

100% UNABHÄNGIG!

EXKLUSIV! ONIMUSHA 3, KINGDOM HEARTS 2, GT 4, RESIDENT EVIL: OUTBREAK

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

11-2003



€ 4,99

Österreich	€ 5,40
Frankreich	€ 5,90
Deutschland	€ 4,99
Italien	€ 5,90
Japan	€ 6,90

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

THE PLAYSTATION

MIT DVD!



SUPER GEWINN-SPIEL!

Gewinnt eine Flugreise zur E3 2004 nach L.A!
+ 20 weitere TOP-PREISE



XII

Jetzt
SCHLÄGT'S 13!
Der brutal-geniale
Ego-Shooter im
MEGA-TEST!

60 VIDEOS!
110 MIN. SPIELZEIT



Splinter Cell 2
Top-Video: Erste Szenen aus dem zweiten Teil!



Tony Hawk's Underground
Hitverdächtig! Brandneue Infos zum Funsport-Knüller!



Manhunt
Das erste Video zum Skandal-Spiel der GTA-Macher!



Gran Turismo 4
Neues, umwerfendes Video-Material zum Top-Rennspiel!

GRATIS WENDE-POSTER IM HEFT!

Jak II: Renegade



Ratchet & Clank 2: Locked & Loaded



TRUE CRIME
STREETS OF L.A.

Vorabtest! Die ganze Wahrheit über den Action-Knaller!



NEED FOR SPEED
UNDERGROUND

Zehn Gründe, warum dieses Spiel GT 4 gefährlich wird!



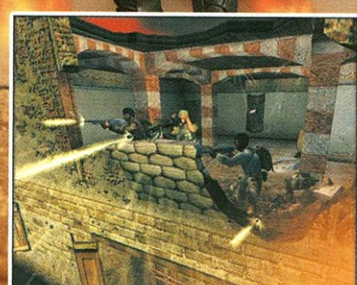
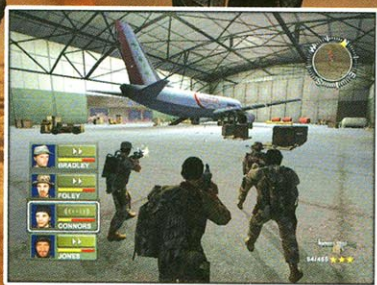
ÜBER
280
Tipps & Tricks

Lösungshilfe zu Jak II: Renegade! Cheats und Action-Replay-Codes zu aktuellen PS2-Spielen! Alle Geheimnisse von Soul Calibur 2 enthüllt! Plus Insider-Tipps!

CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" - PLAY THE PLAYSTATION 09/03
 "ACTION SATT" - OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03



PlayStation®2





Lust auf ein Spielchen?

Die Preise purzeln: Sensationelle 14,99 Euro für beinahe aktuell zu nennende PlayStation2-Titel, Portemonnaie-freundliche 44 Euro für PS2-Novitäten mit Hit-Garantie, urplötzliche 99 Euro für Nintendos GameCube-Konsole.

Zwar mögen die Gründe für diese Dumping-Preise verschiedener Natur sein, doch sind sie alle – samt Indikatoren für ein und dasselbe Phänomen: Für Zocker hat die beste Jahreszeit begonnen, wir stecken mitten im heißen Spieleherbst!

Alle Jahre wieder setzt zeitgleich das Buhlen um die Käuferschar ein. Und wir? Was machen wir? Die play-Redaktion redet Tacheles auf 132 prall gefüllten Heftseiten und in 61 (!) DVD-Video-Clips. Oder anders gesagt: Wir sorgen mit unserer Erfahrung dafür, dass auch in diesem Herbst keiner eurer Spiele-Käufe zum riskanten Poker-Spiel ohne Umtauschrecht wird. Demnach sollte sich die Frage nach dem Royal Flush oder dem großen Bluff erübrigen.

Apropos 99 Euro für Big Ns Videospiel-Würfel! Da stellt sich die Frage, was die PlayStation2-Welt in Zukunft kosten wird. Immer noch 199 unverbindliche Euro oder deutlich weniger? Auch in dieser Preisnachlass-Runde könnte Sony Computer Entertainment America spontan den Stein ins Rollen bringen. Denn bereits im Mai hatte man in den Vereinigten Zockerstaaten eine überaus kundenfreundliche Antwort auf Nintendos Discount-Politik parat – die überraschende Preissenkung von 299 auf 199 US-Dollar. Welche Konsequenzen hatte das für PAL-Deutschland? Seit dem 23. Mai 2003 klebt ein 199-Euro-Preisetikett auf den blauen PlayStation2-Kartons...

Wie gesagt, der heiße Herbst hat begonnen!

Viel Spaß beim Lesen!
Eure play-Redaktion

SPIELT MIT UNS DIE REISE NACH LOS ANGELES



play verlost 2 Reisen zur E3 2004 vom 12. bis 14. Mai 2004 in Los Angeles (USA)! Ihr reist zusammen mit den play-Redakteuren zur größten Videospiel-Messe der Welt!

Dort werdet ihr die Ersten sein: Spielt die PlayStation-Hits von morgen, bis die Daumen glühen! Und erlebt auf der Messe „live“ die Welturaufführung des Sony-Hand-PlayStation-Portables (PSP)!

Alle Infos, weitere tolle Preise sowie die Teilnahmebedingungen findet ihr auf Seite 43.

SPECIALSCREEN

Tokyo Game Show 2003 20

PLAY-GEWINNSPIEL

☆ Gewinnspiel E3 2004/GamesConvention 2004 . 43

Gladius	84
Madden NFL 2004	14
Das Dschungelbuch 2	102
König der Löwen	102

PLAY-NEWS

Japan News	12
Meldung des Monats: FFX-2 auf dem Weg ins PAL-Gefilde.	10
USA News	14
Wertungsvergleich	16

PRESCREEN

PlayStation2

Baphomet's Fluch: Der Schlafende Drache	40
Bloody Roar 4	68
Castlevania	64
Disgaea: Hour of Darkness	46
Driver 3	38
Ghosthunter	54
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	56
Karaoke Stage	42
Legacy of Kain: Defiance	62
Medal of Honor: Rising Sun	58
☆ Need for Speed: Underground	60
Ratchet & Clank: Locked and Loaded	44
Secret Weapons Over Normandy	48
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	52
Tony Hawk's Underground	66
☆ True Crime: Streets of LA	34
Urban Freestyle Soccer	68
Worms 3D	68
WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally Championship .	50

HARDWARE

Medusa 5.1-Surround-Headset	98
PlayStation2-Modell SCPH-5000	99
RGB-Cable - 7 in 1	98
Soft Touch Funk-Controller	98

TOKYO GAME SHOW 2003S. 20



Live von Asiens größter Videospiel-Messe! Die neuesten Informationen zu Gran Turismo 4, Onimusha 3, Final Fantasy X-2!

TRUE CRIME: STREETS OF LAS. 34



Besser als Grand Theft Auto? Schlechter als The Getaway? Das Hollywood-Actionspektakel im großen Vorabtest!

SPIELE INDEX

Aliens vs. Predator: Extinction	109	Freestyle Metal X	93	Monster Hunter	25	Starsky & Hutch	110
ATV Offroad Fury 2	109	Front Mission 4	26	NBA Jam 2004	94	SWAT: Global Strike Team	87
Baphomet's Fluch: Der Schlafende Drache	40	Futurama	115	Need for Speed: Underground	60	The Great Escape - Gesprengte Ketten	109
Bloody Roar 4	68	Ghosthunter	54	NHL 2004	94	The Simpsons: Hit & Run	110
Bomberman Kart	95	Gladius	84	Onimusha 3	24	Tiger Woods PGA Tour 2004	110
Breath of Fire: Dragon Quarter	82	Gran Turismo 4	25	Pro Evolution Soccer 2	117	Time Crisis 3	86
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	92	Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft	56	R: Racing Revolution	26	Tom Clancy's Ghost Recon	117
Castlevania	64	Hitman 2	115, 117	Ratchet & Clank: Locked and Loaded	44	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	52
Club Football	93	Jak II: Renegade	78, 120	Resident Evil: Outbreak	25	Tomb Raider: The Angel of Darkness	117
Disgaea: Hour of Darkness	46	Judge Dredd: Dredd vs. Death	88	Robin Hood: Defender of the Crown	80	Tony Hawk's Underground	66
Dog's Life	91	Karaoke Stage	42	RTX Red Rokc	109	True Crime: Streets of LA	34
Driver 3	38	Kingdom Hearts 2	23	Secret Weapons Over Normandy	48	Urban Freestyle Soccer	68
Energy Airforce	93	Legacy of Kain: Defiance	62	Shadow Hearts 2	26	Worms 3D	68
Enter the Matrix	117	Medal of Honor: Rising Sun	58	Soul Calibur II	111, 117, 118	WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally Championship	50
FIFA 2003	117	Metal Arms	94	Spy Fiction	26	XGRA	90
Final Fantasy X-2	26	Midnight Club 2	117	SSX 3	74	XIII	70
Freaky Flyers	89						

★ 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@playplaystation.com

Abo-Fax:

(00 49) 0 18 05/90 90 89

PLAY-COVER

XIIIS. 70



MEDAL OF HONOR: RISING SUNS. 58



Viel Feind, viel Ehr! Kann Medal of Honor: Rising Sun an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen?

LÖSUNGSHILFEN

SOUL CALIBUR IIS. 118 JAK II: RENEGADES. 120

+
die besten
Moves auf
Cheat Card

Taktiken, Moves, versteckte Charaktere: So werdet ihr ein Soul-Calibur-Meister!

Das ist nicht zu schaffen? Unsere Tipps machen das Unmögliche möglich!

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	95
Impressum	130
Next play	128
play Hits	100
play Mail	106
play Platinum	96
play Team	30
play TV	6
Was kommt wann?	18
Wertungssystem	69

PLAY-DVD

DVD des Monats: Der Herr der Ringe: Die zwei Türme. . .	102
DVD News	103
DVD Releaselisten	89

TESTSCREEN

PlayStation2	
Bomberman Kart	95
Breath of Fire: Dragon Quarter	82
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	92
Club Football	93
Dog's Life	91
Energy Airforce	93
Freaky Flyers	89
Freestyle Metal X	93
Gladius	84
Jak II: Renegade	78
Judge Dredd: Dredd vs. Death	88
Metal Arms	94
NBA Jam 2004	94
NHL 2004	94
Robin Hood: Defender of the Crown	80
SSX 3	74
SWAT: Global Strike Team	87
Time Crisis 3	86
XGRA	90
★ XIII	70

ZUM SAMMELN
UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTipps	109
Action-Replay-2-Codes PS2	117
Cheat Cards	111

Lösungshilfen

★ Soul Calibur II	118
★ Jak II: Renegade	120



DVD-INHALT NOVEMBER 2003

www.playplaystation.com

NOVEMBER-EDITION

SPIELZEIT: **110 MINUTEN**

NEWS

IFA
IAA
Bistro Cupid 2
SEGA Ages
Lethal Skies II
Bombastic!
Drag-on Dragoon
Driver 3
TGS-Vorschau
Space Invaders: Invasion Day



Autokult: Gran Turismo 4 auf der Internationalen Automobilausstellung in Frankfurt.



Tanner is back! Projektleiter Martin Edmondson enthüllt die neuesten Details zu Driver 3.

SPECIAL-SCREEN

Making of XIII
Making of Jak II: Renegade



Making of Jak II: Renegade

PRESCREEN - TRAILER

Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Manhunt
Gran Turismo 4
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Prince of Persia: The Sands of Time
Legacy of Kain: Defiance
Harry Potter und
der Stein der Weisen
Dragon Ball Z Budokai 2
Forbidden Siren
Dog's Life
Battlestar Galactica
(mit einblendbaren dt. Untertiteln)
BDFL Manager 2004
EverQuest Online Adventures
Spy Hunter 2
ESPionage

PRESCREEN

Tony Hawk's Underground
Need for Speed Underground
Tom Clancy's Ghost Recon:
Jungle Storm
James Bond 007: Alles oder Nichts
Ghosthunter
Castlevania
WRC 3: Das offizielle Spiel
der FIA Rallye-WM
SSX 3
Harry Potter:
Quidditch Weltmeisterschaft
Forbidden Siren
Secret Weapons Over Normandy
Maximo vs The Army of Zin
Gregory Horror Show
Disgaea: Hour of Darkness
Destruction Derby Arenas
Bloody Roar 4
Backyard Wrestling
ESPN NBA Basketball
Cabela's Deer Hunt 2004



Tony Hawk's Underground

61 VIDEOS



TESTSCREEN

Jak II: Renegade
 Judge Dredd: Dredd vs. Death
 Club Football
 Freestyle Metal X
 Gladius
 Freaky Flyers
 Dog's Life
 Breath of Fire: Dragon Quarter
 XGRA
 Energy Airforce
 NHL 2004
 Bomberman Kart

BONUS

play-Leser auf der GamesConvention

TIPPS & TRICKS

Warhammer 40.000: Firewarrior



Tipps zu Warhammer 40.000: Firewarrior

ISO-BEREICH

X-Port-Speicherstände

Ape Escape 2
 Devil May Cry 2
 Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
 Jurassic Park: Operation Genesis
 Onimusha 2: Samurai's Destiny
 Primal
 Red Faction 2
 Die Sims
 WWE SmackDown! Shut Your Mouth
 Soul Calibur II
 Star Wars Clone Wars
 Summoner 2
 Tenchu: Wrath of Heaven
 Tony Hawk's Pro Skater 3
 Tomb Raider: The Angel of Darkness



Onimusha 2: Samurai's Destiny

SPECIAL!

MAKING OF XIII

WER IST XIII?



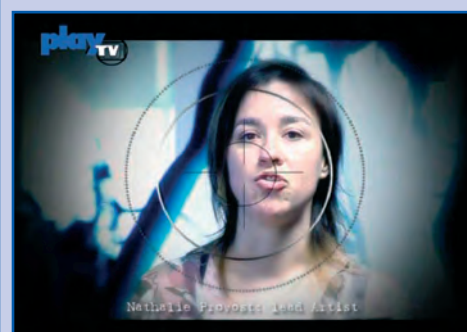
Die Entwickler lüften das Mysterium um den geheimnisvollen Videospielekarakter!

WAS KANN XIII?



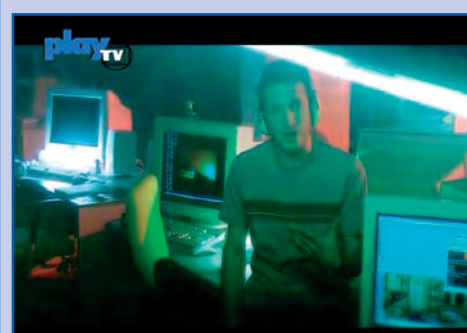
XIII ist kein gewöhnlicher Held. Game Marketing Manager Damien Moret verrät, warum!

WAS KANN CEL-SHADING?



Lead Artist Nathalie Provost erklärt ganz genau, was es mit dem einzigartigen Grafikstil auf sich hat!

WIE IST DIE ATMOSPHÄRE?



Alkis Argyriadis klärt auf, warum sein Job als Lead Sound Designer so wichtig ist!

TECHNISCHE PROBLEME?

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



Best Xbox-Game der GC 2003

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

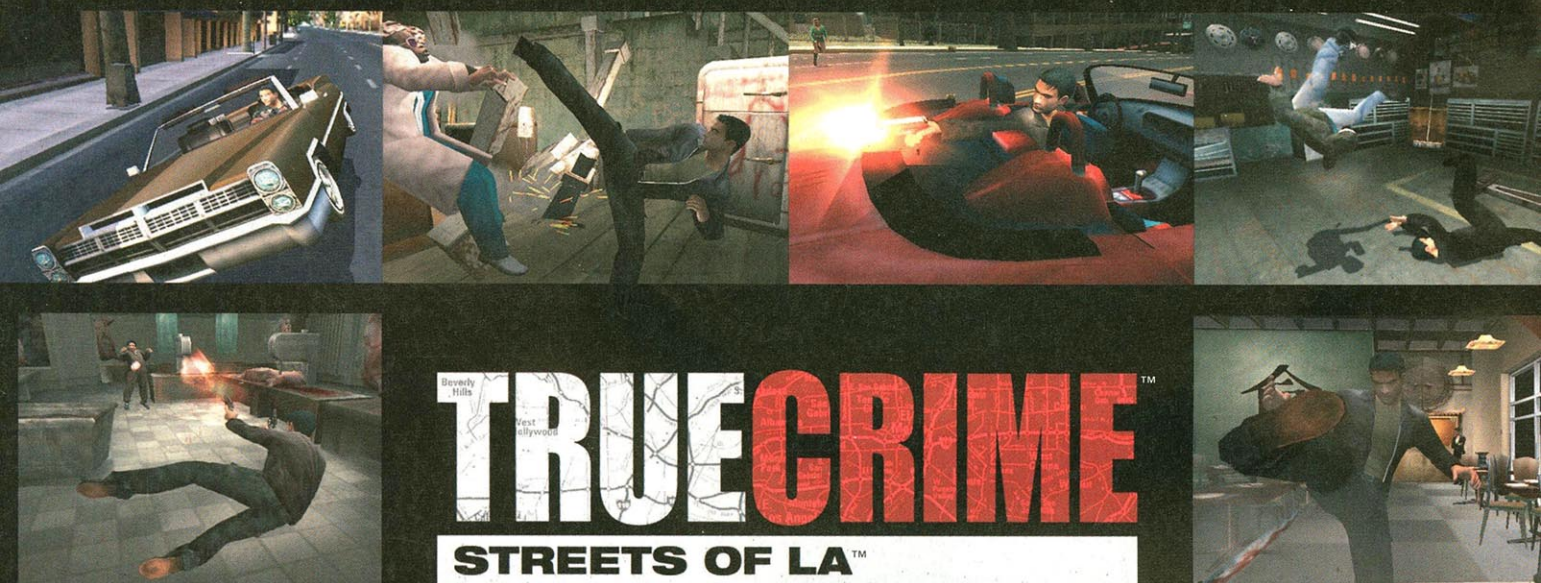
01 Most wanted OPM2 (11/03)

PLAYZONE

01 Most wanted PlayZone (10/03)

N-ZONE

01 Most wanted N-Zone (10/03)



TRUE CRIME STREETS OF LA™

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.

ACTIVISION



PlayStation®2

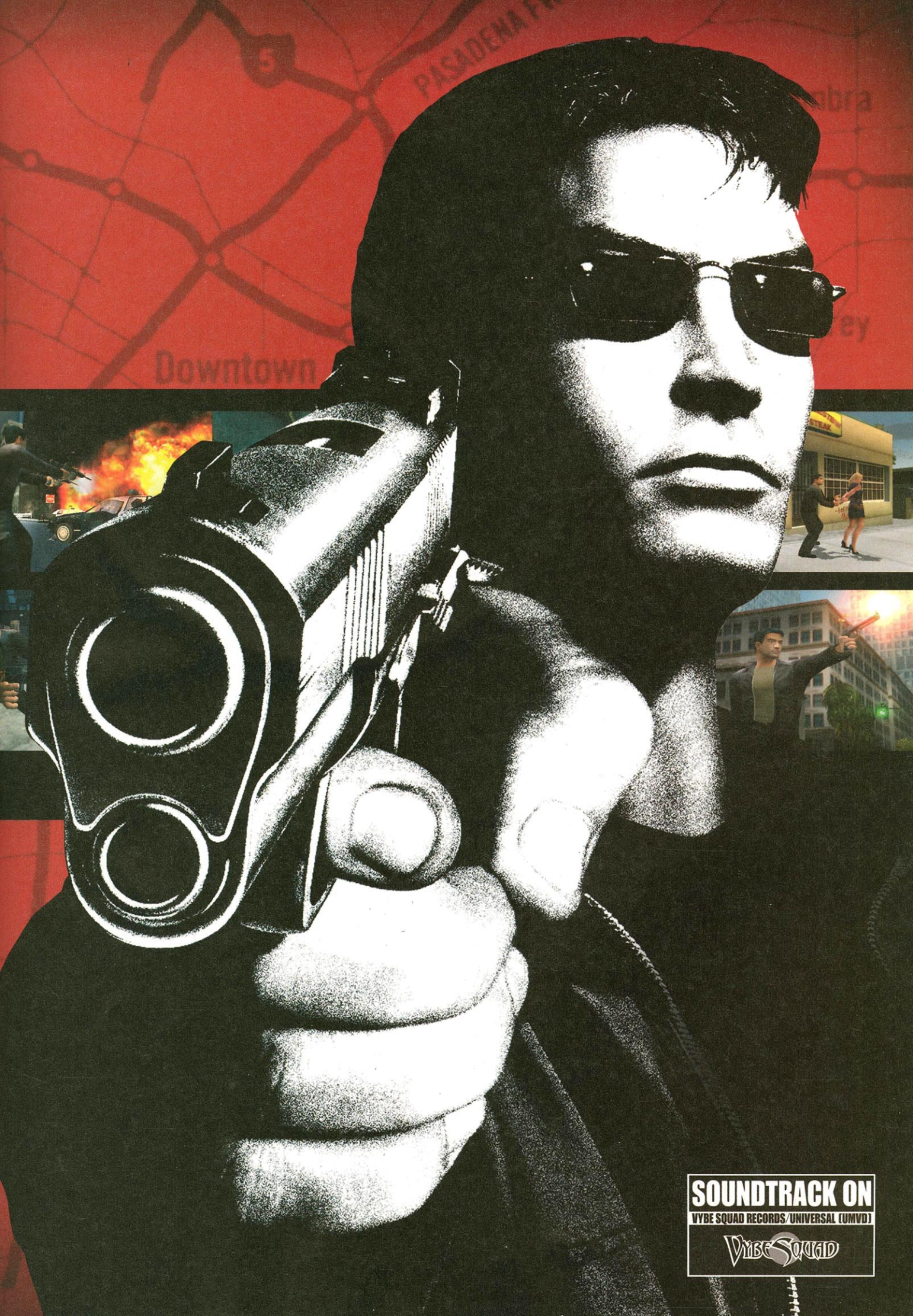
NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

Luxoflux

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

SOFTWARE

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

PLAY-TEAM

11/2003

PLAY NEWS

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

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

LICHT & SCHATTEN:
FFX-2 AUF DEM WEG
IN PAL-GEFILDE

Englische Sprachausgabe und einstellbare Untertitel - so kommt Final Fantasy X-2 nach Europa.

Es ist ja erfreulich, dass der Hickhack um die PAL-Veröffentlichung von Final Fantasy X-2 ein Ende hat. Schade nur, wenn die Bestätigung des Europa-Releases gleich mit den ersten Dämpfern einhergeht. Electronic Arts bringt den Nippon-Megaseller im März 2004 in hiesige Gefilde. Leider müssen sich PAL-Zocker aber erneut auf eine mäßige Konvertierung einstellen. Einen optionalen 60-Hz-Modus wird's beispielsweise ebenso wenig geben, wie eine deutsche Sprachausgabe. Näheres hierzu erfahrt ihr im Bericht zur Tokyo Game Show auf Seite 26.

THE GETAWAY 2:
ERSTE DETAILS

In The Getaway (2002) war die britische Metropole London Dreh- und Angelpunkt. Im Nachfolger, dessen Erscheinen für 2004 erwartet wird, geht das Geschehen angeblich in den Straßen einer schottischen Stadt über die PS2-Bühne. Das Sony-eigene Entwickler-Team Soho bindet auf noch unbekannte Art und Weise auch die Hauptstadt Großbritannien in die Story des zweiten Teils ein. In punkto Technik beschäftigt man sich erneut mit der Motion-Capturing-Technik (Aufnahmeverfahren für Bewegungsabläufe).

VOM MEISTER PERSÖNLICH -
PROJECT ZERO AUF KINO-KURS

Dass populäre Videospiele auf der großen Leinwand eine zweite Heimat finden, ist ja inzwischen eher Regel als Ausnahme. Und da die Qualität solcher Adaptionen meist zu wünschen übrig lässt, halten sich Begeisterungstürme ob einer weiteren Software-Verfilmung ebenfalls meist in Grenzen. Doch diesmal stehen die Zeichen gut: Niemand Geringeres als Steven Spielberg (Bild) schreibt derzeit an einem Drehbuch zu Tecmos Geisterknipserei Project Zero. Da der Hollywood-Magier uns bereits mit „Poltergeist“ erfolgreich das Fürchten gelehrt hat, darf man auf das Ergebnis gespannt sein.

OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH
ZU JAK II: RENEGADE

Das 166-seitige Lösungsbuch (ISBN 1-903511-46-1) beantwortet alle Fragen rund um das PS2-Jump'n Run Jak II: Renegade. Egal ob Geheimnisse, Minispiele, Gegenstände, Waffen, Karten, Charaktere: Sämtliche Aspekte des Spiels werden beleuchtet. Der Inhalt des Buchs spricht sowohl Einsteiger als auch Profis an. Alle 65 Missionen werden detailliert erklärt und mit zahlreichen Screenshots illustriert. Zudem werden übersichtliche Karten für alle Levels geboten. Der Preis liegt bei 15 Euro.

HUDSON SCHLÄGT ZU:
DREAMMIX TV WORLD FIGHTERS

Wer ist der wahre „King of Fighters“? Diese Frage haben sich Hudson, Takara sowie Konami gestellt und sogleich einige ihrer bekanntesten Helden ausgesucht, um die Sache unter sich auszumachen. Ob Bomberman, Optimus Prime (Transformers) oder Simon Belmont (Castlevania) – alle 17 Helden verteidigen die Ehre ihrer geistigen Väter mit blanker Faust. Ähnlich wie in Onimusha Blade Warriors dürfen sich bis zu vier menschliche Recken in den zoombaren Arenen mit simplen Schlagkombinationen die Birne weich klopfen. Möge der Beste gewinnen!



WARMES AUS DER GERÜCHTEKÜCHE: NEUES ROAD RASH IN ARBEIT?

Laut diversen Gerüchten werkelt man bei Electronic Arts derzeit an der 128-Bit-Wiedergeburt der legendären Motorrad-Rüpelei. Seit Mega-Drive-Zeiten hatte die anarchische Bikerhatz regelmäßige Erfolge auf allen gängigen Konsolen gefeiert. Zuletzt trat die Serie 1999 mit Road Rash: Jailbreak (PSone) in Erscheinung. Der Zeitpunkt für ein Revival scheint in Anbetracht des Erfolgs von GTA & Co. optimal gewählt: Bei den illegalen Straßenrennen ging es schließlich eher sekundär um fahrerisches Können, meist hat der Umgang mit Baseballschläger oder Stahlkette über Sieg oder Niederlage entschieden.



THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Tokyo Game Show 2003: Capcom zeigt die ersten bewegten Bilder der Videospiel-Umsetzung des mit dem Golden-Globe prämierten Animationsfilms „The Nightmare before Christmas“. Dessen Story stammt aus der Feder von Tim Burton („Batmans Rückkehr“, „Sleepy Hollow“, „Edward mit den Scherenhänden“). Allerdings weicht die PS2-Story von jener der Movie-Vorlage ab. Die tragenden Rollen übernehmen dennoch Jack Skellington, sein Hund Zero, Sally und Oogie Boogie. Der Titel soll voraussichtlich im dritten Quartal 2004 in den Handel kommen.



VIVENDI GIBT AUF: ISENGARD'S VERRAT EINGESTAMPFT

2002 besiegte Electronic Arts' Der-Herr-der-Ringe-Adaption Die Zwei Türme den Konkurrenten, Vivendi Universals Die Gefährten, haushoch. Das dröge Action-Adventure machte gegen die edle EA-Schlachtplatte keinen Stich. Getreu dem Motto „besser gut kopiert als schlecht erfunden“ sollte sich der Nachfolger Isengard's Verrat dann ans Erfolgskonzept der Metzelei halten. Doch das wollte offenbar nicht so recht gelingen, drum hat Vivendi das Projekt nun eingestellt. Man hätte die hohen Erwartungen der Tolkien-Fans nicht erfüllen können, hieß es von offizieller Seite.



THE WORLD OF HANDYTUNING

BESTELLSHOTLINE: 01908 - 662680
0900 515168 (2,16€/min)
0901 599998 (4,23€/min)

MONOPHONE RINGTONES

CHATBREAKER:
16000 COMPLICATED
16001 WITHOUT ME
16002 HEY SEXY LADY
16003 CLEANING MY CLOSET
16004 PLAY
16005 DILEMMA
16006 DREAMER
16009 YOU DRIVE ME CRAZY
16011 ALL THE THINGS SHE SAID
16015 99 LUFTBALLONS
TV & MOVIE:
16021 BEVERLY HILLS COP
16022 MATRIX RELOADED
16023 STARWARS
16024 STARTREK
16025 MISSION IMPOSSIBLE
16026 JAMES BOND
16027 MUPPET SHOW
16028 KNIGHT RIDER
16029 PINK PANTHER
16030 A TEAM
16031 ADDAMS FAMILY
16032 SIMPSONS
16033 NBA
16034 COCA COLA

POLYPHONE RINGTONES

CHATBREAKER:
18000 FUNKY TOWN
18001 FREAK OUT
18005 I LIKE TO MOVE IT
18006 BEAT IT
18047 RHYTHM IS A DANCER
18010 ALL THE THINGS SHE SAID
18011 SURVIVOR
18012 I'M WITH YOU
18013 SKATER BOY
18018 FREESTYLER
18019 COME WITH ME
TV & MOVIE:
18023 MISSION IMPOSSIBLE
18024 JAMES BOND
18025 GHOSTBUSTERS
18028 MATRIX RELOADED
18029 PULP FICTION
18030 BEVERLY HILLS COP
18031 SIMPSON
18032 ITCHY AND SCRATCHY
18033 PINK PANTHER
18035 MUPPET SHOW
18039 KNIGHT RIDER
18040 STARTREK
18046 A TEAM

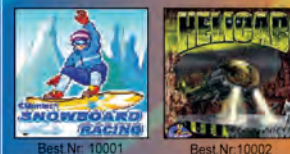
COOLE SOUNDS

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

NEU!

