnigen und oft die Grenze des guten Geschmacks überschreitenden Show zusammengetragen. Bewundert wie Green Ladenbesitzern den Verstand raubt oder Passanten mit einem Mikrofon interviewt, auf dem ein Stück Kot liegt.

ca. 47 min. – Paramount – ab 12 Jahren

Tom Green Subway Monkey Hour



Noch nie zuvor ist ein TV-Star so tief in die Kultur Japans eingetaucht wie Tom Green. Dabei sind dem Komiker weder Tempelanlagen noch Schnee-Affen heilig. Wenn er sich allerdings im Elvis- oder Godzilla-Kostüm durch die Straßen blödet und die Nerven der Japaner auf eine Belastungsprobe stellt, sind Lacher vorprogrammiert.

ca. 50 min. – Paramount – ab 16 Jahren

PLAY MAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

REDAKTION PLAY • play Mail • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg • Faxnummer: 09 31/40 69 123 • Elektropost: mailus@playplaystation.com

Aus Fehlern lernt man



Hallo Freunde!

Es ist doch sehr erstaunlich, wie viel Resonanz so ein einzelner „Raubkopierer“ namens „Coke“ bekommt, der sich mal auf eine „zugegeben“, recht dummlich-naive Weise „outet“. Ich denke, der junge Herr repräsentiert einen größeren Prozentsatz der Videospielkonsumenten als man so denkt – oder wahrhaben will?!

Wenn ich mal so zurückdenke an die gute alte C-64-Atari-Amiga-Zeit, dann waren doch wohl, wenn mich meine Erinnerung nicht allzu sehr täuscht, die „ehrlichen“ User in der Minderheit – zumindest wenn man von den Leserbriefen in den damaligen Publikationen ausgeht (allen voran die bzw. der „ASM“ – ach, selige Jugendzeit!). Ich gebe offen zu: Ich gehörte auch zu den Jungs, die sich auf dem Schulhof mit den neuesten, frisch „gecrackten“ Spielen eingedeckt haben. Ein halbes Dutzend auf einer Diskette, na ja, so ungefähr, ist schon recht lange her. Jedenfalls hatte ich nicht den Hauch eines schlechten Gewissens, denn ich kannte es nicht anders – wer bezahlte schon 30 - 80 Mark für ein bekacktes Spiel, wenn man es umsonst bekam? [...]

Und ist es heute anders? Man liest überall von den braven Kids, die sich ihre Spiele allesamt brav selber kaufen (von welchem Geld?), aber wenn man in den Internet-Foren unter solchen Threads wie „Wie viele Spiele habt ihr?“ nachsieht, sind dort etliche „verdienstvolle“ User, die seitenlange Listen aufführen und offensichtlich noch nicht

das Teenager-Alter überschritten haben, wie aus früheren Statements ersichtlich ist.

Das nur zur „schönen neuen Welt“. Was mich angeht: Seit ich Kohle habe (bin Altenpfleger, da gibt es auch nicht so viel zu verdienen), sieht das bei mir natürlich (?) etwas anders aus. Man kauft sich seine Games und CDs (Hail to Death Metal! Naja, nicht nur...) jetzt selber und die Euros, die ich investiere, sind okay und decken meinen Bedarf vollkommen ab, so dass ich gar nicht erst in Versuchung komme, mir noch ein paar brennen zu lassen – wäre eh viel zu nervig und umständlich.

Was ich damit sagen will, liegt auf der Hand: Auch ein „Coke“ wird mal Kohle verdienen (wäre ihm zumindest zu wünschen) und wenn ihm dann noch was an Videospielen liegt, wird er sein Geld auch dementsprechend investieren. Vorausgesetzt, er legt seine beschissene Arroganz ab.

So long,

NecroTorso Froese, Krefeld



Gerade wer in der „guten alten Zeit“ des C64 und Amiga aufgewachsen ist, wird sicherlich nicht ganz frei von Sünde sein. Wie du gesagt hast, war es damals einfach so, gerade wenn man noch recht jung war und es einfach nicht verstanden hat. Aber die Zeiten ändern sich, man wird älter, weiser, kann seine Fehler einsehen und muss sie vor allem nicht noch einmal begehen. Hoffentlich gilt das auch für bis jetzt Unverbesserliche wie „Coke“.

Trotzdem ist es sehr traurig, wenn jugendliche Zocker, die ihre Sammlung durch „Sicherheitskopien“ vergrößern, erst selbst arbeiten müssen, um zu verstehen, wie ärgerlich es ist, wenn man etwas kreierte, baut, erstellt, usw. und es dann einfach gestohlen wird. Wem würde so etwas schon gefallen?

Vor allem müssen einige Unwissende von dem Irrglauben loskommen, dass Videospiele-Entwickler Millionäre sind

und den armen „Konsolisten“ nur das Geld aus der Tasche ziehen wollen. Wir können es nicht oft genug sagen: Ohne Geld kann man keine Spiele entwickeln. Wer kopiert, trägt über kurz oder lang zum Ruin der Videospieleindustrie bei. Vielen Dank!

Service-Wüste Deutschland?



Leider muss ich euch mitteilen, dass der Austausch der PlayStation 2 nicht 99 € kostet, sondern 119 € zuzüglich Nachnahme. Das ist die Summe, die ich im Sony Style Store Berlin bezahlt habe. Insgesamt waren es 137 € und eine Wartezeit von 8-12 Tagen wäre ein Traum. Wenn man nach der Zeit in Service-Center anruft, erfährt man, dass es 3-4 WOCHEN!!!!!!!!!!!! dauern kann. Welcher Witzbold verbreitet diese Märchen: 99 €, 8-12 Tage – schön wärs..... Und man bekommt das gleiche Modell zurück – nix aktuelles Modell! D.h. für SCPH-300000 bekommt man nur SCPH 300000 und nicht SCPH 350000 mit dem besseren DVD Player, also keine Aufwertung möglich....

Lasst euch nicht verarschen!!!!!!!!

Haschi Moto, Berlin

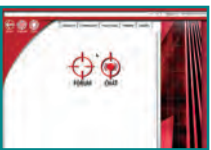


Hallo, in der aktuellen Zeitschrift habe ich die playMail gelesen. Da berichten Sie über Sony Service Center, die defekte Konsolen umtauschen. Nun meine Frage: Beträgt der Preis 99 €, egal bei welchem Defekt oder wie beurteilen oder entscheiden die das? Ich meine, es kann nur der Laser beschmutzt sein und die verlangen 99 €. Vielleicht ist auch ein Kabel gerissen und die verlangen auch 99 €?! Wie viel würde mich der Versand kosten? Brauche ich denn den Kaufbeleg, usw. oder reicht es, wenn ich die Konsole nur abschicke?

Mit freundlichem Gruß

Onur, E-Mail

WWW.PLAYPLAYSTATION.COM



Wollt ihr einen Meinungsaustausch mit gleichgesinnten PlayStation-Junkies führen...? Dann schaut unter www.playstation.com im playForum vorbei. 24 Stunden rund um die Uhr könnt ihr Fragen stellen, diskutieren oder Dampf ablassen.





Sehr geehrte Damen und Herren,
ich habe ein Riesenproblem mit Sony und bitte Sie deshalb um Ihre Hilfe. Meine PS2 ging vor ca. 3 Wochen kaputt. Sie fing erst an, laut zu ratern und konnte kurze Zeit später keine Spiele mehr einlesen. Die PS2 kaufte ich am 22.02.02 und somit dachte ich, ich habe 24 Monate Garantie. Bei meinem Händler angekommen, der erste Schock: „Nein, die tauschen wir nicht sofort um, die schicken wir ein. Sony will das so.“ Gut, konnte ich nichts gegen machen, akzeptierte es und dachte mir, in zwei Wochen habe ich sie ja zurück. Vor zehn Tagen bekam ich dann einen Brief meines Händlers. Ich freute mich schon, weil ich dachte es ist die Abholbenachrichtigung für meine PS2, aber es war eine Kostenschätzung. Eine Kostenschätzung, wofür? Ich habe doch noch Garantie? Bei dieser Kostenschätzung gibt es nun zwei Möglichkeiten für mich:

- Werktausch der PS2 für schlappe 133,63 €.
 - Die kaputte PS2 zurück, natürlich gegen Überprüfungskosten von 34,80 €.
- Keine dieser beiden Möglichkeiten kam für mich in Frage und ich rief bei meinem Händler an. Dieser klärte mich zuerst über die so genannte Garantie auf. Ich habe zwölf Monate Garantie und zwölf Monate Gewährleistung, die Sony in meinem Fall nicht übernimmt. Warum nicht, konnte er mir nicht beantworten. [...]

Mit freundlichen Grüßen
Thorsten Kircher, Hagen



In der letzten Ausgabe erklärten wir, wie man seine defekte PlayStation2 relativ

einfach umtauschen kann. Nachdem es mit dem Sony-Kundenservice aber einige Probleme bzw. diesbezüglich weitere Fragen gab, sind wir der Sache etwas genauer auf den Grund gegangen.

Laut der Zentrale des Sony-Kundenservice beträgt der Preis für den Umtausch einer defekten PS2-Konsole immer 99 € zuzüglich Versandkosten, also somit 107 €. Den überhöhten Preis sowohl im Sony Style Store als auch bei dem Elektronikmarkt von Thorsten Kircher erklärte sich der Vertreter des Kundenservice durch diverse Zuschläge (Versandkosten, etc.) seitens der Händler, die wollen ja auch etwas daran verdienen. Die lange Wartezeit hat zwei Gründe. Zum einen gab es in den letzten Wochen eine Umstellung des Systems, wodurch es zu Verzögerungen kam. Zum anderen müssen die Kunden, die ihre PS2 einschicken, eine Einverständniserklärung dahingehend abgeben, dass ihre Konsole ausgetauscht wird. Ist diese nicht vorhanden, verzögert sich die Bearbeitung in der Regel so lange, bis der wartende Zocker dort anruft und vorsichtig nachfragt, was denn mit seiner PlayStation los sei.

Es wird stets die komplette Konsole umgetauscht, egal ob jetzt nur die Linse verschmutzt ist oder die Platine durchgebrannt. Ein Reparaturservice wäre schlichtweg zu aufwendig. Und man bekommt auch immer das gleiche Modell zurück wie das, das man eingeschickt hat.

Ausnahme: Das Modell ist schon zu alt und nicht mehr auf Lager. Man kann schließlich auch kein altes Mercedes-Modell für einen festgelegten Unkostenbeitrag gegen ein neues tauschen.

Der Garantiefall greift nur, wenn die Konsole innerhalb der ersten zwölf Monate nach dem Kauf kaputt geht.

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

Lieber Kante!

Ich habe gerade ein tierisches Problem: Immer wenn ich Stress schiebe, hock ich mich vor meine Station und daddel den Ärger weg, nur bei meinem derzeitigen Trouble könnte mir eher das Genick brechen. Ums kurz zu machen: Ich bin gerade mit der Schule fertig und schon ruft Papa Staat nach mir.

Klar, dass ich verweigere. Nur könnte mir dabei mein eigener Erzeuger kräftig die Suppe versalzen. Denn der sieht gar nicht ein, dass jemand, der die ganze Zeit vorm Ego-Shooter hängt, aus Gehwissensgründen keine Waffe anrühren mag. Ich hab ihm das schon hundert Mal versucht zu erklären, doch das bringt null. Mein Alter ist nämlich sowas wie'n General A.D. und hat für Pazifismus überhaupt kein Verständnis. Eigentlich müsste ich nun auf der Suche nach ner Zivi-Stelle sein und meine Verweigerung tippen, aber der ganze Stress lähmt mich total und ich kann noch nicht mal Zocken, weil mein Alter dauernd um mich rumgeistert.

Dazu kommt, dass er garantiert seine Stammtischkameraden vom Kreiswehrrersatzamt schmiert, um mich T1 zu mustern und meine Verweigerung abzulehnen. Hast du nicht irgendeinen schlaun Plan, der mir wenigstens etwas Mut macht?

Dein Kasimir

moin kasi,
also da ham wir doch schon dickere dinger aus'm feuer geholt. du wirz lachen, abba dat selbe prob hatte ich damals auch. mein vatta wollte mich auch beim baras sehn, nur hab ich ihm damals kräftig inne suppe gespuckt. erzma musse auf alle fälle ne verweigerung an start bringen. ohne dat teil geht ma nix, weil sonz hasse ruckzuck die feldjäger auf'n flur stehn. die herr'n kennen ma gar keine gnade sach ich dir. also mach den wisch feddich und schick den zum zivildienstamt. in dem wisch lāsste bisserl die tränen kullern marke ich fang an zu heulen wenn ich krieg seh odda gewalt is wat für muckibudenspacken un fußballraudis. sollte hinhaven sach ich ma aus'm bauch raus. denn hat damals gezogen, wird heute sicha auch noch. beim kreiswehrrersatzamt erzähle dem eiergrapscher sofort dat du auf so nummern voll nich stehst un sowieso zivi werden willz. der macht dann so'n vermerk dat du ne heulsuse biz un nich zum bund willz. Wie die brüder dich mustern is ma voll egal weil wenn dat ziviamt sacht du muss anne omafront, dann gehst du anne omafront. da kann dein alter schmieren wie er will, bringt allet nix. denn die macht hat ganz alleine nur dat amt.

in diesem sinne,
kante, zivi & fps-lover



PS2-AKTUELL

Kunst oder Krank?

Im Editorial der Ausgabe 09/2003 haben wir euch gefragt, wie weit die künstlerische Freiheit im Kommerz-Gefilde Videospiele gehen soll. Gibt es Grenzen bzw. sollte es überhaupt welche geben? Anlass für den Aufruf war die Ankündigung des Spiels *Manhunt*, in dem man seine Gegner zur Belustigung eines virtuellen Publikums umbringen muss.



[...] „Kunst liegt eben immer im Auge des Betrachters.“ Dass man die Gegner in diesem Game eben mal auf andere Art und Weise ausschaltet (Glasscherben, Ersticken, usw.), macht es doch nicht besser oder schlechter als andere Games.

Genauso könnte man sich doch über MGS:S.O.L. ereifern. Da kann ich doch auch die Gegner in den „Schwitzkasten“ nehmen und ihnen das Lebenslicht per Genickbruch ausblasen. Oder nennt man sowas „humanes“ Töten? Wenn ich bei MGS:S.O.L. an die Dog-Tags kommen möchte, dann bleibt mir in den meisten Fällen nichts anderes übrig, als den Gegner durch einen Schuss in Arm oder Bein zur Herausgabe zu „ermuntern“. Was soll also das Gerede? Es wird doch niemand gezwungen, sich „Manhunt“ zu kaufen. Wer so viel Gewalt nicht auf seiner Konsole haben will, der soll eben einen großen Bogen um das Game machen.

Ich finde, dass Rockstar bisher sehr gute Games produziert hat. Der Gewaltpegel bei allen GTA-Teilen entspricht doch auch nur der Realität. Ich brauch doch nur mein TV-Gerät einschalten und mir die Nachrichten ansehen. Teilweise sind die Massaker, über die berichtet wird, noch viel grausamer. Rockstar zeichnet in seinen Games doch im Grunde nur ein Spiegelbild unserer Gesellschaft mit all seinen Schattenseiten.

MfG

Alexander Manig



Morgen, gutes Thema. Ich denke nicht, dass es irgendwelche Grenzen geben sollte in der großen künstlerischen Freiheit der Programmierer. Schließlich ist es ja nun mal so, dass es ja auch irgendwie Geschmackssache ist, wie viel Blut ich auf dem Bildschirm sehen möchte. Allerdings finde ich die Thematik von *Manhunt* schon ein bisschen seltsam. Typ hört Stimmen und soll daraufhin besonders spektakulär rummorden? Och nööö, denk ich mir dann. Das hört sich noch nicht so richtig nach gutem Gameplay an, deswegen schrei ich aber noch lange nicht rum, dass man das sofort verbieten muss. Mein Gott, wer alt genug ist und Spaß an so was hat, der solls zocken. [...]

Michaela



[...] Ich bin generell dafür, dass erst einmal ALLES erlaubt sein sollte, was die Gestaltung von Spielen angeht. Und wenn *Manhunt* wirklich derart brutal sein sollte wie manche es erwarten, dann wird in der Regel sowieso niemand unter 18 Jahren das Spiel legal erwerben dürfen. Dass es trotzdem Jugendliche schaffen werden, sich auch dieses Spiel zu angeln, kann man nicht verhindern, genauso wenig wie man verhindern kann, dass Jugendliche unter 16 rauchen oder Alkohol konsumieren. Werden deswegen jetzt alle Zigaretten und alkoholischen Getränke in Frage gestellt? Nein! Und deswegen sollte man erst einmal abwarten und sich das Spiel anschauen. [...]

Grüß

Andreas Menge

Dann gibt es, so fern man das Garantie-Siegel nicht zerstört hat, eine neue Konsole umsonst. Die so genannte Gewährleistung würde nur greifen, wenn es ein grundlegendes Problem mit dem Modell gäbe, etwa wenn der Breitbandadapter in der SCPH 350000-Serie nicht funktioniert oder der Fehler bereits innerhalb der ersten sechs Monate der Garantiefrist gemeldet und behoben wurde, innerhalb des Gewährleistungszeitraums aber erneut auftritt. Alles gar nicht so einfach.