JAVA GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhöhle!



Best.Nr. 10001

Best.Nr. 10002

Call for Games:
01908 662791

0900 515107 (2,16€/min)
0901 599994 (4,23€/min)



Best.Nr. 10004

Best.Nr. 10005

Für Nokia 3410, 3410i, 3410i2, 3410i3, 3410i4, 3410i5, 3410i6, 3410i7, 3410i8, 3410i9, 3410i10, 3410i11, 3410i12, 3410i13, 3410i14, 3410i15, 3410i16, 3410i17, 3410i18, 3410i19, 3410i20, 3410i21, 3410i22, 3410i23, 3410i24, 3410i25, 3410i26, 3410i27, 3410i28, 3410i29, 3410i30, 3410i31, 3410i32, 3410i33, 3410i34, 3410i35, 3410i36, 3410i37, 3410i38, 3410i39, 3410i40, 3410i41, 3410i42, 3410i43, 3410i44, 3410i45, 3410i46, 3410i47, 3410i48, 3410i49, 3410i50, 3410i51, 3410i52, 3410i53, 3410i54, 3410i55, 3410i56, 3410i57, 3410i58, 3410i59, 3410i60, 3410i61, 3410i62, 3410i63, 3410i64, 3410i65, 3410i66, 3410i67, 3410i68, 3410i69, 3410i70, 3410i71, 3410i72, 3410i73, 3410i74, 3410i75, 3410i76, 3410i77, 3410i78, 3410i79, 3410i80, 3410i81, 3410i82, 3410i83, 3410i84, 3410i85, 3410i86, 3410i87, 3410i88, 3410i89, 3410i90, 3410i91, 3410i92, 3410i93, 3410i94, 3410i95, 3410i96, 3410i97, 3410i98, 3410i99, 3410i100, 3410i101, 3410i102, 3410i103, 3410i104, 3410i105, 3410i106, 3410i107, 3410i108, 3410i109, 3410i110, 3410i111, 3410i112, 3410i113, 3410i114, 3410i115, 3410i116, 3410i117, 3410i118, 3410i119, 3410i120, 3410i121, 3410i122, 3410i123, 3410i124, 3410i125, 3410i126, 3410i127, 3410i128, 3410i129, 3410i130, 3410i131, 3410i132, 3410i133, 3410i134, 3410i135, 3410i136, 3410i137, 3410i138, 3410i139, 3410i140, 3410i141, 3410i142, 3410i143, 3410i144, 3410i145, 3410i146, 3410i147, 3410i148, 3410i149, 3410i150, 3410i151, 3410i152, 3410i153, 3410i154, 3410i155, 3410i156, 3410i157, 3410i158, 3410i159, 3410i160, 3410i161, 3410i162, 3410i163, 3410i164, 3410i165, 3410i166, 3410i167, 3410i168, 3410i169, 3410i170, 3410i171, 3410i172, 3410i173, 3410i174, 3410i175, 3410i176, 3410i177, 3410i178, 3410i179, 3410i180, 3410i181, 3410i182, 3410i183, 3410i184, 3410i185, 3410i186, 3410i187, 3410i188, 3410i189, 3410i190, 3410i191, 3410i192, 3410i193, 3410i194, 3410i195, 3410i196, 3410i197, 3410i198, 3410i199, 3410i200, 3410i201, 3410i202, 3410i203, 3410i204, 3410i205, 3410i206, 3410i207, 3410i208, 3410i209, 3410i210, 3410i211, 3410i212, 3410i213, 3410i214, 3410i215, 3410i216, 3410i217, 3410i218, 3410i219, 3410i220, 3410i221, 3410i222, 3410i223, 3410i224, 3410i225, 3410i226, 3410i227, 3410i228, 3410i229, 3410i230, 3410i231, 3410i232, 3410i233, 3410i234, 3410i235, 3410i236, 3410i237, 3410i238, 3410i239, 3410i240, 3410i241, 3410i242, 3410i243, 3410i244, 3410i245, 3410i246, 3410i247, 3410i248, 3410i249, 3410i250, 3410i251, 3410i252, 3410i253, 3410i254, 3410i255, 3410i256, 3410i257, 3410i258, 3410i259, 3410i260, 3410i261, 3410i262, 3410i263, 3410i264, 3410i265, 3410i266, 3410i267, 3410i268, 3410i269, 3410i270, 3410i271, 3410i272, 3410i273, 3410i274, 3410i275, 3410i276, 3410i277, 3410i278, 3410i279, 3410i280, 3410i281, 3410i282, 3410i283, 3410i284, 3410i285, 3410i286, 3410i287, 3410i288, 3410i289, 3410i290, 3410i291, 3410i292, 3410i293, 3410i294, 3410i295, 3410i296, 3410i297, 3410i298, 3410i299, 3410i300, 3410i301, 3410i302, 3410i303, 3410i304, 3410i305, 3410i306, 3410i307, 3410i308, 3410i309, 3410i310, 3410i311, 3410i312, 3410i313, 3410i314, 3410i315, 3410i316, 3410i317, 3410i318, 3410i319, 3410i320, 3410i321, 3410i322, 3410i323, 3410i324, 3410i325, 3410i326, 3410i327, 3410i328, 3410i329, 3410i330, 3410i331, 3410i332, 3410i333, 3410i334, 3410i335, 3410i336, 3410i337, 3410i338, 3410i339, 3410i340, 3410i341, 3410i342, 3410i343, 3410i344, 3410i345, 3410i346, 3410i347, 3410i348, 3410i349, 3410i350, 3410i351, 3410i352, 3410i353, 3410i354, 3410i355, 3410i356, 3410i357, 3410i358, 3410i359, 3410i360, 3410i361, 3410i362, 3410i363, 3410i364, 3410i365, 3410i366, 3410i367, 3410i368, 3410i369, 3410i370, 3410i371, 3410i372, 3410i373, 3410i374, 3410i375, 3410i376, 3410i377, 3410i378, 3410i379, 3410i380, 3410i381, 3410i382, 3410i383, 3410i384, 3410i385, 3410i386, 3410i387, 3410i388, 3410i389, 3410i390, 3410i391, 3410i392, 3410i393, 3410i394, 3410i395, 3410i396, 3410i397, 3410i398, 3410i399, 3410i400, 3410i401, 3410i402, 3410i403, 3410i404, 3410i405, 3410i406, 3410i407, 3410i408, 3410i409, 3410i410, 3410i411, 3410i412, 3410i413, 3410i414, 3410i415, 3410i416, 3410i417, 3410i418, 3410i419, 3410i420, 3410i421, 3410i422, 3410i423, 3410i424, 3410i425, 3410i426, 3410i427, 3410i428, 3410i429, 3410i430, 3410i431, 3410i432, 3410i433, 3410i434, 3410i435, 3410i436, 3410i437, 3410i438, 3410i439, 3410i440, 3410i441, 3410i442, 3410i443, 3410i444, 3410i445, 3410i446, 3410i447, 3410i448, 3410i449, 3410i450, 3410i451, 3410i452, 3410i453, 3410i454, 3410i455, 3410i456, 3410i457, 3410i458, 3410i459, 3410i460, 3410i461, 3410i462, 3410i463, 3410i464, 3410i465, 3410i466, 3410i467, 3410i468, 3410i469, 3410i470, 3410i471, 3410i472, 3410i473, 3410i474, 3410i475, 3410i476, 3410i477, 3410i478, 3410i479, 3410i480, 3410i481, 3410i482, 3410i483, 3410i484, 3410i485, 3410i486, 3410i487, 3410i488, 3410i489, 3410i490, 3410i491, 3410i492, 3410i493, 3410i494, 3410i495, 3410i496, 3410i497, 3410i498, 3410i499, 3410i500, 3410i501, 3410i502, 3410i503, 3410i504, 3410i505, 3410i506, 3410i507, 3410i508, 3410i509, 3410i510, 3410i511, 3410i512, 3410i513, 3410i514, 3410i515, 3410i516, 3410i517, 3410i518, 3410i519, 3410i520, 3410i521, 3410i522, 3410i523, 3410i524, 3410i525, 3410i526, 3410i527, 3410i528, 3410i529, 3410i530, 3410i531, 3410i532, 3410i533, 3410i534, 3410i535, 3410i536, 3410i537, 3410i538, 3410i539, 3410i540, 3410i541, 3410i542, 3410i543, 3410i544, 3410i545, 3410i546, 3410i547, 3410i548, 3410i549, 3410i550, 3410i551, 3410i552, 3410i553, 3410i554, 3410i555, 3410i556, 3410i557, 3410i558, 3410i559, 3410i560, 3410i561, 3410i562, 3410i563, 3410i564, 3410i565, 3410i566, 3410i567, 3410i568, 3410i569, 3410i570, 3410i571, 3410i572, 3410i573, 3410i574, 3410i575, 3410i576, 3410i577, 3410i578, 3410i579, 3410i580, 3410i581, 3410i582, 3410i583, 3410i584, 3410i585, 3410i586, 3410i587, 3410i588, 3410i589, 3410i590, 3410i591, 3410i592, 3410i593, 3410i594, 3410i595, 3410i596, 3410i597, 3410i598, 3410i599, 3410i600, 3410i601, 3410i602, 3410i603, 3410i604, 3410i605, 3410i606, 3410i607, 3410i608, 3410i609, 3410i610, 3410i611, 3410i612, 3410i613, 3410i614, 3410i615, 3410i616, 3410i617, 3410i618, 3410i619, 3410i620, 3410i621, 3410i622, 3410i623, 3410i624, 3410i625, 3410i626, 3410i627, 3410i628, 3410i629, 3410i630, 3410i631, 3410i632, 3410i633, 3410i634, 3410i635, 3410i636, 3410i637, 3410i638, 3410i639, 3410i640, 3410i641, 3410i642, 3410i643, 3410i644, 3410i645, 3410i646, 3410i647, 3410i648, 3410i649, 3410i650, 3410i651, 3410i652, 3410i653, 3410i654, 3410i655, 3410i656, 3410i657, 3410i658, 3410i659, 3410i660, 3410i661, 3410i662, 3410i663, 3410i664, 3410i665, 3410i666, 3410i667, 3410i668, 3410i669, 3410i670, 3410i671, 3410i672, 3410i673, 3410i674, 3410i675, 3410i676, 3410i677, 3410i678, 3410i679, 3410i680, 3410i681, 3410i682, 3410i683, 3410i684, 3410i685, 3410i686, 3410i687, 3410i688, 3410i689, 3410i690, 3410i691, 3410i692, 3410i693, 3410i694, 3410i695, 3410i696, 3410i697, 3410i698, 3410i699, 3410i700, 3410i701, 3410i702, 3410i703, 3410i704, 3410i705, 3410i706, 3410i707, 3410i708, 3410i709, 3410i710, 3410i711, 3410i712, 3410i713, 3410i714, 3410i715, 3410i716, 3410i717, 3410i718, 3410i719, 3410i720, 3410i721, 3410i722, 3410i723, 3410i724, 3410i725, 3410i726, 3410i727, 3410i728, 3410i729, 3410i730, 3410i731, 3410i732, 3410i733, 3410i734, 3410i735, 3410i736, 3410i737, 3410i738, 3410i739, 3410i740, 3410i741, 3410i742, 3410i743, 3410i744, 3410i745, 3410i746, 3410i747, 3410i748, 3410i749, 3410i750, 3410i751, 3410i752, 3410i753, 3410i754, 3410i755, 3410i756, 3410i757, 3410i758, 3410i759, 3410i760, 3410i761, 3410i762, 3410i763, 3410i764, 3410i765, 3410i766, 3410i767, 3410i768, 3410i769, 3410i770, 3410i771, 3410i772, 3410i773, 3410i774, 3410i775, 3410i776, 3410i777, 3410i778, 3410i779, 3410i780, 3410i781, 3410i782, 3410i783, 3410i784, 3410i785, 3410i786, 3410i787, 3410i788, 3410i789, 3410i790, 3410i791, 3410i792, 3410i793, 3410i794, 3410i795, 3410i796, 3410i797, 3410i798, 3410i799, 3410i800, 3410i801, 3410i802, 3410i803, 3410i804, 3410i805, 3410i806, 3410i807, 3410i808, 3410i809, 3410i810, 3410i811, 3410i812, 3410i813, 3410i814, 3410i815, 3410i816, 3410i817, 3410i818, 3410i819, 3410i820, 3410i821, 3410i822, 3410i823, 3410i824, 3410i825, 3410i826, 3410i827, 3410i828, 3410i829, 3410i830, 3410i831, 3410i832, 3410i833, 3410i834, 3410i835, 3410i836, 3410i837, 3410i838, 3410i839, 3410i840, 3410i841, 3410i842, 3410i843, 3410i844, 3410i845, 3410i846, 3410i847, 3410i848, 3410i849, 3410i850, 3410i851, 3410i852, 3410i853, 3410i854, 3410i855, 3410i856, 3410i857, 3410i858, 3410i859, 3410i860, 3410i861, 3410i862, 3410i863, 3410i864, 3410i865, 3410i866, 3410i867, 3410i868, 3410i869, 3410i870, 3410i871, 3410i872, 3410i873, 3410i874, 3410i875, 3410i876, 3410i877, 3410i878, 3410i879, 3410i880, 3410i881, 3410i882, 3410i883, 3410i884, 3410i885, 3410i886, 3410i887, 3410i888, 3410i889, 3410i890, 3410i891, 3410i892, 3410i893, 3410i894, 3410i895, 3410i896, 3410i897, 3410i898, 3410i899, 3410i900, 3410i901, 3410i902, 3410i903, 3410i904, 3410i905, 3410i906, 3410i907, 3410i908, 3410i909, 3410i910, 3410i911, 3410i912, 3410i913, 3410i914, 3410i915, 3410i916, 3410i917, 3410i918, 3410i919, 3410i920, 3410i921, 3410i922, 3410i923, 3410i924, 3410i925, 3410i926, 3410i927, 3410i928, 3410i929, 3410i930, 3410i931, 3410i932, 3410i933, 3410i934, 3410i935, 3410i936, 3410i937, 3410i938, 3410i939, 3410i940, 3410i941, 3410i942, 3410i943, 3410i944, 3410i945, 3410i946, 3410i947, 3410i948, 3410i949, 3410i950, 3410i951, 3410i952, 3410i953, 3410i954, 3410i955, 3410i956, 3410i957, 3410i958, 3410i959, 3410i960, 3410i961, 3410i962, 3410i963, 3410i964, 3410i965, 3410i966, 3410i967, 3410i968, 3410i969, 3410i970, 3410i971, 3410i972, 3410i973, 3410i974, 3410i9

JAPAN CHARTS
1 World Soccer Winning Eleven 7 (Konami)
2 Winning Post 6 (Koei)
3 Jikkyou Powerful Pro Baseball 10 (Konami)
4 Summon Night 3 (Banpresto)
5 Twelvs Kingdoms: Guren No Hyou Koujin Noli (Konami)

Release – November

PLAYSTATION2

Busin O (Atlus)
Castlevania: Lament of Innocence (Konami)
Choro Q HG4 (Takara)
Chou Aniki: Seinaru Protein Densetsu (Global A Ent.)
Mojib Ribbon (Sony)
R: Racing Evolution (Namco)
Shadow Hearts II (Aruze)
Siren (Sony)
The Mark of Kri (Capcom)
Xenosaga Episode 1: Reloaded (Namco)

EYETOY: GROOVE – DARAUF DÜRFST IHR ABTANZEN!



Bitter notwendige Neuerung: In EyeToy: Groove sind endlich auch simultane Zweisspiellerrunden möglich.



Partytanzen oder nicht? Was genau euch im ersten EyeToy-Update erwartet, erfahrt ihr im Test der play-Ausgabe 12/2003.

Das Weihnachtsgeschäft wird heiß – zumindest werden Fans der coolen Kameraspieler im November ganz schön ins Schwitzen kommen. Denn im Tanzkracher EyeToy: Groove reiht sich ein Discoknaller an den nächsten. In der play-Ausgabe 12/2003 nehmen wir die potenzielle Stimmungsgranate unter die Testlupe.

Folgende Hüftschwinger machen

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

eure nächste PS2-Party garantiert zum Riesenerfolg: Madonna – „Music“, Elvis – „Rubberneckin“, A Little Less Conversation“ Fatboy Slim – Praise You, Liberty X – „Jumpin“, Puretones – „Addicted To Bass“, Cheeky Girls – „Hooray, Hooray, It's A Cheeky Holiday“, Living Joy – „Don't Stop Moving“, Groove Armada – „Superstylin“, The Commodores – „Machine Gun“, Daniel Beddingfield – „Gotta Get Through This“, Mis-Teeq – „All I Want“, The Jacksons

– „ABC“, Apollo 440 – „Hustler's Groove“, Village People – „YMCA“, Junior Senior – „Move Your Feet“, Sugarbabes – „Overload“, Five – „Keep On Moving“, Top Loader – „Dancing In The Moonlight“, Las Ketchup – „The Ketchup Song“, Jamiroquai – „Canned Heat“, Jamiroquai – „Deeper Underground“, Sister Sledge – „We Are Family“, Earth, Wind and Fire – „Let's Groove“, The Superman Lovers – „Starlight“, und Kool & the Gang – „Jungle Boogie“

SAMMLERFEST: UNLIMITED SAGA ALS LUXUSVERSION

Wie Atari bekannt gab, kommt Squares unkonventionelles Bitmap-RPG in Europa als Unlimited SaGa Collector's Edition auf den Markt. Die liebevoll gearbeitete Pappschatulle enthält neben hübschen Charakter-Artworks von Illustrator Tomomi Kobayashi und Charakter-Designer Yusuke Naora auch eine Bonus-DVD. Auf dem zweiten Silberling findet sich der 14-minütige Film Eternal Calm, Final Fantasy X-2 Prologue. Der cineastische Leckerbissen, der bereits im japanischen Update des Vorgängers Final Fantasy X International enthalten war, erzählt die Vorgeschichte zu X-2.

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:

K2.2 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 Umbauen & Reparaturen auf Anfrage - oder auf:

www.videogamediscount.de

TELEFONISCHE BESTELLSHOTLINE:

04131 / 789379

(Porto: 5,90 EUR Ausland: 16,00 EUR) Versand erfolgt per Nachnahme
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten! - Handelanfragen erwünscht!

www.videogamediscount.de

FAME ACADEMY: DAS PS2-SPIEL ZUR TV-SENDUNG

Seit dem 7. September strahlt RTL II die Docutainment-Sendung „Fame Academy - Der Weg zum Ruhm“ aus, ein weiteres Pendant zu „Popstars“, „Star Search“ oder „Deutschland sucht den Superstar“. Die PS2-Interpretation der Talent-Show wird ein Tanzspiel sein. Seine Sangeskunst muss der Konsolist dabei leider nicht unter Beweis stellen. Der Titel erscheint im November in Deutschland. Erfreulich ist der Anschaffungspreis, der mit ca. 35 Euro zu Buche schlagen wird.

FRONT MISSION: NEUE SPIELE FÜR PSONE UND PS2

Square Enix veröffentlicht zuerst in Japan die Front Mission History (11. Dezember). Im Umfang enthalten sind PSone-Strategie-RPG-Hits Front Mission 1st, Front Mission 2nd und Front Mission 3. Eine Woche später, am 18. Dezember, erscheint Front Mission 4 für PlayStation2.

Zudem wurde auf der Tokyo Game Show Front Mission Online, ebenfalls für Sonys 128-Bit-Kiste, angekündigt. Das Spiel erscheint 2004 in Japan. Wann diese Titel in Europa bzw. in den USA veröffentlicht werden, ist bislang noch unklar.



ROLLENSPIEL-GROSSOFFENSIVE: FINAL FANTASY DREHT AUF



Cloud kehrt zurück: Final Fantasy VII: Advent Children wird kein „echtes“ Spiel, sondern eine Art FMV in Überlänge.



Ob's jemals nach Europa kommt? Zumindest US-Zocker tauchen 2004 mit Final Fantasy XI in Online-Welten ab.

Jetzt geht's los: Es gab mal eine Zeit, da brachte Hersteller Square hübsch brav eine Final-Fantasy-Episode nach der nächsten auf den Markt. Doch die Zeiten der Übersichtlichkeit scheinen vorbei: Während westliche Rollenspieler händeringend auf die Veröffentlichung von Final Fantasy X-2 warten, kommen japanische PS2-

Phantasten bereits Ende des Jahres in den Genuss des International + Last Mission-Updates. Auf zwei Disks tummeln sich das Originalspiel in englischer Sprache samt einer Bonus-Mission sowie sämtliche Renderfilme von X-2 sowie drei zusätzliche Extra-Filme. Weiterhin werkeln die Japaner derzeit an Final Fantasy VII: Advent Children, einem gut einstündigen Renderfilm, der die Abenteuer um

Cloud und Co. zwei Jahre nach dem PSone-Serien-Debüt fortspinnt. Auch die Pläne zum US-Start der Online-Episode sind inzwischen veröffentlicht worden: Ab März 2004 kommt in den Vereinigten Staaten eine 40-GB-Festplatte in die Läden, auf der Final Fantasy XI bereits vorinstalliert ist. Kostenpunkt: rund 90 Euro, die monatliche Grundgebühr wird sich auf knapp 12 Euro belaufen.

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

PANZER FRONT

戦いの舞台は、北アフリカへ……



PANZER FRONT Ausf.B (ハンツァーフロント B型)

対応機種: PlayStation2

今冬発売予定 価格未定

PS2-SCHLACHT: PANZER FRONT AUSF. B

Enterbrain arbeitet an einem PS2-Nachfolger zu den beiden PSone-Titeln Panzer Front ('99) und Panzer Front bis ('01). Die Motoren der Panzer-Simulation werden noch in diesem Winter zuerst in Japan angeworfen. Als Hauptschauplatz der Panzerschlachten dient in der PS2-Edition die Nordafrika-Front des Zweiten Weltkriegs. Bislang sind 80 Prozent der Entwicklungsarbeiten im Kasten. Noch ist unklar, wann das Spiel die Reise in gelobte PAL-Land antreten wird.



ELECTRONIC-ARTS-SPIELE MIT THX-ZERTIFIKAT?

Um sicher zu gehen, dass seine Filme in einer angemessenen Qualität auf die Kinoleinwand kommen, hat der Star-Wars-Regisseur George Lucas 1983 den Qualitäts-Standard THX definiert. Seitdem bürgt das THX-Logo auf HiFi-Geräten, Lautsprechern, Videos und DVDs für optimales Bild und spitzen Sound. Jetzt haben sich THX Ltd. und Electronic Arts auf einen Standard für Spiele geeinigt. EAs aktuelle Top-Titel SSX 3, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Medal of Honor: Rising Sun, Need For Speed: Underground und James Bond 007: Everything or Nothing werden diesen Standard bereits erfüllen.

007 KOMMT MIT VERSPÄTUNG

Offiziell bestätigt: James Bond 007: Alles oder Nichts wird in diesem Jahr nicht mehr erscheinen. Die Gründe für die Verschiebung sind qualitativer Natur. Nach dem durchwegs positiven Feedback seit der E3 möchte man den hohen Erwartungen gerecht werden. Um einen Kracher abliefern zu können, werde noch ein wenig mehr Zeit benötigt, so ein EA-Sprecher. Ein genaues Erscheinungsdatum steht bis jetzt noch nicht fest. Höchstwahrscheinlich wird der Agent ihrer Majestät erst im Frühjahr 2004 zum Einsatz kommen.



DARGAUD



© 2003 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment. Final Fantasy and the Final Fantasy logo are trademarks of Square Enix. Final Fantasy VII: Advent Children is a trademark of Square Enix. Final Fantasy XI is a trademark of Square Enix. Final Fantasy XI Online is a trademark of Square Enix. Final Fantasy XI Online is a trademark of Square Enix.

USA
NewsCHAMPIONS OF
NORRATH: REALMS
OF EVERQUEST

Im Februar 2004 erscheint ein Action-RPG, das sich an die sehr erfolgreiche MMORPG-Online-Serie EverQuest für PC anlehnt. Die Entwicklung haben die Snowblind Studios übernommen. Das Softwarehaus programmierte bereits Baldur's Gate: Dark Alliance (2002). Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Deshalb sind bei Champions of Norrath: Realms of EverQuest Parallelen zum Baldur's Gate-Gameplay erkennbar. Allerdings kann der PS2-Konsolist einen Charakter ganz nach seinem Gusto erstellen und sich dann ins Abenteuer stürzen...

USA
CHARTS

1 **Madden NFL 2004**
(Electronic Arts)

2 **Tiger Woods PGA
Tour Golf**
(Electronic Arts)

3 **Disgaea:
Hour of Darkness**
(Atlus)

4 **DDR Max 2: Dance
Dance Revolution**
(Konami)

5 **NASCAR Thunder 2004**
(Electronic Arts)

Release - November

PLAYSTATION2

**Dynasty Warriors 4 Xtreme
Legends (Koei)**

**EverQuest Online Adventures:
Frontiers (Sony)**

**Fatal Frame 2: Crimson
Butterfly (TECMO)**

Final Fantasy X-2 (Square Enix)

Firefighter F.D. 18 (Konami)

**Legacy of Kain:
Defiance (Eidos)**

Manhunt (Rockstar Games)

**Socom II: U.S. Navy SEALs
(Sony)**

Spy Hunter 2 (Midway)

**Terminator 3: Rise of the
Machines (Atari)**

TAKE 2: MAX PAYNE 2 & MAFIA ERST NÄCHSTES JAHR



Der düsterste Cop der Videospiegelgeschichte kehrt zurück.



Bullet Time in Perfektion: Keiner ballert edler!

Take 2 Interactive hat den anvisierten Veröffentlichungstermin für Max Payne 2: The Fall of Max Payne bekannt gegeben. Die PlayStation2-Version wird aller Voraussicht nach noch im Dezember in den Regalen der US-Händler stehen. Ob das Action-Highlight auch bei uns Anfang 2004 zu

WEB-INFO | <http://www.take2.de>

haben sein wird, bleibt allerdings abzuwarten. Noch 2003 soll die PS2-Version des PC-Action-Spektakels Mafia aus dem Jahre 2002 in den Handel kommen. Das mysteriöse Spiel zum Gangster-Kultfilm „The Warriors“ (1979) soll ebenfalls noch vor Ablauf des Geschäftsjahres, also bis April 2004, fertig werden.

Der GTA-Publisher Take 2 Interac-

tive will außerdem für rund 22 Millionen Dollar Publisher TDK Mediactive aufkaufen. Damit würden auch zum Teil lukrative Lizenzen den Eigentümer wechseln. Darunter jene für „The Muppets“, „Shrek“, „Corvette“, „Fluch der Karibik“, „Masters of the Universe“ und „In einem Land vor unserer Zeit“. Anfang November soll der Deal abgeschlossen sein.

GEWINNSPIEL: MADDEN NFL 2004

Touchdown! play verlost in Zusammenarbeit mit Electronic Arts 11 Preise zum Football-Kracher Madden NFL 2004:

- 2 x Wilson Football
- 2 x Wilson Football (mini)
- 2 x NFL RAMS FAULK REP SHIRT
- 5 x Madden NFL 2004 (PS2)



Postkarten bis zum 14. November an folgende Adresse schicken:
Redaktion play,
Stichwort „Madden NFL 2004“,
Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

KONKURRENZ FÜR LARA?
NINA WILLIAMS IST SOLO

Jetzt ist es raus: Die blonde Power-Frau aus Namcos Erfolgs-Prügel-Serie Tekken debütiert in ihrem eigenen Action-Game. Spielerisch wird Nina (Arbeitstitel) vergleichbar sein mit The Bouncer (Square, 2001). Durch die neuartige Steuerung soll sich das Game aber von dem Straßenprügler unterscheiden. Mit dem linken Analog-Stick wird die heiße Braut gesteuert und mit dem rechten Stick führt Nina waghalsige Attacken aus. Über das Internal-Damage-System hat das Tough-Girl die Möglichkeit, die Schwachpunkte ihrer Gegner herauszufinden um besonders harte Schläge verteilen zu können.



ACTION PUR! ROGUE OPS

Der japanische Entwickler Capcom drückt mächtig auf die Tube. Der Traditionshersteller hat sich die Veröffentlichungsrechte an West-Hits wie The Getaway oder Splinter Cell für den japanischen Markt gesichert. Und auch bei uns setzt Capcom auf die Lizenzierung von Fremdentwicklungen. Der neueste Einkauf: Kemcos Rogue Ops. In dem Spionage-Abenteuer übernimmt ihr die Rolle von Nikki Connors und geht auf die Jagd nach den Mördern ihres Mannes. Hierzulande wird der Titel aller Voraussicht nach Anfang Dezember in den Läden stehen.



It's in the game™



BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.



Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.



Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.



Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, musst du stark sein. Und du musst brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles FIFA Lizenzprodukt. © 1977 FIFA ® Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielernamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen und Logos sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



WARTEZEIT-VERKÜRZER: GRAN TURISMO 4 PROLOGUE VERSION.

Um allen Fans der Rennspiel-Serie die Wartezeit auf das verschobene Gran Turismo 4 erträglicher zu machen, veröffentlicht Sony im Dezember in Japan eine eingeschränkt spielbare Fassung mit dem Namen „Gran Turismo 4 Prologue Version“. Darin enthalten sind verschiedene Spielvarianten, wie etwa reguläre Rennen, etliche Lizenz-Prüfungen und der Time-Attack-Modus. Ob diese Version auch in Europa angeboten wird, steht bislang noch in den Sternen.



MIT MINI UND KATANA: RED NINJA

Sex und Gewalt – eine Mixtur, die sich in allen Medien immer wieder gut verkauft. So suggeriert der knappe rote Dress von Ninja-Heldin Kurenai zwar Unschuld, spätestens wenn ihre verummten Gegner aber hektoliterweise Lebenssaft verspritzen, ist klar: Mit Vivendi Universals knackiger Femme Fatale ist nicht zu spaßen! Um den Tod ihres Vaters zu rächen, schleicht und metzelt sich die Killerbraut in Tenchu-Manier durchs Japan des 16. Jahrhunderts. Ihr besonderes Talent: Feinde mittels mystischer Ninjutsu-Fähigkeiten kontrollieren und steuern. Wir sind gespannt!

GIB GAS, HAB SPASS: FX RACING

Die Macher von Racing Evolution (Xbox) haben die Schnauze voll von realistischen Herumgeknutsch. Milestones neuestes PS2-Projekt FX Racing schlägt folglich in die Car-Combat-Kerbe. In einem von 30 hochgezüchteten Blechboliden versucht ihr, dem Gegnerpack mit Waffengewalt den Garaus zu machen. Um an die begehrten Ballermänner zu kommen, müsst ihr aber erst waghalsige Stunts über Dächer, Rampen und anderes Levelinventar vollführen. Dabei führen euch nicht nur die Schauplätze rund um die Welt, vielfältige Online-Modi versprechen zudem internationales Verkehrschaos.



GRAN TURISMO 4 VERSCHOBEN

Bislang sollte Gran Turismo 4 eigentlich zu Weihnachten mit Vollgas durchstarten – in Japan. Dann machten vor einigen Wochen sogar Gerüchte die Runde, dass das Rennspiel auch in Europa rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den Läden stehen würde. Die traurige Wahrheit folgte alsbald: Heimlich, still und leise wurde der Real Driving Simulator auf 2004 (ohne Monatsangabe) verschoben. Seitdem haben weder der Entwickler Polyphony Digital noch Sony zu diesem Thema Stellung bezogen.



TENCHU 4 IN ARBEIT!

Zur Tokyo Game Show flimmerte am Stand von From Software ein Trailer zum vierten Tenchu-Teil über die Bildschirme. Er soll 2004 erscheinen. Im Ninja-Abenteuer kehrt Ayama abermals zurück. Den Platz von Rikkimaru nimmt eine bislang namentlich noch unbekannte Schönheit ein. Hierzulande wird der Titel höchstwahrscheinlich von Activision publiziert werden. Als Entwickler zeichnet erneut das japanische Softwarehaus K2 verantwortlich.

IN & OUT

IN

- Recherche-Telefon
- Karaoke-Partys
- Fitness-Studio
- China-Imbiss Neu-Wok
- Halbnackte TGS-Hostessen

OUT

- Terror-Katzen
- BMG Niederlagen-Serie
- Winterspeck
- Nacken-Matte
- KFZ-Steuer

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
Alter Echo	65%	71%	78%	66%	-
Breath of Fire: Dragon Quarter	83%	80%	78%	83%	-
Club Football	62%	64%	70%	-	-
Conflict Desert Storm II	85%	83%	84%	82%	81%
Gesprenzte Ketten	61%	60%	67%	57%	-
Jak II: Renegade	85%	89%	91%	81%	90%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	74%	-	-	-	77%
Splashdown 2: Rides gone Wild	89%	84%	85%	80%	-
SSX3	90%	-	-	-	-
Tiger Woods PGA Tour Golf	86%	85%	86%	87%	86%
Time Crisis	83%	-	84%	83%	82%
Warhammer: 40.000 Fire Warrior	88%	86%	87%	80%	83%
XIII	91%	-	-	-	-

DEIN STYLING FÜR'S HANDY

www.gigahandy.com

KULT!!

NEU!!

i

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PTH"
UND DIE BESTELNUMMER AN:
84242

ODER BESTELLE DIREKT:

0190

849125

i

ZUM BEISPIEL: PTH42043 (DU BESTELLST COLORED-PIX NR. 42043)

CH: 0900 902313 SFR 4,23Min A: 0900 560551 € 3,63Min

Polyphone Ringtones

POLYPHONE: NOKIA 3510, 6610, 7210, 7650
SIEMENS C55, S55, SONY-ERICSSON T300,
SHARP GX10, PANASONIC GD87

- 82326 ANGEL OF BERLIN
- 82324 NEVER LEAVE YOU
- 82323 SMILE
- 82322 HURRA DIE SCHULE BRENNT
- 82321 REANIMATE
- 82320 BURGER DANCE
- 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
- 82309 DU BIST DAS GRÖSSTE
- 82305 NOTHING'S GONNA STOP
- 82281 ALL THE THINGS SHE SAID
- 81817 WER HAT AN DER UHR GEDREHT
- 81816 MUPPETS
- 81031 HALLOWEEN
- 81169 GZSZ
- 82140 TOM UND JERRY
- 81168 JAMES BOND THEMA
- 81808 THE FINAL COUNTDOWN
- 81675 FRIENDS
- 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

Monophone Ringtones

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

- TOP-CHARTS**
- 2326 96784 ANGEL OF BERLIN
 - 2324 96782 NEVER LEAVE YOU
 - 2323 96781 SMILE
 - 2322 96780 HURRA DIE SCHULE BRENNT
 - 2321 96799 REANIMATE
 - 2320 96798 BURGER DANCE
 - 2319 96797 AICHA
 - 2317 96795 THE SACRAMENT
 - 2316 96794 AXEL F 2003
 - 2315 96791 FIGHTER
 - 2312 96790 RIGHT NOW
 - 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

- 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 GZSZ
 - 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
 - 1166 96193 MISSION IMP.
 - 1764 96470 DAS A-TEAM
 - 1814 96492 MISS MARPLE
 - 1817 96495 PAULIEN PANHTER

▲ Color Logos €1,99/SMS, max. €3,98 für 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)
* Dein Bestellwunsch erklärt Du Dein Smartphone, auch wenn Du keine Informationen per SMS durch uns erhalten

Sexy Slideshows

Viele sexy Slides in der Show!!

SO BESTELLST DU DIE SEXY-SLIDESHOW "KAMASUTRA".
SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "KAMA" AN DIE **84242**
ALLE NOKIA AUSSER: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9ER SERIE

Mehr sexy Boobs in der Show!!

SO BESTELLST DU DIE SEXY-SLIDESHOW "BOOB-SHOW".
SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "SEX" AN DIE **84242**
FÜR ALLE NOKIA-FÄHNEN HANDYS

Colored Logos

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 41005 | 41012 | 41004 | 41010 |
| 41011 | 41003 | 41008 | 41014 |
- FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

Colored Movies

- | | |
|-------|-------|
| 42156 | 42157 |
| 42160 | 42159 |
| 42158 | |
- FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY!

GIGASTARK: SMS-PIX

ALLE NOKIA AUSSER: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9ER SERIE

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 67308 | 60609 | 63071 | 64532 |
| 67314 | 63599 | 67310 | 66539 |
| 61664 | 62287 | 67356 | 60108 |
| 61661 | 64638 | 67365 | 67307 |

Display-Animations

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 45450 | 45480 | 45481 | 45434 |
| 45458 | 45380 | 45450 | 45445 |
| 45364 | 45421 | 45419 | 45356 |
| 45377 | 45441 | 45420 | 45041 |
| 45066 | 45462 | 45016 | 45087 |

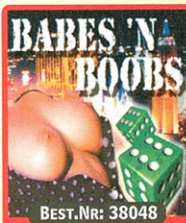
GIGA-GEILE COLORED PIX

- | | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 42072 | 42141 | 42142 | 42148 | 42152 | 42140 |
| 42150 | 42149 | 42060 | 42124 | 42151 | 42139 |
| 42050 | 42100 | 42052 | 42114 | 42153 | 42044 |
| 42132 | 42093 | 42094 | 42118 | 42154 | 42099 |
| 42057 | 42098 | 42062 | 42102 | 42155 | 42051 |
| 42041 | 42134 | 42043 | 42115 | 42137 | 42165 |
| 42103 | 42144 | 42116 | 42164 | 42136 | 42122 |
| 42089 | 42046 | 42070 | 42091 | 42095 | 42053 |
| 42120 | 42063 | 42104 | 42128 | 42107 | 42162 |
| 42138 | 42058 | 42127 | 42013 | 42090 | 42059 |

Geile HANDY-GAMES

Call for Games: **0190 821524**

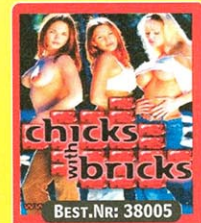
A: 0900 560573 € 3,63Min CH: 0900 902303 SFR 4,23Min



BEST.NR: 38048



BEST.NR: 38000



BEST.NR: 38005

SEXY-GAMBLE FÜR DEIN HANDY !!! SEXY-SCREEN-SAVER FÜR'S HANDY SEXY-FUN-GAME

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E FÜR: A,B,C,E,F FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O

A=SIEMENS SL45, B=SIEMENS MT50, C=SIEMENS M50, D=SIEMENS S55
E=SIEMENS C55, F=NOKIA 3410, G=NOKIA 3510, H=NOKIA 7210,
I=NOKIA 7650, J=NOKIA 3650, K=NOKIA 6610, L=NOKIA 7250,
M=NOKIA 5100, N=NOKIA 6100, O=SHARP GX10

Dein Handy Selector

Nokia 3330, 3410, 5210, 5510 und viele Neue, auch für Siemens C55

Oer Mit für alle Handys mit Farbdisplay!

PLAYSTATION 2
**TRUE CRIME:
STREETS OF L.A.**
ACTIVISION


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

**BAPHOMETS FLUCH 3:
DER SCHLAFENDE DRACHE**
THQ


Den Schritt in die dritte Dimension haben die Entwickler perfekt umgesetzt. Neben zahlreichen Rätseln wird es auch Action-Sequenzen geben, in denen schnelles Reagieren gefragt ist. So müsst ihr zum Beispiel dafür sorgen, dass Nico sich blitzschnell vor einem heranrasenden Auto in Sicherheit hechtet. Reagiert ihr zu spät, heißt es „auf ein Neues“.

**MEDAL OF HONOR:
RISING SUN**
EA


In der Rolle des Marine Corporals Joseph Griffin nehmt ihr es mit dem imperialistischen Japan auf. In einem WWII-Setting schlagt ihr euch durch zehn fordernde Levels, die eindrucksvoll in Szene gesetzt wurden. So müsst ihr beispielsweise den Angriff auf Pearl Harbor überleben, die Brücke am Kwai zerstören oder den Sturm auf die Salomon-Insel Guadalcanal anführen.

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.

NOVEMBER 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ASTERIX & OBELIX XXL	Atari	Action	20. November
BALDURS GATE: DARK ALLIANCE 2	Acclaim	Action-RGG	14. November
BAPHOMETS FLUCH 3	THQ	Adventure	7. November
BATMAN: RISE OF SIN TZU	Ubisoft	Action-Adventure	6. November
BEYOND GOOD & EVIL	Ubisoft	Action-Adventure	13. November
BLOODY ROAR 4	Konami	Beat'em Up	November
BOMBASTIC	Capcom	tba.	14. November
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	Rollenspiel	3. November
DANCING STAGE FEVER	Konami	Tanzspiel	November
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	EA	Action-Adventure	14. November
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SCEE	Rennspiel	5. November
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2	Atari	Beat'em Up	13. November
DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR	THQ	Action	November
DYNASTY TACTICS 2	THQ	Strategiespiel	November
ESPN NBA BASKETBALL	Atari	Sportspiel	27. November
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	MMORPG	November
EYETOY: GROOVE	SCEE	Musikspiel	November
FINDET NEMO	THQ	Adventure	14. November
GHOSTHUNTER	SCEE	Adventure	5. November
GLADIUS	Activision	Action-RPG	21. November
GREGORY HORROR SHOW	Capcom	Adventure	21. November
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	Action	5. November
HARRY POTTER QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT	EA	Action-Adventure	7. November
HOT WHEELS: HIGHWAY 35 WORLD RACE	THQ	Rennspiel	November
KAMPFSTERN GALACTICA	Vivendi	Action	28. November
KYA: DARK LINEAGE	Atari	Jump'n Run	20. November
LOONEY TUNES: BACK IN ACTION	EA	Jump'n Run	21. November
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	Action-Adventure	28. November
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	Vivendi	Action	21. November
NBA LIVE 2004	EA	Sportspiel	7. November
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	EA	Rennspiel	21. November
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Ubisoft	Action-Adventure	20. November
PRO EVOLUTION SOCCER 3	Konami	Sportspiel	November
RATCHET & CLANK: LOCKED AND LOADED	SCEE	Jump'n Run	November
R.P.M. TUNING	Wanadoo	Rennspiel	12. November
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	Capcom	Action/Strategie	14. November
RTL SKISPRINGEN 2004	THQ	Sportspiel	21. November
SCRABBLE INTERACTIVE	Ubisoft	Denkspiel	13. November
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	Activision	Action-Adventure	21. November
TERMINATOR: AUFSTAND DER MASCHINEN	Atari	Action-Adventure	13. November
THE HOBBIT	Vivendi	Action-Adventure	28. November
THE SIMPSONS: HIT & RUN	Vivendi	Action	7. November
TIGER & DRAGON	Ubisoft	Action-Adventure	20. November
TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM	Ubisoft	Ego-Shooter	27. November
TONY HAWK'S UNDERGROUND	Activision	Funsport	21. November
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	Activision	Action	6. November
WRC 3: DAS OFFIZIELLE SPIEL DER FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE	Rennspiel	12. November
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	THQ	Sportspiel	November
XIII	Ubisoft	Ego-Shooter	13. November

DEZEMBER 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALIAS	Acclaim	Action-Adventure	5. Dezember
CRASH NITRO CART	Vivendi	Fun-Racer	5. Dezember
DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR	Codemasters	Musikspiel	Dezember
DIE SIMS BRECHEN AUS	EA	Live-Sim	19. Dezember
FUSSBALL MANAGER 2004	EA	Wirtschafts-Sim.	5. Dezember

DEZEMBER 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	EA	Action-Adventure	5. Dezember
MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA	Atari	Action-Adventure	4. Dezember
SONIC HEROES	Atari	Jump'n Run	4. Dezember
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	Vivendi	Shooter	5. Dezember

4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS	SCEE	Rollenspiel	4. Quartal
BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME	Eidos	Sportspiel	4. Quartal
CELEBRITY DEATHMATCH	Take2	Beat'em Up	4. Quartal
FROGGER BEYOND	Konami	Platformer	4. Quartal
FUGITIVE HUNTER	Atari	Action	4. Quartal
HEADHUNTER: REDEMPTION	Atari	Action-Adventure	4. Quartal
INQUISITION	Wanadoo	Action-Adventure	tba.
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
MEGAMAN X7	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal
MTX: MOTOTRAX FEATURING TRAVIS PATRANA	Activision	Rennspiel	4. Quartal
PITFALL HARRY	Activision	Action-Adventure	4. Quartal
SCARY TALES	Wanadoo	Action	4. Quartal
SNIPER ELITE: BERLIN 1945	Wanadoo	Action	4. Quartal
SPY HUNTER 2	Konami	Action	4. Quartal
STREET RACER	Wanadoo	Rennspiel	4. Quartal
THE LOST	Ubisoft	Action	4. Quartal
TIF: THIS IS FOOTBALL 2004	SCEE	Sportspiel	4. Quartal
URBAN FREESTYLE SOCCER	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal
WHIPLASH	Eidos	Jump'n Run	4. Quartal
WRATH UNLEASHED	Activision	Strategiespiel	4. Quartal

2004

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
100 BULLETS	Acclaim	tba.	2004
AKTE X: RESIST OR SERVE	Vivendi	Survival-Horror	2004
ALL-STAR BASEBALL 2005	Acclaim	Sportspiel	März
AQUANOX 2: REVELATION	Bigben Int.	Action	1. Quartal
BDFL MANAGER 2004	Codemasters	Wirtschafts-Sim.	Januar
CASTLEVANIA	Konami	Action-Adventure	Januar
CATAN	Capcom	Denkspiel	1. Quartal
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	Ubisoft	Action-RPG	Februar
CYGIRLS	Konami	Action	Februar
DEADLY SKIES	Konami	Action	Februar
DRIVER 3	Atari	Rennspiel	März 2004
ESPIONAGE	Konami	Action-Adventure	1. Quartal
FAST AND FURIOUS	Vivendi	Rennspiel	2004
FIRE FIGHTER F.D. 18	Konami	Action-Adventure	2004
FROGGER'S ADVENTURE: THE RESCUE	Konami	Jump'n Run	Februar
GHOSTMASTER	Empire Int.	Simulation	2004
GRADIUS V	Konami	Action	2004
IRON STORM	Wanadoo	Action	2004
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	EA	Action-Adventure	1. Quartal
KARAOKE STAGE	Konami	Musikspiel	2004
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal
MCFARLANES' EVIL PROPHECY	Konami	Beat'em Up	2004
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	Konami	Action-Adventure	2004
MX UNLEASHED	THQ	Rennspiel	Januar
ONIMUSHA 3	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	Capcom	Action	2004
PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES	Wanadoo	Action-Adventure	1. Quartal
RESIDENT EVIL: OUTBREAK	Capcom	Survival-Horror	2. Quartal
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	2004
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	THQ	Action-Adventure	Februar
SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE 4 BIKINI BOTTOM	THQ	Action-Adventure	Februar
SPY HUNTER 2	Konami	Action	1. Quartal
STARCRRAFT: GHOST	Vivendi	Action-Adventure	2004

PLAYSTATION 2

TONY HAWK'S UNDERGROUND

ACTIVISION



Neversoft schafft es immer wieder, die Serie attraktiv zu halten. Abermals begeistert ein Tony Hawk's-Titel durch allerhand Neuerungen. Nicht allein der Geniestreich, sein eigenes Gesicht auf die Hauptfigur kleben zu können, zeichnet T.H.U.G. aus, sondern auch viele Kleinigkeiten, die das Gameplay verfeinern und somit einen Kauf rechtfertigen.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

ACTIVISION



Die Handlung des Titels basiert auf den echten Geschehnissen der Jahre 1940 bis 1945 sowie auf abenteuerlichen, fiktiven Story-Elementen. Dieses Schema zieht sich von der Evakuierung englischer Truppen aus Dünkirchen über den Feldzug Rommels bis hin zur Landung der Alliierten in der Normandie, wie ein roter Faden durch das ganze Spiel.

RATCHET & CLANK: LOCKED & LOADED

SCEE



Im Vergleich zum Vorgänger sind die Aufgaben diesmal klarer strukturiert. Schön gestaltete Cutszenen erklären die einzelnen Aufträge. Übersichtliche Missions-Bildschirme geben darüber Auskunft, welche Ziele noch offen sind. Diverse Minispiele wie Hoverbike-Rennen, Asteroidenzerstörungen oder Gladiatorenkämpfe sorgen für zusätzliche Abwechslung.

Colin Gäbel

TOKYO GAME SHOW 2003

TOKYO GAME SHOW

Tokyo im Spielerausch: Drei Tage lang mutierten die alt-ehrwürdigen Makuhari Messehallen am Rande der japanischen Hauptstadt zum Mekka der Videospielergemeinde. play hat für euch vor Ort nach den neuesten PS2-Hits und Zocker-Trends aus Fernost gefahndet.



Shows & Wettbewerbe gibt's auf der TGS en Masse.



TGS 2003: Die bestbesuchte Veranstaltung seit vier Jahren.

PS2 „A playful Spirit can change the World“ – ein verspielter Geist kann die Welt verändern – so lautete das offizielle Motto der Tokyo Game Show 2003 (kurz TGS). Ein Wahlspruch, der offensichtlich gut ankam, zumindest belegen das einige Zahlen und Fakten zur wichtigsten Spielemesse Japans: 111 Aussteller, mehr als jemals zuvor, präsentierten ihre kommenden Produkte. Satte 508 Titel lockten zum Probezocken oder flimmerten zumindest als Demo über die unzähligen Video-Displays, anno 2002 waren's „nur“ 393

Spiele. Das Publikum quittierte die Superlative mit regem Andrang: Sage und schreibe 150.089 Gäste fanden während der drei Messetage ihren Weg in

die Hallen des Makuhari-Geländes – die höchste Besucherzahl seit 1999. Und wieder einmal sollten PlayStation2-Besitzer am reichlichsten für ihren Weg belohnt werden: Etwa 28 Prozent der gesamten vorgestellten Software kommt für Sonys 128-Bit-Konsole. Das sind knapp 150 mehr oder weniger viel versprechende Neuvorstellungen – um ausbleibenden Spieleachschub müsst ihr euch folglich keine Sorgen machen.

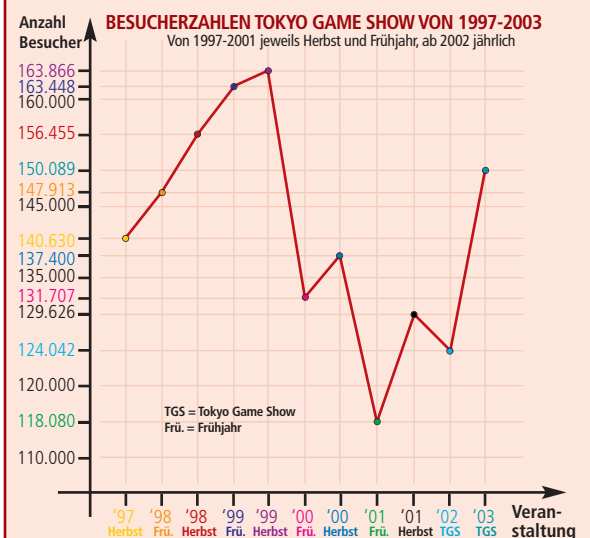
Lang lebe der Konsolen-König

Ganz so rosig sah es für die schärfsten PS2-Konkurrenten auf der Tokyo Game Show hingegen nicht aus. Branchen-Methusalem Nintendo glänzte wie in den vergangenen Jahren bereits mit Abwesenheit. Von

hausgener GameCube-Software war entsprechend nichts zu sehen und auch die Dritthersteller scheinen den Hightech-Würfel immer weniger zu unterstützen. Alles in allem nur etwa 30 Titel harhten ihrer Enthüllung. Eine Zahl, die die derzeitigen Machtverhältnisse auf dem japanischen Konsolenmarkt realistisch widerspiegelt: Über zwei Millionen Sony-Konsolen wurden 2003 bereits abgesetzt, nur 500.000 fernöstliche Zocker hingegen haben sich in diesem Zeitraum für den GameCube entschieden. Gänzlich verloren scheint der Kampf des dritten großen Anwärters um die Marktführerschaft in Japan: Mit einem ebenso pompösen wie lärmenden Messestand blies Microsoft



Stars zum Anfassen: Wie diese Castlevania-Macher geben sich Spiele-Entwickler auf der TGS seit jeher sehr publikumsnah.



MEOW



Im Zeichen des Chocobo: Square und Enix präsentierten sich erstmals gemeinsam auf einer TGS.



☉ Schwing' die Rute, Baby! Attraktive Mes-
sehostessen luden zum Probezocken.

wieder mal lautstark ins Xbox-PR-Horn. Die Erfolgsaussichten scheinen aber gering: Mit mageren 75.000 im laufenden Jahr in Japan verkauften Einheiten im Rücken, dürfte es dem Bill-Gates-Konzern schwer fallen, allzu viele Nippon-Hersteller von der Lukrativität einer Xbox-Entwicklung zu überzeugen. Third-Person-Spiele für die Microsoft-Konsole waren auf der TGS folglich schwerer aufzustöbern, als Haare auf Telly Savallas Glatze.

Spielehimmel: Theorie & Praxis

Zwar lügen Zahlen nicht, doch sagen sie auch nicht die ganze Wahrheit: Wer die Tokyo Game Show 2003 nach unseren Rechnereien und der üppigen Spieletabelle auf Seite 27 für das Paradies aller PS2-Zocker hält, liegt leider nicht völlig richtig. Aller Softwareflut zum Trotz waren Neuankündigungen und echte Überraschungen Mangelware – kein Final Fantasy XII, kein spielbares Metal Gear Solid 3 und

kein zuvor streng gehütetes Megahit-Geheimnis. Zudem haben viele Hersteller ihre künftigen Highlights mit oftmals wenig aussagekräftigen Videoschnipseln vorgestellt. Ob Kingdom Hearts 2, Ace Combat 5, Tenchu Kurane oder Xenosaga: Episode 2 – mehr als ein paar Rendrausschnitte oder im Idealfall sekundenlange Spielszenen gab's von kaum einem der großen Hoffnungsträger zu sehen.

Klein aber fein – Sony

Das Softwareangebot des PlayStation-Herstellers selbst bestach vornehmlich durch Qualität. Nobel-Hobel Gran Turismo 4, Ratchet & Clank 2 (der Vorgänger



☉ PS2-Spielereien im Netz: Für den japanischen Markt sieht Sony eine rosige Online-Zukunft.

Capcom Editor's Day

Markt-Analysen aus Fernost



Onimusha-Produzent Keiji Inafune präsentierte den dritten Teil seiner Schlachtplatte.

Wie im Vorfeld zur E3 2003 organisierte Traditionshersteller Capcom auch zur Tokyo Game Show den so genannten „Editor's Day“. Mit dabei: Mehr als hundert Schreiberlinge aus aller Welt sowie eine illustre Schar prominenter Capcom-Entwickler. Letztere stellten ihre aktuellen Werke höchstpersönlich vor und standen der Journalisten-Sippe Rede und Antwort. So sieht man bei Capcom die Welt der Videospiele im Wandel. Während der japanische Markt seinen Zenit überschritten habe und am Schrumpfen sei, sähe man in den USA und Europa künftig ein enormes Wachstumspotenzial – so Mega-Man-X7-Produzent Tatsuya Minami. Dies sei auch einer der Gründe, warum sich seine Firma beim Thema PAL-Anpassung seit geraumer Zeit so mächtig ins Zeug lege. Im Gegenzug versuchen die Japaner aber auch, den eigenen Markt zu öffnen. So sicherte sich Capcom die Veröffentlichungsrechte diverser „West-Hits“ wie Splinter Cell, The Getaway oder The Mark of Kri. Scheinbar mit Erfolg: Das in Japan zur TGS veröffentlichte GTA 3 ging bereits am Erstverkaufstag mehr als 70.000 Mal über die Ladentheken.



Geballte Kreativ-Power: Capcoms Entwickler-Elite in Reih und Glied.



Zwei Stunden lang lauschte die internationale Redakteurschar den Worten der Capcom-Oberen.

JAMMA Automaten-Messe

11. 09. 2003 bis 13. 09. 2003

Zwar nimmt die Popularität von Spielhallen in Japan immer weiter ab, wie in jedem Jahr ließen es sich die wichtigsten Hersteller von Arcade-Software aber auch 2003 nicht nehmen, auf einer eigenen Messe ihre neuesten Münzschlucker vorzustellen.

Allzu viele spektakuläre, Videospiel-relevante Groschengräber hatte die Jamma (kurz für „Japanese Amusement Machinery Manufacturers Association“) dieses Mal allerdings nicht zu bieten.

Branchen-Veteran Sega begeisterte einmal mehr mit *Out Run 2*. Der auf der Chihiro-Hardware basierende Nobel-Hobel wartet ab Mitte März in japanischen Spielhallen auf Testfahrer. Ebenfalls bei Sega in der Mache: *Ollie King*, der inoffizielle Nachfolger zur *Inline-Action Jet Set Radio Future*. Arcade-Fans dürfen sich zudem auf eine wahre Schwemme von *Beat'em Ups* freuen. So werkeln SNK Playmore an einem weiteren *King-of-Fighters*-Aufguss, auch Sammy kündigte *Guilty Gear Isuka*, den firmenübergreifenden Schlagabtausch *Sammy vs. Capcom* sowie das brandneue Polygon-Geprügel *Force Five* an.



Out Run 2



Ollie King



Guilty Gear Isuka



Wer sich die lärmige MoH: Rising Sun-Präsentation antat, bekam zur Belohnung ein T-Shirt.

wurde in Japan eine halbe Million Mal abgesetzt) und die Horror-Hatz *Siren* (in Europa *Forbidden Siren*) standen zum Testspiel bereit. Die RPG-Hoffnung *Wild Arms: Code Alter F* gab's leider nur als Video zu bestaunen. Die größte Aufmerksamkeit zog Sony allerdings auf den Partyknaller *EyeToy* (siehe Kasten Seite 26) und auf das Online-Segment. Dafür stellte man neben den eigenen Zugpferden wie *GT 4* und *SOCOM* auch Hits von Fremdentwicklern wie *Resident Evil Outbreak* oder *Monster Hunter* in den Stall. Wer sein Lieblingsspiel eine Runde online zocken wollte, musste allerdings Geduld mitbringen – die Warteschlangen waren lang.