Wer Probleme mit seiner PlayStation2 hat, kann das defekte Gerät laut Sony alternativ auch an diese Adresse schicken:

TVS – Tele-Video-Service

Trauberstr. 19

71106 Margstadt

Die Firma nimmt den Austausch vor und bekommt die kaputten Konsolen und Aufträge direkt vom Sony Service Center. Wer also eine Instanz umgehen möchte, wendet sich einfach direkt an TVS. Aber nicht vergessen: Nur die Konsole schicken, eine kleine Beschreibung des Problems sowie die Einverständniserklärung beilegen!

Der Blick über den Tellerrand



Gamecube-Schleichwerbung hat in unserer play NICHTS verloren!!! und dazu wenn sie auch noch „FALSCH“ ist!!!

Wir werden da nicht lange zusehen, denn in der neuesten Ausgabe 08/03 fällt uns das schon zum 3. Mal auf. Ich weiss wirklich nicht, wer die Briefe beantwortet, aber wenn er wirklich der Meinung ist, dass Innovation und Technik nur auf Gamecube zu haben sind, dann soll er bitte versuchen sich bei einem Nintendo-Exclusiv-Magazin zu bewerben. Nur mit Lügen kommt er da auch nicht weit. Glaubt mir, der Brief muss nicht abgedruckt werden um, Resonanz zu gewinnen. Dass wissen auch so schon viele meiner e-mail Freunde. Die Antwort auf den Brief von Philip Melab, der anscheinend mit *Splinter Cell* völlig überfordert und der Antwortende stimmt ihm auch noch zu?!? Leute seid Ihr Profis???

„Wenn du die Klasse von einst genauso wenig missen möchtest (eigentlich Komma) wie die Technik von heute, wirst du vorerst nicht um einen GameCube herumkommen.“ Deutliche Schleichwerbung die jeglichen Sinn für das Eigentliche vermissen lässt.



Der Vater der Videospiele: 1951 hatte der Fernsehingenieur Ralph Bear eine Idee: Er wollte mit seinem Fernsehgerät auch spielen können. Erst 15 Jahre später konnte er seine Vision umsetzen.

Ich kenne nicht viele, die von dem neuen *Cel-Shad*-Zelda beeindruckt sind. Wir sind alle Spieler, die schon seit frühester Kindheit die Videospiele-Geschichte miterlebt haben. An PlayStation2 und XBOX kann man tatsächlich Spaß haben, auch wenn die Zeit von damals nicht mehr kommt. Letzteres hatte die beste Version von *Splinter Cell* und nicht Gamecube!

Wer wirklich Sony's Mühe so missachtet, der sollte wirklich mit Mario bestraft werden. Wirkliche Innovationen wie *Metal Gear*, *Final Fantasy*, *Gran Turismo*, *Tomb Raider*, *Primal*, um die uns jeder Gamecube-Spieler wirklich beneidet, ist derjenige nicht wert. Was wollt ihr denn noch? Wo sollen die neuen Erfindungen denn eurer Meinung nach hinführen?

Also nächstes mal kommt der Brief direkt zum Chef und zu Sony und dass nicht nur 1X...

Grüße (An die play-Redakteure, die Ihre Arbeit ansonsten tadellos machen)

Squall Leonhart



„Glaubt mir, der Brief muss nicht abgedruckt werden (eigentlich gehört das Komma hierhin) um, Resonanz zu gewinnen.“ Doch, wir drucken den Brief ab. Du hast da nämlich „den Sinn des Eigentlichen“ nicht verstanden. Deshalb jetzt aufmerksam weiterlesen, vielleicht lernst du noch etwas.

Phillip Marz war nicht mit *Splinter Cell* überfordert. In seinem Brief ging es um ein ganz anderes Thema: „Videospiele waren früher einfacher und machten trotzdem Spaß. Jetzt ist alles größer, schöner und komplizierter, aber deswegen keineswegs besser.“

Und da hat er, wie wir erklärt haben, nicht ganz unrecht. Grundlegend gilt: Videospiele sollen Spaß machen und möglichst einfach zu bedienen sein. Das müsstest du oder besser gesagt müsstet „ihr“, da „ihr“ doch die Videospiele-Geschichte seit frühester Kindheit miterlebt habt, doch eigentlich wissen. Es sei denn, für euch beginnt die Videospiele-Geschichte erst mit der PlayStation. Hier geht es nicht um Schleichwerbung, sondern um Objektivität, Allgemeinwissen im Bereich Computer- und Videospiele sowie um Toleranz. Davon kann man bei „euch“ nicht viel erkennen.

Da wäre noch etwas, das „ihr“ wohl nicht so ganz verstanden habt. „Also nächstes mal kommt der Brief direkt zum Chef und zu Sony und dass nicht nur 1X (einmal)...“. Wir sind ein unabhängiges Magazin, kein Werbeblatt und kein Sprachrohr für Sony. Wir sind Videospiele mit Leib und Seele, und das schon verdammt lange. Grüße, „Euere“ play



Zum Ausschneiden und Sammeln



TIPPS & TRICKS

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

Mailt an: tipps@playplaystation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.

The Great Escape: Gesprengte Ketten

Levelanwahl & The Great Escape Mode

Folgende Tastenkombination wird im Hauptmenü eingegeben:

□, L2, □, R2, O, R1, O, L1, L2, R2, O, □

Movie-Modus

Im Hauptmenü drückt ihr folgende Tastenkombination, um euch nacheinander alle Videosequenzen des Spiels anzuschauen.

L2, L2, □, O, O, R2, R1, □, □, O, L1, R1

Unendlich Munition

Pausiert das Spiel und gebt die unten stehende Tastenkombination ein, um unendlich Munition zu erhalten. Der Schriftzug „Unendlich Munition“ bestätigt die korrekte Eingabe.

□, O, L2, R1, R2, L1, O, □, L1, R1, L1, R1

Summer Heat Beach Volleyball

Im Hauptmenü drückt ihr die □-Taste, um ins Optionsmenü zu gelangen. Unter Spieleinstellungen findet ihr den Menüpunkt „Cheats“. Dort gebt ihr folgende Codewörter ein:

Alle Musikvideos

MUSAK

Alle Spiele-Trailer

GAMON

Alle Charaktere

PEEPS

Alle Spielfelder

80DAY

Alle Mini-Games

MAJOR

Summer Heat Beach Volleyball

Alle Accessoires

WERIT

Alle Bikinis, Badeanzüge u. Shorts

GREED

Alle Extras im Strandhaus

MYPAD

Alle Schwierigkeitsstufen

CHAMP

Keine Pfeile

WHINE

Sonnen-Ball

HOT 1

Nerd-Ball

GOLEM

Kokosnuss-Ball

MILKY

Geringe Schwerkraft

SPACE

Hohe Schwerkraft

ZIPPY

Drehende Köpfe

EXOSZ

Hohe Stimme

MOUSE

Tiefe Stimme

HORSE

James Bond: Nightfire

PLATINUM

Die Codewörter werden im Untermenü „Geheimnisse freischalten“ eingegeben.

Alle Levels anwählbar

PASSPORT

information

O=rechts

O=links

O=oben

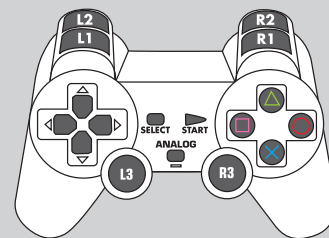
O=unten

□=Quadrat

X=Kreuz

○=Kreis

△=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-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 10/2003

PlayStation2

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

(Platinum)94

James Bond: Nightfire (Platinum) ..93-94

Medal of Honor: Frontline (Platinum) ..94

Summer Heat Beach Volleyball93

The Great Escape: Gesprengte Ketten ..93

Cheat Cards PS2

The Getaway (Platinum)97-98

Zone of the Enders: The 2nd Runner ..97-98

Action-Replay-2-Codes

Kingdom Hearts (Platinum)96

Resident Evil Dead Aim95-96

The Getaway (Platinum)96

Player's Guide

Colin McRae Rally 0499

Stellt eure Karren optimal ein, um am Ende ganz oben auf dem Treppchen zu stehen.

Freedom Fighters106-109

Der Russe liegt vor Manhattan. Wir helfen euch, die Rote Armee aufzuhalten.

Soul Calibur II110-111

Mit diesen Tipps habt ihr die Peitschenschwingerin Ivy voll unter Kontrolle.

Zone of the Enders: The 2nd Runner

.....100-105

Mit unserem Player's Guide besiegt ihr BAHRAM & Co. spielend.

James Bond: Nightfire

PLATINUM



Die Cheats erleichtern euch das Agentenleben.

Multiplayer-Modus „Uplink“
TRANSMIT

Multiplayer-Modus „Vernichtung“
TNT

Multiplayer-Modus „Defensive“
GUARDIAN

Multiplayer-Modus „GoldenEye“
ORBIT

Multiplayer-Modus „Team-King“
TEAMWORK

Multiplayer-Charakter „Baron Samedi“
VOODOO

Multiplayer-Charakter „Christmas Jones“
NUCLEAR

Multiplayer-Charakter „Goldfinger“
MIDAS

Multiplayer-Charakter „Beisser“
DENTAL

Multiplayer-Charakter „Pussy Galore“
CIRCUS

Multiplayer-Charakter „Oddjob“
BOWLER

Multiplayer-Charakter „Scaramanga“
ASSASSIN

Multiplayer-Charakter „Xenia Onatopp“
JANUS

Multiplayer-Charakter „Bond Smoking“
BLACKTIE

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

PLATINUM

Die Cheats aktivieren

Die unten aufgeführten Tastenkombinationen werden im Pause-Menü eingegeben. Während der Eingabe müssen immer die vier

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

PLATINUM

Schultertasten **L1** + **L2** + **R1** + **R2** gedrückt werden! Korrekt eingegebene Cheats werden mit dem Geräusch einer aufschlagenden Klinge bestätigt. Die Cheats lassen sich beliebig oft eingeben.

Lebensenergie auffrischen

△, ○, X, ○

Die Eingabe dieses Cheats füllt die Lebensenergie wieder auf. Achtung: Der Charakter ist nicht unverwundbar!

Munition auffüllen

X, ○, △, ○

Der Munitionsvorrat wird auf den Maximalwert gesetzt.

1000 Erfahrungspunkte

X, ○, ○, ○

Die Eingabe dieses Cheats bringt 1.000 Erfahrungspunkte.

Level 2 Erfahrungs-Skills

○, ○, ○, ○

Level 3 Erfahrungs-Skills

△, ○, △, ○

Level 4 Erfahrungs-Skills

□, ○, □, ○

Level 5 Erfahrungs-Skills

X, X, ○, ○

WEITERE CHEATS

Wichtig: Um folgende Cheats aktivieren zu können, müsst ihr das Spiel einmal komplett durchgespielt haben.

Unverwundbarkeit

△, □, X, ○

Unbegrenzter Vorrat an Waffen

□, ○, X, △

Vernichtende Angriffe

□, □, ○, ○

Alle Upgrades

△, ○, △, ○

Gegner einschrumpfen

△, △, X, X

Slow Motion

△, △, X, X



○ Machen euch die Orks das Leben schwer? Pausiert das Spiel und gebt einfach die Cheats ein.

Medal of Honor: Frontline

PLATINUM

Die Cheats werden in der Enigma-Maschine eingegeben und erleichtern euch den Kampf gegen die Nazi-Schergen ungemein.

Schutzschild-Modus

BULLETZAP

Gegner sterben nach nur einem Treffer

WHATYOUGET

Alle Waffen mit Zoom-Modus

LONGSHOT

Granatenhagel

WHEREU

Wilhelm-Tell-Modus

GLASSJAW

Granaten-Spaß-Modus

BOING

Männer-mit-Hut-Modus

HABRDASHR

Mission mit Goldmedaille beenden

MONKEY

Zuvor gespielte Mission mit Goldmedaille beenden

TIMEWARP

Zweite Mission freischalten

ORANGUTAN

Dritte Mission freischalten

BABOON

Fünfte Mission freischalten

LEMUR

Sechste Mission freischalten

GORILLA

WEITERE CHEATS

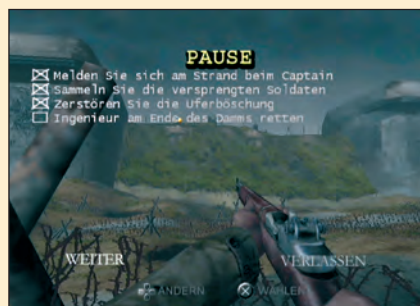
Um diese Cheats zu aktivieren, wechselt ihr im Spiel in den Pause-Modus und drückt die folgenden Tastenkombinationen.

Unverwundbarkeit

□, **L1**, ○, **R1**, △, **L2**, **Select**, **R2**

Unendlich Munition

○, **L2**, □, **L1**, **Select**, **R2**, △, **Select**



○ Wechselt aus dem normalen Spielgeschehen ins Pause-Menü und gebt den Cheat ein.

Zum Ausschneiden und Sammeln

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.



Resident Evil Dead Aim

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8E89FA BCB9088A

Unendlich Zeit

(Diesen Code NICHT im zweiten Kampf mit Morpheus benutzen!)

.....DE9CA352 E0EC9B83

BRUCE MCGIVERN CODES

Unbegrenzt Energie

.....DE91140A BCA99B83

Unbegrenzt Grüne Kräuter

.....DE91141E BCA99BE6

Unbegrenzt Grüne Medizin

.....DE91141A BCA99BE6

Unbegrenzt Medizinisches Spray

.....DE911426 BCA99BE6

Alle Waffen

.....DE911416 BCA99B82

Unbegrenzt Munition für die Handfeuerwaffe

.....DE9114D2 BCA99B92

Unbegrenzt Munition für die schallgedämpfte Handfeuerwaffe

.....DE9114E6 BCA99B8B

Unbegrenzt Munition für die Schrotflinte

.....DE9114DE BCA99B8A

Unbegrenzt Munition für die halbautomatische Handfeuerwaffe

.....DE9114DA BCA99B95

Unbegrenzt Munition für die Magnum

.....DE9114E2 BCA99B8A

Unbegrenzt Munition für den Granatwerfer

.....DE9114EE BCA99B89

Unbegrenzt Munition für das Sturmgewehr

.....DE9114EA BCA99BE7

FONG LING CODES

Unbegrenzt Energie

.....DE910B86 BCA99B83

Unbegrenzt Grüne Kräuter

.....DE910B8A BCA99BE6

Unbegrenzt Grüne Medizin

.....DE910B96 BCA99BE6

Unbegrenzt Medizinisches Spray

.....DE910B92 BCA99BE6

Alle Waffen

.....DE910B82 BCA99B82

WWW.GIGAHANDY.DE

POWER!!

FÜR DEIN HANDY

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

Bestell-Beispiel: PTG42119
(Du bestellst PIXX Nr. 42119)

ODER:
NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:
0190 851445

BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902313 (99 ct/Min.)
BESTELLEN OESTERREICH: 0900560551 (1.163 Min.)