Aufbruch gen Westen

Insgesamt war auf der TGS eine deutliche

Tendenz zur Öffnung des einst so verschlossenen japanischen Marktes in beide Richtungen zu spüren. Sicher, kuriose Dating-Sims oder virtuelle Pferdewettbüros entlockten westlichen Besuchern auch 2003 wieder Schmunzeln. Der Großteil der vorgestellten Nippon-Entwicklungen jedoch wirkte inhaltlich auf ein globales Publikum zugeschnitten. Gleichzeitig scheint die Akzeptanz von Software aus Übersee im Land des Lächelns merklich anzuwachsen. Indikatoren hierfür sind nicht nur der Stellenwert des *EyeToy*-Konzepts oder Capcoms *Import-Politik* (siehe Kasten). Erstmals hat sich auch Electronic Arts – der wichtigste westliche Publisher – einen eigenen Stand auf einer Tokyo Game Show geleistet. Von den kommenden *Harry-Potter*-Spielen über *James Bond 007: Alles oder nichts* bis hin zu *Medal of Honor: Rising Sun* hatten die Amis fast ihr komplettes Weihnachtsportfolio im Gepäck.

Auf den nächsten Seiten erfahrt ihr alles weiterhin Wissenswerte über die TGS 2003 sowie über die interessantesten Spiele. Der große Messerundgang samt brandneuer Trailer und exklusiver Live-Eindrücke zum Zugucken folgt auf der DVD auf der nächsten play-DVD. ■



Import-Schlager: *Ratchet & Clank* erfreuen sich auch in Japan vieler Fans.



Prominente Gäste, mäßiges Spieleangebot: Segas Messeauftritt enttäuschte.



Riesiger Stand, geringer Andrang: Kann *R: Racing Evolution* an alte Erfolge anknüpfen?



KINGDOM HEARTS 2

Kingdom Hearts 2 und Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA) – gleich zwei Nachfolger zu Squares zauberhaftem Disney-Abenteuer sind derzeit in Arbeit. Wir sprachen mit Director Tetsuya Nomura über die Zukunft von Schlüsselschwertschwinger Sora.



Tetsuya Nomura, Director von Kingdom Hearts 2



Alter Held, neuer Look: Kleidung wird in Kingdom Hearts 2 nicht nur eine optische Rolle spielen.



Frische Feinde: Zu Story und Gegenspielern lässt Square Enix noch nichts verlauten.



play: Wie verhält sich die Geschichte von Kingdom Hearts 2 zum Vorgänger Kingdom Hearts und Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)?

Tetsuya Nomura: Kingdom Hearts 2 spielt ein Jahr nach dem Original, während Chain of Memories die Ereignisse des ersten Teils direkt aufgreifen und einen Bogen zum zweiten Teil spannen soll. Deshalb kommt Chain of Memories bereits im Sommer 2004 auf den Markt, während Kingdom Hearts 2 erst später folgt.

play: Wer ist der Haupt-Charakter in Kingdom Hearts 2?

Tetsuya Nomura: Es ist, wie im ersten Teil, Sora. Allerdings wird um ihn herum eine Geschichte entstehen, durch die er nicht mehr so stark im Mittelpunkt stehen wird wie vorher.

play: Warum trägt Sora neue Kleidung?

Tetsuya Nomura: Der Wechsel der Kleidung wird in der Geschichte erklärt und hat auch einen Bezug zum Kampfsystem. Außerdem ist er ja auch älter geworden.

play: Worum geht es in der Story von Kingdom Hearts 2?

Tetsuya Nomura: Als Kernaussagen haben wir die Themen „Verbindung der Herzen“ und „Versprechen“ gewählt. Die Ge-

schichte wird sehr viel verzweigter sein als bisher. Wir wollen mehr Geheimnisse einbauen, vieles undurchsichtiger und etwas erwachsener machen. Sämtliche Fragen aus dem Vorgänger werden beantwortet. Ihr beginnt das Abenteuer diesmal in der Stadt Twilight Town, doch mehr darf ich nicht verraten.

play: Wie verhält es sich mit den Charakteren? Wird es neue geben?

Tetsuya Nomura: Wir haben uns mit Disney bereits auf sämtliche Charaktere festgelegt, die wir verwenden wollen. Dazu kommen ganz neue Figuren, die wir extra für Kingdom Hearts 2 entwerfen. Ihr habt diese Original-Charaktere noch nie zuvor in einem Spiel oder Film gesehen. Dann haben wir zehn Helden aus Final Fantasy, darunter ein paar Bekannte aus dem Vorgänger, aber auch einige neue sind. Aus Kingdom Hearts wollen wir jedenfalls nicht alle Helden übernehmen, sondern nur einige, wie z.B. Puh den Bären und die aus dem Trailer bekannten (Goofy, Mickey, Donald Anm.d.R.).

play: Welche Synchronsprecher werden Sie einsetzen?

Tetsuya Nomura: Wir werden dieselben Sprecher nehmen wie in Kingdom Hearts. Derzeit verhandeln wir noch mit einigen von ihnen, so dass wir mit den Aufnahmen noch

nicht begonnen haben.

play: Kann man den alten Kingdom-Hearts-Speicherstand übernehmen?

Tetsuya Nomura: Nein, das ist bis jetzt nicht vorgesehen.

play: Welche Änderungen gibt es beim Kampfsystem?

Tetsuya Nomura: Wir sind noch nicht weit vorangeschritten mit den Arbeiten, aber wir wollen das alte Kampfsystem übernehmen und verbessern. Wir wollen die Kleidung in den Kampf einbinden und ihr einen hohen Stellenwert einräumen, etwa so wie in Final Fantasy X-2. Das System wird sich aber von dem aus X-2 bekannten unterscheiden. Wir haben mehr Befehle und Aktionsmöglichkeiten für die Charaktere geplant, ebenso wird die Kamera überarbeitet. Wir behalten auch die „Summon“-Magien bei, werden sie aber grundlegend ändern.

play: Wird es erneut Reisen mit den Gummi Ships geben?

Tetsuya Nomura: Ja, allerdings wollen wir ihren Einsatz interessanter gestalten und ihnen mehr Gewicht geben. Die „Upgrade“-Möglichkeiten sollen vielfältiger werden.

play: Wie verhält es sich mit dem Schwierigkeitsgrad?

Tetsuya Nomura: Man wird den Schwierigkeitsgrad frei wählen können, denn wir wollen mit Kingdom Hearts 2 so viele Spieler wie möglich erreichen.

play: Herr Nomura, vielen Dank für das Gespräch. ■



Sora im Wandel der Zeit – als junger Knabe in Teil 1 (links) und ein Jahr älter.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Square Enix
	www.playonline.com
Entwickler	Square Enix
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2004

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Aus Erfahrung gut: Auch der zweite PS2-Auftritt von Sora, Donald, Goofy & Co. verspricht wieder zauberhafte Action-Adventure-Unterhaltung.

ONIMUSHA 3

Gezockt und für genial befunden: Erste Spieleindrücke von Capcoms opulenter Samurai-Schnetzelei.



Castlemusha, Onivania? Jaques' Kettenpeitsche lässt sich vielseitig einsetzen.



Zwei unterschiedliche Heroen mit einem Ziel – Lord Nobunagas Untergang.

PS2 Aller guten Dinge sind drei – das denkt auch Onimusha-Produzent Keiji Inafune. Und so war der geistige Vater der millionenfach verkauften Splatter-Saga sichtlich stolz und hoch erfreut, uns die dritte PS2-Folge seines Lebensabschnittswerks vorzustellen. Spielerisch orientiert sich Onimusha 3 wieder deutlich stärker am Original. „Wir wollten den RPG-Einschlag der zweiten Episode nicht weiter verfolgen“, verriet uns Inafune. „Da an Onimusha 3 wieder das Team des Erstlings arbeitet, konzentrieren wir uns wie damals auf rasante, stylische Action“. Eine Rückbesinnung, die im Praxistest durchaus überzeugen konnte. Mit Ur-Held Samanosuke Akechi sowie Franzosencop Jaques (alias Hollywood-Star Jean Reno) erschüttern nicht nur zwei verschiedene Helden samt ihren individuellen Kampfstilen die Dämonentruppen von

Oberunhold Nobunaga. Auch Waffenpaletten und Aufgabenstellungen variieren von Recke zu Recke.

Auf sie mit Gebrüll!

Samanosuke etwa hantiert bei seinem zweiten Onimusha-Auftritt erstmals mit zwei Klingen gleichzeitig, was ihm wieselflinke Combo-Attacken ermöglicht. Zudem schwingt der edelmütige Samurai-Krieger eine mannsgroße, langsame aber durchschlagende Schlachttaxt. Besonders erfreulich: Auf Schultertastendruck zückt der schwarzhaarige Klingenexperte nun mitten im Kampfgetümmel den Flitzbogen, um auf hinterhältige Skelettschützen oder herumfliegende Dämonenvögel anzulegen. Lästiger Waffenwechsel im Menü entfällt also. Kriegskollege Jaques versteht sich zwar auch auf den Gebrauch bereits bekannter Todbringer (z.B. die Windhellebarde), sein favorisierter Ver-nichter ist jedoch das Kettenschwert. Das peitschenartige Mordwerkzeug lässt sich zusätzlich als Schwunghilfe über gähnende Abgründe hinweg verwenden. Und damit nicht genug: Während eines Bosskampfes konnten

wir die Stahlrute nutzen, um Jaques durch einen gezielten Schlag an einen Greifhaken an der Decke vor der schmerzhaften Bodenat-tacke des Bösewichts in Sicherheit zu bringen – ein wahres Multifunktionswerkzeug also.

Licht und Schatten

Die Spielzeit von Onimusha 3 soll etwa doppelt so lang ausfallen wie die des Erstlings. Ob die harte Schlachtplatte abermals ungeschnitten nach Deutschland kommen wird, ist ungewiss. Um den potenziellen Verkaufsschlag aber einem möglichst großen Publikum anbieten zu können, werde man nötigenfalls Zensurmaßnahmen vornehmen – so es die jeweilige Gesetzgebung verlange – drohte Keiji Inafune zum Abschluss an. ■



Kurzes Ballerintermezzo oder „echte“ Heldin? Diese noch unbenannte Blondine steuert ihr in einem Abschnitt ebenfalls.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Capcom
	www.capcom-europe.com
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2004

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Ein Sequel, wie es im Buche steht – umfangreicher, abwechslungsreicher und grafisch spektakulärer als die Vorgänger.



Schlachtengetümmel im Schatten des Triumphbogens: Samanosuke schlägt sich unter anderem im neuzeitlichen Paris mit Nobunagas Gruselgesindel herum.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

PS2



TOP

Mehr Spaß zu viert: Das kooperative Vorgehen der Multiplayer-Testzocker durfte man an riesigen Displays verfolgen – drücken wir die Daumen, dass auch Europa online losziehen darf!

Hersteller	Capcom
	www.capcom-europe.com
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Dezember (japanische Version)

Wir sind ja nicht so: Auch wenn sich die Zombiebande in Europa voraussichtlich nicht online durch Raccoon City beißen wird, haben wir ein Testspiel gewagt. Neben diversen Multiplayer-Terminals für bis zu vier Spieler, stand auch die Solo-Kampagne zum Anzocken bereit. Diese setzt allerdings ebenfalls auf kooperatives Vorgehen. Häufig seid ihr nämlich mit KI-Kollegen unterwegs, die – je nach Profession – mehr oder weniger auf eure Hilfe angewiesen sind. Polizist Kevin etwa schnappt sich schon mal autonom ein herumliegendes Stahlrohr, um dem Untotenpack die Schädel einzuschlagen. Kellnerin Cindy verlässt sich lieber auf eure Kampfkünste. Zusätzlich dürft ihr den CPU-Kompagnons noch einfache Befehle wie „Heile mich!“ oder „Bleib stehen!“ erteilen. Online hin oder her – so wie's aussieht, steht auch Solisten heißer Survival-Horror ins Haus.

ERSTEINDRUCK	Genre: Action-Adventure
★★★★☆ — Hervorragend	SPIELER 1-4
FERTIGGESTELLT	80%

GRAN TURISMO 4

PS2



TOP

Rennspielspaß vom Allerfeinsten: Polyphony Digital nutzt die verspätete Veröffentlichung zum Feintuning.

Hersteller	SCEI
	www.playstation.de
Entwickler	Polyphony Digital
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2004 (japanische Version)

Keine Frage, auch das vierte Gran Turismo schlängelt sich elegant an der Konkurrenz vorbei auf die Genre-Pole-Position. Die TGS-Version des Luxusrasers lockte nicht nur mit einem neuen Kurs, Citi di Aria, zur Probefahrt durch die hügelige Gebirgswelt Italiens, sondern ließ sich auch mit Logitechs GT Force Pro-Lenkrad steuern. Kostenpunkt für das edel verarbeitete, um 900 Grad drehbare Accessoire: umgerechnet etwa 160 Euro. Die angepeilte Japan-Veröffentlichung Ende des Jahres kann Sony leider nicht halten. Als kleines Trostpflaster wartet aber eine exklusive Demo auf die Fans. Wer im November beim japanischen Toyota-Händler seines Vertrauens eine Probefahrt im brandneuen Prius wagt, erhält zum Dank die so genannte Gran-Turismo-4-Prius-Trial-Version. In den Handel wird diese Spezial-Edition nicht kommen.

ERSTEINDRUCK	Genre: Rennspiel
★★★★★ — Pot. Hiitkandidat	SPIELER 1-4
FERTIGGESTELLT	70%

MONSTER HUNTER

PS2



TOP

Hammeroptik und innovativer Spielansatz: Monster Hunter könnte Capcoms ganz großer Wurf im nächsten Jahr werden.

Hersteller	Capcom
	www.capcom-europe.com
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2004

Im Rahmen der E3 feierte Monster Hunter seine Weltpremiere, in Tokyo stand die Fantasy-Jagd erstmals zum Probezock bereit. Ein bis vier menschliche Recken gehen online oder im Splitscreen in weitläufigen Jagdgebieten auf Drachenpirsch. Doch die schuppigen Giganten warten natürlich nicht an jeder Ecke auf eure Party. Nur wenn ihr die Flug- bzw. Laufwegen, frequentierte Wasserstellen oder die bevorzugte Nahrung eines Exemplars kennt, könnt ihr euch eine passende Strategie ausdenken. Da ihr euren Helden aus acht unterschiedlich talentierten Charakterklassen wählen dürft, ist kooperatives Vorgehen der Schlüssel zum Sieg. Während etwa der Schütze mit schwerem Ballergerät in Deckung liegt, lockt der flinke Walddläufer die Echse in die optimale Feuerlinie. Der Krieger versetzt dem Biest mit wuchtigem Breitschwert schließlich den Todesstoß.

ERSTEINDRUCK	Genre: Action-Adventure
★★★★☆ — Hervorragend	SPIELER 1-4
FERTIGGESTELLT	70%

Messe-Kuriositäten

FIDEL DIR EINEN: EVIO (TOMY)



Tomys kuriose Plastikvioline schließt ihr direkt an den Fernseher an und schon geigt ihr nach den Vorgaben auf dem Bildschirm los. Kostenpunkt: Umgerechnet etwa 50 Euro.

SPACE INVADERS ANNIVERSARY CONTROLLER



Passend zur Jubiläums-Neuauflage des Balderklassikers bringt Taito einem ausgefallenen Table-Top-Controller mit Digital-Stick und einem Feuerknopf.

SWORDMASTER DRAGON QUEST



Mit dem Plastikschwert metzelt ihr in Ego-Perspektive allerlei Monster aus Enix' RPG-Universum nieder. Das Controller-Kuriosum funktioniert ganz ohne Konsole.

TAIKO NO TATSUJIN 3 (NAMCO)



Vom Spielhallen-Phänomen zum PS2-Mega-seller: Namcos millionenfach verkaufte Nippon-Trommelei geht in die dritte Runde – zumindest in Japan.

COMBAT DIGI-Q (KONAMI)



Die Miniatur-Panzer werden auch bei uns immer beliebter und lassen sich schon bald auch per Handy fernsteuern. Kostenpunkt: Um die 70 Euro je Kriegsgerät.



Vorhang auf für EyeToy

Verkehrte Welt: In der Regel gilt Japan als Ursprungsland skurriler Videospielinnovationen. In diesem Jahr verneigte sich Sony allerdings ganz tief vor dem jüngsten Partyknaller aus englischen Gefilden. Der größte Teil des Messestands war nämlich für die erste öffentliche Japan-Präsentation der hier bereits mega-erfolgreichen Kameragaudi reserviert. Ohrenbetäubende Tanz-Performances einer EyeToy-verrückten Familie (Kleinkind und Oma inklusive!) und ein gutes Dutzend Demo-Stationen sollten die skeptischen Japaner an das neue Konzept heranführen. Mit Erfolg: An allen drei Messetagen erfreute sich das offensichtlich international funktionierende Konzept regem Publikumsandrang.



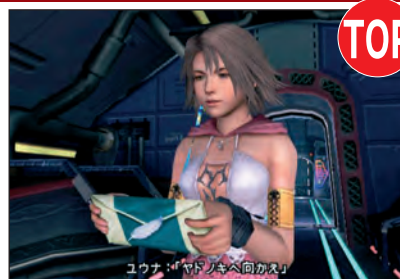
Faschingsfest der Freaks

Jahr für Jahr das gleiche Bild: Wenn sich am zweiten Messetag (der erste Tag ist Industrie- und Pressevertretern vorbehalten) die Tore für die Allgemeinheit öffnen, finden sich unter den „normalen“ Besuchern stets Dutzende verkleideter Fans. Mal mehr, mal weniger erfolgreich imitieren die Faschingsfans die Outfits ihrer liebsten Videospielcharaktere. Die Kostümparade kommt dabei (zumindest beim einheimischen Publikum) stets bestens an, im dicht besetzten Freiluftbereich zwischen den Messehallen finden ganze Modenschauen statt. Da nehmen findige Fotografen schon mal halbstündige Wartezeiten in Kauf, um ein Yuna-Imitat oder Solid-Snake-Verehrer in bekannten Posen abzulichten.



FINAL FANTASY X-2

PS2



TOP

Drei Engel für PAL-Spieler? Die Europa-Umsetzung des Rollenspiel-Hits wird voraussichtlich nur unwesentlich besser als die von FFX ausfallen.

Auf der Messe wurde nur Final Fantasy X-2 International & Last Mission (ein Nippon-Update des RPGs mit englischer Sprachausgabe und Bonus-Mission) gezeigt, im Square-Enix-Hauptquartier durften wir einen Blick auf die Konvertierung des Originals werfen. Auf eine deutsche Sprachausgabe müsst ihr wieder verzichten, ihr lauscht denselben englischen Sprechern wie in Final Fantasy X. Wenig Gutes gibt es von der Technik-Front zu vermelden. Einen 60Hz-Modus sucht ihr vergebens, dafür hätte man das Problem mit den „Quetschköpfen“ in den Griff bekommen. An der Tempobremse würde man gerade arbeiten, ließ eine Square-Mitarbeiterin zudem verlauten...

Hersteller: Electronic Arts – Entwickler: Square – 1 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: März 2004 – Genre: Rollenspiel – www.playonline.com

★★★★☆ — Hervorragend
FERTIGGESTELLT
90%

R: RACING EVOLUTION

PS2



Mehr Simulation als Arcade-Racer: Mit alten Ridge-Racer-Tugenden hat die Namco-Flitzerei nur noch wenig gemeinsam – leider...

Zu PSone-Zeiten galt Namcos Ridge-Racer-Reihe als Synonym für unkomplizierten Bleifuß-Spaß in Perfektion. Dann folgte zum PS2-Start ein durchwachsener fünfter Teil, auf der TGS konnten wir R: Racing Evolution endlich Probe fahren. Vom simplen Arcade-Vergnügen ist nicht mehr viel geblieben, das Ganze tendiert jetzt zu einer Simulation. Während der Rennen dürft ihr etwa mit dem Digi-Pad diverse Parameter wie Steuersensibilität oder Bremshilfe verstellen. Insgesamt ist das Fahrverhalten wesentlich mehr auf Realismus getrimmt, was sich u.a. in niedrigerer Geschwindigkeit und sehr kniffligem Drifting äußert. Hoffen wir, dass die Rechnung aufgeht...

Hersteller: tba – Entwickler: Namco – 1-4 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 2004 – Genre: Rennspiel – www.namco.com

★★★★☆ — Vielversprechend
FERTIGGESTELLT
90%

FRONT MISSION 4

PS2



TOP

Krieg der Blechgesellen: Die in Japan schwerst angesagten Mech-Roboter ziehen wieder in die Taktik-Schlacht – hoffentlich auch bei uns...

Im Fernen Osten feiert Squares Mech-Saga als Gegenstück zum hauseigenen Goldesel Final Fantasy seit den frühen 16-Bit-Zeiten große Erfolge. PAL-Spielern war bisher nur eine Umsetzung von Front Mission 3 für die PSone vergönnt. Teil 4 spielt 2096, zwei Jahre nach den Ereignissen des Serien-Debüts. Dabei stehen euch zwei Hauptcharaktere zur Auswahl, die zwar die gleiche Storylinie erleben, das endzeitliche Kriegsgeschehen aber aus verschiedenen Blickwinkeln wahrnehmen. Rundum aufgebohrte Optik, ein komplexeres Kampfsystem und erweiterte Aufrüstmöglichkeiten für eure Wanzer lassen auf ein würdiges Sequel hoffen.

Hersteller: Square Enix – Entwickler: Square – Spieler tba – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 2004 – Genre: Strategie – www.playonline.com

★★★★☆ — Hervorragend
FERTIGGESTELLT
70%

SHADOW HEARTS 2

PS2



Rundenschlachten, Polygon-Optik und Schauer-Einschlag: Shadow Hearts 2 bietet traditionelle RPG-Kost mit individueller Atmosphäre.

Kann sich noch jemand an Shadow Hearts erinnern? Das hierzulande über Konami veröffentlichte RPG bot technisch und spielerisch zwar nur gehobene Durchschnittskost, konnte aber mit einer packenden Gruselatmosphäre punkten. Schön, dass sich Hersteller Aruze für den Nachfolger mächtig ins Zeug gelegt hat: So durchwandert ihr statt starren Render-Hintergründen nun detaillierte Polygon-Kulissen. Auch das Kampfsystem lockt mit umfangreichen Kombinations-attacken sowie einem überarbeiteten Schicksalsrad. Das Schauer-märchen spielt erneut im frühen 20. Jahrhundert und führt das Helldinnen-Duo Karen und Nicole von Europa bis nach Asien.

Hersteller: tba – Entwickler: Aruze – 1 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: tba – Genre: Rollenspiel – www.shadowhearts.net

★★★★☆ — Vielversprechend
FERTIGGESTELLT
70%

SPY FICTION

PS2



Konfliktlösung mit Köpfchen: Sammys Agenten-Thriller setzt mehr auf strategisches Vorgehen, als auf einen flotten Abzugsfinger.

Das Agenten-Duo Billy Bishop und Sierra Crawford macht sich auf, Sam Fisher & Co. Paroli zu bieten. Sammys Stealth-Abenteuer bietet nicht nur sämtliche Manöver-Standards des Genres (z.B. an die Wand drücken oder an der Decke hängen), sondern hat mit dem O.C.T.-Anzug (Optical Camouflage Transparent) ein echtes Highlight in petto. Das Hightech-Dress nimmt wie ein Chamäleon die Optik der Umgebung an, sobald ihr euch nicht mehr bewegt. Aber damit nicht genug: Fotografiert ihr umherstreifende Gegner mit einer Spezialkamera, werden die Daten an den Anzug übertragen. Als perfekter Doppelgänger inspiert ihr dann gefahrlos das Feindes-Terrain.

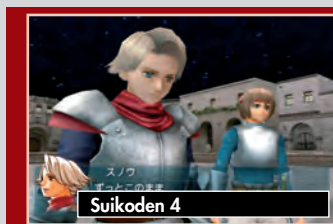
Hersteller: tba – Entwickler: Access Games – 1 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 2004 – Genre: Action-Adventure – www.sammystudios.com

★★★★☆ — Vielversprechend
FERTIGGESTELLT
70%

HITS VON MORGEN: DIE PLAYSTATION2-SPIELE-AUSLESE IM ÜBERBLICK

Name	Hersteller	Genre	JAP-Release	PAL-Release
Action/Shooter				
Ace Combat 5	Namco	Flug-Simulator	tba	tba
Air Force Delta Strike	Konami	Flug-Simulator	1. Quartal 2004	tba
Armored Core Nexus	From Software	Mech-Action	1. Quartal 2004	tba
Astro Boy	Sega	Comic-Action	Dezember	nein
Cool Girls	Konami	Third-Person-Action	4. Quartal	Ja
Crimson Tears	Capcom	Nahkampf-Action	tba	tba
Dororo	Sega	Nahkampf-Action	1. Quartal 2004	tba
Fire Fighter F.D. 18	Konami	Feuerwehrmann-Action	2004	Ja
Gradius 5	Konami	Horizontal-Shooter	1. Quartal 2004	Ja
Gungrave O.D.	Sega	Anime-Action	1. Quartal 2004	tba
Kuon	From Software	Action-Geschnetzel	1. Quartal 2004	tba
Nightblade (ehemals Kunoichi)	Sega	3D-Ninja-Action	Dezember	tba
Sega Ages: Afterburner	Sega	Flug-Action	1. Quartal 2004	tba
Seven Samurai 20XX	Sammy	Nahkampf-Action	4. Quartal	tba
Tenchu Kuranei	From Software	Ninja-Schleich-Action	2004	tba
Zero Pilot 2	Sammy	Flug-Simulator	Dezember	tba
Action-Adventure				
Castlevania	Konami	Action-Adv.	November	Ja
Fatal Frame 2	Tecmo	Horror-Action-Adv.	4. Quartal	tba
Forbidden Siren	Sony	Horror-Action-Adv.	November	Ja
Kaena	Namco	Fantasy-Action-Adv.	tba	tba
Kingdom Hearts II	Square Enix	Fantasy-Action-Adv.	2004	tba
Nebula Echnight	From Software	Ego-Action-Adv.	4. Quartal	nein
Beat'em Up				
SNK vs. Capcom SVC Chaos	SNK Playmore	2D-Beat'em Up	tba	tba
The King of Fighters 2001	SNK Playmore	2D-Beat'em Up	Oktober	tba
Rennspiele				
Battle Gear 3	Taito	Arcade-Racer	Dezember	tba
Choro Q HG4	Takara	Arcade-Racer	November	tba
Gran Turismo 4	Sony	Rennsimulation	2004	Ja
R: Racing Evolution	Namco	Rennsimulation	November	Ja
Sega Ages: Virtua Racing	Sega	Arcade-Racer	1. Quartal 2004	tba
RPG/Strategie/Simulation				
Ambrosia Odyssey	Square Enix	MMORPG	1. Quartal 2004	nein
Busin O	Atlus	Ego-RPG	November	nein
Front Mission 4	Square Enix	Mech-Strategie	tba	tba
Growlanser 4	Atlus	Taktik-RPG	Dezember	nein
J.League Winning Eleven Tactics	Konami	Fußball-Manager	4. Quartal	nein
Sakura Wars 5	Sega	Rundentaktik	tba	tba
Shadow Hearts 2	Aruze	Grusel-RPG	1. Quartal 2004	tba
Shadow Tower Abyss	From Software	Grusel-RPG	Oktober	nein
Suikoden 4	Konami	Fantasy-RPG	tba	nein
Wild Arms: Alter Code F	Sony	Western-RPG	tba	tba
Xenosaga Episode 1 Reloaded	Namco	SciFi-RPG	November	tba
Xenosaga Episode 2	Namco	SciFi-RPG	tba	tba
Musikspiele				
D.D. Revolution Extreme	Konami	Tanzspiel	Oktober	tba
D.D. Revolution Party Collection	Konami	Tanzspiel	Dezember	tba
Mojib Ribbon	Sony	Häschengehüpfe	November	tba
Pop'n Music 9	Konami	Rhythmusspiel	tba	nein
Taiko no Tatsujin	Namco	Trommelspiel	Oktober	nein

TGS 2003 KOMPAKT: NEWS & FAKTEN



Suikoden 4



Final Fantasy 7: Advent Children



Hyper Street Fighter 2

+++ Das nur als Video präsentierte **Suikoden 4** soll auch in den USA erscheinen +++ Mit **Mega Man X Command Mission** bereitet sich der Blechheroe auf einen RPG-Auftritt im Cel-Shading-Look vor +++ 2004 erscheint in Japan das erste **Front Mission** mit Online-Unterstützung +++ **Hyper Street Fighter 2** vereint alle Charaktere und Hintergründe der drei Super-Nintendo-Klassiker. Zusätzliche Making ofs, Artwork-Galerien und Interviews sollen den Fans für 15 Jahre Treue danken +++ Bei **Final Fantasy VII: Advent Children** handelt es sich um kein Remake des PSone-Klassikers, sondern um einen neuen, etwa einstündigen CG-Film auf DVD, dessen Handlung zwei Jahre nach den Ereignissen des Spiels einsetzt. Die Japan-Veröffentlichung des voraussichtlichen Render-Feuerwerks ist für nächsten Sommer geplant +++ In **Tenchu Kuranei** wird es neben Serien-Veteranin Ayame eine zweite Ninja-Heldin geben +++ Die Stahlvögel in **Ace Combat 5** drehen exklusiv auf der PS2 ihre Flugrunden +++ Entwickler Tranji arbeitet für Vivendi Universal an dem Action-Adventure **Red Ninja: End of Honor** +++

Final Fantasy 12 – der Countdown läuft!