FARBIGE XXXL-PIX viele Neue

Sound-Package

COOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

36004	SEX-SOUNDS
36015	MUNDHARMONIKA DES TODES
36014	MANN SCHREIT WIE IRRE
36021	NYMPHOMANNEN GEBEN GAS
36028	GANG BANG SOUNDS
36028	AUF DER TOILETTE
36041	MÄCHTIGER RÜLPSE
36011	DEUTSCHE HYMNE
36010	GELÄCHTER MEHRERE LEUTE
36009	LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
36008	KIRCHENGLOCKEN
36007	EIN ESEL GIBT ALLES
36006	EINE GEISTERLACHE HUAHHH
36005	WIEHORN
36003	DER GROSSE GONG
36002	DER LACHENDE SACK
36001	KLOSPÜLUNG
36019	GIGGLE LACHE
36048	AUTO CRASH
36049	FORMEL 1-SOUNDS

FÜR NOKIA 7650, 3650, SIEMENS C55, SHARP GX 10

POLYPHONE RINGTONES

TOP HITS

82319	AICHA
82317	THE SACRAMENT
82316	AXEL F 2003
82313	FIGHTER
82312	RIGHT NOW
81030	DAS LIED VOM TOD
81182	SENDUNG M. DER MAUS
82149	WICKI
82311	FÜR DICH
82309	DU BIST DAS GRÖSSTE
82305	NOTHING'S GONNA STOP
82281	ALL THE THINGS SHE SAID
82279	YEAR 3000
81764	DAS A-TEAM
82168	SOUTH PARK
81814	MISS MARPLE
81149	ADAMS FAMILY
82241	STEUER-SONG
82272	JENNY F. T. BLOCK
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

FÜR NOKIA 3310, 3310i, 3310i2, 3310i3, 3310i4, 3310i5, 3310i6, 3310i7, 3310i8, 3310i9, 3310i10, 3310i11, 3310i12, 3310i13, 3310i14, 3310i15, 3310i16, 3310i17, 3310i18, 3310i19, 3310i20, 3310i21, 3310i22, 3310i23, 3310i24, 3310i25, 3310i26, 3310i27, 3310i28, 3310i29, 3310i30, 3310i31, 3310i32, 3310i33, 3310i34, 3310i35, 3310i36, 3310i37, 3310i38, 3310i39, 3310i40, 3310i41, 3310i42, 3310i43, 3310i44, 3310i45, 3310i46, 3310i47, 3310i48, 3310i49, 3310i50, 3310i51, 3310i52, 3310i53, 3310i54, 3310i55, 3310i56, 3310i57, 3310i58, 3310i59, 3310i60, 3310i61, 3310i62, 3310i63, 3310i64, 3310i65, 3310i66, 3310i67, 3310i68, 3310i69, 3310i70, 3310i71, 3310i72, 3310i73, 3310i74, 3310i75, 3310i76, 3310i77, 3310i78, 3310i79, 3310i80, 3310i81, 3310i82, 3310i83, 3310i84, 3310i85, 3310i86, 3310i87, 3310i88, 3310i89, 3310i90, 3310i91, 3310i92, 3310i93, 3310i94, 3310i95, 3310i96, 3310i97, 3310i98, 3310i99, 3310i100

RINGTONES

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

TOP-CHARTS

2319	96797 AICHA
2317	96795 THE SACRAMENT
2316	96794 AXEL F 2003
2313	96791 FIGHTER
2312	96790 RIGHT NOW
2311	96789 FÜR DICH
2309	96787 DU BIST DAS GRÖSSTE
2305	96783 NOTHING'S GONNA STOP
2304	96782 FOREVER AND FOR...
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

KULT-KRACHER

1653	96380 BACCARDI FEELING
1030	96122 DAS LIED VOM TOD
1041	96133 DEUTSCHE HYMNE
2151	96660 LINDENSTRASSE
2155	96663 ALARM COBRA 11
1819	96497 MANA MANA
1810	96489 VOYAGER
1809	96488 DER PATE
1808	96487 FINAL COUNTDOWN
1675	96402 FRIENDS
2168	96672 SOUTH PARK
2173	96677 TATORT
2174	96678 DER KOMMISSAR
1169	96197 GSZ
2147	96656 SESAMSTRASSE
1182	96210 DIE MAUS
2148	96657 CAPTAIN FUTURE
2149	96658 WICKI
2150	96659 INSEL M.2 BERGEN
1140	96171 FLINTSTONES
1149	96179 ADAMS FAMILY
1164	96193 MISSION IMP.
1168	96196 JAMES BOND THEMA
1764	96470 DAS A-TEAM
1814	96492 MISS MARPLE
1817	96495 PAULCHEN PANTHER

Colored Logo-Hits

max. 1,99

41008	41014	41010
41005	41012	41004

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

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

*mit Deiner Bestellung erhältst Du Dein Smartphone, auch kostenlos. Kostenlos! Informationen per SMS durch uns zu erhalten

DISPLAY-ANIMATIONS

viele Neue

45423	45439	45479
45377	45436	45481
45462	45441	45075
45437	45482	45440
61634	63077	63599
63071	61804	67310
60608	67307	64734
61664	67309	60105
67365	62666	67356
61580	61343	60001

VOLL STARK: SMS-PIXIES viele Neue

Unbegrenzt Munition für die Handfeuerwaffe

.....DE910B4E BCA99B92

Unbegrenzt Munition für die schalldämpfte Handfeuerwaffe

.....DE910B52 BCA99B8B

Unbegrenzt Munition für die Schrotflinte

.....DE910B4A BCA99B8A

Unbegrenzt Munition für die halbautomatische Handfeuerwaffe

.....DE910B56 BCA99B95

Unbegrenzt Munition für die Magnum

.....DE910B5E BCA99B8A

Unbegrenzt Munition für den Granatwerfer

.....DE910B5A BCA99B89

Unbegrenzt Munition für das Sturmgewehr

.....DE910B66 BCA99BE7

The Getaway**PLATINUM****Master Code**

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E

.....EEADE8A2 BCDAA9B2

Extra-Features freischalten

.....FEA5A856 BCA99B85

Unbegrenzt Munition

.....DE841372 E0AB9B93

Schuss sicher

.....DE842106 BF899B8B

.....DE842102 BCA99B83

Kollisionsabfrage bei Straßenlaternen deaktivieren (Ihr könnt durch die Pfosten einfach hindurchfahren!)

.....DEAF8C7A BCA99B83

Kollisionsabfrage bei Fahrzeugen deaktivieren (Ihr könnt durch andere Autos einfach hindurchfahren!)

.....DE902FC6 BCA99B83

Levelanwahl

Tragt den gewünschten Code ein und ihr werdet, nachdem ihr das nächste Mal einen Speicherstand geladen habt, direkt in den gewählten Level verfrachtet. Wichtig dabei: Ihr dürft immer nur einen Code verwenden, damit es funktioniert.

2-Burning Bridge

.....FEA5A852 BCA99B85

3-Art Appreciation

.....FEA5A852 BCA99B86

4-Aiding and Abetting

.....FEA5A852 BCA99B87

5-Taxi for Mr Chai

.....FEA5A852 BCA99B88

6-Out of the Frying Pan

.....FEA5A852 BCA99B89

7-Filthy Business

.....FEA5A852 BCA99B8A

8-A Touch of Class

.....FEA5A852 BCA99B8B

9-The Cowgirl and the Cash

.....FEA5A852 BCA99B8C

10-A Cat in a Bag

.....FEA5A852 BCA99B8D

11-The Prodigal Son

.....FEA5A852 BCA99B8E

12-Abroad the Sol Vita

.....FEA5A852 BCA99B8F

13-The Bargain Basement

.....FEA5A852 BCA99B90

14-Show Some Remorse

.....FEA5A852 BCA99B91

15-Disturbance in Soho

.....FEA5A852 BCA99B92

16-Painting the Town Red

.....FEA5A852 BCA99B93

17-Escort Duty

.....FEA5A852 BCA99B94

18-The Vigilante

.....FEA5A852 BCA99B95

19-Stalking Mc Cormack

.....FEA5A852 BCA99B96

20-Do the World a Favor

.....FEA5A852 BCA99B97

21-The Jolson Files

.....FEA5A852 BCA99B98

22-Meet Mark Hammond

.....FEA5A852 BCA99B99

23-Showdown with Jake

.....FEA5A852 BCA99B9A

24-Land of Hope and Glory

.....FEA5A852 BCA99B9B

Kingdom Hearts**PLATINUM****Master Code**

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E

.....EE8D0A96 BCA99C80

Mit den folgenden Codes schaltet ihr die entsprechenden Welten im Spiel frei.

Die Stadt Traverse

.....FEBF9BDE BCA99B87

Wunderland

.....FEBF9BD9 BCA99B87

Tiefer Dschungel

.....CEBF9AF8 BCA98B81

.....FEBF9BDB BCA99B87

Arena des Olymps

.....FEBF9BD8 BCA99B87

Halloween Town

.....FEBF9BE5 BCA99B87

Monstro

.....CEBF9AFA BCA99B7F

.....FEBF9BE0 BCA99B87

Agrabah

.....FEBF9BDA BCA99B87

Nimmerland

.....FEBF9BE7 BCA99B86

Atlantica

.....FEBF9BE4 BCA99B87

Hollow Bastian

.....CEBF9A85 BCA99B7F

.....FEBF9BE6 BCA99B87

End of the World

.....CEBF9A84 BCA99B63

.....FEBF9BE1 BCA99B87

Unbegrenzt Geld auf dem Habenkonto

.....DEBE5D82 BC9A2122

Alle Trinity

.....DEBFA586 BBA89A82

Alle Dalmatiner

.....FEBFA3EB BCA99B82

.....DEBFA3EA BBA89A82

.....DEBFA3F6 BBA89A82

.....DEBFA3F0 3BA89A82

CODES FÜR DIE DREI HAUPTCHARAKTERE**SORA****Unbegrenzt HP-Punkte**

.....FEBFBAF5 BCA99B19

Maximale HP-Punkte

.....FEBFBAF4 BCA99B19

Unbegrenzt MP-Punkte

.....FEBFBAF7 BCA99BE6

Maximale MP-Punkte

.....FEBFBAF6 BCA99BE6

Maximale AP-Punkte

.....FEBFBAF1 BCA99BE6

Maximale STR-Punkte

.....FEBFBAF0 BCA99BE6

Maximale DEF-Punkte

.....FEBFBAF3 BCA99BE6

Maximale EXP-Punkte

.....DEBFB9AE BC413102

Maximale Zubehör-Slots

.....FEBFA7B2 BCA99B8B

Maximale Item-Slots

.....FEBFB995 BCA99B8F

Alle Zaubersprüche

.....DEBFB95A BBA89A82

DONALD**Unbegrenzt HP-Punkte**

.....FEBFB961 BCA99B19

Maximale HP-Punkte

.....FEBFB960 BCA99B19

Unbegrenzt MP-Punkte

.....FEBFB963 BCA99BE6

Maximale MP-Punkte

.....FEBFB962 BCA99BE6

Maximale AP-Punkte

.....FEBFB96D BCA99BE6

Maximale STR-Punkte

.....FEBFB96C BCA99BE6

Maximale DEF-Punkte

.....FEBFB96F BCA99BE6

Maximale EXP-Punkte

.....DEBFB91A BC413102

Maximale Zubehör-Slots

.....FEBFB97E BCA99B8B

Maximale Item-Slots

.....FEBFB931 BCA99B8F

Alle Zaubersprüche

.....DEBFB9D6 BBA89A82

GOOFY**Unbegrenzt HP-Punkte**

.....FEBFB9DD BCA99B19

Maximale HP-Punkte

.....FEBFB9DC BCA99B19

Unbegrenzt MP-Punkte

.....FEBFB9DF BCA99BE6

Maximale MP-Punkte

.....FEBFB9DE BCA99BE6

Maximale AP-Punkte

.....FEBFB9D9 BCA99BE6

Maximale STR-Punkte

.....FEBFB9D8 BCA99BE6

Maximale DEF-Punkte

.....FEBFB9DB BCA99BE6

Maximale EXP-Punkte

.....DEBFB896 BC413102

Maximale Zubehör-Slots

.....FEBFB9EA BCA99B8B

Maximale Item-Slots

.....FEBFB9FD BCA99B8F

Alle Zaubersprüche

.....DEBFB842 BBA89A82

CHEAT CARDS

✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...



Zone of the Enders: The 2nd Runner

play

Cheat Card
Seite 1



☉ Dank der verfügbaren Waffen holt ihr eure flotten Gegner effektiver vom Himmel.

Neuer Jehuty-Look

Beendet das Spiel erfolgreich, um Jehuty mit neuem Aussehen freizuschalten.

Zoradius Mini-Spiel

Wählt unter dem Punkt Extra Missions den Boss-Battle-Mode an und kämpft gegen Vic Viper. Pausiert während des Kampfes das Spiel mit der -Taste und gebt folgenden Cheat ein:

☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ,

Ein Geräusch bestätigt euch die richtige Eingabe des Codes. Das Zoradius Mini-Spiel ist freigeschaltet, sobald ihr zum Extra-Missionen-Menü zurückkehrt.



☉ Mit unserem Cheat schaltet ihr das gelungene Mini-Spiel Zoradius frei.

Alle Waffen für Zoradius Mini-Spiel

Startet das Zoradius Mini-Spiel und betätigt das Shoot'em Up mit der -Taste. Gebt folgenden Cheat ein, und ihr bekommt alle Waffen für euer Raumschiff:

☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ,

Alternative Endsequenz für Zoradius Mini-Spiel

Um ein alternatives Ende zu sehen, müsst ihr das Zoradius Mini-Spiel mit einer Punktzahl über 570.000 beenden.



☉ Eigentlich hätte Konami dieses Spiel auch zum Vollpreis als Gradius-3D vermarkten können.

Alternative Endsequenz

Um neue Bilder nach dem Abspann freizuschalten, müsst ihr das Spiel mit einem „A“, „S“- oder „SS“-Rang beenden.

Alternatives Extra-Missions-Menü

Beendet hierfür alle Extra-Missions' mit der höchsten Punktzahl.

Effektiver Raketenantrieb

Wenn ihr mit eurem Raketenantrieb, der am Rücken des Roboters angebracht ist, um eure Gegner herumflitzt, solltet ihr die -Taste fest



The Getaway

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 1

Auch das Gangster-Epos "The Getaway" gibt es nun als Platinum-Spiel. Hier findet ihr einen klitzekleinen Tipps-Nachschlag.

Blinker anschalten

Sobald ihr das Spiel mit beiden Charakteren erfolgreich beendet habt, schaltet sich der Free-Roam-Modus frei. Hier könnt ihr ohne eine Mission die Straßen von London erkunden. Die Blinker eines Fahrzeugs lassen sich dabei jeweils mit der - und -Taste bedienen. Viel Spaß bei der unterhaltsamen Stadtrundfahrt.

Kleiner Turbo

Zieht bei eurem Wagen die Handbremse an, indem ihr die -Taste gedrückt haltet. Jetzt drückt ihr dazu noch die X-Taste, bis die Reifen durchdrehen und ihr sofort auf Höchstgeschwindigkeit seid. Damit kommt ihr schnell vom Fleck, wenn euch Verfolger auf den Fersen sind.

Free-Roam-Modus

Absolviert sämtliche Missionen im Spiel erfolgreich. Als Belohnung gesellt sich nun ein neuer Spielmodus zur bestehenden Auswahl. Hier darf der geneigte Spieler London einfach in aller Ruhe betrachten.

Gesundheit auffüllen

Stellt eure Spielfigur mit der Schulter zur Wand und wartet, bis sie sich anlehnt. Nach einigen Sekunden hat sich ihre Lebensenergie voll regeneriert.

Gesundheit verdoppeln

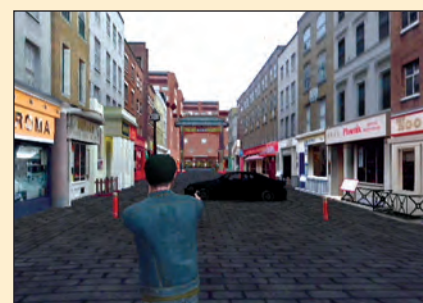
Gebt die folgende Tastenkombination ein, während die Titelsequenz des Spiels gezeigt wird (siehe Bild). Ihr dürft euch noch nicht im Menü befinden!

☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉, ☉

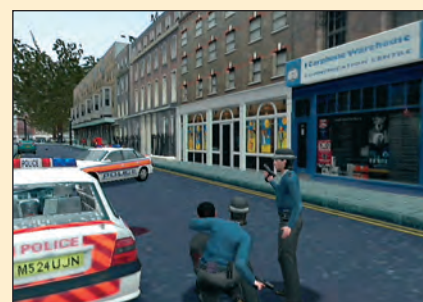
Der Schrei einer Frau bestätigt die richtige Eingabe. Fortan kann euer Spielcharakter die



☉ Mit diesem flotten Wagen kommt ihr schneller zum nächsten Einsatzort.



☉ Bei schwierigen Feuergefechten solltet ihr einen Wagen oder eine Mauer als Deckung nutzen.



☉ Haltet zu den Polizisten lieber großen Abstand, sonst ergeht es euch wie unserem Helden.



CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Zone of the Enders: The 2nd Runner

play

Cheat Card
Seite 2

⦿ Die Programmierer haben in "Zone of the Enders: The 2nd Runner" ein wirklich unterhaltendes Mini-Spiel versteckt.



⦿ Mit unseren Tipps schlagt ihr garantiert jeden Gegner in die Flucht.

durchdrücken. Dadurch zündet sich euer Antrieb wesentlich effektiver.

Spezial-Attacken im Versus-Mode: Jehuty

Mit diesem Trick könnt ihr über Jehutys Burst-Attacke mehrere Gegner anvisieren. Haltet **R2** + **○** oder **○** gedrückt, um euren Düsenantrieb zu aktivieren. Während ihr euch schnell bewegt, müsst ihr noch eure Gegner mit der **□**-Taste anvisieren. Sobald alle markiert sind, lasst ihr die **□**-Taste los und zerstört somit auch größere Ansammlungen von Feinden.



⦿ Das Effekt-Feuerwerk bietet zahlreiche versteckte Spielmodi, die ihr freispielen könnt.

Versus-Mode

Beendet das Spiel erfolgreich, um den Versus-Modus freizuschalten. In diesem Modus könnt ihr gegen einen weiteren menschlichen Mitspieler antreten und heiße Kämpfe im Stil von Tekken austragen.

Spezial-Attacken im Versus-Mode: Anubis

Bewegt den linken Analog-Stick im Uhrzeigersinn, um euren Gegner mehrmals mit dem Speer zu verletzen. Je schneller ihr den Analog-Stick dreht, desto effektiver fällt diese Attacke aus. Achtet aber darauf, dass sich euer Widersacher auch in Schlagreichweite befindet, ansonsten geht eure Attacke nämlich daneben.

Spezial-Attacken im Versus-Mode: Vic Viper

Drückt die **L1**-Taste, um in den Flug-Modus zu wechseln. Als Raumschiff seid ihr für eure Gegner unsichtbar. Drückt ihr dann zusätzlich auf die **R3**-Taste, könnt ihr die Zerstörungskraft eurer Schüsse verdoppeln. Das funktioniert aber leider nur ein paarmal. Setzt diese kräftige Spezial-Attacke also sehr bedacht ein.

The Getaway

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 2

doppelte Anzahl an Treffern verkraften. In Verbindung mit dem Tipp "Gesundheit auffüllen" dürft sich einige Situationen im Spiel nun etwas entspannter spielen. Leider wird dieser Cheat nicht automatisch auf der Memory Card gespeichert, so dass ihr ihn bei jedem Spielstart wieder von neuem eingeben müsst.

Zwischensequenzen abbrechen

Einige der extrem langen Zwischensequenzen von "The Getaway" lassen sich ganz einfach mit der **R3**-Taste überspringen bzw. ganz abbrechen. Vor allem wenn ihr eine Mission neu starten müsst, ist das enorm hilfreich.

Mittelstreifen als Fahrbahn nutzen

Im virtuellen London sind die viele Straßen oft durch einen erhöhten Mittelstreifen getrennt. Nutzt ihr diesen als Fahrbahn, könnt ihr einen Stau oder einen Unfall recht schnell umfahren.

Fahrzeuge wechseln

Wenn der Motor eures Wagens stark zu qualmen anfängt, ist es Zeit für einen Fahr-



⦿ Vorsicht! Durch die dichte Rauchwolke schießen Gegner auf euch.

zeugwechsel. Wartet damit nicht zu lange, ansonsten geht das Vehikel zusammen mit eurem Helden in Flammen auf. Achtet auch beim Aussteigen darauf, dass ihr nicht von einem unaufmerksamen Fahrer über den Haufen gefahren werdet.

Das Navigationssystem

Bei „The Getaway“ könnt ihr im Spiel leider keine Stadtkarte aufrufen. Als Navigationshilfe dienen lediglich die Blinker. Gebt daher beim Einparken Acht, dass ihr nicht rückwärts gegen eine Mauer kracht. Dann sind die richtungsweisenden Lichter nämlich



⦿ Unser Cheat funktioniert nur, wenn ihr ihn während dieser Anfangs-Videosequenz eingibt. Ihr dürft euch noch nicht im Menü befinden!

kaputt und ihr müsst das zerbeulte Fahrzeug wechseln, wenn ihr noch rechtzeitig zum Ziel kommen wollt.

Verfolger loswerden

Wenn ihr von einigen Wagen verfolgt werdet, dann steuert einfach in den Gegenverkehr. Weicht hier den entgegenkommenden Fahrzeugen aus. Spätestens wenn eure Verfolger zum Überholen ansetzen wollen, kollidieren die Bösewichter mit einem entgegenkommenden Fahrzeug.

COLIN MCRAE RALLY 04

Bessere Zeiten mit der play-Fahrschule: Wir zeigen euch, wie ihr euren Schlitten am effektivsten wieder auf Vordermann bringt und anschließend das Setup ideal auf die verschiedenen Etappen einstellt.

TIPPS ZUM SETUP

Reifen

Am allerwichtigsten ist das Aufziehen der richtigen Reifen. Ermittelt mit Hilfe der Etappenvorschau den am häufigsten vorkommenden Bodenbelag und richtet eure Wahl danach aus. Kommen zwei verschiedene Untergründe etwa gleich oft vor, nehmt im Zweifelsfall lieber den haltbareren Pneu. Bei vielen Reifenmischungen stehen entsprechende Angaben in der Beschreibung.

Getriebe, Lenkung, Bremsen

Auch das Getriebe ist noch besser einstellbar: Je langsamer und kurviger eine Etappe ausfällt, je öfter ihr aus niedrigen Geschwindigkeiten nach oben beschleunigen müsst, desto kürzer, also "niedriger" sollte die Übersetzung sein. Ähnlich sieht es bei der Lenkung aus: Bei Pisten mit vielen engen Kurven und Haarnadeln solltet ihr den Balken Richtung "leicht" verändern. Die Bremsen könnt ihr auf euren persönlichen Fahrstil ausrichten: Je mehr ihr die Kraft nach hinten verstellt, desto schneller bricht der Wagen aus, und lässt sich damit leichter in einen Drift bringen.

Federn und Stabilisatoren

Etwas Übung und Erfahrung braucht das Einstellen von Federung und Stabilisatoren. Stabis dienen dazu, in schnell gefahrenen Kurven die Kippen des Autos zu verringern. Der Rallye-Wagen "haftet" besser auf der Straße – solange sie eben ist. Denn je härter ein Stabilisator,

desto schlechter federt der Wagen und desto weicher muss die Federung selbst sein. Tendenziell gilt: Die Stabi-Härte sollte mit der Schnelligkeit der Etappe wachsen, die Federhärte mit der Ebenheit der Straße. Zu allem Überfluss kommt dann auch noch die Bodenfreiheit (im Spiel Rahmenhöhe genannt) dazu, die von diesen beiden Faktoren abhängen sollte: Je schneller und ebener eine Etappe ist, desto niedriger könnt ihr euer Fahrzeug legen. In der Tabelle "Das richtige Setup" findet ihr die Werte für verschiedene Etappensituationen aufgelistet. Dies sind natürlich nur Richtwerte und können je nach Auto, Fahrstil und persönlichen Vorlieben variieren:

Auswirkungen des Setups

Insgesamt ist anzumerken, dass je nach Beschaffenheit und vor allem Länge der Etappe die Setup-Einstellungen keinen übermäßigen Einfluss haben. Das gilt besonders bei guter Streckenkenntnis. Beispielsweise auf der uns sehr gut bekannten zweiten Finnland-Etappe betrug der Unterschied zwischen einem absichtlich schlechten und dem idealen Setup maximal zehn Sekunden.

Allerdings nimmt mit dem guten Setup auch der Hang zu Fahrfehlern ab: Eine gute Zeit lässt sich damit deutlich einfacher erzielen als mit unpassenden Einstellungen.

TIPPS ZUR REPARATUR

Oft reicht die Stunde Zeit nicht aus, um alle Schäden am Fahrzeug zu beheben. Drei Faktoren bestimmen die Reihenfolge der Reparaturen: Die Bedeutung des Fahrzeugteils, sein aktueller Zustand (angegeben in Prozent) sowie die Dauer der Auswechslung. Am wichtigsten sind Motor, Getriebe und Kühlung. Sobald hier ein Part unter die 90%-Grenze fällt, bringt eine Reparatur spürbare Besserung.

Daneben solltet ihr der Gruppe "Räder, Achsen und Aufhängung" besondere Beachtung schenken, besonders wenn mehrere Teile dieser Gruppe beschädigt sind. Gut funktionierende Bremsen sind vor allem auf kurvigen Etappen wichtig. Karosserie und Auspuff könnt ihr am ehesten vernachlässigen – wenn die Zeit nicht reicht, repariert ihr lieber etwas anderes. ■

DAS RICHTIGE SETUP

BESCHAFFENHEIT DER STRASSE	GESCHWINDIGKEIT DER ETAPPE		
	LANGSAM F/S/R	MITTEL F/S/R	SCHNELL F/S/R
Eben	4/2/4	5/3/2	5/5/1
Leicht wellig	2/2/4	3/3/3	3/5/2
Stark uneben, Viele Buckel	1/1/5	2/3/4	2/4/3

F steht für Federung, wobei die Werte von 1 = ganz hart bis 5 = ganz weich gehen.
S ist das Kürzel für Stabilisator, auch hier geht die Skala von 1 (ganz weich) bis 5 (ganz hart)
R bezeichnet die Rahmenhöhe (Bodenfreiheit). Hier steht 1 für "ganz niedrig" und 5 für "ganz hoch".

RICHTIG REPARIEREN

Bauteil	Wichtigkeit	empfohlene Reparatur ab	unbedingt reparieren ab
Turbo	Sehr hoch	<90%	<80%
Getriebe	Sehr hoch	<90%	<75%
Kühlung	Hoch	<85%	<75%
Aufhängung	Hoch	<80%	<65%
Achsen	Hoch	<80%	<65%
Bremsen	Mittel	<75%	<60%
Räder	Mittel	<70%	<50%
Karosserie	Gering	<70%	<40%
Auspuff	Gering	<60%	<30%

Abschließend nochmals alle Fahrzeugkomponenten zusammengefasst: "Wichtigkeit" steht für den Einfluss des Teils auf eine gute Etappenzeit, "Empfohlene Reparatur ab" für die Status-Prozentzahl, ab der sich eine Reparatur wirklich lohnt. "Unbedingt reparieren ab" ist selbst erklärend – das Fahrzeugteil ist so stark beschädigt, dass es die Performance des Autos erheblich herabsetzt.

KAROSSERIE
Teilerparatur 12:00 Min.
Straße 00:00 Min.
Verbleibende Zeit
60:00 Min.
Eine beschädigte Karosserie beeinträchtigt die Aerodynamik des Fahrzeuges und damit ihre Wettbewerbsfähigkeit.



SCHWER

FAHRZEUGEINGESTELLT
- optionen - ok - zurück
Achsen 11:00 0%
Aufhängung 10:00 30%
Bremsen 11:40 90%
Karosserie 12:00 50%
Turbo 18:30 40%
Kühlsystem 12:00 0%

S1
australien
boxwood hill
spieler 01 (deu)

Was zuerst repariert wird, entscheidet die Kombination aus Wichtigkeit und Zustand des Bauteils.

Bremsen
Vorn Hinten
Stellen Sie die Balance der Bremskraft zwischen vorderen und hinteren Bremsen ein. Mehr Bremskraft hinten führt beim Bremsen zum Übersteuern.



FAHRZEUGEINGESTELLT
- optionen - ok - zurück
Rahmenhöhe NDG 100%
Federung WCH 100%
Stabilisator WCH 100%
Bremsen VHN 100%
Lenkung LEI 100%
Getriebe NDG 100%

S1
australien
boxwood hill
spieler 01 (deu)

Mit der Justierung der Bremsbalance könnt ihr auf euren persönlichen Fahrstil eingehen.

ZONE OF

Hideo Kojimas Meisterwerk bringt euch ins Schwitzen? Mit diesen Tipps kämpft ihr locker gegen alle Schergen von BAHRAM & Co.

Erkundung auf Callisto

1. Nach einer Einleitungssequenz befindet ihr euch in einem relativ ungelinkigen Mining-Mech auf Callisto. Dreht euch nach links und lauft dann immer gerade aus. Mit **R2** macht ihr immer kleine Sprünge. Hüpf die treppenartigen Vorsprünge hinauf (am besten zuerst **△** drücken, dann **R2**) und springt auf der Rückseite wieder hinunter. Nach der Zwischensequenz befindet sich Dingo im Jehuty.
2. Als Erstes begegnen euch zwei Raptors, die ihr mit simplen Slash-Angriffen beseitigen könnt. Das Bordsystem ADA schickt euch anschließend in ein Tutorial, damit ihr mit den einzelnen Moves des Jehuty klar kommt. Nach dem kurzweiligen Lernkurs schwärmen so genannte Moskitos auf euch zu. Diese erledigt ihr am besten durch den Einsatz der seitlichen Dash-Bewegung und gleichzeitiges Drücken der **□**-Taste, wodurch der Homing Laser des Jehuty die Ziele anvisiert. Nach ein paar solchen Angriffen sind alle Moskitos platt. Es folgen weitere Duelle mit Raptors und Moskitos, bevor euch eine Filmsequenz darauf aufmerksam macht, dass es einen Riss im Felsen gibt. Mit einem Burst Ball-Angriff ballert ihr den Weg frei, der euch direkt zum ersten Endgegner führt.



◉ Werft etwa fünf Stangen aus dieser Distanz in Richtung Nephitis und sie hat keine Chance.



◉ In der Station Deimos warten bereits diverse Orbital Frames auf euch.



◉ Mit Taper im Schlepptau meidet man am besten die ziemlich schmerzhaften Burst-Angriffe der Cyclops.

Bossfight: Ardjet

Ardjet feuert diverse kleine Projektile auf euch ab, einmal eine kleine (ca 4-5 Raketen) und einmal eine große Dosis (Dutzende von Projektilen). Das Beste ist es, immer auf Distanz zu Ardjet zu bleiben. So könnt ihr den kleinen Wisp-Angriffen locker seitlich ausweichen. Sie versucht zwar, euch in Nahkämpfe zu verwickeln, ihr solltet jedoch lieber die beiden großen Wisp-Attacken abwarten und dann direkt mit Burst Slash-Manövern auf sie losgehen. In diesen paar Sekunden ist sie nämlich verwundbar. Sobald sie das Schild wieder aktiviert, empfiehlt es sich, wieder auf Distanz zu gehen und die nächste große Wisp-Attacke abzuwarten. Hat Ardjet 50 Prozent ihrer Energie verloren, feuert sie gelegentlich einen Charge Beam ab. Diesem weicht ihr am besten seitlich aus, kurz bevor sie den Schuss abgibt. Dieses Muster müsst ihr mehrfach wiederholen.

An Bord des Bahram Battle Cruisers

1. Im ersten Raum wartet eine neue Spezies auf euch: die Spiders. Das sind kleine bewegliche Kerlchen, die eure Laserschüsse gelegentlich mit einem Schild abwehren. Gegen eure Homing Laser oder Slash-Angriffe haben sie aber keine Chance. Die Räume sind hier sehr linear aufgebaut, ihr könnt euch also nicht verlaufen. Kenner des ersten Teils von Zone Of The Enders werden

THE ENDERS

The 2nd Runner



○ Auf dem Mars erwarten euch neue Orbital Frames: die wendigen Naritas.



○ Vic Viper feuert zahlreiche Geschosse auf euch ab, die aber aufgrund eurer seitlichen Ausweichmanöver nie ihr Ziel finden.

sich an die Mummyhead-Roboter erinnern. Mit ihnen ist selbst auf große Entfernung nicht gut Kirschen essen, da sie über einen energieraubenden Laserstrahl verfügen. Begebt euch möglichst schnell in ihre Nähe und befördert sie dann mit circa drei Slash-Attacken ins Jenseits. Darüber hinaus lernt ihr, wie man Objekte greift. Mit Stangen könnt ihr die Gegner ideal verknopfen oder aber ihr werft Objekte aus sicherer Entfernung, indem ihr O drückt.

2. In den Räumen 2 und 3 seht ihr jeweils eine grün-gelb wabernde Kugel, die so genannte Cellar. Diese spuckt immer wieder neue Gegner aus. Ihr solltet sie daher so schnell wie möglich zerstören, und so den Roboter-Nachschub im Keim ersticken.

Bossfight: Nephitis

Mit der richtigen Taktik habt ihr diesen Endgegner in weniger als 20 Sekunden erledigt. Schnappt euch Stangen, die vor allem an den Seitenwänden des Raumes zahlreich vorhanden sind. Bei der Suche nach Stangen solltet ihr die Lock-On-Funktion kurzzeitig ausschalten (lange L2 drücken), damit ihr euch besser bewegen könnt. Werft das Objekt anschließend mit der O-Taste in Richtung Nephitis. Nach circa fünf Treffern habt ihr den Endgegner gegen die Wand gesteuert.

Bossfight: Anubis

Hier könnt ihr nichts ausrichten. Fliegt ihm entgegen und steckt ein paar Treffer ein. Kurz bevor eure Energie auf null ist, nimmt er euch in die Mangel. Eine Filmsequenz wird gestartet.

Station Deimos

1. Fliegt in den ersten Korridor und begrüßt eine neue Gegner-Spezies – den Cyclops. Er ist stärker als der Raptor und verfügt über einen ungemütlichen Burst Ball-Angriff. Die ideale Beseitigungsmethode: Greift euch einen Raptor und vermöbelt die Cyclops damit. Ansonsten könnt ihr diese Kontrahenten einfach mit Slash-Combos in Schach halten, und das Problem ist gelöst.

2. Es folgen drei Räume, in denen gehörig die Post abgeht. Darin befindet sich meist jeweils eine Cellar, doch dürft ihr euch nicht sofort darauf stürzen, sonst seid ihr bald von Cyclops, Mummyheads und Raptors umzingelt und segnet relativ rasant das Zeitliche. Unser Vorschlag: Kümmert euch zuerst in Nahkämpfen um die Mummyheads, damit ihr die Laserattacken los seid. Anschließend widmet ihr euch den Cyclops. Erst wenn sich das Feld langsam lichtet, könnt ihr euch in aller Ruhe die Cellars vornehmen (Homing Laser können auch bei Cellars nie schaden). Vergesst dabei nicht, die gelegentlich herumliegenden Metatron-Kapseln aufzusammeln.