Dem Messeauftritt von Square Enix wurde bis zur letzten Sekunde wohl am meisten entgegen gefiebert. Der Grund: Im Vorfeld hatte hartnäckig das Gerücht die Runde gemacht, Final Fantasy XII würde auf der Tokyo Game Show endlich seine Weltpremiere feiern. Aber nichts dergleichen – von einem Hochglanzposter einmal abgesehen, fehlte am Square-Enix-Stand jede Spur der Rollenspielhoffnung. Zumindest die Aufschrift des Posters dämpfte die Enttäuschung der Besucher ein wenig: Die besagte nämlich, dass am 19.11.2003 die Infosperre ein Ende finden wird und dass auf der offiziellen Homepage www.ff12.com erste Bilder und Infos zum zwölften Final Fantasy veröffentlicht werden.



Für eine Hand voll Yen: Merchandise-Verkauf im Messetrubel

Da die TGS eine Publikumsmesse ist, strömen Jahr für Jahr Heerscharen von Endkonsumenten gen Tokio. Und da die Videospielfreaks ihre Kohle noch nicht in die kommenden Software-Highlights investieren können, rollt der Rubel im Merchandising-Bereich. Das interessanteste Warenangebot haben dabei seit Jahren Capcom und Square-Enix dabei: Von diversen Resi-T-Shirts und lebensgroßen Chun-Li-Figuren über Final-Fantasy-Artbooks und unzählige Soundtrack-einspielungen kann der geneigte Fan seine Yen investieren. Die Warteschlangen an den Verkaufständen sind dabei allerdings häufig länger als die vor den neuesten Softwarehighlights.



„T.H.U.G. GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN HIGHLIGHTS
DES SPIELE-JAHRES 2003!“

playtheplaystation 08/03



ACTIVISION®

activision.de



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE™

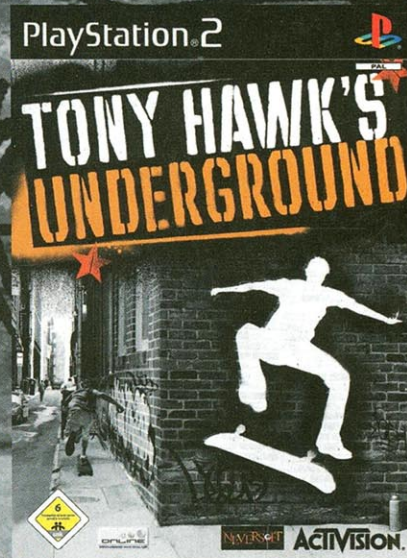


© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameBoy und die „Powered By GameBoy“-Design sind Warenzeichen von GameBoy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. „PlayStation“ und „PlayStation 2“ Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind ansonsten eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

THUG

COMING
NOVEMBER 2003

THUGONLINE.COM



das play-Team

Seit über sechs Jahren halten wir euch am Puls der PlayStation-Zeit. Die Gesichter haben sich dabei kaum geändert. Doch wer sind diese Leute eigentlich?

Tobias Schweikl • Chefredakteur



Die Konsole glüht bei:	XIII
Im DVD-Player rotiert:	Bowling for Columbine
Aus den Boxen dröhnt:	Tool „Aenima“
Würde gerne morgen:	ins Kino gehen und „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ gucken

Dirk Gemeinhart • Stellvertretender Chefredakteur



Die Konsole glüht bei:	PES 3, Secret Weapons Over Normandy
Im DVD-Player rotiert:	007 James Bond (Teil 1 bis 20)
Aus den Boxen dröhnt:	Best of Café del Mar
Würde gerne morgen:	das Punktekonto des 1. FCN aufbessern

Mark Liebold • Leitender Redakteur



Die Konsole glüht bei:	XIII (PS2), F-Zero GX (NGC), Advance Wars (GBA)
Im DVD-Player rotiert:	hoffe, bald Der blutige Pfad, Dämonisch und City of God
Aus den Boxen dröhnt:	Coheed & Cambria, Thursday, Johnny Cash, Amon Amarth
Würde gerne morgen:	bis September 2004 Urlaub machen

Heiko Strobel • Redakteur



Die Konsole glüht bei:	Disgaea, SSX 3 (PS2), Metroid Prime (NGC), Pokémon (GBA)
Im DVD-Player rotiert:	The Ring, Gangs of New York, DS 9 (Season 4)
Aus den Boxen dröhnt:	Purification, Thursday, Integrity, Funeral for a Friend
Würde gerne morgen:	einen DVD-Player besitzen, der nicht ständig andere Macken hat

Marc Kirzeder • Redakteur



Die Konsole glüht bei:	Karaoke Stage, Gladius, MOH Rising Sun
Im DVD-Player rotiert:	Identity (RC 1), Dämonisch, The Transporter
Aus den Boxen dröhnt:	Suicidal Tendencies, Beginner, Everlast, Cypress Hill
Würde gerne morgen:	einen neuen Beamer an die Decke hängen

André Steinert • Volontär



Die Konsole glüht bei:	Jak II: Renegade, Castlevania, XIII, SSX 3
Im DVD-Player rotiert:	Futurama Season 3, Identity (RC 1)
Aus den Boxen dröhnt:	The Fire Theft, Coheed & Cambria, Mournful, Purification
Würde gerne morgen:	erzma schön vier Wochen auf'n Magen feiern

Colin Gäbel • Redakteur



Die Konsole glüht bei:	Taiko no Tatsujin, Border Down (Dreamcast)
Im DVD-Player rotiert:	Spiel mir das Lied vom Tod, Gangs of New York
Aus den Boxen dröhnt:	Danko Jones, Queen, HTP
Würde gerne morgen:	Heinz Salad Cream auch in Deutschland kaufen können

Gunter Hruby • Tipps & Tricks



Die Konsole glüht bei:	Soul Calibur II, Medal of Honor: Rising Sun
Im DVD-Player rotiert:	Schööööne „Filmsche“ freigegeben ab 21 Jahren
Aus den Boxen dröhnt:	Guano Apes, Rammstein, Phil Collins, PIL
Würde gerne morgen:	Festplattenmarke finden, die ewig hält (Headcrash!)

Frank Michaelis • Japan-Korrespondent



Die Konsole glüht bei:	Dog's Life, Ratchet & Clank 2, RPG Maker 2
Im DVD-Player rotiert:	24 – Season 2, Captain Future – Collection 1
Aus den Boxen dröhnt:	The Best of LucasArts (OST), Sega Arcade 80's Vol. 1
Würde gerne morgen:	das doppelte Radiant Silvergun für 20 Euro endlich verkaufen

Seth Kleinberg • USA-Korrespondent



Die Konsole glüht bei:	SOCOM 2: U.S. Navy SEALs, T.H.U.G.
Im DVD-Player rotiert:	The Adventures of Indiana Jones
Aus den Boxen dröhnt:	Nickelback „Long Road“
Würde gerne morgen:	endlich nach Good Old Germany fliegen

Fränk Bogon • Art-Director



Die Konsole glüht bei:	Freedom Fighters
Im DVD-Player rotiert:	The One, National Security, Lilo & Stitch: Der Film
Aus den Boxen dröhnt:	die neue Die-Ärzte-Scheibe rauf und runter:)
Würde gerne morgen:	...die neue Ärzte-CD aus dem CD-Player verbannen, hehehe

Fränzi Hamm • Layout-Queen



Die Konsole glüht bei:	EyeToy: Play
Im DVD-Player rotiert:	Gangs of New York, Die Wutprobe
Aus den Boxen dröhnt:	die neue Die-Ärzte-Scheibe rauf und runter :-)
Würde gerne morgen:	endlich wieder mit dem Eishockey-Training anfangen

Karel Stumpf • DVD-Produktion



Die Konsole glüht bei:	Conflict Desert Storm 2
Im DVD-Player rotiert:	Der Pianist
Aus den Boxen dröhnt:	Kraftwerk: Tour de France 2003
Würde gerne morgen:	mit einem Mac-G5 2-GHz Dual schneiden...



DER KRIEGER IN DIR

Stell dir vor, du erwachst in einem fremden Land,
verlassen von Heimat und Familie.
Stell dir vor, du kämpfst dich durch eine riesige neue Welt,
um mit Zaubersprüchen und blitzenden Schwertern bewaffnet
in den Krieg gegen die feindlichen Horden zu ziehen.
Stell dir das glänzende Debüt der Final Fantasy Reihe auf
dem Game Boy Advance vor.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP™



DVD-Cover play 11/03



zum Archivieren!

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Amaray-Cases findet ihr überall im Handel. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure playTV-DVDs bequem und übersichtlich.



NOVEMBER 2003



DVD • 110 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

IFA • IAA • Bistro Cupid 2 • SEGA Ages • Lethal Skies II • Bombastic! • Drag-on Dragoon • Driver 3 • TGS-Vorschau • Space Invaders: Invasion Day



SPECIAL SCREEN

• Making of XIII



PRESCREEN-TRAILER

• Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
• Splinter Cell: Pandora Tomorrow
• Manhunt
• Gran Turismo 4
• Max Payne 2: The Fall of Max Payne
• Forbidden Siren
• Prince of Persia
• Legacy of Kain: Defiance
• Harry Potter und der Stein der Weisen
• Dragon Ball Z Budokai 2
• Forbiddn Siren
• Dog's Life
• BDFL Manager 2004
• Everquest Online Adventures
• Spy Hunter 2
• ESPionage



PRESCREEN

• Tony Hawk's Underground
• Need for Speed Underground
• Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm
• James Bond 007: Alles oder Nichts
• Ghosthunter
• Castlevania
• WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA Rallye-WM
• SSX 3
• Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft
• Forbiddn Siren
• Secret Weapons Over Normandy
• Maximo vs The Army of Zin
• Gregory Horror Show
• Disgaea: Hour of Darkness
• Destruction Derby Arenas
• Bloody Roar 4
• Backyard Wrestling
• ESPN NBA Basketball
• Cabela's Deer Hunt 2004



TESTSCREEN

• Jak II: Renegade
• Judge Dredd: Dredd vs. Death
• Club Football
• Freestyle Metal X
• Gladius
• Freaky Flyers
• Dog's Life
• Breath of Fire: Dragon Quarter
• Bomberman Kart
• XGRA
• Energy Airforce
• NHL 2004



TIPPS & TRICKS

• Warhammer 40.000: Firewarrior



BONUS

• play-Leser auf der GamesConvention

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Ape Escape 2 • Devil May Cry 2 • Der Herr der Ringe: Die zwei Türme • Jurassic Park: Operation Genesis • Onimusha 2 • Primal • Red Faction 2 • Die Sims • WWE SmackDown! Shut Your Mouth • Soul Calibur II • Star Wars Clone Wars • Summoner 2 • Tendou The Wrath of Heaven • THPS 3 • Tomb Raider: The Angel of Darkness

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**

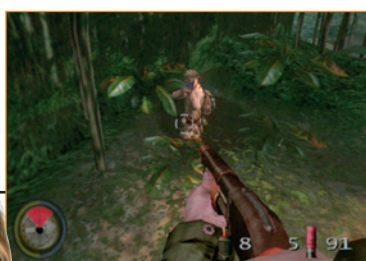
Mehr Tricks, neue Locations, abgedrehte Levelziele und astreine Optik – beste Voraussetzungen für Tony Hawk's PS2-Debüt.

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

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

NAMENSKÜRZEL DER REDAKTEURE:

Dirk Gemeinhart	DG	Heiko Strobel	HS
Mark Liebold	ML	Marc Kirzeder	MK
Colin Gübel	CG	Gunther Hruby	GH
Thomas Nickel	TN	André Steinert	AS



○ Medal of Honor: Rising Sun



○ Need for Speed: Underground



○ Tony Hawk's Underground

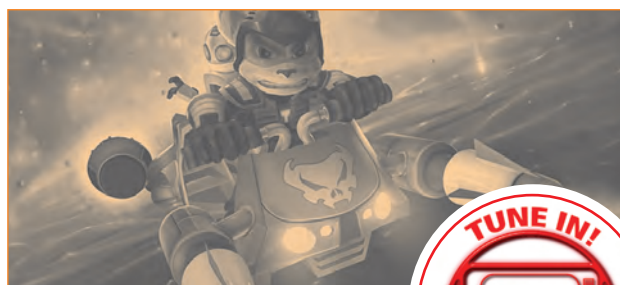


○ True Crime: Streets of LA

INHALT 11/2003

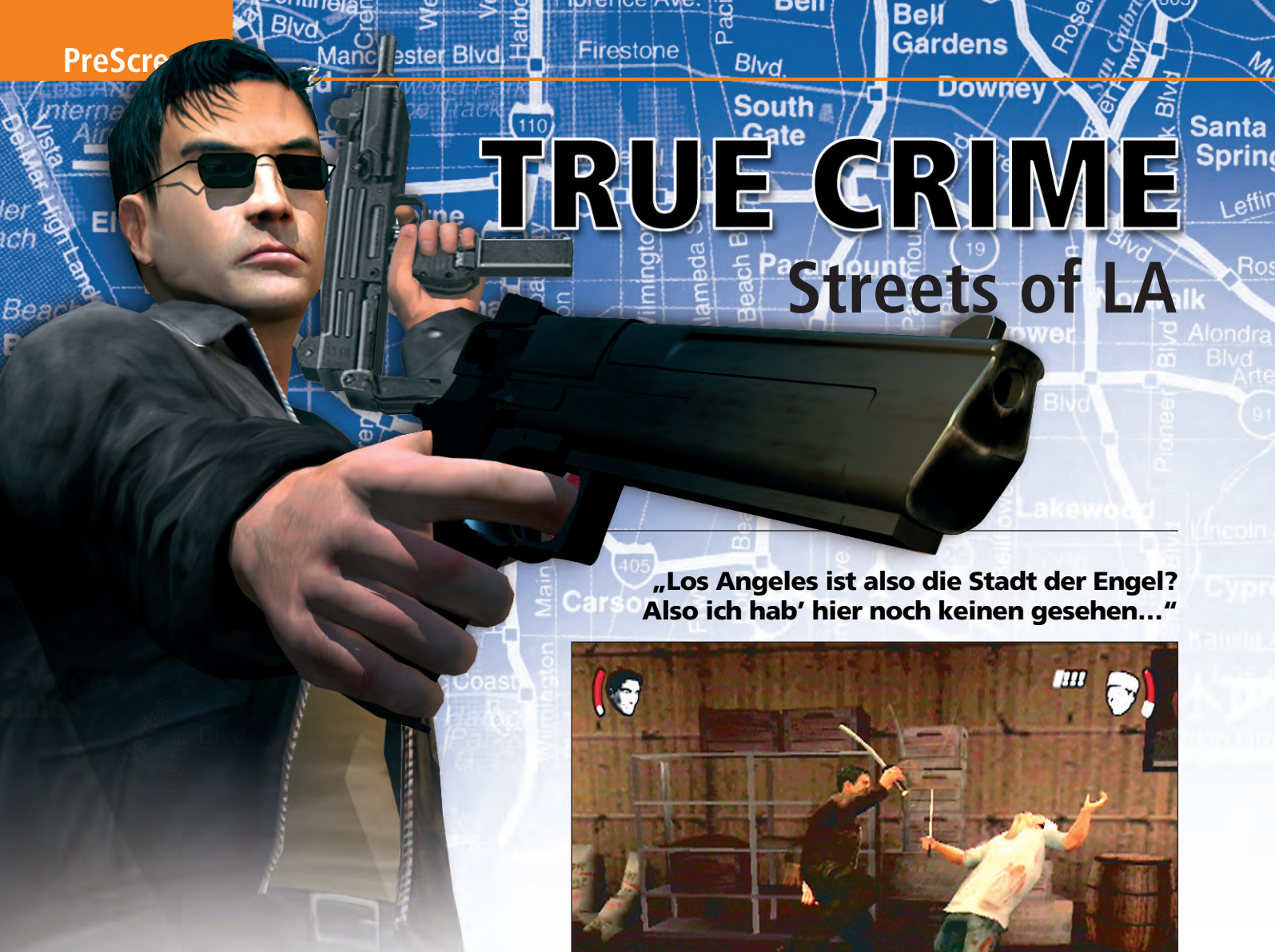
PLAYSTATION2

Baphomets Fluch: Der Schlafende Drache	40
Bloody Roar 4	68
Castlevania	64
Disgaea: Hour of Darkness	46
Driver 3	38
Ghosthunter	54
Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft	56
Karaoke Stage	42
Legacy of Kain: Defiance	62
Medal of Honor: Rising Sun	58
Need for Speed: Underground	60
Ratchet & Clank: Locked and Loaded	44
Secret Weapons Over Normandy	48
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	52
Tony Hawk's Underground	66
True Crime: Streets of LA	34
Urban Freestyle Soccer	68
Worms 3D	68
WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally Championship	50



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





TRUE CRIME

Streets of LA

„Los Angeles ist also die Stadt der Engel?
Also ich hab' hier noch keinen gesehen..."



○ Nahkampfwaffen kommen in den Scharmützeln auch zum Einsatz.

FEIERN IN LOS ANGELES



Wer plant, einmal nach Los Angeles zu fliegen, sollte auf jeden Fall die Saddle Ranch (8371 Sunset Boulevard) besuchen. In diesem Steak House gibt es nicht nur erstklassiges Essen und noch bessere Drinks. In der Mitte des auf „Wilder Westen“ getrimmten Restaurants steht ein mechanischer Bulle. Hier wird jeder Besuch zum feuchtfröhlichen Erlebnis.

PS2 Verzögerungen, Verlängerungen, Verschiebungen: Der Release für True Crime: Streets of LA war für den 19. September geplant. Luxoflux wurde mit dem Mammutprojekt allerdings nicht rechtzeitig fertig. Nun soll das Spiel ab dem 6. November in den Läden stehen. Nicht mehr viel Zeit für die Entwickler... Bis zur letzten Minute wollen sie an ihrem Titel arbeiten, dafür sorgen, dass sich im fertigen Spiel keine Fehler verstecken und das alles ihren Vorstellungen entspricht. Deshalb wird es auch keine Möglichkeit geben, True Crime: Streets of LA noch vor dem Erscheinen zu testen. Wir haben eine fast fertige Version ausgiebig Probe gespielt, um euch dennoch vorab sagen zu können,

ob das Spiel den hohen Erwartungen gerecht wird.

Der Stand der Dinge

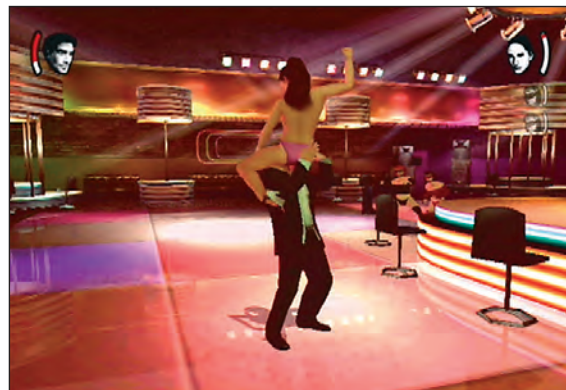
Nick Kang ist kein gewöhnlicher Polizist. Er übergeht grundsätzlich die Anweisungen seiner Vorgesetzten und es interessiert ihn kein bisschen, dass Kriminelle auch ihre Rechte haben. Officer Kang ist ein knallharter Cop, unbequem und abgebrüht: Der richtige Mann, um in den Straßen von Los An-

geles für Ruhe zu sorgen. Die Polizeiführung sieht das allerdings nicht so und feuert ihn.

Lange bleibt er nicht suspendiert. Die Elite Operations Division (E.O.D.) ist auf ihn aufmerksam geworden. Dieser Sondereinheit der Polizei stehen bei der Verbrechensbekämpfung alle Wege offen. Nick Kang erfüllt genau das Profil eines E.O.D.-Beamten. Seine unorthodoxe Vorgehensweise ist aber nur ein Grund, warum man ihn in der



○ Immer mit der Ruhe! Beim Präzisionszielen verlangsamt sich die Zeit.



○ Jeder Gegner hat seinen ganz eigenen Kampfstil.



○ Nein, wir werden nicht verraten, was zur Hölle das bedeuten soll!



○ Manchmal ist die Zeit, zum Einsatzort zu kommen, knapp.

Sonderkommission aufgenommen hat. Er ist Halbasiat und damit der Einzige, der es mit der chinesischen Mafia aufnehmen kann.

Weder kleine noch feine Unterschiede

True Crime: Streets of LA wird gerne im gleichen Atemzug mit GTA genannt. Die Parallelen liegen auf der Hand: eine weitläufige Stadt, schnelle Autos, harte Action und eine spannende Hintergrundgeschichte. Aber es gibt auch eine Menge Gegensätze: Während man in GTA einen Verbrecher spielt, schlägt man sich in True Crime: Streets of LA auf die Seite des Gesetzes. Das ist aber eher nebensächlich. Die wirklich gravierenden Unterschiede liegen im Spieldaufbau und im Gameplay. Zwar hat man die Möglichkeit, sich vollkommen frei in der Metropole LA zu bewegen, seine Missionen kann man allerdings nicht aktiv wählen. Sobald ein Job erledigt ist, steht auch schon der nächste Einsatz auf dem Dienstplan. Welcher das ist, hängt von eurer Vorgehensweise ab.

Entscheidungen

Scheitert Nick bei einem Einsatz, entscheidet der Spieler, ob er es noch einmal versuchen will, oder ob er weitermacht. Findet man sich mit seinem Versagen ab, ändert sich der Spielverlauf. Wird man beispielsweise beim Einschleichen in die Stammsauna der rus-



○ Wird Nick bei seiner Stealth-Mission erwischt, ändert sich der Missionsverlauf.



○ Wo bin ich? Wo muss ich hin? Das virtuelle Los Angeles misst 250 Quadratmeilen.

sischen Mafia entdeckt, folgt eine andere Videosequenz, als im Falle des Erfolgs. Teilweise kommen auch neue Action-Sequenzen hinzu bzw. fallen weg – das hängt ganz von dem Einsatz hab.

Es gibt zwei Missionen, bei denen ihr ganz besonders aufpassen müsst: Scheitert der Spieler hier, schlägt die Story eine vollkommen neue Richtung ein. So hängt es allein von euch ab, ob etwa Nicks Bruder stirbt und sich der Cop auf einen persönlichen Rachefeldzug begibt, oder ob er weiterhin konsequent seinen Ermittlungen nachgeht.

Durch den verzweigten Plot gibt es in True Crime: Streets of LA ein schlechtes, ein mittelprächtiges und ein gutes Ende. Damit ihr unkompliziert in den Genuss jedes einzelnen Finales kommt, könnt ihr jede Mission innerhalb der insgesamt 15 Episoden separat auswählen. Der Spieler zieht daraus zweifachen Nutzen: Durch das Feature kann er auch Kapitel, die nicht zu 100

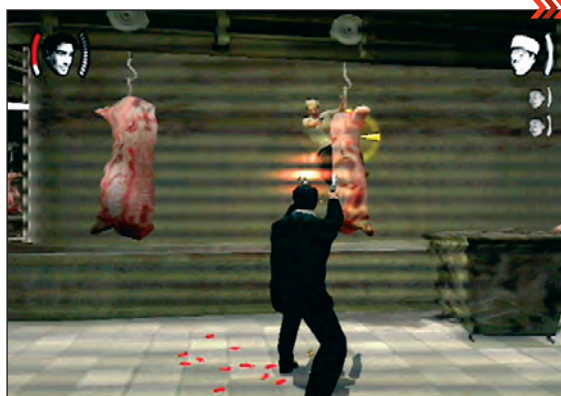
Prozent abgeschlossen sind, nachträglich komplettieren und so ein Bonus-Goodie (Fahrzeug, Waffe, Nahkampfangriff) ergattern.

Dreimal Action = Dreimal Spaß

Die Missionen unterteilen sich in drei Grundkategorien: Verfolgungsjagden, Schießereien und Schlägereien. Das Handling ist, im Vergleich zu der simplen Steuerung von GTA, vielschichtiger – egal ob Fahrmanöver, Schusswechsel oder Faustschlag. Besonders die Nahkämpfe gestalten sich recht abwechslungsreich. Statt nur einer Angriffsvariante stehen Nick vier zur Verfügung. Nachdem man seinen Gegner mit Punches, Kicks, Grables und Combos eingedeckt hat, gibt man ihm mit einem Finishing Move den Rest. Anfangs ist das Schlag-, Tritt und Wurf-Repertoire noch recht begrenzt. In speziellen Dojos kann man sich neue Moves aneignen. Nach und nach erlernt



○ Als geübter Cop ist Officer Kang in der Lage, gleichzeitig zu fahren und zu schießen.



○ Wer ist der nächste? Die Feinde werden ganz automatisch anvisiert.

DIE TRUE-CRIME-FILMFORMEL

Heat



Lethal Weapon



Kiss of the Dragon



Red Heat



Im Jahr des Drachen



Big Trouble in Little China



TRUE CRIME: STREETS OF LA

HIER GIBT'S WAS AUF DIE OHREN!

Keine Radiosender, sondern ein eigens komponierter Soundtrack sowie 78 lizenzierte Musikstücke bekannter Interpreten sorgen bei True Crime: Streets of LA für die musikalische Untermalung, wobei besonders Freunde des gepflegten HipHops und Raps auf ihre Kosten kommen werden. Hier eine kleine Auswahl der 78 Tracks:

- Bone Thugs 'N' Harmony For the Love of \$
- Boo Yaa Tribe Legends
- Coolio Life
- Deftones Minerva
- Ice T Im Yo Pusher
- KAM True Crime
- MAC 10 Foe Life
- Megadeath Symphony of Destruction
- Snoop Dogg Flik Wit You
- Westside Connection Terrorist Threat

ihr, wie ihr am Boden liegende Feinde attackiert oder sie mit einem Tiger-Punch niederstreckt. Jedoch nicht nur die Nahkampffähigkeiten können verbessert werden, auf der Shooting-Ränge wird Nick für's Schießen auf zwei Ziele gleichzeitig, für's Präzisionszielen oder schnelles Nachladen geschult. Im Fahrertraining der Polizei wird erklärt, wie man auf zwei Rädern fährt, 180°-Wendungen auf der Stelle vollführt oder einen Wagen so rammt, dass der mit einem Totalschaden liegen bleibt. Pro Kategorie gibt es neun Upgrades zu erlernen.

24 Stunden im Dienst

Auf die Schulungs-Dienstleistung könnt ihr nur zurückgreifen, wenn ihr eine symbolische Polizeimarke dafür hergibt. Für das Ausschalten von Verbrechen erhält Nick eine gewisse Anzahl an Punkten. Hat man 100 Zähler erreicht, gibt es eine Polizeimarke. Auch kann man sich außerhalb der festgelegten Missionsabfolge ein paar Punkte zusätzlich verdienen. Zufällige



◉ Kleinkriminelle kann man oft einschüchtern, indem man in die Luft schießt oder ihnen die Dienstmarke vor die Nase hält.

Verbrechen (Raubüberfall, Vergewaltigung, illegale Straßenrennen, Schlägerei, usw.) passieren in Los Angeles am laufenden Band. Über Polizeifunk erfahrt ihr davon. Nehmt ihr die Kriminellen hops, gibt es Polizeipunkte. Erwischt man die Gangster lebend bzw. setzt man sie durch einen gezielten Schuss in Arm oder Bein außer Gefecht, winken ein paar Extrazähler. Man muss trotz aller Freiheiten aufpassen, geraten unschuldige Passanten in die Schusslinie oder unter die Räder, leert sich das Konto umgehend wieder. Ist Nick unvorsichtig, hat er schnell den Bad-Cop-Status erreicht, der das Spiel nicht gerade einfacher macht. Ohne die wertvollen Upgrades der Schulen hat man im späteren Verlauf der Story nämlich nur sehr wenig Chancen auf Erfolg.

Made in Hollywood

Die Präsentation von True Crime: Streets of LA ist vorbildlich. Die Grafik ist detailliert und in Anbetracht der enormen Größe der Stadt ausgezeichnet. Besonders die Charaktere sehen sehr gut aus. Die Zwischensequenzen verprühen mit ihren teils sehr lustigen Dia-

logen das Flair des großen Hollywood-Actionkinos. Für die Synchronstimmen der Charaktere hat Activision berühmte Schauspieler wie Michelle Rodriguez, Gary Oldman, Christopher Walken oder Ron Perlman engagiert. Der cineastische Charakter des Titels ist deutlich, doch leidet er enorm unter den ständigen Lade- und Speicherpausen sowie darunter, dass man eine Mission nachträglich noch einmal spielen kann.

True Crime: Streets of LA ist kein GTA-Klon. Es ist ein relativ lineares aber dennoch abwechslungsreiches Action-Game mit einer filmreifen Story voller Überraschungen und einem tief gehenden Charakter-Aufbausystem. Es gibt pro Einsatz nicht mehrere mögliche Vorgehensweisen, der gesamte Ablauf ist genau vorgegeben: Freiheiten genießt man nur abseits des Missionsbaums.

Auch gibt es noch hie und da Fehler: Die Steuerung ist noch nicht ganz ausgereift und die Ladezeiten sind zu lange. Ob sich Nick Kang im nächsten Monat eine play-Krone aufsetzen darf, hängt ganz davon ab, ob die Mankos aus der fertigen Version verschwunden sein werden. ■



◉ Beim Fahrertraining darf man Papp-Passanten und andere Hindernisse nicht rammen.



◉ Nick Kang kann sich jedes Auto schnappen, auch wenn es den Besitzern nicht passt.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Luxoflux
Spieler	1	Erhältlich ab	6. November
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.truecrimela.com

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Viel Spannung, viel Story, viel Witz: True Crime: Streets of LA ist spielbares Hollywood-Actionkino!