Tapers Notsignal

1. In einem der Korridore erhaltet ihr ein Notsignal von einem Typen namens Taper. Daraufhin müsst ihr nach ihm suchen, denn er ist in einem Container in einer Lagerhalle gefangen. Die Lagerhallen (die Eingangstüren findet ihr in den Korridoren) sind mit den Buchstaben A-C gekennzeichnet. Geht durch eine beliebige Tür. Daraufhin erhaltet ihr einen

ersten Tipp von Taper, in welchem Container er sich befindet (z.B. „Es steht die Zahl 1 auf dem Container“ oder „Der Container ist blau“). Schießt mit dem □-Laser auf irgendeinen Container, auf den die Beschreibung passen könnte. War es der falsche, geht ihr in die nächste Lagerhalle und hört euch den nächsten Hinweis an. Irgendwann habt ihr genügend Tipps, um den richtigen Container ausmachen zu können. Taper versteckt sich übrigens nicht immer im gleichen Container. Wir hatten zweimal die Behälterbezeichnung 3810-B, aber auch einmal die 6915-B. Weitere Lösungen sind durchaus denkbar. Befreit ihr Taper, gibt er euch die Sub-Weapon Geyser.

Tapers Eskorte

1. Taper möchte nun zu einem Katapult eskortiert werden. Schaltet die Karte ein. Der rote Kreis im Norden zeigt euch, wo ihr hin müsst. Die blauen Quadrate sind Metatrons, doch werdet ihr an diesen Stellen selbstverständlich



○ Der Haupteingang: In den Canyons rechts und links befinden sich die zu zerstörenden Stromgeneratoren.



Seht ihr Nephitis in dieser Position, müsst ihr blitzartig zur Seite ausweichen...



...da sie dann direkt in die Elektrofelder rast und ihr mit dem Slash-Angriff zuschlagen könnt.

in Kämpfe verwickelt. Transportiert Taper mit der Grab-Funktion und setzt ihn ab, sobald ihr in Kämpfe verwickelt werdet. Taper darf nicht ums Leben kommen. Haltet daher immer die Augen offen, ob er angegriffen wird. Speziell die Cyclops setzen Taper zu, also haltet sie von ihm fern.

2. Habt ihr Taper abgesetzt, erwarten euch weitere Orbital Frames, und zwar jeweils inklusive eines Commander Raptors. Eliminiert die Commander zuerst, denn sie halten die Gruppe zusammen. Mit Geyser-Angriffen habt ihr solche Gegneransammlungen ideal unter Kontrolle.

Willkommen auf dem Mars

Hier erwartet euch zunächst eine neue Spezies von Orbital Frames, die Naritas. Sie sind enorm schnell und wendig. Macht sie mit einem Geyser-Schuss bewegungsunfähig und eliminiert sie dann mit Hilfe normaler Slash-Attacken. Sie stellen keine große Gefahr dar. Es folgen einige Mummyheads, kombiniert mit Naritas, doch auch diese habt ihr schnell über den Jordan gebracht.

Bossfight: Vic Viper

Vic Viper hat zwei verschiedene Arten anzugreifen: entweder aus der Luft oder im Nahkampf. Befindet sich Viper in der Luft, solltet ihr kontinuierlich mit der Dash-Bewegung zur Seite ausweichen. Seht zu, dass ihr immer in Bewegung seid, da er euch nonstop mit Lasern, Schockwellen und Homing Missiles bombardiert. Sobald er auf euch zu fliegt und in den Nahkampf übergeht, könnt ihr den Schild mit **R1** aktivieren. Nach seinen Slash-Angriffen könnt ihr selbst mit einer Dreifach-Kombo zuschlagen, was ihm kräftig an die Substanz geht. Wiederholt das gleiche Muster mehrmals hintereinander und ihr wer-



Diese Städte gleichen den Welten des ersten Teils von Zone Of The Enders.

det erfolgreich sein. Wichtig ist, dass ihr in den Felsen nie in eine Sackgasse geratet. Faustregel: Versucht stets, euch auf freien Flächen zu bewegen. Wenn Vic Viper im Flugmodus ist, könnt ihr auch versuchen, ihn gelegentlich mit dem Homing Laser zu treffen. Hat er die kreisförmigen Schockwellen und die anschließenden Lasersalven erst einmal abgefeuert, findet auch eine gewagte Burst-Kugel eurerseits häufig ihr Ziel. Der Sieg über Vic Viper verschafft euch eine weitere Sub-Weapon, nämlich den Gauntlet.

Zwei Stromgeneratoren

Nachdem ihr Vic Viper besiegt habt, warten nochmals einige Naritas auf euch, die ihr locker beseitigen könnt. Anschließend geht es durch ein unterirdisches Tor. Der nächste Auftrag lautet, zwei Anlagen zu zerstören, die eine Durchgangstür mit Strom versorgen. Beide sind auf der Karte eingezeichnet. Auf dem Weg zu den jeweiligen Generatoren warten zahlreiche Gegner auf euch, unter anderem Mummyheads mit einem Commander, den ihr wie immer zuerst erledigen solltet. Danach können die Mummyheads nicht mehr in Gruppen angreifen und lassen sich ohne große Mühe einzeln überwältigen. Ist der erste Generator ausgeschaltet, erhaltet ihr die Sub-Weapon Phalanx. Habt ihr beide Stromgeneratoren zerstört, könnt ihr durch den Haupteingang gehen, wo euch der nächsten Bossfight erwartet.

Bossfight Nephitis

Gleich zu Beginn bemerkt Dingo, dass der normale Schild nicht gegen die Angriffe von Nephitis schützt. Nehmt deshalb einfach die Stahlplatten, die auf den Spitzen der im Raum befindlichen Säulen befestigt sind. Habt ihr euch eine solche Platte geschnappt, bewegt ihr euch seitlich mit der Dash-Bewegung, um den Slash-Angriffen von Nephitis auszuweichen. Sobald Nephitis auf Distanz geht, bemerkt ihr, dass sie stehen bleibt und

eine orange-rote Charge-Attack vorbereitet. Geht in die Guard-Position (**R1**) und wartet bis sie die Charge-Attack ausführt. Anschließend ist sie etwas benebelt und ihr könnt mit einer schönen Slash-Kombo zuschlagen. Danach holt ihr euch eine neue Stahlplatte als Schutzschild und wiederholt einfach dieses Muster. Habt ihr 50 Prozent von Nephitis' Energie abgezwickelt, ist der erste Teil des Kampfes beendet.

Der zweite Teil findet in einer Art Arena statt, deren Ränder durch elektrisch geladene Energiefelder markiert sind. Fliegt ein Orbital Frame in ein solches Feld, wird er durch einen Stromschlag für kurze Zeit unbeweglich gemacht. Diese Eigenschaft müsst ihr euch zunutze machen. Nephitis greift nach dem gewohnten Muster an, doch habt ihr nun keine schützenden Stahlplatten mehr. Wartet daher erneut auf den orangefarbenen Charge-Angriff und weicht ihm in letzter Sekunde aus. Anschließend stürzt sich Nephitis auf euch und wenn ihr rechtzeitig ausweicht, donnert sie in die Seitenbegrenzung der Arena und wird elektrisiert. In diesem Moment könnt ihr mit Slash-Kombos zuschlagen (zweimal hintereinander) bis sie wieder davonfliegt. Wendet diese Taktik mehrmals an und Nephitis hat nicht den Hauch einer Chance. Nach dem Kampf erhaltet ihr die Sub-Weapon Comet.



Beschützt die zivilen Gebäude durch gezieltes Ausschalten der Spiders.

Pacilia

Dieser Auftrag wird euch sehr an den Beginn des ersten Teils von Zone Of The Enders erinnern. Ihr müsst zivile Gebäude beschützen, während einige LEVs an eurer Seite gegen Spiders kämpfen. Manchmal beschießen LEVs aber auch Gebäude, also solltet ihr sie gelegentlich mit der Geyser Sub-Weapon außer Gefecht setzen. Auch beim Eliminieren der Spiders müsst ihr Vorsicht walten lassen, damit ihr nicht mit den Slash-Attacken naheliegende Gebäude zerstört. Homing Laser oder Gauntlet-Schüsse erweisen sich als effektiv. Die rote Pfeilanzeige auf dem Radar informiert euch darüber, an welcher Stelle neue Spiders auftauchen. Folglich müsst ihr euch immer schnellstmöglich an diesen Ort begeben.

Pacilia-Zug

Eure Aufgabe ist es, einen Zug innerhalb eines Zeitlimits zu stoppen. Der Zug besteht



Wenn Nephitis mit dem Arm ausholt, müsst auch ihr mit der Slash-Attacke zuschlagen.



Packt Ardjet und schleppt sie zum oberen Ende des Raumes. Lasst euch nicht ablenken.



Hier braucht ihr Feingefühl: Achtet auf die Säulen und eliminiert die Orbital Frames auf Distanz oder an sicheren Stellen.

aus vier Wagen, auf denen sich jeweils diverse Abwehrvorrichtungen befinden. Beim hintersten Wagen sind es Kanonengeschütze, die rote Geschosse von sich geben. Weicht diesen Geschossen durch seitliche Dash-Manöver aus. Gleichzeitig feuert ihr mit dem Homing Laser auf die Geschütze. Immer wenn ihr einen solchen Wagen zerstört habt, rasen einige Orbital Frames auf euch zu (Cyclops und Naritas). Aufgrund der Geschwindigkeit des Zuges geraten sie aber teilweise außer Reichweite und gelten dann als zerstört. Die Geschütztürme des zweiten Wagens schießen weiße Laser auf euch ab, die ihr mit dem Schild abwehren könnt. Auch hier ist der Homing Laser die effizienteste Waffe. Von Wagen Nummer 3 aus wird ein extrem starker Laser in die Bildschirmmitte abgefeuert, gegen den euer Schild keine Chance hat. Bleibt also immer auf der linken oder rechten Bildschirmhälfte und feuert weiter Homing Laser ab. Beim vordersten Wagen müsst ihr dann lediglich noch eine Burst-Kugel abschießen und der Zug ist zerstört.

Bossfight Nephitis

Zum dritten Mal begegnet ihr Nephitis, diesmal in einem Endkampf. Dabei befindet ihr euch in einem Tunnelsystem, in welchem es auch neue Orbital Frames gibt – die Clouds. Die Schwierigkeit bei diesem Endkampf ist, dass ihr Gegner als Schilde gegen Nephitis' Charge-Attacken einsetzen müsst. Aber Vorsicht, die Clouds können euch ebenfalls in die Mangel nehmen. Schwächt sie zuerst mit ein paar Slash-Hieben und schnappt sie euch dann mit einem Grab-Move. Lasst Nephitis in den Roboter donnern, den ihr als Schild verwendet, und beschert ihr anschließend ein paar heftige Slash-Kombos. Dies müsst ihr mehrfach wiederholen. Zugegeben, es braucht ein wenig Übung, vor allem weil die Lock-On-Funktion etwas knifflig in der Anwendung ist. Nephitis verschwindet nämlich regelmäßig im Tunnelsystem und taucht dann willkürlich wieder auf. Achtet darauf, dass ihr einen Gegner als Schild einsetzen könnt, bevor ihr den Angriffsschrei von Nephitis hört. Habt ihr keinen Gegner zur Hand, müsst ihr dieser Charge-Attacke ausweichen, sonst verliert ihr massiv Energie.

Im zweiten Teil des Kampfes übernimmt die

Künstliche Intelligenz von Nephitis einen anderen Orbital Frame – Ardjet, in dem Ken sitzt. Jetzt wirds knifflig. Eure Aufgabe lautet, Ardjet zu greifen, damit ADA die Künstliche Intelligenz des Orbital Frames löschen kann. Dazu müsst ihr in den Nahkampf. Jedes Mal wenn Ardjet einen Slash-Angriff startet, müsst ihr sofort mit einer Slash-Attacke kontern. Die Folge: Beide Klingen prallen gegeneinander, woraufhin Ardjet für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt wird. Am Anfang braucht es nur einen einzigen Hieb, doch im Verlauf des Kampfes werdet ihr immer vier Schläge benötigen, bis Ardjet angreifbar wird. Sobald der Frame zurückgeworfen wird, müsst ihr ihn mit der Grab-Funktion packen, damit ADA den Löschvorgang aktivieren kann. Nach einiger Zeit befreit sich Ardjet. Sie zieht sich dann zurück und bereitet entweder einen Charge-Beam oder einen Wisp-Angriff vor, vor denen ihr euch in Acht nehmen solltet. Dem Beam könnt ihr locker seitlich ausweichen, dürft aber keine allzu große Distanz zu Ardjet haben, da sie sonst dem Frame selbstzerstörerisch Energie entzieht. Die Wisp-Angriffe könnt ihr am besten mit den Homing Lasern abwehren. Nun geht ihr immer nach dem gleichen Muster vor, wodurch sich die Künstliche Intelligenz von Ardjet ein für alle Mal beseitigen lässt.

Flucht aus der Energiestation

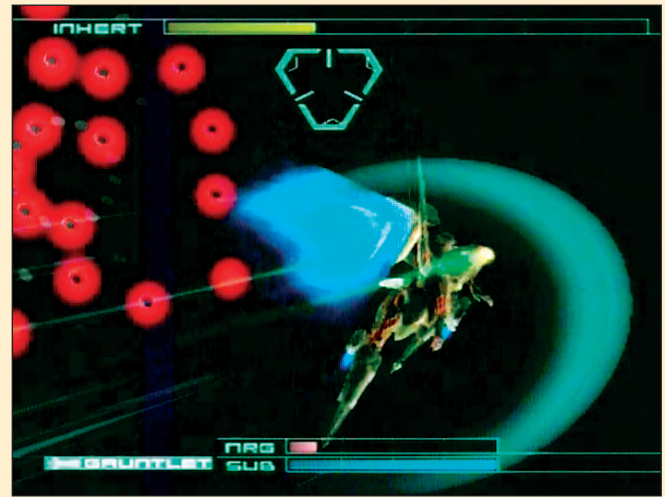
Ziel ist es nun, diese Art Kraftwerk zu verlassen. Ihr habt die Vector Cannon- und die Wisp-Sub-Weapons bekommen. Mit der Wisp könnt ihr Kens Ardjet Frame greifen und die zylinderförmige Anlage hinauffliegen. Der Level ist ziemlich schwierig, da ihr immer wieder in Kämpfe mit anderen Orbital Frames verwickelt werdet und Ken loslassen müsst. Entweder er wird daraufhin angegriffen oder sinkt langsam nach unten. Seid also schnell und eliminiert nur die Frames mit den Schlüsselkarten, damit ihr möglichst schnell nach oben zum Ausgang fliegen könnt. Mehr Tipps kann man für diesen Level nicht geben, da das Ganze auch eine Portion Glück erfordert. Höchstwahrscheinlich werdet ihr mehrere Versuche benötigen, wie wir auch.



Ihr müsst möglichst schnell nahe an Inherthier heran, um ihn dann mit Slash-Attacken einzudecken.



○ Jehuty im Nahkampf mit Inhert



○ Wenn es dunkel ist, vertraut voll und ganz auf ADA: Berücksichtigt ihre Tipps.



○ Achtet bei dieser Schlacht vor allem auf die Front-Cannons der Schlachtschiffe.

Der Weg zu Lloyd

Diesen Level muss man als Stealth-Level bezeichnen, da er euch relativ selten in Schlachten verwickelt. Ihr befindet euch auf einem stark verminten und bewachten Feld und müsst direkt den Navigationsanweisungen von Ken folgen. Ab und zu kommt ihr in einen Krater, in dem ihr euch mit anderen Orbital Frames prügeln könnt. Befindet ihr euch aber auf weiter Flur, müsst ihr die Lock-On-Funktion abschalten und dürft euch nicht in Schlachten verwickeln lassen. Ansonsten werdet ihr herumliegende Minen auslösen und üblen Schaden erleiden. Ihr werdet nämlich erst dann angegriffen, wenn ihr feuert. Also: Möglichst unauffällig verhalten. Nach etwa drei Schlachten in Kratern und bei vorsichtiger Navigation findet ihr schließlich die Labor-Festung, in der sich Lloyd befindet.

Aufspüren der Lifte

Auf der Karte seht ihr acht verschiedene Lifte. In jeder Ecke der Karte befindet sich einer sowie vier weitere in der Mitte der Map (in den vier Himmelsrichtungen angeordnet). Nehmt von diesen vier Liften zuerst den West-Lift. Unten angekommen, müsst ihr ein paar Gegner eliminieren und geradeaus den Gang entlangflitzen. Ihr seht, dass ihr euch nun rechts oben auf der Map befindet. Steigt in den dortigen Lift, der euch wieder an die Oberfläche transportiert. Dort warten wieder einige Gegner auf euch, die ihr aber nicht alle erledigen müsst, wenn euch nicht danach ist. Begeht euch nun wieder in die Mitte der Map zu den vier Liften und nehmt diesmal den nördlichen

Lift. Erneut werdet ihr in ein Untergeschoß verfrachtet, in dem bereits Orbital Frames auf euch warten. Nachdem ihr diese erledigt habt, geht ihr erneut geradeaus durch den Tunnel und werdet dann auf der Map in der rechten unteren Ecke erscheinen. Nehmt den Lift nach oben. Nun müsst ihr nur noch ein einziges Mal Lift fahren in diesem Level. Dazu wählt ihr in der Mitte der Karte den östlichen Lift nehmen und hinunter gehts zu Lloyds Labor.

Sich bewegende Säulen

Hier müsst ihr lebend durch drei riesige Hallen kommen. Das Schwierige dabei ist, dass sich Säulen hin und her bewegen. Dabei müsst ihr aufpassen, dass ihr nicht zerquetscht werdet. Aufgrund der sich ständig bewegenden Lock-On-Kamera klingt die Aufgabe zunächst einfacher als sie ist. Es warten diverse Gegner auf euch (Cyclops, Clouds, Mummyheads, Raptors, Naritas, etc) doch solltet ihr keine allzu großen Schwierigkeiten haben. Die Sub-Weapons Geyser oder Gauntlet eignen sich recht gut. Mit der Gauntlet-Waffe schubst ihr gelegentlich Gegner zwischen zwei Säulen, wodurch diese zerquetscht werden. In manchen Räumen gibt es in den Ecken Plattformen, die sich nicht bewegen. Von hier aus lassen sich Gegner mit der Halberd Sub-Weapon aus der Ferne zerstören. Am wichtigsten ist die Zerstörung der Clouds und Mummyheads, da diese beiden den größten Schaden anrichten.

Bossfight Inhert

Dieser Endgegner-Kampf ist – wie schon bei einigen Gegnern zuvor – in zwei Sektionen unterteilt. Eins vorweg: Die Säulen haben hier keinen Einfluss auf euch, außer dass sie euch die Sicht versperren. Ihr könnt hier also nicht zerdrückt werden. Inhert bewegt sich außerordentlich schnell. Am effektivsten ist es, möglichst rasch in seine Nähe zu kommen, um ihm mit Slash-Kombos ordentlich zuzusetzen. Auch mehrere Kombo-Treffer hintereinander sind möglich. Gelegentlich fliegt er wieder davon oder legt rote Minen, denen ihr ausweichen müsst. Versucht seine Flugroute zu erraten und ihm den Weg abzuschneiden, um ihn mit weiteren Slash-Kombos zu empfangen. All seinen anderen Angriffen weicht ihr am besten durch seitliche Dash-Manöver aus

– bleibt dabei nie stehen. Sinkt Inhersts Lebensenergie unter 50 Prozent, wechselt das Szenario.

Nun ist der gesamte Raum stockdunkel. ADA gibt euch Instruktionen, auf die ihr sofort reagieren müsst. Entweder fliegen euch Homing Missiles oder Luftminen entgegen. Folgt einfach ADAs Anweisungen. Sobald ADA das Ziel anvisieren kann, düst ihr mittels Dash-Bewegungen in Richtung Inhert und weicht erneut den Geschossen aus. Sobald ihr Inhert gegenübersteht, könnt ihr ihm mit normalen Slash-Angriffen die restliche Energie rauben. Als Dankeschön erhaltet ihr die Sub-Weapons Homing Missiles und O-Shift, wobei ihr O-Shift noch nicht sofort einsetzen könnt.

Bossfight Anubis

Auch diesen Kampf könnt ihr nicht gewinnen. Dennoch müsst ihr Anubis Schaden zufügen, bevor ihr in den nächsten Level kommt, ansonsten heißt es Game Over. Seht zu, dass ihr den roten Feuerbällen ausweichen könnt und möglichst schnell in Anubis' Nähe kommt. Dann müsst ihr versuchen, einen Slash-Treffer zu landen. Nach etwa zwei Treffern ist der Kampf zu Ende und euer Jehuty flüchtet.

Schlacht mit fünf Battleships

In dieser Mission kämpft ihr gegen fünf Bahram-Battleships. Eliminiert zuerst die





⊙ Diese Kugeln müsst ihr bei jedem Schlachtschiff ...



⊙ ... zerstören. In dieser Position könnt ihr...



⊙ ...die Vector Cannon aufladen und abfeuern.

Geschütztürme auf dem nächstgelegenen Kreuzer und begeben euch so bald wie möglich auf die Rückseite des Schiffes, da dort die verletzbare Motor-Zentrale ist. Stellt euch hinter die Kugel und feuert mit der Vector Cannon direkt darauf (das Fadenkreuz manuell präzise zentrieren), wodurch das Raumschiff zerbröseln. Fliegt anschließend nicht zu dem direkt dahinter liegenden Kreuzer, sondern an den Schiffen rechts vorbei bis zum hintersten Raumschiff des Konvois. Dadurch vermindert ihr das Risiko, von dem extrem starken Front-Beam der Schlachtschiffe getroffen zu werden. Weitere Tipps kann man nicht geben, doch ist die Mission relativ schwer, da euch immer wieder Orbital Frames dazwischenfunken. Diese müsst ihr als Erstes eliminieren, sonst könnt ihr die Vector Cannon nicht in Ruhe abfeuern. In dieser Mission braucht ihr Ausdauer und Konzentration.

Bossfight Zakat

Dieser Endgegner ist relativ leicht zu besiegen. Seine Schwachstelle ist eine Art Säule innerhalb des Frames. Geht direkt auf den Gegner zu und gebt ihm mit Slash-Attacken Saures. Nach einiger Zeit baut er ein Schutzschild an seiner Schwachstelle auf. Greift euch daraufhin herumliegende Stahlplatten und werft diese auf die empfindliche Stelle. Nach vier Treffern ist der Schild zerstört. Anschließend könnt ihr wieder angreifen. Habt ihr 50 Prozent von Zakats Lebensenergie

geausradiert, ändert er seine Form. Die Schwachstelle ist nun sein Kopf, auf den ihr ebenfalls eindreschen könnt, egal ob er ein Schutzschild aufbaut oder nicht.

Massenschlacht

Diese Schlacht ist ganz klar eines der Highlights des Spiels. Auf eurer Karte befinden sich grüne und rote Punkte. Die grünen Punkte sind eure verbündeten LEVs, die roten Punkte sind gegnerische Orbital Frames. Eure Aufgabe ist es, die Gegner zu erledigen und gleichzeitig eure LEVs zu beschützen. Zielsuchende Raketen sind äußerst effizient. Brennende LEVs könnt ihr durch Geyser-Schüsse löschen, doch das ist nicht unbedingt nötig. Kümmert euch zuerst um die LEVs in der Mitte und erst dann um die auf der linken und rechten Seite. Stürzt euch auf die größten Gegneransammlungen und bahnt euren LEVs einen Weg. In der Mitte der Schlacht erhalten die Frames massive Verstärkung, doch dürft ihr euch davon nicht beeindrucken lassen. Die Schlacht ist erst vorbei, wenn ihr alle gegnerischen Orbital Frames zerstört habt.

Unterwegs zu Aumaan

Macht euch vertraut mit der O-Shift Sub-Weapon bzw. den -Manövern. In diesem riesigen

Gebäude geht ihr immer weiter in die unteren Geschosse. Unten angekommen seht ihr einen großen Tunnel, an dessen Ende sich eine riesige Railgun befindet, die in Intervallen Feuersalven abgibt. Flitzt mit dem Dash-Manöver vorwärts und schnappt euch kurz vor einem Schuss eine der Metalltafeln, die an den Seiten des Tunnels befestigt sind. Damit könnt ihr den Schuss der Railgun abblocken. Seid ihr in unmittelbarer Nähe der Railgun, könnt ihr sie mit regelmäßigen Burst-Schüssen zerstören. Es folgt eine orangefarbene Schranke, die ihr mit der Vector Cannon durchbrechen müsst.

Bossfight Anubis

In diesem zweiten Kampf mit Anubis müsst ihr 50 Prozent seiner Lebensenergie zerstören. Verfolgt ihn mit dem O-Shift-Manöver und malträtiert ihn mit Slash-Attacken.

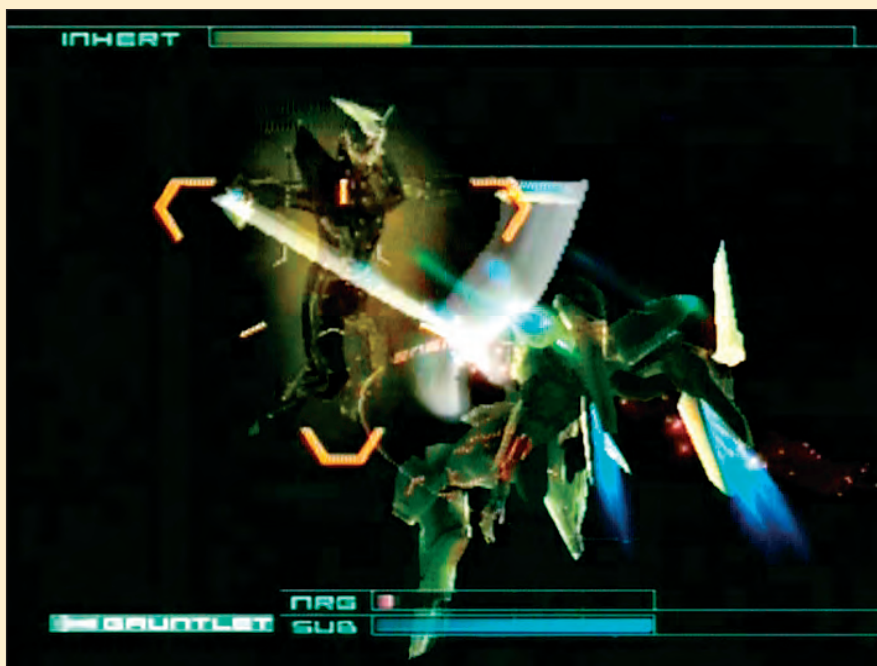
Anschließend ist euer Orbital Frame stark beschädigt. Eure Manöver sind sehr eingeschränkt. Nun braucht ihr vor allem eines: Geduld. Der Kampf dauert nämlich eine ganze Weile. Seinen Angriffen könnt ihr gut ausweichen, doch ist es sehr schwierig, Anubis Schaden zuzufügen. Er benutzt praktisch ständig O-Shift-Manöver und zwar etwa zwei bis drei Mal, bevor er euch angreift. Wenn er euch mit den Blutpartikeln angreift, weicht seitlich aus und versucht dann direkt in seine Richtung zu gehen, um einen Treffer zu landen. Ganz wichtig ist, nicht unnötig in die Blutpartikel zu prallen, da ihr sonst enorm viel Energie verliert. Versucht diesen Level zu überstehen, ohne große Risiken einzugehen.

Auf der Oberfläche von Phobos

Geht auf den scheinbar toten Anubis zu. Er versucht daraufhin zu flüchten. Die Nephitis-Klone könnt ihr ignorieren, sofern ihr nicht auf das Metatron angewiesen seid, das sie verlieren. Ansonsten verfolgt ihr Anubis durch den Spalt.

Letzter Bossfight: Aumaan-Anubis

Ihr befindet euch in einem bizarren Raum. Die Angriffsmuster von Aumaan-Anubis sind denjenigen des normalen Anubis sehr ähnlich. Glücklicherweise sind die Blutpartikel-Attacken viel seltener. Verfolgt ihn also mit O-Shift und versetzt ihm anständige Slash-Hiebe. Es gilt wiederum die Regel, den Blutpartikel-Attacken unter allen Umständen auszuweichen. Habt ihr Aumaan-Anubis besiegt, könnt ihr ihm noch mit der Waffe eurer Wahl den Gnadestoß verpassen. ■



⊙ Seid ihr nah genug an Inherat dran, könnt ihr ihn mit Burst Slashes und Slash-Kombos bearbeiten.

Markus Häberlein

FREEDOM

Die "Freedom Fighters" brauchen eure Unterstützung!
Unsere Tipps helfen euch, den Big Apple von der russischen Übermacht zu befreien.

EINSTEIGERTIPPS

DIE TASTENBELEGUNG



Die drei Befehlstasten O, □ und △ haben zwei unterschiedliche Funktionen. Tippt ihr eine Taste nur kurz an, folgt lediglich ein Kämpfer eurem Befehl. Lasst ihr die jeweilige Taste etwas länger gedrückt, hört das ganze Team auf euer Kommando. In der Ego-Perspektive (L3) könnt ihr eure Mannen zudem noch mit dem Fadenkreuz an ausgewählte Punkte auf der Karte navigieren. So lässt sich euer Einsatzteam präzise über das Gelände verteilen.

- X: Aktion
- O: Verteidigen
- : Folgen
- △: Angreifen

Digitales Steuerkreuz: Inventar
Linker Analog-Stick: Bewegen
Rechter Analog-Stick: Umschauen

Start: Spielmenü
Select: Karte

- L1: Zielfernrohr: Objekt heranzoomen
- L2: Zielfernrohr: Objekt wegzoomen
- L3: Ego-Perspektive
- R1: Waffe feuern
- R2: Nahkampf Angriff
- R3: Inventar



○ Hinter euren tapferen Soldaten hisst ihr die Flagge ungestört.

Lasst es langsam angehen

Mit der üblichen Hau-drauf-Technik kommt ihr bei „Freedom Fighters“ nicht weit. Geht lieber überlegt vor und überstürzt nichts. Die meisten gegnerischen Stellungen verfügen nämlich über gefährliche Geschütztürme, die euch im Handumdrehen das Leben kosten, wenn ihr ohne ausreichende Deckung oder ein Ablenkungsmanöver darauf zustürmt.

Das Team strategisch verteilen

Bevor ihr euren Angriff startet, solltet ihr euch an einem Punkt in der Landschaft platzieren, von dem aus ihr das zerklüftete Gelände gut überblicken könnt und dennoch nicht von den aufmerksamen Gegnern entdeckt werdet. Sucht von dieser Stellung aus eine geeignete Deckung für eure Kameraden und dirigiert das Team aus der Ego-Perspektive mit dem Befehl „Stellung verteidigen“ dorthin.

Tip: Es empfiehlt sich, die Truppe in verschiedene kleine Teams über das Gebiet hinweg aufzuteilen. Besonders wenn die gegnerischen Soldaten mit Granaten werfen, werden nicht alle eure tapferen Freunde von der Explosion um-



○ Selbst in großen Lagerhallen lauern gemeine Truppen auf euch.

Ablenkungsmanöver inszenieren

Manche feindliche Stellungen sind derart gut bewaffnet, dass ihr einen direkten Angriff auf keinen Fall überleben würdet. Nehmt solche Stellungen in die Zange. Das funktioniert am besten, wenn ihr die Truppe in zwei Teams aufteilt.

Tip: Kommandiert ein Team ganz an den rechten Rand der Angriffszone und geht mit den restlichen Männern auf der linken Seite in Stellung. Befiehlt nun das erste der beiden Teams kurz vor der feindlichen Verteidigungslinie zu einer Deckung. Die Gegner zielen mit ihren Maschinengewehren nun auf das erste Team und ihr könnt euch mit euren Leuten gefahrlos hinter die Stellung der Unholde schleichen.



○ Aus der Ego-Perspektive dirigiert ihr eure Kämpfer nach vorne.



○ Explosionen solltet ihr nur aus sicherer Distanz beobachten.



○ Platziert euer Team hinter einer Deckung und werft aus einiger Entfernung explosive Granaten auf die nachrückenden Truppen.



FIGHTERS

Zum Ausschneiden und Sammeln



○ Auf euren Befehl hin sichern die Soldaten die aktuelle Stellung.

Granaten und Molotow-Cocktails einsetzen

Wenn ihr während einer Mission Munition sparen wollt, solltet ihr eure Gegner mit Granaten und Molotow-Cocktails bearbeiten. Je länger ihr beim Werfen den Knopf gedrückt haltet, desto kräftiger schleudert ihr den Explosivkörper davon. Ist der Winkel dazu noch richtig eingestellt, fliegen die Wurfgeschosse fast hundert Meter weit und ihr könnt selbst weit entfernte Stellungen problemlos in die Luft jagen.

Auf Fahrzeuge achten

In einigen Welten sind auf den Straßen diverse Panzer und Versorgungsfahrzeuge unterwegs. Gebt auf diese heimtückischen Vehikel besonders Acht, wenn ihr die Straße überquert. Ohne zu hupen oder zu bremsen überfahren die Geg-



○ Mit fest montierten Geschützen setzt ihr den Russen ordentlich zu.

ner nämlich sonst gleich eure ganze Truppe. Wird dabei der Hauptcharakter überrollt, müsst ihr die Mission gleich noch einmal beginnen.

Nur mit kompletter Truppe losziehen

Achtet besonders in späteren Missionen darauf, dass ihr immer mit einer komplett besetzten Truppe in den Kampf zieht. Sollten am Startpunkt nicht genügend Leute bereitstehen, hilft ein Blick auf die Karte.

Tipp: Besonders in den Bereichen um die eingezeichneten Kanaldeckel findet ihr in kleinen Seitengassen zusätzliche Freiheitskämpfer, die ihr in euer Team aufnehmen könnt.

Teammitglieder heilen

Im Durcheinander des Kampfes kommt es nicht

gerade selten vor, dass einige eurer Teammitglieder schwer verletzt werden. In diesem Zustand können eure Kameraden nicht weiterkämpfen. Welcher von ihnen gerade am Boden liegt, erkennt ihr an den eingelebten roten Kreuzen über den Körpern. Damit das Team wieder die volle Kampfstärke erlangt, müsst ihr die Waffe gegen Verbandskästen tauschen und jeden einzelnen Soldaten heilen.