HAST DU DAS ZEUG, DICH DER UNLIMITED SAGA ZU STELLEN?

ZUM ERSTEN MAL AUSSERHALB JAPANS!

FINAL FANTASY X-2

Eternal Calm

FINAL FANTASY X-2: Prologue



30 Jahre alt, Ex-Piratenbraut

AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED SAGA™



7 VERSCHIEDENE HELDEN



EINZIGARTIGES KAMPFSYSTEM



FREI BEGEBBARE WELT



REVOLUTIONÄRER GRAFIKSTIL

SEI DER MEISTER DEINES EIGENEN SCHICKSALS UND ENTDECKE DIE LEGENDE DER SIEBEN WUNDER!

ENTHÄLT EINE VORSCHAU AUF FINAL FANTASY X-2 UND DEN
EXKLUSIVEN FILM „ETERNAL CALM: FINAL FANTASY X-2 PROLOGUE“

SQUARE ENIX™

ATARI

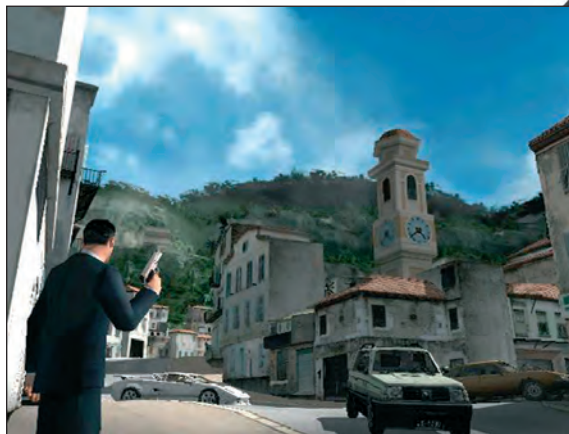
DRIVER 3

Massencrashes und fette Kollateralschäden – Undercover-Cop Tanner rüstet sich für seinen PS2-Einsatz.

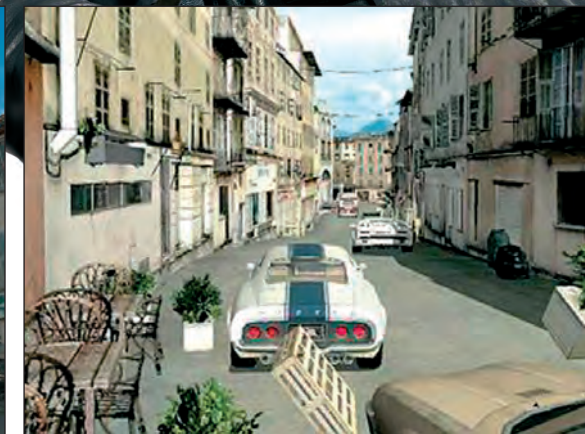
HEIßE ÖFFEN



Auch Driver 3 setzt auf einen umfangreichen Fuhrpark: Dutzende Sportwagen, Cabriolets, Schrottkarren, LKWs und sogar heiße Motorräder und schnittige Hochgeschwindigkeits-Boote fordern eure Fahrkünste.



○ Zehn wirklichkeitsgetreue Waffen warten auf ihren Einsatz.



○ Selbst 'rumliegendes Gerümpel ist den Gesetzen der Physik unterworfen.

PS2 Zwar werfelt Entwickler Reflections bereits seit ein paar Jahren am 128-Bit-Debüt des tollkühnen Superbullens, konkrete Infos zum dritten Teil der millionenfach abgesetzten Auto-Action konnte man den Machern bislang aber kaum entlocken. Im englischen Newcastle durfte play endlich eine frühe PS2-Version des potenziellen Kassenschlagers unter die Lupe nehmen.

Großstadt-Cowboy

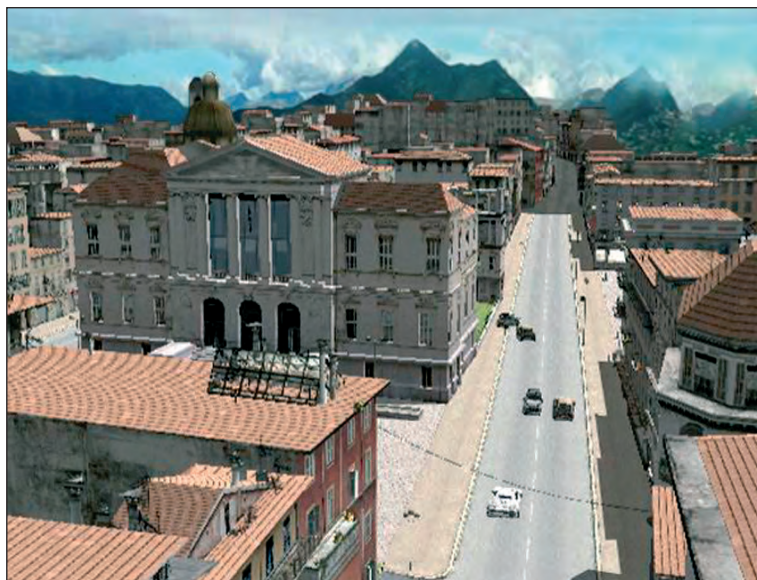
Sein neuester Spezialeinsatz führt Tan-

ner durch drei Weltstädte, die unterschiedlicher kaum sein könnten: Von den geleckten Teerstraßen des Florida-Idylls Miami geht es über die gewundenen Gässchen und steilen Serpentina Nizzas bis ins staubige Istanbul, wo unzählige Nebenstraßen, Sackgassen und Holperpfade einen guten Orientierungssinn erforderlich machen. Die virtuellen Städte sind dabei in Teilen den realen Vorbildern nachempfunden. Die Entwickler haben dazu die prägnantesten Merkmale jeder City abgegrast, um sie später zu einem unverkennbaren Nach-

bau zusammenzufügen. 31.000 individuell platzierte Polygon-Bauten pro Ort und ein Straßennetz von insgesamt 100 Meilen Länge versprechen Fahrfreuden der Superlative. Ein Glück, dass der obligatorische Free-Ride-Modus jetzt in jeder Stadt mit mehreren (freizuspielenden) Startpunkten aufwartet.

Freiheitskämpfer vor

Die Hauptmissionen locken nun mit wesentlich flexibleren Lösungswegen. Einmal luchst ihr einer Autoschiebergang eine Luxuskarre ab, die von einem Transporter abgeholt werden soll. Rabiate Gemüter flitzen an dem LKW vorbei zum Zielort, ballern die bösen Buben um und flüchten anschließend im Traumschlitten. Doch es geht auch ein bisschen friedlicher: Schafft ihr es, den Laster von der Straße zu drängen, braucht ihr nur noch den Fahrer mit einem gezielten Schuss seiner Pflichten zu entbinden, um an seiner Stelle voll-



○ Über den Dächern von Nizza: Der grafische Detailgrad der Städte ist höchst beeindruckend.



○ Wer nicht hören will...: Dieser LKW-Besitzer gibt sein Hab und Gut nicht freiwillig her!



⊕ Jeder Gang macht schlank: In den 30 Missionen seid ihr auch mal zu Fuß unterwegs.



⊕ Im aufgebohrten Regisseur-Modus schneidet ihr die besonders coolen Szenen zusammen.

kommen unbehelligt den Nobelhobel in den Anhänger zu laden. Spätestens beim Wort ‚ballern‘ sollten Driver-Fans aufgehört haben: Tatsächlich machen Per-pedes-Momente 25 Prozent des neuesten Tanner-Einsatzes aus. Dabei beliebt es Reflections diesmal nicht beim Autoklau: Zehn solide Ballermänner (von der Schrotflinte über ein Pistolen-Duo und die obligatorische Uzi bis hin zum legendären AK-47) sorgen für brachiale Zerstreuung. Anarchische Freiheit wie in GTA Vice City (dt.) oder Schleichaction à la The Getaway streben die Entwickler allerdings nicht an. Aller Voraussicht nach werden sich die Laufsequenzen auf simple aber rabiate Schießereien mit der Gegenseite beschränken. Genauer wollte uns Produzent Martin Edmondson zum Missionsaufbau oder zu Tanners Manöverpalette noch nicht verraten.

Action à la Hollywood

Driver 3 will auch auf der PS2 den Ruf

der Serie als ultimative Action-Fahrsimulation verteidigen. Daher haben sich die Entwickler so richtig ins Zeug gelegt, um eine korrekte Physik zu liefern. Fast alle Objekte – ob komplettes Auto oder herumliegende Holzkiste – werfen realistisch gebrochene Schatten auf alle übrigen Objekte der Umgebungsgrafik. Das Schadensmodell besticht durch unzählige Verbeulungszonen, Dutzende Fahrzeugteile, die davonfliegen können und die Auswirkungen aufs Fahrverhalten. Von den angepriesenen Licht- und Raueffekten konnten wir uns wiederum nicht persönlich überzeugen. Auch fehlten noch diverse weitere Spielelemente wie herumwuselnde KI-Passanten oder fließender Verkehr. Bislang macht Driver 3 jedoch spielerisch und technisch einen hervorragenden Eindruck. Gelingt es den Entwicklern, ihre enormen Ambitionen ohne größere Abstriche zu verwirklichen, steht uns ein echter Topfitel ins Haus. ■ CG



⊕ Atemberaubend: Crashes und hitzige Verfolgungsjagden garantieren filmreifes Fahrflair.

Martin Edmondson,

Reflections-Chef und Erfinder solch populärer PlayStation-Titel wie Stuntman oder Driver, plauderte für play aus dem Nähkästchen.



play: Ein neuer Teil, derselbe Held. Inwiefern nimmt die Story von Driver 3 Bezug auf die beiden Vorgänger?

Martin Edmondson: Grundsätzlich bekommt der Spieler in Driver 3 eine komplett neue Geschichte serviert. Diesmal erhält Undercover-Cop Tanner den Auftrag, eine Gang von Autodieben zu infiltrieren, die geklaute Luxusautos in den Osten bis nach Russland verschieben. Wie gesagt, es handelt sich um eine von den Vorgängern unabhängige Story, Driver-Fans dürfen sich aber auf ein Wiedersehen mit ein, zwei prägnanten Charakteren der beiden PSone-Teile freuen. Genauer darf ich dazu aber noch nicht sagen (grinst).

play: Driver 2 wirkte vor allem in technischer Hinsicht nicht ganz ausgereift. War es entsprechend logisch, dass ein neuer Driver-Teil nur auf einer neuen Hardware funktionieren würde?

Martin Edmondson: Durch den enormen kommerziellen Erfolg der ersten beiden Driver-Episoden war uns klar, dass dringend eine Fortsetzung her musste. Wir hätten zwar Driver 3 bereits im ersten oder zweiten Jahr der PS2 bringen können, uns fehlte aber schlichtweg das Hardware-Know-how, um einen würdigen Nachfolger in der Qualität fertig zu stellen, wie es uns jetzt möglich ist. Stuntman war da das perfekte Zwischenspiel. Wir lernten die technischen Stärken und Schwächen der PS2 kennen und konnten wichtige Vorarbeit für Driver 3 leisten. Die Auto- und Unfall-Physik stammt von Stuntman. Das hat uns sehr viel Entwicklungszeit gespart, die wir nun in die unzähligen anderen wichtigen Spielelemente von Driver 3 investieren können.

play: Wie sahen denn eure ursprünglichen Visionen aus für ein neues Driver auf einer neuen Hardware?

Martin Edmondson: Unser Traum von einer realistisch aussehenden und funktionierenden Großstadt war technisch auf der PSone einfach nicht durchführbar. Komplexe Lichtbrechungen und Schattenwürfe, individuell agierende Autos und Passanten – all diese Dinge sind erst auf der aktuellen Hardwaregeneration möglich. Eine große, lebendige, abwechslungsreiche und immer wieder überraschende Stadt, die es wert ist, erkundet zu werden – das ist unser Ziel, dem wir auf der PS2 endlich nahe kommen.

play: Keine Frage, was wir bisher gesehen haben, wirkte sehr viel versprechend. Die meisten KI-Autos und Passanten haben aber noch gefehlt. Eure Ambitionen sind ja sehr hoch, ist die PS2 dafür eigentlich ‚stark‘ genug?

Martin Edmondson: Die Hardware ist niemals stark genug (lacht)! Klar, als die PSone ‚rauskam, dachten wir ‚mein Gott! Mehr können wir uns nicht wünschen!‘ Danach waren wir sicher, die PS2 würde all unsere Träume wahr werden lassen. Aber die Ideen und Ambitionen wachsen meistens mit den technischen Möglichkeiten. Momentan arbeiten verschiedene Mini-Teams an verschiedenen Aspekten von Driver 3. Und alle funktionieren bereits für sich allein. Wenn wir dann die einzelnen Elemente zusammentragen, werden wir sehen, wie stabil das Ganze läuft und dann gegebenenfalls Kompromisse eingehen müssen. Getreu dem Motto: Was ist wichtiger für den Spielfluss? Eine konstante Bildrate oder physikalisch korrekt umherpurzelnde Pappkisten?

play: Vielen Dank für das Gespräch!

PLAY-DATEN



Genre	Action	Entwickler	Reflections
Spieler	1	Erhältlich ab	April 2004
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Drei riesige Städte, Dutzende Nobelkarren, brachiale Action und brandneue Ballersequenzen – Driver 3 hat das Zeug zum Hit!

BAPHOMET'S FLUCH

Der Schlafende Drache

Mystische Artefakte, Geheimbünde und das Ende der Welt: Nico und George sind wieder dabei!



○ Kisten verschieben gehört zum Alltag eines jeden Abenteurers.



○ Mit der Lupe und Sonnenstrahlen entfacht ihr leicht ein Feuerchen.

CHARLES CECIL



Zusammen mit seinen Freunden David Sykes und Tony Warriner gründete Charles Cecil 1990 Revolution Software. Mit erstklassigen Adventures wie *Lure of the Temptress* (1992, Amiga, Atari ST, PC) und *Beneath a Steel Sky* (1994, Amiga, PC) mauserten sich die Engländer zu einer festen Größe im Rätselspiel-Business.

PS2 Abenteurer haben es eben nicht leicht. Erst die Adventure-Flaute in den letzten Jahren und dann das: Der Erscheinungstermin von Baphomet's Fluch: Der Schlafende Drache wurde verschoben. Ursprünglich sollte der dritte Teil der Erfolgsserie ja schon am 10. Oktober in den Läden stehen. Daraus ist jetzt aber nichts geworden. Fans von Nico und George können aber wieder durchatmen. Laut Release-Liste erscheint das Adventure von Revolution Software nur einen Monat später, also am 7. November.

Weltenbummler

Rückblick: 1996 begann die Reihe mit Baphomet's Fluch: Im Schatten der Tempelritter auf PSone und PC. In dem Abenteuer hatten es George Stobard und Nico Collard mit einer Gruppe mysteriöser Tempelritter zu tun. Die Tempel wollten mit dem neu geschmie-

deten Schwert „Baphomet“ die Herrschaft über die Welt erringen. Die Story von Baphomet's Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis (1997, PSone, PC) spielt sechs Monate nach den Geschehnissen des ersten Teils. Im Nachfolger riskierten der amerikanische Anwalt und die französische Reporterin ihr Leben im südamerikanischen Dschungel, in dem ein geheimer Majakult sein Unwesen trieb.

Baphomet's Fluch: Der Schlafende Drache geht zeitlich einige Jahre nach

dem Abenteuer der beiden über die Bühne. Diesmal müssen Nico und George das Rätsel um den Bund des Schlafenden Drachen lösen. Die Spur dieses Ordens führt die beiden durch das malerische Paris, den tiefen Dschungel des Kongos, die Moldau-Metropole Prag und in die historische Stadt Glastonbury.

Zeichen der Zeit

Der neue Teil präsentiert sich erstmals in 3D und damit in einem wallenden



○ Durch das neue Interface führen Nico und George alle Aktionen mit einem Knopfdruck aus.



○ Gemeinsam sind sie stark! Nico lenkt die Wache ab und George schleicht ins Schloss.



Grafikgewand. Aber nicht nur die Präsentation, auch die Steuerung wurde verbessert. Gute alte Point-und-Klick-Zeiten gehören der Vergangenheit an. Die beiden Hauptdarsteller werden nun ganz bequem mit dem Joypad durch die dreidimensionale Umgebung manövriert.

Ebenfalls überarbeitet und vereinfacht wurden das Inventar-System sowie das Interface: Bewegt ihr euch in die Nähe eines Gegenstands, wird dieser durch ein blaues Sternchen markiert. Nun stehen verschiedene Aktionen zur Auswahl, die durch Symbole (Lupe, Auge, Mund, Hand etc.) gekennzeichnet sind. Je nach Situation führen Nico bzw. George per Knopfdruck dann Sprünge aus, hangeln sich an Dachrinnen entlang, verschieben Kisten oder öffnen Türen.

Im dritten Teil der Serie wird es wie immer knifflige Rätsel geben und außerdem Action-Sequenzen, in denen gute Reflexe und blitzschnelles Handeln gefragt sind.

Wer nicht fragt...

...bleibt dumm. Um dem Bund des Schlafenden Drachen auf die Schliche zu kommen, müsst ihr Lösungsteile sammeln, die sich aus Gesprächen mit den unterschiedlichsten Hinweisgebern erschließen. Je mehr ihr schon recherchiert habt, desto mehr erzählen euch die weiteren Gesprächspartner. So gelangt ihr an wichtige Informationen oder erhaltet Zugang zu neuen Schauplätzen. In den zahlreichen Dialogen sorgen professionelle Sprecher für den guten Ton.



☉ Auch im neuen Spiel leihen die „alten“ Synchrosprecher George und Nico ihre Stimmen.



☉ Durch das „Ausquetschen“ von Personen kommt ihr an wichtige Informationen.



☉ George in Action. Ein kleiner Handgriff und das Fenster ist auf.

Um das Abenteuer möglichst leinwandreif aufführen zu können, haben die Programmierer weder Kosten noch Mühen gescheut. Die Entwickler holten sich den Rat von mehreren Experten aus der Filmbranche ein, um Problemen mit der Kameraführung aus dem Weg zu gehen. Besonderen Wert legten die Engländer auf eine lippensynchrone Sprachausgabe, das war nur möglich durch ein neuartiges Sprachsystem.

Der uns vorliegenden Version fehlt zwar noch der Feinschliff, doch lässt sie erahnen, was auf uns zukommen wird. Bekommen die Entwickler die teilweise starken Ruckler in den Kamerateilwechseln in den Griff, hebt sich beim Erscheinen von Baphomets Fluch: Der Schlafende Drache der Vorhang für ganz großes Adventure-Kino. ■ AS

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Adventure	Entwickler	Revolution Software
Spieler	1	Erhältlich ab	7. November
Hersteller	THQ	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.baphometsfluch3.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Altes Spielprinzip zeitgemäß präsentiert. Ein Fest für jeden Adventure-Fan.

“THE REAL DEAL”

jon julio

FEATURING:

cesar mora

fabiola da silva

jon julio


www.take2.de


PlayStation 2



Rolling © and trademark 2003 SCI Games Ltd. Developed by Indy Games Ltd. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Take-Two and the Take-Two logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

KARAOKE STAGE

Ihr habt die Schnauze voll von „Deutschland sucht den Superstar“, „Popstars“, „Fame Academy“ & Co.? Dann greift doch selbst zum Mikro!

DIE ZUSATZ-DISKS



Im Land der aufgehenden Sonne (dort heißt das Spiel Karaoke Revolution) sind bereits sechs Zusatz-Disks mit neuen bzw. weiteren Songs erschienen.

Karaoke Revolution:
Autumn 2003

Karaoke Revolution:
J-Pop Best Vol. 1

Karaoke Revolution:
J-Pop Best Vol. 2

Karaoke Revolution:
J-Pop Best Vol. 3

Karaoke Revolution:
J-Pop Best Vol. 4

Karaoke Revolution:
Night Selection 2003

Ob diese Updates auch hierzulande erscheinen werden, ist bisher nicht klar und auch aufgrund des Exoten-Status von Bemani-Spielen bei uns eher unwahrscheinlich. Hoffen wir also das Beste, denn Karaoke Stage ist der Party-Spaß schlechthin – doch ohne neue Lieder wird das Ganze irgendwann öde!



Im Showtime-Modus werdet ihr mit Gold und Platin belohnt...



...im Multiplayer-Modus bewerten die Mitspieler eure Darbietung.

Zurzeit gibt es ja kaum noch einen Sender, der nicht mindestens eine Talentshow zur besten Sendezeit ausstrahlt. Wenn mehr oder minder begabte Jugendliche versuchen, sich als kommende Superstars zu profilieren, dann wird die Luft zwischen dem Daumen des Zuschauers und dem Panikschalter seiner Fernbedienung schnell dünn. Für die vielen unter euch, die sich in solchen Momenten denken: „Das hätte ich auch nicht schlechter gesungen!“ hat Konami jetzt ein enorm spaßiges Karaoke-Spiel am Start.

„One, two, three, four...“

Karaoke Stage schlägt in die gleiche Kerbe wie die Guitar-Freaks-Spiele oder

die Titel aus der Dance-Dance-Revolution-Serie. Anstelle der kleinen Plastik-Gitarre bzw. Tanzmatte, kommt jedoch eure eigene Stimme als Werkzeug zum Einsatz. Mit einem PS2-Headset auf dem Kopf (z.B. aus SOCOM: U.S. Navy Seals) ist es eure Aufgabe, eine ganze Reihe von Musikstücken mitzusingen. Die Spielmodi Arcade, Showtime und Multiplayer verwandeln die heimische Zocker-Bude in eine vollwertige Karaoke-Bar. Während ihr im Arcade-Modus versuchen müsst, ein Lied nach dem anderen so gut nachzusingen, dass ihr in die nächste Runde kommt, dürft ihr im Showtime-Modus eine Gesangs-Karriere starten.

„Like a Virgin...“

Dazu sucht ihr euch einen passenden Charakter aus und sucht euch einen

Künstlernamen. Anschließend wählt man eine Location und aus einem von vier Musikstücken euren Favoriten. Kurz darauf steht euer Alter Ego auf der Bühne und schon ertönen die ersten Takte der Musik. Am unteren Bildschirmrand läuft der Song-Text auf einer animierten Tonleiter durchs Bild. Das Spielprinzip ist also denkbar einfach. Ihr versucht, den Text im richtigen Rhythmus und natürlich in der korrekten Tonlage zu trällern. Der Spott aller Anwesenden ist euch damit sicher.

Die Trackliste enthält neben alten Gassenhauern wie z.B. „The Son of the Preacher Man“ oder „When a Man loves a Woman“ auch ein paar aktuelle Nummern von Nickelback („This is how you remind me“), Avril Lavigne („Complicated“) oder Animal Ant Farm („Smooth Criminal“). ■ **MK**



Für gelungene Passagen winken Multiplikatoren und Bonus-Punkte.



Bei Karaoke-Stage singt ihr aktuelle Pop- und Rock-Songs nach.

PLAY-DATEN

Genre	Musikspiel	Entwickler	Konami
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Frühjahr 2004
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami-europe.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Das erste Karaoke-Spiel für PS2. Für Bemani-Freaks und als Party-Spaß ein Muss!

SPIELT MIT UNS DIE REISE NACH LOS ANGELES

Up, up and away – wir nehmen euch mit! Reist zusammen mit uns zu einzigartigen Events. Oder holt euch einen der tollen Hard- und Software-Preise!

DER ERSTE PREIS:

play verlost **2 Reisen zur E3 2004** vom 12. bis 14. Mai 2004 in Los Angeles (USA)! Ihr reist zusammen mit den play-Redakteuren zur größten Videospiel-Messe der Welt!

Dort werdet ihr die Ersten sein: Spielt die PlayStation-Hits von morgen, bis die Daumen glühen! Und erlebt auf der Messe „live“ die Welturaufführung des Sony-Hand-PlayStation-Portables (PSP)!

Das ist drin in unserem exklusiven Preis-Paket:

- die Flugreise nach Los Angeles
- der exklusive dreitägige Messebesuch
- die Übernachtungen in einem Top-Hotel am legendären Sunset-Boulevard
- ein attraktives Rahmenprogramm (Partys, Vergnügungsparks, L.A.-Nightlife) an den Tagen vor und nach der Messe



DER ZWEITE PREIS:

play verlost **2 Reisen zur Games Convention**

vom 19. bis 22. August 2004 in Leipzig!

Folgt den play-Redakteuren zur bedeutendsten Videospiel-Messe Europas!

Das ist drin in diesem exklusiven Preis-Paket:

- die Anreise per Bahn nach Leipzig
- die Übernachtungen in einem Top-Hotel
- der viertägige Messebesuch inklusive Eintritt
- ein attraktives Rahmenprogramm während der Messe-Tage



DER DRITTE PREIS:

Gewinnt das **neue PlayStation2-Modell** in der schicken **Satin-Silber-Ausführung** inklusive Fernbedienung!

4. UND 5. PREIS:

Gewinnt je ein **EyeToy-Bundle** (EyeToy-Kamera sowie das PS2-Spiel EyeToy Play)

6. BIS 10. PREIS:

Gewinnt je ein **Jahres-Abonnement von play**

11. BIS 20. PREIS:

Gewinnt tolle **PlayStation2-Hardware**, Lenkräder, Lightguns, Joypads usw...



Schickt die richtige Antwort an:

CyPress GmbH

Redaktion play

Stichwort: E3-Gewinnspiel

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

oder per E-Mail: e3gewinnspiel@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 14. November 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Reisen können wir aus rechtlichen Gründen nur unter Teilnehmern verlosen, die mindestens 18 Jahre alt sind.

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Was bedeutet „E3“

- Electronic Enterprise Expo
- Electrician Entertainment Expo
- Electronic Entertainment Expo

RATCHET & CLANK 2

Locked & Loaded

Deutschland sucht das Super-Duo: Ratchet und Clank sind zurück im Rampenlicht.

DISRUPTOR-NACHFOLGER?



Das Debüt-Projekt von Insomniac Games war ein Ego-Shooter namens *Disruptor* (PSOne, 1996), der inzwischen nicht mehr produziert wird. „Viele Leute haben uns gefragt, ob wir einen Nachfolger dazu planen“, erklärte Firmenboss Ted Price gegenüber *play*. „Leider besitzen wir aber nicht die Rechte des Spieles – ein Sequel ist daher so gut wie ausgeschlossen“, so Price.



⊙ Durch das Eliminieren übler Gesellen ergattert ihr wertvolle Kristalle.



⊙ Diese diskusartigen Scheiben schnippeln eure Gegner in Stückchen.



Es ist schon tragisch: Kurz nachdem Ratchet und Clank in ihrem letzten Abenteuer die Galaxie vor Dr. Drek gerettet hatten, sind die beiden PS2-Helden arbeitslos geworden. Lange Zeit schien es so, als ob niemand mehr ein draufgängerisches Duo bräuchte.

Doch der Schein trügt, ein neuer Job wartet: Im Auftrag des Megacorp-Konzerns soll das ungleiche Team einen flau-

schigen Haustier-Prototypen namens Prototet einfangen, der aus den Labors gestohlen worden ist. Schnell findet ihr aber heraus, dass es sich bei der geheimen Entwicklung keineswegs um ein harmloses Kuschelbärchen handelt...

Alte Helden braucht das Land

Am grundlegenden Spielablauf hat sich wenig geändert: Mit einem facettenrei-

chen Waffenarsenal oder konventioneller Schlagkraft kämpft ihr euch durch die 20 weitläufigen Levels. Das Aufsammeln verstreuter Schrauben gehört auch im zweiten Ratchet-&Clank-Auftritt zu den Hauptaufgaben.

Besagte Befestigungsmittel dienen erneut als Währung. Mit dem nötigen „Kleingeld“ erwerbt ihr allerlei neue, groteske Schießprügel. Die Blitz-Gun stellt z.B. eine Art Schrofflinte dar und lässt sich mit ihrer breiten Streuung hervorragend gegen Feindes-Scharen einsetzen. Wer's lieber etwas hitziger mag, darf sich auf die Lava-Gun freuen: Mit der „brandheißen“ Wumme lasst ihr die Herzen der Feinde im wahrsten Sinne des Wortes dahinschmelzen. Die praktische Mini-Atombombe verspricht allumfassende Zerstörung.

Insgesamt greifen die ungleichen Protagonisten auf 20 unterschiedliche Waf-



⊙ Die Swingshot lässt sich als Liane gebrauchen. So schwingt ihr euch zu höheren Stellen oder zieht Brücken an euch heran.



⊙ Diese globusförmigen Levels stellen eine der wirklichen Innovationen des Spieles dar.



Clank's Helikopter-Modus ist von Anfang an einsetzbar.

fen mit höchst ausgefallenen Designs zurück. Doch das genügt den Entwicklern offenbar nicht, für jedes Modell stehen also zusätzlich diverse Upgrades zur Verfügung. Eine Erweiterung erhält man beispielsweise durch den häufigen Einsatz der aufzupeppenden Wumme. Stellenweise stoßt ihr auf dubiose Zeitgenossen, die eure Waffen mit Zusatzfunktionen versehen – gegen bare Schraube versteht sich. Die Wirkungen der Modifikationen fallen – Ratchet-&Clank-typisch – ebenso effektiv wie abgedreht aus: Mit der Lava-Gun lasst ihr Meteoriten vom Himmel sausen. Die besagte Blitz-Pistole lässt sich wiederum mit einem Gift-Aufsatz ausstatten, wodurch Widersacher selbst nach einem Treffer noch kontinuierlich Lebensenergie verlieren.

Kenner des ersten Teils erwartet übrigens ein besonderes Schmankerl: Habt ihr noch einen Spielstand des Originals auf der Memory Card, dürft ihr bereits erzockte Wummen auch im Nachfolger einsetzen.

Gadget-Ratchet

Dank diverser Hightech-Werkzeuge kom-



In Minispielen nimmt unser „Duo Infernale“ auch an Rennen teil.



Flüssige Lava im heißen Schnee: Ratchet heizt den Gegnern ein. Jeder Level macht Lust auf eine ausgedehnte Erkundungstour.

men Rätselfreunde ebenfalls voll auf ihre Kosten: Mit einem Dynamo bringt das Duo verschiedene abstruse Maschinen zum Laufen. Anderweitig repariert ihr via Electrolyzer kaputte Gerätschaften oder verzwickte Schaltkreise. Dies geschieht in einem witzigen Minispiel: Durch Fingerschick, Reaktionsvermögen und Logik müsst ihr den Stromkreis einer Schalttafel wieder in Schwung bringen, damit der Saft richtig umgeleitet wird.

Öfter mal was Neues

Neuerdings sammelt Ratchet durch das Wegputzen von Gegnern im Laufe des Spiels Erfahrungspunkte – so wächst seine Lebensenergie ständig. Es kommt aber noch besser: Für Ratchets Raumanzug findet ihr neue Schilde mit größerer Schutzwirkung. Clank bekommt im Gegenzug natürlich ebenfalls neue Fähigkeiten. So befiehlt die Blechbüchse nun diverse Robotertypen. Die Microbots können angreifen oder Türen öffnen. Bridgebots hingegen bauen Brücken über tiefe Abgründe, während Liftbots selbst zentnerschwere Felsbrocken mühelos aus dem Weg räumen.

Im Vergleich zum ersten Teil sind die Aufgaben in Ratchet & Clank 2: Locked & Loaded klarer strukturiert. Schön gestal-

tete Zwischensequenzen erklären die einzelnen Aufträge. Übersichtliche Missions-Bildschirme geben stets darüber Auskunft, welche Ziele noch offen sind.

Diverse Minispiele wie Hoverbike-Rennen über Planeten, Asteroidenzerstörung per Raumschiff oder Gladiatorenkämpfe sorgen für zusätzliche Abwechslung.

Ein weiteres Novum sind die grafisch spektakulären Sphere-Levels. Hier bringt ihr Planeten durch bloßes Laufen in eine Richtung zum Rotieren. Dadurch werdet ihr in höhere Sphären verfrachtet. Folglich erkundet euer Duo so manchen Level nicht nur in der großflächigen Horizontalen, sondern auch in der Vertikalen, um in luftiger Höhe Satellitenanlagen zu sabotieren oder Übertragungsleitungen zu kappen. Wir wittern einen Hit! **AxS**



Die Mini-Atombomben gehören zu den effektivsten Waffen.

SCHON GEWUSST?



Ratchet & Clank 2 sollte ursprünglich den Untertitel „Going Commando“ tragen. Im Englischen bedeutet dieser Ausdruck unter anderem „sich nackt ausziehen“. Daher hat vor allem die englische Presse schmunzelnd reagiert. Der neue Untertitel für die PAL-Regionen lautet nun Locked & Loaded.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.ratchetandclank.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Fette Wummen in Hülle und Fülle, verbessertes Gameplay und frische Ideen lassen Ratchet & Clank in neuem Glanz erstrahlen.

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS



Zeigt der Dämonenwelt Netherworld, dass ihr der neue Overlord des Landes seid.

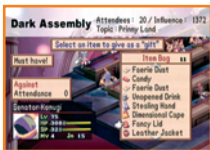


○ Menschliche Charaktere können die anderen Figuren auch werfen.



○ Je öfter ihr Spezial-Attacken anwendet, desto mächtiger werden diese.

DIPLOMATIE



Je weiter ihr im Spiel voranschreitet, desto mehr seid ihr auf die Zustimmung der Ratsherren angewiesen. Ohne deren Einverständnis könnt ihr beispielsweise keine besseren Waffen/Items/Ausrüstungen im Shop erhalten, keine zusätzlichen Areale freischalten, keine neuen Charaktere auf der höchsten Stufe kreieren usw. Und das ist nur ein Bruchteil des Verantwortungsbereichs des Rates. Um seine Zustimmung zu erlangen, könnt ihr entweder bestechen (vorausgesetzt ihr habt genügend Raritäten im Inventar) oder mit Waffengewalt die „richtige Meinung“ verbreiten.

PS2 Der König ist tot, es lebe der König. Nachdem der mächtige Herrscher Krichevskoy an einer Brezel erstickt ist, wird sein Sohn Laharl aus seinem nunmehr zweijährigen Schlaf gerissen. Von nun an muss er Netherworld zeigen, wer hier der neue Overlord ist.

Zugegeben, die Story ist „etwas“ an den Haaren herbeigezogen, aber das ist nicht weiter schlimm, denn die oberwitzigen Charaktere wachsen euch sehr schnell ans Herz und wissen genau, wie man euch einige Lacher aus den Rippen leiht. Sei es der angehende Overlord, der sich partout nichts sagen lassen will und dessen Eigenschaftswerte sinken, wenn „gut bestückte“ Frauen auftauchen. Oder die durchtriebene Etna, die genau weiß, wie man Laharl auf die Palme bringt oder die Engels-Schülerin Flonne, die fest daran glaubt, dass selbst in den schwarzen Dämonen-Heuten etwas Gutes schlummert.



○ Der Gemütszustand der Charaktere wird durch exzellente Sprachausgabe verdeutlicht.

Alles pure Taktik

Natürlich stoßen noch weitere Spielfiguren zu eurer Party hinzu. Und glaubt uns: Alle faszinieren auf ihre ganz eigene Art und Weise. Das Gameplay an sich besteht nur aus taktischen Elementen. Egal ob ihr den Plot verfolgt, in der Item-World agiert, eure Charaktere ausrüstet oder den Ratsherren eures Schlosses einen Besuch abstatten müsst, überall gilt es, vor dem Handeln den Kopf einzuschalten.

Alle taktischen Elemente aufzuzählen, würde hier den Rahmen sprengen. Jeder bevorzugt ohnehin eine andere Vorgehensweise im Kampf und beim Ausrüsten seiner Charaktere. Aber trotz der zahlreichen Möglichkeiten, die euch das Spiel bietet, erlernt man die Grundbegriffe des Gameplays in rund einer Spielstunde.

Das Schlachtfeld

Pro Kampfunde kann sich jeder eurer Kämpfer einmal fortbewegen und eine Aktion (Zauber, Attacke, Freund/Feind hochheben und werfen oder Item benutzen) ausführen. Je nachdem wie ihr eure

Charaktere ausgebildet und ausgerüstet habt, können sie sich unterschiedlich weit auf den Kampfarenen (Story-Verlauf, Item-World und Ratskammer) bewegen und agieren. Am Kampf nimmt zudem nur eine bestimmte Anzahl eurer Party-Mitglieder teil. Ihr entscheidet nun, mit wem ihr ins Getümmel ziehen wollt. Euer Team kann nämlich so groß sein, wie ihr das gerne wollt. Nach Belieben kreiert ihr neue Menschen und Monster. Einzige Voraussetzung ist Mana, das ihr durch siegreiche Kämpfe erhaltet. Gewonnen habt ihr dann, wenn alle Feinde von der Karte weggeputzt worden sind. Anfangs ist der Schwierigkeitsgrad noch kulant. Später allerdings zieht er stark an, dann nehmen die einzelnen Kämpfe schon eine gute Stunde in Anspruch.

Wir können nur hoffen, dass diese Software-Perle ihren Weg ins PAL-Gefilde finden wird. Import-Zocker können derzeit schon blind zugreifen. Aber Vorsicht: Suchtgefahr tritt bereits nach einer halben Stunde ein! ■ HS



○ Stehen die Fighter bei normalen Angriffen dicht beisammen, führen sie Team-Attacken aus.

PLAY-DATEN

Genre	RPG/Strategie-Spiel	Entwickler	Nippon Ichi
Spieler	1	Erhältlich ab	sofort (Import)
Hersteller	Atlus	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atlus.com/dis

100% FERTIGGESTELLT

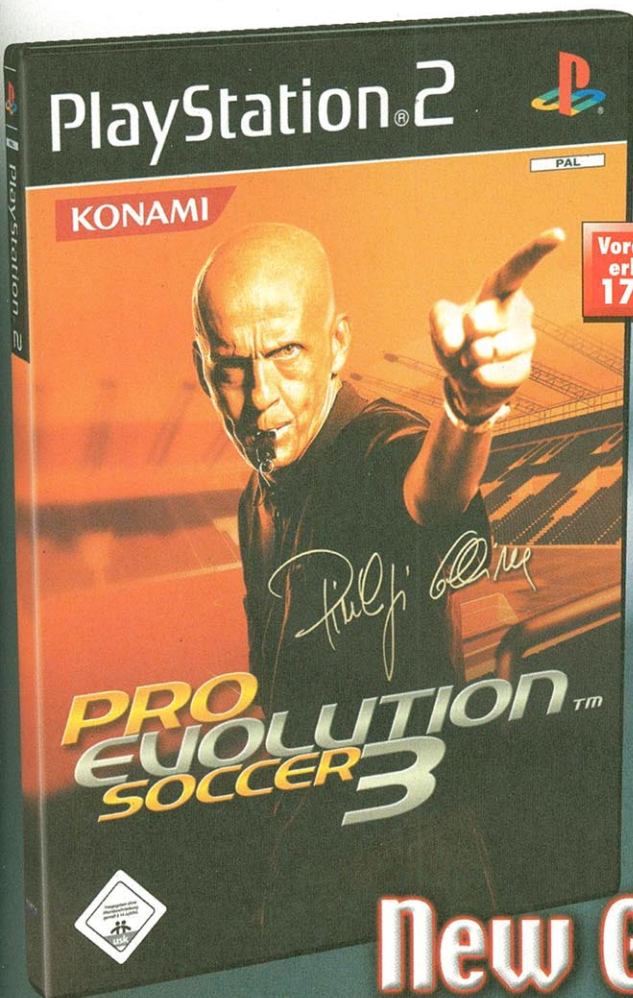
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Zwar kein zeitgemäßer Grafikstil, dafür aber ein ungewöhnlich fesselndes Gameplay.

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



Voraussichtlich
erhältlich ab
17.10.03!

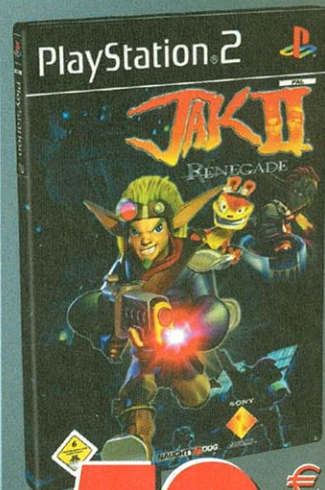
Pro Evolution Soccer 3 (USK: o. A.)

Kaum eine Fußball-Serie genießt derart hohes Ansehen wie Pro Evolution Soccer für die PS2! Auf Teil 3 kannst Du gespannt sein: eine neue vierteilige "Meister-Liga", verbesserte Grafik, visuelle Effekte und ein Multiplayer-Modus der bis zu 8 Spieler zuläßt - alles vom feinsten!

55.- €

Jak 2 Renegade (USK: 06)

Jak ist back - Du mußt ihn durch neue bunte, harte aber auch düstere Level manövrieren, noch besser als Teil 1.



59.- €

New Games - More Fun!

2 Topspiele in einer DVD Verpackung:

+ GTA Vice City Deutsch
+ GTA 3 Platinum

(USK: 18)



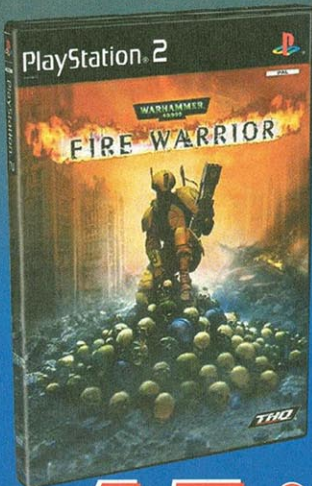
Du sparst
im Vergleich zu
den Einzelpreisen
ca. 30 Euro.

Abbildung
nicht original.

59.- €

Fire Warrior Warhammer (USK: 18)

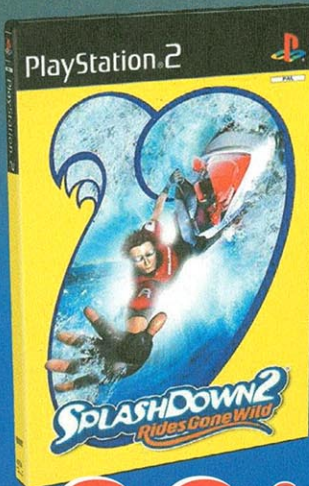
Knallharte Ego-Shooter-Action aus dem Warhammer 40.000-Universum.



45.- €

Splashdown 2: Rides gone wild (USK: o. A.)

Stell Dich der rasanten Jet-Ski-Action der neuesten Generation.

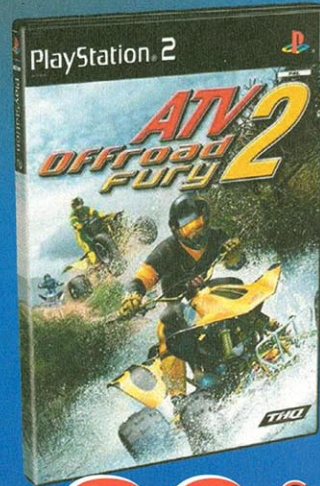


38.- €

ATV Off Road Fury 2

(USK: 06)

Staubschutz aufziehen, Zähne zusammenbeißen und den Motor anwerfen! Das nächste Schlammloch wartet schon auf Dich.



29.- €

Wichtiger Hinweis: Sollte Ihr örtlicher expert-Handler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihm schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



SECRET WEAPONS Over Normandy

Luftschlacht um die PlayStation2! Der Traditions-Entwickler LucasArts geht zum grandiosen Frontal-Angriff über!

LAWRENCE HOLLAND UND TOTALLY GAMES



Lawrence Holland (links außen)



Star Wars: X-Wing vs. Tie-Fighter (PC, 1997)

In den 80ern wirkte Lawrence Holland an Klassikern wie *Tales of the Unknown*, *Volume I: The Bard's Tale* oder *PHM Pegasus* (z.B. C64) mit. Seinen Durchbruch schaffte er mit den Vorgängern zu *Secret Weapons Over Normandy*, sprich *Battlehawks 1942*, *Their Finest Hour: The Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Zwischen 1993 und 2000 setzte sich Lawrence Holland mit *Star Wars: X-Wing* und dessen Derivaten selbst ein Software-Denkmal.



Speicherpunkte machen einen Absturz schnell vergessen.



Während der Luftschlachten hört man Funkverkehr.

PS2 Ist *Secret Weapons of the Luftwaffe* aus den Überresten des 2002 auf Eis gelegten *Medal of Honor: Fighter Commands* entstanden? Dieses Rätsel steht kurz vor der Auflösung. Denn Peter Hirschmann (Produzent, Drehbuchschreiber) und Michael Giachino (Komponist) – beide waren in den vergangenen vier Jahren am Erfolg der *Medal-of-Honor*-Serie maßgeblich beteiligt – kämpfen nun an einem anderen Frontabschnitt: In enger Zusammenarbeit mit dem Branchen-Urgestein Lawrence Holland von *Totally Games* (z.B. *Star*

Wars: X-Wing, *Star Wars: Tie Fighter*, *Star Wars: X-Wing Alliance*, alles PC) hoben die drei Männer den PS2-Action-Flug-Titel *Secret Weapons Over Normandy* aus der Taufe.

Stukas über London!

Die Handschrift der beiden *Medal-of-Honor*-Routiniers ist unverkennbar. Ein Indiz dafür ist die Präsentation. Alte Wochenschau-Aufnahmen, hochrangige militärische wie auch politische Persönlichkeiten des Zweiten Weltkriegs sowie historische Ereignisse sind der Nährboden für die

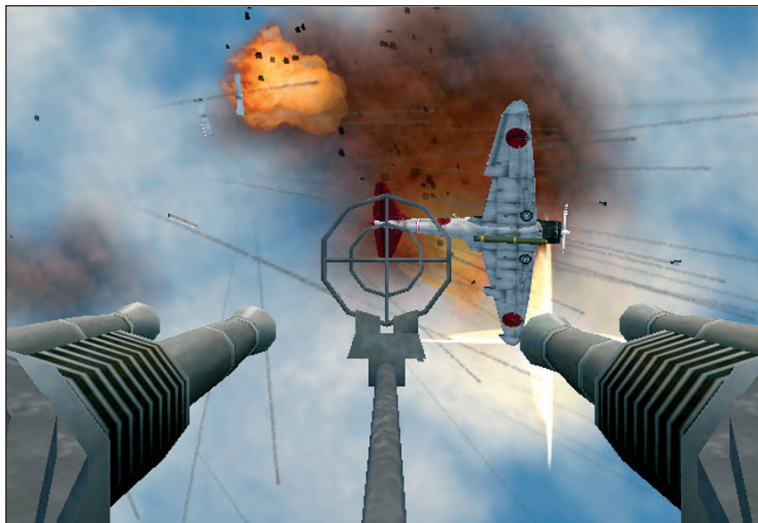
packende Story.

Das *Secret-Weapons-Over-Normandy*-Pendant zu den *Medal-of-Honor*-Akteuren Jimmy Patterson, Manon und Joseph Griffin ist der amerikanische Pilot Chase. Das Paradoxon: Er ist nicht dem US-Militärgeheimdienst OSS (Office of Strategic Services), sondern dem britischen Vorläufer SOE (Special Operations Executive) unterstellt.

Der US-Boy gehört der „Blackhawks“-Staffel an. Diese Spezial-Einheit – sie besteht aus Freiwilligen, die aus den besetzten Gebieten Europas und aus den USA stammen – wurde vom damaligen englischen Premierminister Sir Winston Churchill (1874 bis 1965) ins Leben gerufen. Ihr Auftrag: Die Zerstörung der geheimen Waffen der deutschen Luftwaffe...

Zwischen Himmel und Hölle

Parallelen zu allen *Medal-of-Honor*-Episoden sind bei der Levelstruktur zu erken-



Der PS-Pilot meistert auch Bodeneinsätze an Flugabwehrkanonen.



Trotz ihrer simplen Handhabung steuert sich jeder Flieger anders.



○ In den meisten Missionen wird man von CPU-Flügelmannern begleitet.

nen. Denn die cineastischen Handlungsstränge basieren einerseits auf Geschehnissen zwischen 1940 und 1945, andererseits auf abenteuerlichen, fiktiven Story-Elementen. Dieses Schema zieht sich von der Evakuierung englischer Truppen aus Dünkirchen über den Nordafrika-Feldzug Rommels bis hin zur Landung der Alliierten in der Normandie wie ein roter Faden durch das ganze Spiel. Jede Mission – die Netto-Spielzeit beträgt 20 bis 45 Minuten – verlangt vom PS2-Flugzeugführer volle Konzentration.

Der Auftrag „Rommel“ startet auf hoher See. An Bord eines englischen „Swordfish“-Torpedo-Doppeldeckers versenkt man deutsche Cargo-Schiffe, Zerstörer und U-Boote. Im Anschluss folgen Schwindel erregende Luftkämpfe gegen haushoch überlegene Me-109-Jagdflieger. Nach einer Zwischensequenz zwingen sich Chase und seine CPU-Kameraden in enge Spitfire-Cockpits. Ihr Auftrag: Die Zerstörung von Straßensperren (Wachtürme, Panzer III), Flak-Stellungen und Schützenpanzern rund um eine nordafrikanische Hafenstadt. Eine Agentin am Steuer eines deutschen Kübelwagens soll ungehindert passieren können. Letzten



○ Schon nach wenigen Minuten ist man mit der Steuerung vertraut.



○ Die langsamen JU-87-Sturzkampf-Bomber stellen leichte Beute dar.

Endes gibt man einer DC-3-Transportmaschine Geleitschutz, die die Spionin zurück nach England bringt...

Das Dröhnen der Motoren

Die eigentlichen Stars sind die Flugzeuge. Totally-Games-Gründer Lawrence Holland war es in der Vergangenheit vergönnt, die Jäger und Bomber in den (Heim-)Computer-Vorgängern zu Secret Weapons Over Normandy (Kasten) mit einem hohen Maß an Detailtreue darzustellen. Im PS2-Zeitalter stimmen die Motorengeräusche, die Tarnmuster sowie die Proportionen mit den WWII-Originalen aus Blech und Stahl überein. Egal ob Hawker Hurricane, P-51 Mustang oder Ju-88. Dazu schaffen die Flugeigenschaf-

ten der Propellermaschinen einen Spagat zwischen anspruchsvoller Simulation und kurzweiliger Action.

Eine Klasse für sich ist zudem der permanente Funkverkehr. Die ausgearbeiteten Dialoge der Achsmächte (in Deutsch) und der Alliierten (in Englisch) verdichten die Atmosphäre im Stil des Ehrfurcht erregenden Soundtracks von Michael Giacchino. Der Ex-Medal-of-Honor-Komponist nahm mit 75 Musikern und 50 Sängern des North West Symphony Orchestras grandiose Musikstücke mit einer Gesamtlaufrzeit von rund 87 Minuten auf. ■ DG



○ Die Motoren-Geräusche stammen von den Original-Flugzeugen.



○ Die Luftkämpfe gehen über Europa und im Pazifik-Raum vorstatten.

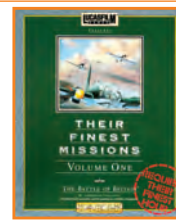
SPIELOGRAFIE:

DIE VORLÄUFER VON SECRET WEAPONS OVER NORMANDY.



Battlehawks 1942 (ab 1988)

System: u.a. PC, Amiga
Inhalt: Man nimmt entweder als US- oder als JAP-Pilot in vier Missionen am Pazifik-Krieg teil.
Add-On: keine



Their Finest Hour: The Battle of Britain (ab 1989)

System: PC, Amiga
Inhalt: Bei der Luftschlacht um England steigt man entweder in englische oder in deutsche Cockpits.
Add-On: Their Finest Missions: Volume 1



Secret Weapons of the Luftwaffe (ab 1991)

System: PC
Inhalt: Hauptsächlich Flugzeug-Prototypen der Alliierten und Achsmächte stehen bei diesem Spiel im Hangar.
Add-On: vier Tour-of-Duty-Add-Ons

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Flug-Simulation	Entwickler	LucasArts, Totally Games
Spieler	1-2	Erhältlich ab	20. November
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: <http://www.lucasarts.com>

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Ein grandioses Action-Flug-Spiel, das sich unweigerlich auf Hitkurs befindet.

WRC 3

Das offizielle Spiel der FIA Rallye Weltmeisterschaft



Greift Sonys millionenschweres Rallye-Spektakel nach dem Genre-Thron?



Die Online-Funktion wird erst im vierten WRC-Teil vorhanden sein.



Die Beifahrerstimme gehört Manfred Hiemer (links im Bild).

WRC-SAISON 2004: 16 STATT 14 RALLYES



Auf dem Kalender der Saison 2004 sind zwei weitere Veranstaltungen vorgemerkt. Das sind zum einen die Rallye Mexiko, die vom 12. bis zum 14. März 2004 stattfindet, zum anderen die Rallye Japan, die vom 3. bis 5. September 2004 über die Bühne geht. Nicht mehr der WM-Lauf in Großbritannien bildet 2004 den Höhepunkt, sondern die Rallye Australia. Mit diesen Änderungen wird der PS2-Besitzer allerdings erst in WRC 4 (Arbeitstitel) konfrontiert werden.



Aufruhr im World-Rallye-Championship-Lager!

Die radikalen Regeländerungen der FIA bringen die Werks-Teams auf die Palme. Beispielsweise wurde für die Saison 2004 die Punkteverteilung geändert. Im nächsten Jahr dürfen nur zwei Piloten pro Automarke WM-Punkte sammeln. Damit soll nach Aussagen der FIA neuen Herstellern der Einstieg erleichtert werden.

Wollen Peugeot & Co. ein weiteres Team einsetzen, müssen sie eine Einschreibgebühr in Höhe von 250.000 US-Dollar (!) an die internationale Motorsport-Behörde entrichten.

Temporeiche All-Stars

Eine heile Motorsport-Welt findet man hingegen noch bei WRC 3: Das offizielle Spiel zur FIA Rallye-Weltmeisterschaft vor. Hier haben weder der koreanische Fahrzeughersteller Hyundai, noch der vierfache WM-Sieger Tommi Mäkinen ihren Rücktritt erklärt. Das Fahrer- und Hersteller-Feld ist mit der Nennliste der Rallye-WM 2003 nahezu identisch. Die Ausnahmen bilden hier drei Marken: Denn Ford-Youngster Mikko Hirvonen pilotiert anstelle einer 2002er-Evolutionsstufe den Focus WRC 03. Bei

Skoda vermisst man den altgedienten Oktavia WRC, der bis zur Zypern-Rallye im Juni gefahren wurde. Letzten Endes fehlt Colin McRae wegen seiner exklusiven Lizenz-Liaison mit Codemasters im Citroen-Aufgebot. Trotz des einstweiligen Rückzugs von Mitsubishi aus dem Rallye-Zirkus steht auch der Lancer Evo VIII zur Auswahl. Grund dafür: 2003 nahmen Alister McRae und Jani Paasonen an ausgewählten Wettbewerben teil.

Das WRC-Komplettpaket

Zu den großen Stärken von WRC 3 gehört die Präsentation. Das heißt: Passend zu den Piloten, den Fahrzeugen, den Teams und den Veranstaltungen

wird der PS2-Motorsportler mit Video-Schnipseln, übersichtlichen Statistiken und aufschlussreichen Infos im positiven Sinne überhäuft. Nur wenig Fortschritte haben die Entwickler dagegen im Hinblick auf die Fahrphysik erzielt. Immer wieder wird das rund 1230 kg schwere Eigengewicht der 300 PS starken, allradgetriebenen World Rally Cars in vielen Situationen nur unzureichend simuliert. Dafür macht die audiovisuelle Präsentation einiges wieder wett. Bei den 14 WM-Läufen wissen vor allem die detaillierten Landschaften, die jubelnden Zuschauer und die aufwändig gestalteten Karosserie-Modelle samt den authentischen Lackierungen zu gefallen. **■ DG**



Die PS2-Wertungsprüfungen basieren auf Satellitenaufnahmen der echten Rallye-WM-Strecken.

PLAY-DATEN

Genre	Rallye-Spiel	Entwickler	Evolution Studios
Spieler	1-4	Erhältlich ab	20. November
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Trotz einer nur bedingten realistischen Fahrphysik um Längen besser als der harsch kritisierte Vorgänger.

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR™

"Ausgezeichnetes Handling, tolle Grafik und die vielen gescripteten Events garantieren ein erstklassiges Ego-Shooter-Abenteuer."

PlayThePlayStation 10/2003

88%



"Definitiv einer der besten Ego-Shooter für die PS2!"

OPM2 11/2003

86%



Der erste Ego-Shooter aus dem Warhammer 40.000-Universum

Voller Online-Support für PC und PlayStation®2

PlayStation®2

PC
CD-ROM

THQ
WWW.THQ.DE

Tom Clancy's GHOST RECON

Jungle Storm



Nun sorgt das Eliteteam der Green Berets im kubanischen Dschungel für Recht und Ordnung.

LEBENS LAUF FIDEL CASTRO

Er wurde am 13. August 1926 in einer kubanischen Provinz geboren. An der Universität von Havanna studierte er Sozialwissenschaften und Jura. 1953 greift er mit weiteren Rebellen die Moncada-Kaserne in Santiago de Cuba an. Mit diesem Angriff wollte er einen Volksaufstand gegen den Diktator Batista auslösen, was jedoch misslang. Castro wurde zu 15 Jahren Zwangsarbeit verurteilt, wurde jedoch bereits nach zwei Jahren amnestiert. Durch den Angriff auf die Moncada-Kaserne wuchs seine Popularität, was ihn ermutigte, sein Ziel, den Sturz Batistas, weiter zu verfolgen. Er ging nach Mexiko und gründete die „Bewegung 26. Juli“. Dort lernt er auch den argentinischen Arzt und seinen späteren Kampfgenossen Che Guevara kennen. Castro und Guevara setzen mit 80 weiteren Revoluzeern auf der Yacht Granma nach Kuba über und starten in der Sierra Maestra einen Guerillakrieg gegen das verhasste Batista-Regime.



Überall lauern schwer bewaffnete Soldaten.



Mit dem Scharfschützengewehr sind auch gut versteckte Gegner leicht auszumachen.

PS2 Havanna, 2009: Nach dem Tod Fidel Castros freut sich die kubanische Bevölkerung auf die ersten freien Wahlen seit Jahrzehnten. Das Volk ahnt nicht, dass ein skrupelloser Drogenbaron versucht, die Macht an sich zu reißen. Eines Tages überzieht das Drogenkartell die Hauptstadt mit Bombenanschlägen. Als mehrere Gebäude – darunter die amerikanische Botschaft – schwer beschädigt werden, setzt sich die Landesregierung mit der US-Regierung in Verbindung. Daraufhin befiehlt die US-Regierung den Ghosts, den Drogenbaron und seine Söldnertruppen aus dem Weg zu räumen.