Tipp: Sammelt jeden Verbandskasten auf, den ihr findet – ihr werdet ihn dringend benötigen!

Team niemals ungeschützt lassen

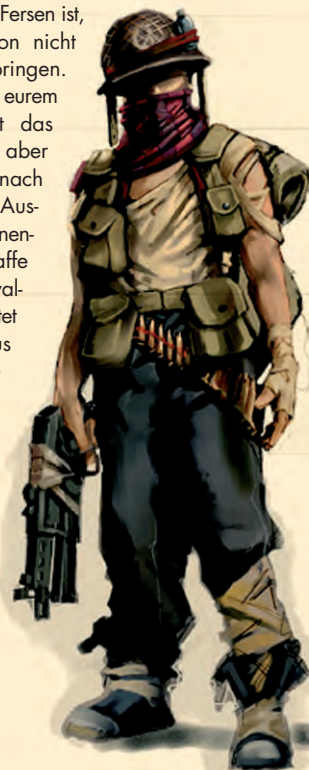
In einigen Missionen ist es notwendig, dass ihr alleine das Terrain erkundet. Lasst hierbei das Team niemals im offenen Gelände stehen. Oft tauchen nämlich aus heiterem Himmel schwer bewaffnete Hubschrauber auf, die eure Kameraden ins Visier nehmen. Reagiert ihr zu spät, geht die ganze Truppe zu Boden und ihr müsst einige Verbandskästen verschwenden. Platziert eure Soldaten lieber in einem Haus, wo sie vor feindlichem Sperrfeuer sicher sind.

Hubschrauber eliminieren

Wenn euch ein dick gepanzerter Hubschrauber auf den Fersen ist, könnt ihr eine Mission nicht ungestört zu Ende bringen. Gegen die Kugeln aus eurem Maschinengewehr ist das stählerne Fluggerät aber immun. Haltet lieber nach einer Panzerfaust Ausschau. Tauscht gegebenenfalls eure aktuelle Waffe gegen das sprenggewaltige Geschoss und pustet den Hubschrauber aus der Ego-Perspektive vom Himmel. >>>



○ Die dick gepanzerten Hubschrauber lassen sich nur mit der Panzerfaust vom Himmel pustet. Lasst euch beim Zielen lieber Zeit!



Stationäre Geschütze besetzen

Sobald eine feindliche Basis eingenommen ist, könnt ihr natürlich auch die stationären Maschinengewehre benutzen. Entweder betätigt ihr selbst den Abzug oder schickt einen Soldaten mit dem Befehl „Stellung halten“ zu dem Geschütz. Auf diesem Weg lassen sich nachrückende Feinde, die ihre verloren gegangene Stellung zurückerobern wollen, ganz leicht ausschalten.

Bomben legen

In einigen Missionen müssen diverse Generatoren oder Hubschrauberlandeplätze in die Luft gesprengt werden. Das Platzieren der nötigen Sprengsätze dauert jedoch einige Sekunden. Verdet ihr in dieser Zeit angegriffen, müsst ihr den Vorgang abbrechen und zuerst alle Unholde erledigen. Ihr könnt aber auch das Team geschickt im Gelände verteilen, so dass jeder näher kommende Feind automatisch eliminiert wird.

Tipp: Verteilt eure Truppe mit dem Befehl „Stellung halten“ auf strategisch wichtige Stellen, wie zum Beispiel Hauseingänge oder Containerlücken. Schon bleibt ihr lange genug ungestört, um die Sprengung vorzubereiten.

Zusätzliche Charisma-Punkte

Ihr erhaltet in „Freedom Fighters“ nur dann das maximale Charisma, wenn wirklich alle Aufgaben erledigt sind. Hisst deshalb niemals die Flagge, solange nicht alle Missionsparameter geschafft sind. Trefft ihr unterwegs auf verletzte Kameraden, solltet ihr diese unbedingt heilen – als Belohnung winken meist zusätzliche Charisma-Punkte.



○ Sobald die Flagge gehisst ist, beginnt der Countdown.



○ Die Pfeile erleichtern euch die Orientierung im Terrain.

MEHRSPIELER-MODUS

Bis zu vier Spieler können im Mehrspieler-Modus von „Freedom Fighters“ gegeneinander antreten. Wir haben für euch wirksame Kriegsstrategien entwickelt.

Die Spielregeln

Beim Mehrspieler-Modus von „Freedom Fighters“ gewinnt das Spieler-Team, das seine Flagge am längsten an einem Mast gehisst hat. Bevor ihr eure Leute kommandieren könnt, müsst ihr allerdings einen Bunker einnehmen. Wo sich dieser befindet, erkennt ihr an großen gelben Pfeilen. Sobald ihr das leicht erhöhte Gebäude mit eurer Hauptfigur gestürmt habt, erscheinen eure Kameraden. Ist euer Einsatzteam zusammengestellt, könnt ihr euch auf den Weg zur Flagge machen. Aber Vorsicht: Das andere Team könnte dort bereits seine Stellung bezogen haben.

Schilder beachten

Wenn ihr das Mehrspieler-Duell zum ersten Mal startet, dann fällt die Orientierung auf den neuen Level-Karten relativ schwer. Damit ihr nicht völlig planlos nach neuen Waffen oder der Flagge suchen müsst, haben die findigen Programmierer kleine Wegweiser an die Wände gesprüht. Haltet also besser die Augen offen, damit ihr den direktesten Weg zum Flaggenmast findet. Zum Formieren eurer Truppen benötigt ihr in diesem heiß umkämpften Gebiet jede Sekunde.



○ Aus dieser Perspektive lassen sich die Feinde besser anvisieren.



○ Während sich der russische Offizier in Sicherheit wägt, erobern die Amerikaner mit ihrer Truppe gerade seinen zweiten Bunker.

Truppe komplett besetzen

Sobald ihr einen Bunker erobert habt, erscheinen eure Kameraden an den Geschützen. Rekrutiert so viele Soldaten wie möglich, nur dann erreicht eure Einheit ihre volle Kampfkraft. Wie viele ihr kommandieren könnt, erkennt ihr an den kleinen Kreisen unter eurer Energie-Leiste.

Tipp: Ihr könnt nicht nur mit eurer Hauptfigur einen Bunker einnehmen. Zielt einfach aus der Ego-Perspektive auf eine noch nicht besetzte Stellung und dirigiert eure Kämpfer mit dem Befehl „Stellung verteidigen“ dorthin. Sobald sich der erste Soldat auf dem Bunker befindet, gilt dieser als erobert.

Bunker übernehmen

Wenn sich ein gegnerischer Spieler auf seinen Bunker zurückgezogen hat, ist es relativ schwer, die Stellung einzunehmen. Es gibt aber trotzdem eine recht wirkungsvolle Taktik. Schickt einfach eure Truppe voraus, so dass die Widersacher abgelenkt sind. Sucht euch dann eine gut geschützte Stellung in der Nähe und werft von hier aus Granaten oder Molotow-Cocktails auf die Anhöhe. Mit dieser Taktik kocht ihr jeden Gegner weich. Sobald eure Truppen die Plattform stürmen, gehört die Stellung euch.

Feindliche Stellungen orten

Auf dem weitläufigen Gelände kann es schon mal passieren, dass man auf einen falschen Bunker zustürzt. Den dort platzierten Maschinengewehre habt ihr aber meist nichts entgegenzusetzen. Hierfür haben sich die Programmierer eine kleine Orientierungshilfe einfallen lassen. Leuchtet über dem Bunker ein gelber Pfeil, ist dieser nicht besetzt. Erstrahlt ein Stern über dem Gebäude, hat bereits ein gegnerisches Team Stellung bezogen. An der Farbe des Sterns



erkennt ihr dann, welcher der vier Kontrahenten seine Männer von dort aus dirigiert.

Tipp: Wenn ihr euch an der Mauer des Bunkers entlangschleicht, sehen euch die darauf platzierten Truppen nicht. Von hier aus könnt ihr mit etwas Geschick auch explosive Granaten auf die Plattform schleudern.

Geschützstellungen an der Flagge besetzen

Sobald ihr eure Flagge gehisst habt, solltet ihr jeweils einen eurer Männer an den fest installierten Geschützstellungen platzieren. Eventuell auftauchenden Gegnern wird es angesichts dieser durchschlagskräftigen Waffen schwer fallen, das Gelände zu stürmen. Alternativ dazu könnt ihr eure restlichen Kameraden rund um die Flagge herum aufstellen. Bis der Feind diese Verteidigungslinie geknackt hat, habt ihr schon einen guten Zeitvorsprung.

Hintereingänge sichern

Im Bereich der Flaggenmasten gibt es meistens einige Hintereingänge oder Kellerluken. Kennt sich euer Feind im Level gut aus, ist es durchaus möglich, dass er euch von diesen „Geheimgängen“ aus angreift. Kommandiert also sofort, nachdem ihr die Flagge gehisst habt, zwei eurer

Männer dorthin. Erhöht aus dieser Richtung lautes Kanonenfeuer, ist die Angriffstaktik des Feindes bereits durchschaut und ihr könnt weitere Soldaten aussenden.

Keine falschen Kommandos geben

Vor allem wenn ihr eure Truppen strategisch sinnvoll auf dem Gelände verteilen wollt, ist es extrem wichtig, dass ihr keine falschen Kommandos gebt. Vertauscht ihr zum Beispiel den Befehl „Stellung halten“ mit dem Kommando „Angriff“, greifen eure Männer sofort an und eure ganze Strategie ist dahin. Prägt euch also die Tastenkommandos gut ein. Wir haben euch zu diesem Zweck noch einmal alle aufgelistet (siehe Kasten)

Tipp: Wer seine Truppe taktisch formieren möchte, sollte jeden Soldaten einzeln befehligen. Gebt ihr der ganzen Truppe einen Befehl, führen diesen alle Kämpfer aus – egal ob die Männer gerade an einem Geschütz stehen oder eine andere Stellung überwachen.

Auferstehung am Bunker

Sollte eurer Hauptfigur in einem heißen Schuss-

wechsel einmal die Lebensenergie ausgehen, dann heißt es noch lange nicht „Game Over“. Binnen Sekunden steht ihr ohne jeglichen Kratzer wieder in eurem Bunker. Überlebt ihr als Letzter in einer Schlacht, könnt ihr diese Wiederbelebung zu eurem Vorteil nutzen. Lasst euch erschießen und sammelt in eurer Stellung wieder frisch erholte Kämpfer ein, mit denen ihr erneut den Unholden entgegenzieht.

Die Zeit ist entscheidend

Jedes Team bekommt nur dann Zeit gutgeschrieben, wenn seine eigene Flagge am Mast gehisst ist. Je länger ihr also das Gebiet um die Flagge herum verteidigen könnt, desto näher kommt ihr dem Sieg. Behaltet auch immer die Zeiten der Widersacher im Auge und bekämpft primär das Team, welches gerade in Führung ist.

Kameraden heilen

Im Gegensatz zum Hauptspiel lassen sich leider nicht alle Kameraden heilen. Erst wenn eure Truppe auf wenige Mann geschrumpft ist, könnt ihr ihnen mit einem Medi-Pack wieder auf die Beine helfen. Nutzt diese Chance vor allem dann, wenn der Kampf beinahe entschieden ist. So sichert ihr euch die ein oder andere helfende Hand, die euch zum Sieg führen kann. ■



Die farbigen Sterne zeigen euch, wer die Stellung besetzt.



Auf den Bunkern könnt ihr stets neue Kämpfer rekrutieren.



Ein falscher Befehl, und schon stürmen eure Kämpfer los.



Diesem Durchgang haben wir es zu verdanken, dass uns der Gegner nicht sieht. Von hier aus werfen wir mit brennenden Molotow-Cocktails.



Mit ihrem peitschenähnlichen Schlangenschwert „Valentine“ kann Ivy ihre Gegner bestens auf Distanz halten, im Nahkampf hingegen hat sie leichte Schwierigkeiten. Die nun folgenden Tipps sagen euch, wie ihr am besten mit Ivy umgeht und welche Moves wann effektiv sind. Diese Seite ist ein kleiner Auszug aus dem offiziellen „Soul Calibur 2“-Lösungsbuch von piggyback. In diesem 246-seitigen, hochwertigen Buch findet ihr natürlich auch die Beschreibungen der übrigen 22 Kämpfer sowie detaillierte Erklärungen und Hinweise zum Kampfsystem, zum Waffenmeister-Modus oder zu den Geheimnissen des Spiels.

ISBN: 1-903511-51-8

Preis: 14,95 Euro im Fachhandel

Taktiken und Tipps

Ivys Besonderheit ist ihr Schwert, das sich in eine Art Peitsche umwandeln lässt. Hierdurch besitzen Ivys Angriffe eine hohe Reichweite. Letztlich ist Ivy keine gute Nahkämpferin, daher sollten Sie Ihre Gegner auf mittlere oder große Distanz halten.

Gute Angriffe für mittlere Entfernungen sind $\Leftarrow B$ oder $B \Downarrow K$ oder $\Downarrow \Leftarrow B$. Der dritte davon ist recht wirkungsvoll, da gleichzeitig vertikalen Attacken ausgewichen wird. Weiterhin setzen Sie Ihren Gegner mit $\Leftarrow A$ oder $\Rightarrow B$ unter Druck. Weicht Ihr Kontrahent letzterem Stoßangriff aus, sollten Sie $\Rightarrow B \Downarrow$

LEGENDE

A = $\square$
horizontaler Schlag
B = $\triangle$
vertikaler Schlag
K = $\circ$
Kick
G = X
Guard (Block)

fett gedruckte Buchstaben und ausgemalte Pfeile müssen lang gedrückt werden

SOUL

In Zusammenarbeit mit der Lösungsbuch-Schmiede piggyback präsentieren wir euch die wichtigsten Kampf-bewegungen der lasziven Peitschenschwingerin Ivy.

oder $\uparrow$ einsetzen. Wirksam ist auch $\downarrow A$ bzw. $\uparrow A$ dank seiner großen Reichweite. Allerdings ist die Ausholphase recht lang...

Setzen Sie auch 8-Way Run und Seitsschritte ein: Nach $\Rightarrow A$ sollte z.B. B als Seitsschritt folgen. Nach dem Ausweichen mit 8-Way Run kommt $\downarrow B$ bzw. $\uparrow B$ zum Einsatz.

Mit $\downarrow B$ bzw. $\uparrow B$ wird automatisch in die Stellung Spiral Tribute gewechselt. Die Erholungsphase können Sie mit $\rightarrow$ oder $\leftarrow$ verkürzen. Führen Sie anschließend K aus, also genauer gesagt: $\uparrow B$ oder $\downarrow B$, h (zum Gegner laufen) und K.

Im Nahkampf setzen Sie hauptsächlich auf die S-Mitte-Attacke $\Downarrow A$, mit der Sie gleichzeitig Hoch-Angriffen ausweichen. Im Falle eines Treffers lassen Sie schnell $\Rightarrow \Rightarrow B$ folgen. Stellt sich Ihr Gegner auf diese Technik ein und verhält sich defensiv, können Sie zurückgehen, um eine für Sie optimale Kampfdistanz zu schaffen.

Um einen am Boden liegenden Gegner anzugreifen, wechseln Sie in die Stellung Serpent's Embrace und geben B ein. Diese Attacke trifft sowohl liegende als auch stehende Kontrahenten. Durch B wird der Angriff sogar nicht blockbar. Sollte der Gegner zur Seite wegrollen, geben Sie während Serpent's Embrace $\Leftarrow B+K$ ein.

Aktive Deckung

Nach Wegstoßen mit $\Rightarrow +G$ lassen Sie $\Leftarrow$ bzw. $\uparrow$ bzw. $\Leftarrow A+B$ folgen. Trifft dieser Angriff, sorgen Sie mit $\Rightarrow \Rightarrow A$ oder $\Downarrow \downarrow B$ für zusätzlichen Schaden. Nach Weggeliten mit $\Leftarrow +G$ ist $\uparrow B$ oder $\downarrow B$ empfehlenswert. Den Wechsel in die Stellung Spiral Tribute nutzen Sie mit A aus, um in die Stellung Serpent's Embrace zu gehen. Danach wie beim Wegstoßen mit B angreifen.

Die wichtigsten Special Moves

Ancient Wheel		↖ A.A		Horizontaler Angriff
Trefferhöhe:	T, T	Schaden:	19, 23	
Ivy schleudert ihr Peitschenschwert am Boden zweimal um sich herum. Dank großer Reichweite nicht nur ideal gegen 8-Way Run. Trifft der erste Angriff als Gegenangriff, ist der Folgetreffer sicher.				

Cursed Mark		↓ A		Horizontaler Angriff
Trefferhöhe:	SM	Schaden:	16	
Da Ivys A.A- und B.B-Attacken recht schwach sind, spielt dieser Angriff im Nahkampf eine wichtige Rolle. Nach einem Treffer lässt sich der Angriff gut mit ⇒⇒B fortsetzen. Trifft diese Attacke gar als Gegenangriff, fliegt der Gegner in die Luft.				

Venom Lash		↓ ↘ ⇐ B		Vertikaler Angriff
Trefferhöhe:	MM	Schaden:	17, 19	
Dieser Angriff besitzt eine große Reichweite und ist trotz seiner langen Erholungsphase relativ sicher, weil sich Ivy nach dem Angriff etwas zurückzieht. Mit ↓ ↘ ⇐ B wechselt sie in die Stellung Spiral Embrace.				

Spiral Tribute				
Trefferhöhe:	—	Schaden:	—	Spezial
Techniken, die z. B. in diese Stellung wechseln:				
• $\Rightarrow \Rightarrow B$				
• $\rightarrow B$				
• $\uparrow$ oder $\downarrow B$				
Ivy schwingt in dieser Stellung ihr Peitschenschwert über ihrem Kopf. Von den möglichen Attacken sind folgende zu empfehlen:				
• B (und danach B.B folgen lassen)				
• K (als Gegenangriff: Taumeln)				

Wolf Lash		↘ oder ↗ A		Horizontaler Angriff
Trefferhöhe:	H	Schaden:	36	
Zwar ist die Ausholphase nicht allzu kurz, doch ein Treffer verursacht Schlaganfall und der Gegner wird zurückgedrängt. Die Erholungsphase ist zudem kurz, selbst wenn die Attacke geblockt wurde.				

Drowning Madness			↑ oder ↓ B	Vertikaler Angriff
Trefferhöhe:	M	Schaden:	31	
Das Schwert wird peitschenartig und mit großer Reichweite von unten nach oben geschwungen. Bei einem Treffer fliegt der Gegner in die Luft, so dass z. B. ⇒B⇩ folgen kann. Kurze Erholungsphase.				

Serpent's Breath			⇒ ⇒ B	Vertikaler Angriff
Trefferhöhe:	M	Schaden:	33	
Als Gegenangriff fliegt der Gegner in die Luft und Sie können schnell z. B. mit ⇒ B↯ nachsetzen. Mit B wechselt Ivy automatisch in die Stellung Spiral Tribute.				

Spiral Serenade		A+B		Spezial
Trefferhöhe:	—	Schaden:	—	
Techniken, die z. B. in diese Stellung wechseln:				
• A.A Richtungstaste				
• B.B Richtungstaste				
• ⇐⇐A				
Das Schwert hängt in Peitschenform herunter und Ivy kann beliebig bewegt werden. Mit G wird diese Stellung aufgelöst. Von den möglichen Angriffen ist B.B besonders zu empfehlen.				

CALIBUR II



Alter: 32

Geburtsort: London,

Britisches Reich

Größe: 179 cm

Gewicht: 58 kg

Geboren: 10. Dezember

Blutgruppe: unbekannt

Waffe: ein Snake Sword

namens Valentine

(ehemals Ivy Blade)

Kampfstil: –

Verfügbar: bereits zu Beginn anwählbar

Ivys Combos

Combo	1. Technik	2. Technik	3. Technik	Ca. Schaden	Bemerkung
1	↘ oder ↗A	↓ oder ↑B	⇒B↓	128	2. Technik: ↑ bzw. ↓ müssen ↓↓ bzw. ↑↑ eingegeben werden
2	↘A+B.A	⇒⇒A	–	65	–
3	In der Hocke ↘B	⇒B↓	–	82	Vor der 2. Technik auf G drücken, um sich umzudrehen
4	↑ oder ↘B	↓↓B+K	–	72	1. Angriff muss als Gegenangriff treffen
5	⇐A	Während Whip ↘↘⇒↓↘↘↘A+K	–	156	1. Angriff muss als Gegenangriff treffen. 2. Technik: nach ↘↘⇒↓↘↘↘ kurz warten, dann A+K einsetzen. Es können auch andere Würfe eingesetzt werden

Calamity Symphony

Während Whip

↘↘⇒↓↘↘↘A+K

Trefferhöhe:	Wurf	Schaden:	95	Wurf
--------------	------	----------	----	------

Die Ausführung dieser Technik erfordert ohne Frage Übung, aber bei schneller Eingabe lässt sich der Schaden dieses Wurfs auf 110 erhöhen. Um den Angriff mit der festen Schwertform auszuführen, lautet die Eingabe: ↘↘⇒↓↘↘↘⇐, kurz abwarten, dann A+K.

Serpent's Embrace

Trefferhöhe:	–	Schaden:	–	Spezial
--------------	---	----------	---	---------

Techniken, die z. B. in diese Stellung wechseln:

- ↓↘⇐B
- Während Whip A+B
- Während Spiral Tribute A

Das Peitschenschwert wird um Ivys Körper gewickelt. Ein Abbruch ist mit G möglich, doch wirkungsvoller sind folgende Techniken:

- A.A
- ↓A
- A+B

Spiral Lust

Trefferhöhe:	–	Schaden:	–	Spezial
--------------	---	----------	---	---------

Techniken, die z. B. in diese Stellung wechseln:

- ↘A+B
- ⇐B+K
- ⇐⇐B+K

Wichtig ist, dass Sie die entsprechenden Tasten, die Sie in diese Stellung geführt haben, noch gedrückt halten. Nur so verharren Sie in der Stellung und Ivys Schwert bleibt auf dem Boden liegen.

Ivys Waffen im Waffenmeister-Modus

Waffe	Reichweite	Angriff	Abwehr	Eigenschaften	Fundort
Valentine	100	100	100	–	Standardwaffe
Mirage Blade	100	60	100	SC2UB	Laden, Kapitel 1
Wiseman Mace	100	100	55	Atk +3HP	Laden, Kapitel 2
Dream Blade	100	100	100	Guard+ 20%, HV-	Laden, Kapitel 3
Chained Flail	100	135	100	VH+, Atk –3HP	Laden, Kapitel 4
Viper Edge	100	130	100	HV-	Laden, Kapitel 5
Alraune	100	120	75	Guard- 30%	Laden, Kapitel 7
Demon Tail	100	100	100	VH-, SC A+	Laden, Kapitel 9
Soul Edge (komplett)	100	120	100	-2HP, CPU+, SC Def+, SC HP-, SC A+	Laden, Bonuskapitel 1
Kaleidoscope	100	130	100	Guard+ 60%, Atk -3HP, SC1UB, CPU+	Laden, Bonuskapitel 2
Prototype Ivy Blade	100	80	120	CPU-	Laden, Unterkapitel 2

++ VORSCHAU 11/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2 AKTUELL!

ELECTRONIC ARTS DREHT AUF!

SSX 3



Auf DVD und im Heft:
Schneller als eine Lawine und
größer als je zuvor – Superhit!

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



Auf DVD und im Heft:
Die genialste Grafik, die es je auf
der PS2 zu sehen gab – Wahnsinn!

ZU BESUCH BEI REFLECTIONS!

PS2

DRIVER 3



Zu Besuch bei den Entwicklern: playTV zeigt euch die ersten bewegten Bilder
des lang erwarteten Driver-Games für die PS2!

DAS BESTE SPIEL DER GC 2003!

PS2

JAK 2 - RENEGADE



Im Test! Kann der neue Jak an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen? +
Video-Interview mit dem Schöpfer der Serie Jason Rubin!

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 11/03 ++ VORSCHAU 11/03 ++

Komplettlösung zu Warhammer 40.000 – Firewarrior

DIE EGO-SHOOTER-REVOLUTION !

XIII



Im Test! Wir stellen den Ausnahme-Shooter auf den Prüfstand! Neben dem detaillierten Test im Heft gibt es auch noch ein ausführliches Making-Of-Video auf der playTV-DVD!

kompetent und informativ wie immer

play

11/03

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien + immer pünktlich und bis zu
4 Tage früher frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab 17. Oktober überall erhältlich



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IWV)

Verkaufte Auflage (IWV 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@playstation.com

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress

erscheinen außerdem:

PlayStation.2
DAS OFFIZIELLE MAGAZINVIDEO
GAMES
aktuellPlanet
MOVIE
DVD
VISION

Tut mir Leid, aber
irgendwie muss ich
bei deinem Anblick
spätestens nach
einer Stunde kotzen...
.. würgs...

Mensch, Ben...
soll ich mich
etwa schon wieder
umziehen gehen???



Mensch Garbie, weisste... es
ist unglaublich wie du mir
selbst einen relaxten
Tag am Pool
versauen
kannst.



Sie sind meine
letzte Hoffnung,
Doktor Fred...
können sie
mich heilen?

Da hilft wohl
nur noch
PLASTISCHE
CHIRURGIE!!

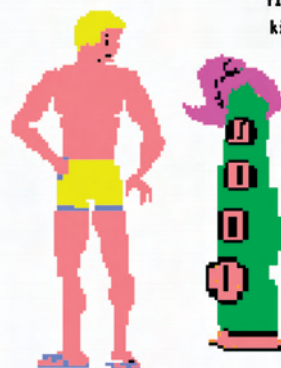


Als moderne Frau ist es doch
meine Pflicht meinem Mann zu gefallen.
Aber ich kann mich umziehen
und stylen wie ich will... Ben ist
einfach nicht angetörnt! Vielleicht...
SCHLUCK...bin ich ja krank?



Supi, Garbie! Stau!n!
Endlich siehst du
richtig geil und
zu mir passend aus.
Wie hast du das
nur hingekriegt??

Naja...
das macht
wohl die
neue Frisur.
flunker
kicher



Java Games, Logos, Klingeltöne



NEU! FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola.



ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

- | | | | | |
|------------------------------|---|--------------------------------------|----------------------------------|--|
| 26964 Burgerdance | 31255 Sounds like a melody | 31326 Spring | 31209 Able to love | 25735 Air Forces Ones |
| 31198 In the shadows | 22892 J'en ai marre | 26957 Axel F 2003 | 30159 Anfang ohne Ende | 22720 Wanksta |
| 30145 Never leave you | 31243 I don't think so | 25955 Libertine | 22990 Intuition | 25893 Nigga |
| 31269 Maria (I like it loud) | 22288 We will rock you | 31319 Fiesta | 30057 Hollywood | 26605 8 mile |
| 23646 Ab in den Süden | 30065 Right now | 31271 Could it be you | 30196 Ich liebe Dich | 31174 Ne verj, ne boisja |
| 31078 Stuck | 27622 Footballs coming home | 31309 We will be stars | 31313 Fallin' High | 30173 Learning how to love you |
| 30018 Ich kenne nichts | 31172 Get my party on | 30157 Something beautiful | 31347 Tell me | 31295 Trip 2 Wonderland |
| 31222 The magic key | 30167 Everybody Cha Cha | 31067 Fever for the Flava | 26940 Girls & Boys | 30124 Breathe |
| 26837 Get busy | 25940 Bring me to life | 30051 Every way that I can | 31327 Wir sind frei | 31284 Zu blöd um aus dem Busch zu winken |
| 31300 Every Single Star | 31207 Angel of darkness | 31328 Wir sind eins | 31244 Quietly | 31336 Like glue |
| 30118 Aicha | 31354 Thank you baby! | 31345 Stress | 26954 Girlfriend | 31352 King of Queens |
| 27627 Did my time | 31236 Someday | 25984 Hip Teens dont wear Blue Jeans | 31158 E Samba | 30188 Saber Rider |
| 31324 Ich Denk an Dich | 31216 König von Deutschland | 31223 Frontin | 31280 Hip Hop Jam | 31230 Pan Tau |
| 31092 Crazy in love | 30194 Goerli Goerli | 31186 St. Angel | 31221 Alive and Kickin | 31240 Detektiv Conan |
| 23416 Aya Benzer | 31279 In meinen Träumen | 25975 21 questions | 31270 Eurodance Megamix 2003 | 20427 Always look on the bright side of life |
| 24613 Business | 26897 Gonna give it to ya | 31355 Young love (topless) | 31085 Faint | 23810 Winnie the Pooh |
| 31108 Reign | 31325 Fly away | 20035 No Limit 2.3 | 31138 Long way home | 31189 Der Ententanz |
| 31130 Stuck on you | 26939 Anyplace, anywhere, anytime | 30135 Liebst Du mich | 31203 Calling you | 20412 Pinocchio |
| 30021 Bounce | 31292 Why (does your love hurt so much) | 31346 Hey Du (nimm Dir Zeit) | 31318 Reflect 2003 | 31156 Herr Rossi sucht das Glück |
| 31076 Forever and for always | 10055 Gandaville Part 3 | 31081 Mr. Vain recall | 31317 I want you (Me pones sexy) | 31159 Resident Evil (Main Title Theme) |
| 24299 Ice Queen | 31136 How soon is now | 31179 Küss mich | 23517 Tour the France | 30129 Nils Holgersson |
| 31294 Reanimate | 31096 Feel good time | 27612 Taste of summer | 30092 VIP | 31150 Bugs Bunny |
| 26997 Zuhause (Azurro) | 25607 Chihuahua | 31127 I leave the world today | 30043 Losing grip | 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof) |
| 30030 Für Dich | 30061 Fake | 31110 Love rules | 30200 Schön sein | 30132 Popeye |

KINO/TV - DAUERBRENNER

- | | | | | |
|---|---|---|------------------------------|---------------------------------|
| 20331 Das Lied vom Tod | 20218 James Bond | 20227 Indiana Jones | 20002 Anton aus Tirol | 22733 We have a dream |
| 20261 Mission Impossible | 25149 Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La | 31034 Der Schuh des Manitu: Abahachi Melodie | 21762 Super Jelle Zick | 23973 Still Dre |
| 20598 Rocky: Eye of the tiger | 20102 Biene Maja | 23186 The Matrix | 23057 Country Roads | 24038 Highway to Hell |
| 20078 Axel F, Beverly Hills Cop | 20008 Captain Future | 31137 Aktenzeichen XY ungelöst | 31570 Wir sind alle über 40 | 24041 Hells Belts |
| 20340 Das Boot | 23526 Pinky and the brain | 21885 Die längste Single der Welt | 22288 We will rock you | 20409 Nothing else matters |
| 20318 Simpsons | 24000 MTV Werbung | 21868 Zieh Dich aus kleine Maus | 22008 Everybody | 20072 Smoke on the water |
| 25064 Miss Marple | 26115 MTV Jackass Theme | 20237 Die Hände zum Himmel | 24505 Moonlight Shadow | 20054 Thunderstruck |
| 21209 Starwars | 22963 Schön ist es auf der Welt zu sein | 26208 20 Zentimeter | 20863 Simarik | 20636 The Final Countdown |
| 20203 Halloween | 20162 Titanic - My heart will go on | 21724 Nationalhymne DDR | 23290 In the end (Intro) | 20020 99 Luftballons |
| 23144 Dschungelbuch: Problems mal mit Gemütlichkeit | 20929 Susannstrasse | 20643 Nationalhymne Deutschland (Deutschlandlied) | 26108 Nessaja | 25711 Geräusch: Fuzz |
| 20157 Der rosarote Panther | 20260 A-Team | 20949 Nationalhymne Italien | 21889 Ramp! The Logical Song | 25784 Geräusch: Rülpsen |
| 24039 Wer hat an der Uhr gedreht | 22995 Die Dornenvögel | 20322 Hey Baby | 21831 Wer kiffen | 23785 Motorengeräusch: Formel 1 |

NEU!!! Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SONY-ERICSSON, LG.

Sende POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL an **81081**

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100 (für Österreich: SMS an 0900 510 105)

UNLIMITED DOWNLOAD PER WAP!!!

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games und polyphone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Schick eine leere SMS an 0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort-SMS: -Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen Speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab geht's ins WAP ...

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

BESTELLEN PER SMS

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

81081*

0900 528 050**

+ 9898 ***

z.B. 30030 Nokia 3310

* für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €, ** 2 €/SMS, *** 3 CHF/SMS

BESTELLEN PER TELEFON

0190 826 506

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

0900 510 035

0901 579 975

900 77 900

0903 39030

166 140 478

0909 0400 404

AT: Euro 2,16/Min. CH: CHF 4,23/Min. LU: Euro 1,14/Min.

BE: Euro 1,14/Min.

IT: Euro 1,31 + IVA/Min.

NL: Euro 0,70/Min.

*Logos: NOKIA, ERICSSON, SIEMENS (C45, S450), ME45, MT150, CL50, C55, S55), SAMSUNG, ALCATEL. **Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAGEM, ERICSSON, SAMSUNG, ALCATEL, PHILIPS (625,825 oder neuer) Telt & Siemens (C45, S450), ME45, MT150, CL50, C55, S55 und neuer. Alle Klingeltöne auch für Siemens, Motorola, Alcatel, Panasonic mit Triomel & Nokia kompatibel TRIUM & S-BUO Handys. *Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, PANASONIC, SAGEM, SONY-ERICSSON. **Farbige Logos: NOKIA 3300, 5110, 6100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7500, 8910. Für polyphone Klingeltöne, Java Games, farbige Bildmitteilungen und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.



FUTURAMA

DAS SPIEL!



"Hier passt einfach alles"
COMPUTERBILD-SPIELE



www.futurama-game.de



PlayStation.2



Ab September
auf DVD im Handel