Team: Angriff!

Im PlayStation2-exklusiven Ghost Recon: Jungle Storm habt ihr die Kontrolle über sechs Soldaten, die in zwei Dreier-Teams operieren. Vor jedem Auftrag stellt man seine Einheit aus verschiedenen Waffenspezialisten wie z.B. Scharfschützen, Sprengstoffexperten, Infanteristen usw. zusammen. In den Missionen ist es dann jederzeit möglich, zwischen den einzelnen Kämpfern hin und her zu schalten. Steuern könnt ihr immer nur einen der Soldaten. Die beiden verbleibenden Jungs folgen euch eigenständig auf Schritt und Tritt.

Über diverse Kommandos könnt ihr

eure Kameraden durch das Operationsgebiet lotsen, um sie an verschiedenen Stellen zu postieren. Dank der überarbeiteten und verbesserten Benutzeroberfläche geschieht dies über ein einfaches Point-and-Klick-Verfahren. Ihr bewegt euer Fadenkreuz auf den Ort, an dem eure Soldaten Stellung beziehen sollen. Nach einem Druck auf den R2-Button führen die CPU-gesteuerten Frontkämpfer die Order aus und machen sich auf den Weg. Wie in Sonys Taktik-Shooter SOCOM: U.S. NAVY SEALs nehmen die Ghosts auch mündliche Instruktionen entgegen. Mit mehr als 150 unterschiedlichen Befehlen sollt ihr eure Teams via USB-Headset



Meistert ihr eine Mission, erhaltet ihr Erfahrungspunkte...



...die ihr auf verschiedene Attribute der Soldaten verteilen könnt.



ⓐ Durch das neue Interface dirigiert ihr eure Kameraden mit einem Knopfdruck ans Ziel.



ⓑ Das Radar zeigt euch an, wo sich die Söldner des Drogenbarons 'rumtreiben. Ist die Mitte rot, seid ihr nicht weit von ihnen entfernt.



ⓒ Via Splitscreen liefert ihr euch heiße Deathmatches oder geht zusammen auf Söldnerjagd.

durch die feindlichen Linien dirigieren können.

Internet-Dschungel

Neben der simplen Steuerung ist das Sichtbarkeitsmeter eine weitere Neuerung in Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm. Wie bei Splinter Cell gibt euch die neue Anzeige Aufschluss darüber, wie gut euch eure Feinde im Blickfeld haben. Beispielsweise seid ihr in der Dämmerung hinter einem dichten Busch liegend schlechter auszumachen, als

tagüber auf freiem Feld.

Der Umfang von Ghost Recon: Jungle Storm kann sich durchaus sehen lassen. Der Story-Modus besteht aus insgesamt 16 Missionen, aufgeteilt in die PS2-exklusive Jungle-Sturm-Kampagne und in die – kürzlich auf der Xbox erschienene – Island-Thunder-Kampagne. Ganze 15 Maps mit zehn verschiedenen Modi warten im Mehrspieler-Modus. Es kommt aber noch besser: Da die Entwickler verstärkt Wert legen auf die Online-Funktion, werden alle 31 Karten auch online spielbar sein. So könnt ihr die Missionen zusammen mit drei weiteren Spielern absolvieren. Bis zu 16 Hobbysöldner können in den Mehrspieler-Levels die Server glühen lassen. Für einen anständigen Wettkampf im Internet sorgen ein Ranking-System und monatliche Statistiken.

Bravo, bitte melden!

Ein weiteres Online-Feature ist die Voice-Chat-Funktion. In einer Lobby könnt ihr anstehende Feldzüge mit euren Mitspi-

tern absprechen und planen. Die Chat-Funktion wird euch in den Matches natürlich ebenfalls zur Verfügung stehen, um eure Teamkameraden sicher an feindlichen Gewehrläufen vorbei zu dirigieren.

Durch die vereinfachte Benutzeroberfläche und die neue Steuerung sind komplizierte Joypad-Manöver Vergangenheit. Die Kontrolle der Kämpfer geht nun deutlich leichter von der Hand. Für bessere Übersicht auf den taktischen Karten werden Teams nun mit unterschiedlichen Farbmarkierungen versehen.

Grafisch besticht Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm mit einer enormen Weitsicht. Dies hat leider einen etwas niedrigen Detailgrad zur Folge. Dafür punktet die Soundkulisse, die besonders im Surround-Modus für eine dichte Atmosphäre sorgt. Alles in allem steht uns ein Taktik-Shooter erster Güte ins Haus, der nicht nur das Herz eines jeden Breitbandbesitzers höher schlagen lassen wird. ■ AS

FIDEL CASTRO UND DIE POLITIK



Seit 1959 herrscht Fidel Castro als Regierungs- und Staatschef auf Kuba. Damit ist der Vater von sieben Kindern der am längsten amtierende Staatsmann der Geschichte. Als Guerillero erkämpfte sich Castro während der Revolution gegen das Regime von General Batista die Führung des Landes. Nach Überwindung der „Kuba-Krise“ im Jahre 1962 und dem Ende des Kalten Krieges fand zwar eine wirtschaftliche Öffnung Kubas statt, dennoch ist die innenpolitische Situation Kubas immer noch von der Verletzung demokratischer Grundrechte gezeichnet.



ⓓ Das Auge am rechten Bildrand zeigt, wie gut euch die feindlichen Soldaten sehen können.



ⓔ Hinter der Kiste lauert der Tod. Team Bravo kennt keine Gnade.

PLAY-DATEN

Genre	Taktik-Shooter	Entwickler	Red Storm
Spieler	1-4	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubisoft.de

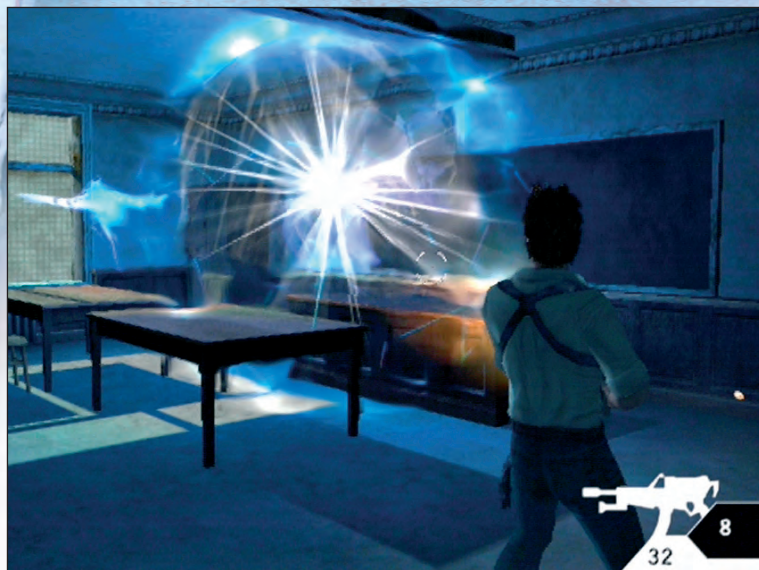
70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Der Dschungel lebt! Größer, besser, realistischer.

GHOSTHUNTER

Sie lauern unter deinem Bett oder in deinem Schrank... und sie haben dich zum Fressen gern!



🕒 Augen auf! Die Grafik von Ghosthunter ist ein absoluter Hingucker.

Mathematik oder Geographie, sondern nur noch Angst und Schrecken gelehrt. Ist die Schulordnung wieder hergestellt, wartet schon der nächste heimgesuchte Level auf Erlösung. Je nach Landstrich lauern andere Gespenster auf Lazarus. In den Sümpfen hausen die Seelen schießwütiger Rednecks. Nicht weniger aggressiv sind die verstorbenen Insassen einer verfluchten Gefängnisanstalt oder die ertrunkenen Soldaten eines Geisterschiffs.

Die Unruhestifter unterscheiden sich nicht nur durch ihr Aussehen, sondern auch durch ihre Fähigkeiten voneinander. Poltergeister etwa sind in der Lage, Ge-

genstände auf euch zu schleudern, Kobolde türmen mit ihren Kräften Schrott auf und schaffen so gigantische Maschinenmonster und wieder andere Geister können sich unsichtbar machen. Eine spezielle Brille macht die flüchtigen Seelen allerdings wieder sichtbar.

Zwangsbestattung

Gegen die Geister helfen weder Weihwasser noch Kruzifix, nur geballte Feuerkraft. Herkömmliche Schießbeisen haben auf die Gespenster jedoch keinerlei Wirkung. Auch mit den besonderen sechs Energie-Knarren der Jäger ist es gar nicht



🕒 Liebe zum Detail: Die ertrunkenen Soldaten sind nicht nur extrem aufgeschwemmt, sie ziehen auch kleine Luftbläschen hinter sich her.



🕒 Astral hilft Lazarus beim Lösen von Rätseln.

GASTAUFTRIFF



Das Team, das Ghosthunter entwickelt, zeichnet auch für die beiden Medieval-Teile verantwortlich. Sir Daniel Fortesque, Held der PSone-Serie, ist zwar ein Geist, aber leider nicht in Ghosthunter vertreten. Dafür ein nicht minder toter Verwandter von ihm. Zusammen mit Colonel Fortesque muss Lazarus auf dem Geisterschiff für Ordnung sorgen.

PS2 Es gibt sie! Es gibt sie wirklich: Geister! Deswegen ist sich Detective Lazarus Jones mehr als bewusst. Die Ghosthunter haben über Jahrzehnte hinweg Gespenster gefangen und eingesperrt. In seiner Arglosigkeit hat der junge Polizist aus Versehen die ruhelosen Seelen befreit. Jetzt werden die einstigen Spukstätten erneut von Gespenstern heimgesucht. Für Lazarus wäre alles halb so schlimm, wäre seine Partnerin Anna Steele nicht von dem Geisterbösewicht Hawksmoor entführt worden.

Gerissene Gespenster

Lazarus hat keine Wahl: Er muss dem Spuk ein Ende bereiten! Sein erster Einsatzort liegt oberhalb des unterirdischen Hauptquartiers der Ghosthunter. In der verlassenen Highschool werden nicht



🕒 Wer hoch stapelt, fällt tief! Das Maschinenmonster wird von findigen Kobolden kontrolliert.



Die Taschenlampe ist nicht nur nützlich, sie unterstreicht auch die schaurige Atmosphäre.

so einfach, die körperlosen Kreaturen einzufangen. Möglich ist dies nur mit Hilfe der Geister-Granate. Steckt das Wurfgeschoss in dem Etherwesen, wird es real und dadurch verwundbar. Nach ein paar gezielten Schüssen mit der Energie-Maschinenpistole, -Schrotflinte oder dem Raketenwerfer wird das Gespenst in die Granate gezogen.

In der Standard-Steuerung könnt ihr die Kamera frei bewegen. Sobald ein Kampf entbrennt und der Jagd-Modus aktiviert wird, ist dies nicht mehr möglich. Wie in dem Online-Shooter SOCOM: U.S. NAVY SEALs bleibt die Kamera hinter Lazarus und richtet sich an den Bewegungen des Fadenkreuzes aus. Die Zielmarkierung befindet sich fest in der Bildschirmmitte. Geübte Zwangsbestatter haben allerdings die Möglichkeit, sie auch manuell auszurichten.

Benutz' deinen Geist

Die Geisterjagd gestaltet sich sehr actionbetont, auf Rätsel muss man deswegen aber nicht verzichten. Die zu lösenden Aufgaben gehen weit über das klassische Suchen und Benutzen von Gegenständen

hinaus und sind geschickt in das energiegeladene Gameplay eingebunden. So muss Lazarus eine oberhalb eines Flusses stehende Hütte zum Einsturz bringen. Die Überreste bilden dann eine provisorische Brücke, mittels derer der Jäger den Strom überqueren kann.

Für manche Rätsel müsst ihr auf Hilfsmittel zurückgreifen. Licht ins Dunkel bringt die Taschenlampe gleich in zweierlei Hinsicht. Sie erleuchtet nicht nur finstere Gänge, besondere Aufsätze projizieren etwa Symbole an die Wände oder machen getrocknetes Blut sichtbar.

Bei der Freisetzung der Gespenster ist das Geistwesen Astral mit Lazarus verschmolzen. An Beschwörungskreisen könnt ihr die Kontrolle über sie übernehmen. Mit ihrer Hilfe erforscht man unzugängliche Areale, öffnet versperrte Durchgänge oder nimmt Besitz von anderen Geistern.

Gänsehaut inklusive

Für die Grafik des schaurig-schönen Action-Adventures



Türen öffnen, Leitern erklimmen, an die Wand drücken: Alle möglichen Aktionen werden mit einem kleinen Symbol angezeigt.



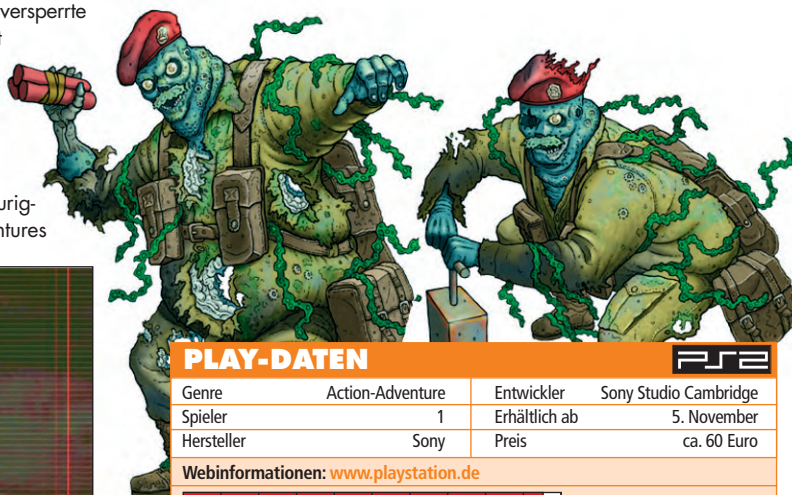
Das Geisterschiff ist fest in der Hand eines widerlichen Tentakelmonsters.

SCHÖNE GEISTERWELT



verwendeten die Entwickler der Sony Studios Cambridge eine überarbeitete Version der Primal-Grafik-Engine. Besonders die optischen Effekte und die detaillierten Gesichter der Charaktere beweisen, dass die PS2 technisch noch nicht ausgereizt worden ist.

Während der Streifzüge durch die verfluchten Gemäuer wird man nicht nur vom ständigen Wehklagen der Geister begleitet. Eine unwirkliche Geräuschkulisse und die stimmungsvolle, sich der Situation anpassende Hintergrundmusik sorgen für eine herrliche Gruselatmosphäre. Gänsehaut, schweißnasse Hände und ein flaues Gefühl in der Magengegend werden bei Ghosthunter im Preis inbegriffen sein. ■ ML



PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Sony Studio Cambridge
Spieler	1	Erhältlich ab	5. November
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Tolle Grafik, tolles Gameplay, tolle Atmosphäre: so macht die Geisterjagd Spaß!



Ohne die Geisterbrille ist es unheimlich schwer, unsichtbare Spuker zu erkennen.

HARRY POTTER

Quidditch Weltmeisterschaft



Sieben Spieler, vier Bälle und viel Magie: Electronic Arts überträgt den Besensport aus der Welt von Harry Potter auf die PS2.



○ In Nahaufnahmen bewundert ihr die verbissenen Mienen der Spieler.



○ Dank des Lichtsweifs ist die Flugbahn des Quaffels gut zu bestimmen.

REGELKUNDE

Teams und Regeln des Spiels entsprechen dem Buch „Quidditch Through The Ages“ von Kennilworthy Whisp. Daneben findet ihr dort unter anderem die 700 spektakulärsten Fouls der Quidditch-Geschichte – für eingefleischte Harry-Fans erste Wahl.

PS2 Nach kleineren Quidditch-Geschicklichkeits-einlagen in früheren Harry-Versoftungen hat sich Electronic Arts jetzt hohe Ziele gesteckt: Der komplexe Sport auf dem Besenstil soll hier so akkurat wie möglich simuliert werden.

Die Grundzüge lernt ihr in der Zauberschule Hogwarts: Die vier Häuserteams mit prominenten Spielern wie Harry Potter, Draco Malfoy oder Oliver Wood bringen euch die Regeln des Sports bei.

Jagd nach dem Schnatz

Eine Mannschaft besteht aus sieben Spielern. Drei Jäger haben die Aufgabe, den Quaffel durch Ringe zu werfen, um Punkte zu erzielen, ein Hüter bewacht die eigenen Torringe vor den Jägern des gegnerischen Teams. Die beiden Treiber sind überlebenswichtig: Sie müssen verzauberte Bälle – die Klatscher – davon abhalten, die anderen Spieler von ihren Besen zu werfen. Und dann ist da noch der Sucher: Hat er den ebenso kleinen wie flinken Schnatz gefangen, bekommt die Mannschaft 150 Punkte und das Spiel ist vorbei. Das klingt kompliziert, aber nach kurzer Eingewöhnung sind die Regeln schnell verinnerlicht, Potter-Fans

können sie ohnehin auswendig im Schlaf runterbeten.

Habt ihr den Haus-Cup in Hogwarts gewonnen, gehts aber erst richtig los: Ihr wählt ein Nationalteam, beispielsweise England, Deutschland, Japan oder Bulgarien, und mischt kräftig bei der Weltmeisterschaft mit. Jedes Team hat neben einem eigenen Stadion verschiedene Stärken und Schwächen. Siege alleine reichen in der Quidditch-Oberliga nicht aus: Durch ein Punktesystem ist es auch wichtig, mit welchem Vorsprung ihr gewinnt. So kann es passieren, dass ihr euren Gegner bezwingt, aber zu wenige Punkte habt, um im Gesamturnier fortzufahren.

Je nach Spielsituation wechselt ihr eure Rolle: Die meiste Zeit über seid ihr als Jäger unterwegs und spielt kräftige Quaffel-Pässe, aber auch eure Fähigkeit-

ten als Sucher oder Treiber sind gefragt. Daneben kassiert ihr Sammelkarten für besonders gute Aktionen oder bestandene Herausforderungen. Die sehen nicht nur hübsch aus, sie verpassen eurem Spieler auch neue Spezialmanöver und Fähigkeiten. Daneben verspricht Electronic Arts auch einen Multiplayer-Modus.

Toooooor?

Die Präsentation ist äußerst detailverliebt: Der Zuckerstangen-Charme der Potter-Welt wurde gekonnt eingefangen und die Kommentatoren erfreuen durch individuelle Akzente. Auch wenn sich das Ganze anfangs etwas hektisch spielt, kommt nach kurzer Zeit Routine ins Spiel: Der flotte Rollenwechsel zwischen Jäger und Sucher wird schnell zur Gewohnheit. Mehr erfahrt ihr auf unserer playTV-DVD. ■ TN

PLAY-DATEN

Genre	Sport/Action	Entwickler	EA UK
Spieler	1-2	Erhältlich ab	7.11.2003
Hersteller	EA Games	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronic-arts.de

95% FERTIGGESTELLT

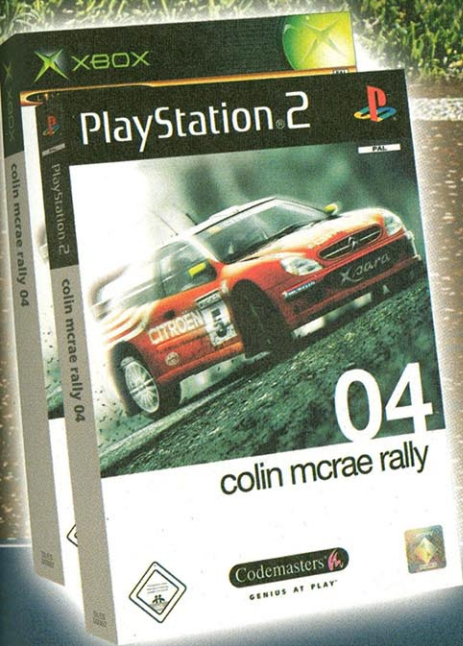
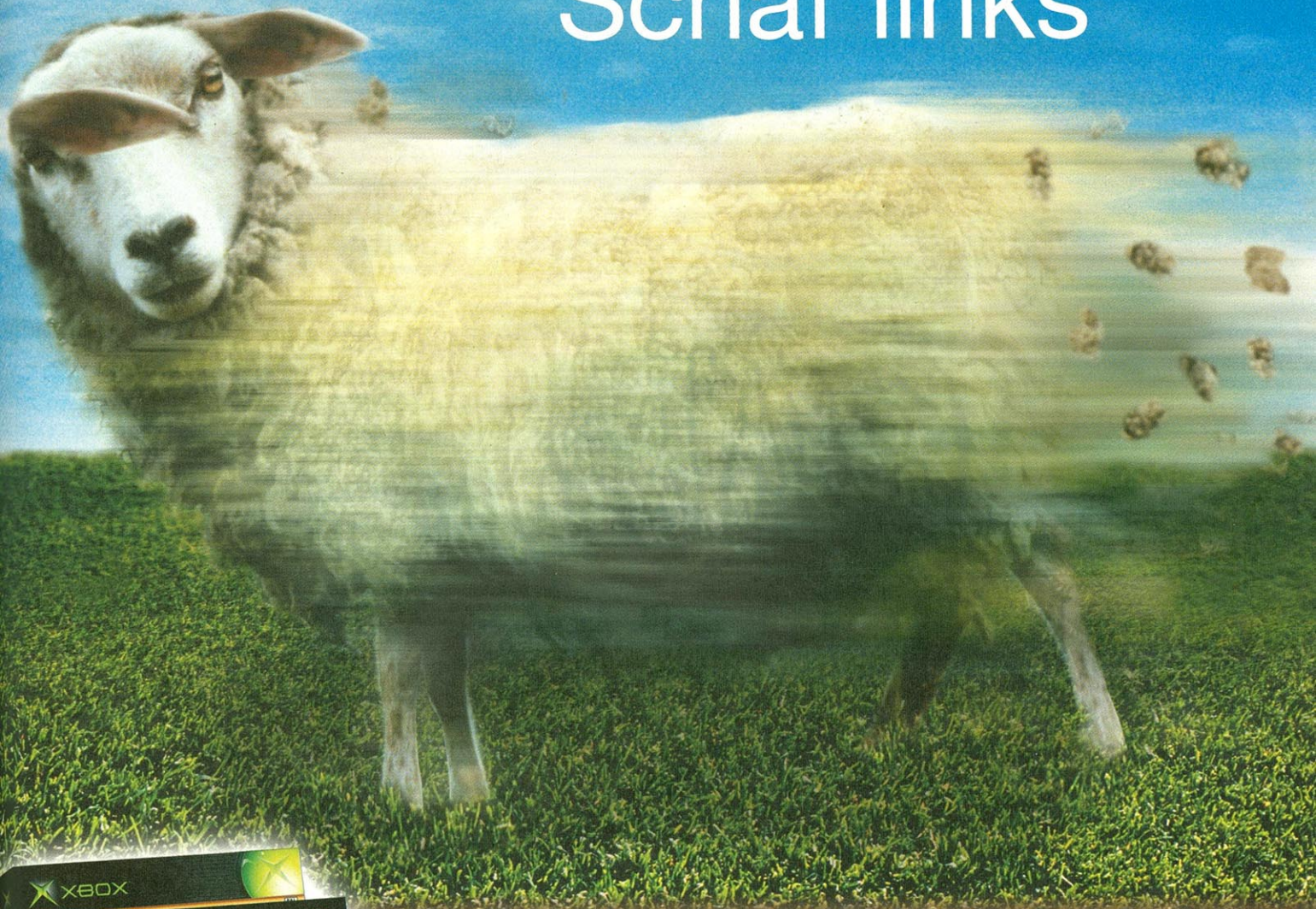
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Stimmige, wenn auch leicht hektische Umsetzung des Potter-Kultsports. Die liebevolle Präsentation lockt vor allem Fans.



○ Das Spielfeld ist aus dem Film bekannt: In Hogwarts lernt ihr die Quidditch-Regeln.

Nächste Kurve, Schaf links



04™

colin mcrae rally



next generation rally

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

www.codemasters.de

Codemasters 

GENIUS AT PLAY™

© 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" and the Colin McRae signature device are registered trademarks 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 FIA or any related company. "P" and "PlayStation" 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.

MEDAL OF HONOR

Rising Sun

Im Alleingang gegen das japanische Kaiserreich! Die schicksalhafte Geschichte eines US-Marines nimmt spielbare Formen an.

DIE SCHLACHT UM MIDWAY (DVD)

Preis 19,99 Euro
Erhältlich: ab sofort



Im Juni 1942, sechs Monate nach dem Überfall auf Pearl Harbor, tobte die Schlacht um die Midway-Insel. Das Movie „Schlacht um Midway“ zeigt das entscheidende Gefecht, das für die Amerikaner zu einem Wendepunkt im Kampf um den Pazifik werden sollte. Der Film aus dem Jahre 1976 ist bis in die Nebenrollen hinein mit damals bekannten Stars besetzt. Unter anderem treten Robert Mitchum, Charlton Heston und James Coburn auf.



○ Rückzug von den Philippinen. Panzer bieten die nötige Deckung.



○ Typisch für die Medal-of-Honor-Reihe sind die MG-Stellungen.

PS2 Der 11. November ist Stichtag für Medal of Honor: Rising Sun – zumindest in den USA. Passend zum Thema hätte der Ego-Shooter am 7. Dezember, dem Tag des Angriffs der Japaner auf Pearl Harbor, erscheinen müssen.

Blättert man in WWII-Chroniken, ist im November kein ebenbürtiges Ereignis datiert. So kann Electronic Arts nicht wiederholen, was sie bei Medal of Honor: Frontline geschafft hatten. Dieses Spiel ist unter Bezugnahme auf das D-Day-Level am 6. Juni 2002

erschienen, am 58. Jahrestag der Invasion in der Normandie.

Im November ist jedoch „Holiday Season“. In der Zeit nach Halloween floriert in den Vereinigten Zockerstaaten das Vorweihnachtsgeschäft...

Auf einsamem Posten

Am Himmel das ohrenbetäubende Dröhnen Hunderter japanischer Zero-Bomber. Im Wasser japsen ertrinkende US-Matrosen verzweifelt nach Luft. Schlachtschiffe explodieren, werden binnen weniger Minuten zu nassen

Gräbern. Und mittendrin trotz Hauptdarsteller Joe Griffin auf einem halb zerstörten Torpedo-Boot dem Feind.

Das beklemmende, rund zehn Minuten andauernde Eröffnungsszenario hinterlässt beim PS2-Konsolisten bleibende Eindrücke. Mit dieser Ouvertüre lässt das rund 80-köpfige Entwickler-Team das neueste Werk aus der Medal-of-Honor-Reihe gewollt zum Spielball digital erzeugter Emotionen werden. In kaum einem Videospiel zuvor wurde solch ein heikles Thema so glaubwürdig und realistisch reproduziert...

... gäbe es da nicht die acht weiteren Missionen. Die für PS2-Verhältnisse umwerfende Bombast-Grafik hin, das neuartige THX-Soundformat her – spätestens ab dem zweiten Level „Fall of the Philippines“ verfällt der Ego-Shooter in manchen Belangen in seinen alten Trott. Das Sorgenkind hat sogar einen Namen: Leveldesign. Das Ein-



○ Die Schuss-Sequenz an Bord des gestohlenen japanischen Fliegers ähnelt jener des Pearl-Harbor-Infernos.



○ In jeder Mission sind mehrere Speicherpunkte in Form von Feldtelefonen versteckt.



❶ Merry Christmas, Mr. Lawrence! Joe Griffin muss Kameraden vor der Exekution bewahren.

bahnstraßen-Schema, also der schnurgerade Aufbau versüßt mit gelegentlichen Abzweigungen, lässt nur bedingt Innovationen erkennen.

Nur eine Hand voll der fest im Drehbuch verankerten Interaktionen reißen derzeit vom Hocker. Dazu gehört zweifelsohne das Bedienen einer Feldhaubitze gegen gepanzerte Einheiten, die ein paar Augenblicke dauernde Rikscha-Fahrt durch die grell erleuchteten Straßen Singapurs oder das Intermezzo als Bordschütze im Heck eines gestohlenen japanischen Bombers.

Der schmale Grat

In der zu rund 75 Prozent fertig gestellten Vorabversion setzt momentan – neben dem Pearl-Harbor-Opening – lediglich die Nacht- und Nebelaktion „Midnight Raid on Guadalcanal“ klare

Akzente. Die majestätischen Ausmaße des polygonalen Salomonen-Insel-Landstrichs lassen einen Bauklötze staunen.

Im Gegensatz zu den anderen sieben, extrem geradlinigen Spielabschnitten haben es die Level-Designer hier verstanden, einen rund 60 Minuten (!) langen Spießrutenlauf zu kreieren. Ausschlaggebend ist dabei der facettenreiche Level-Aufbau, also die Schlauchbootfahrt hinter die feindlichen Linien, der Flankenangriff auf eine japanische Ufer-Stellung, das Umgehen von fiesen Hinterhalten in weitem Bogen sowie der explosive Sabotageakt des im Landesinneren gelegenen Munitions-Depots.

Trotz aller harschen Kritik stellt die Handlung des Spiels eine Klasse für sich dar. Ähnlich wie im Vorläufer Medal of Honor: Frontline zieht sich

durch die Story von der ersten bis zur letzten Feuersalve ein roter Faden. Um die Atmosphäre noch dichter zu gestalten, greifen die Macher nun regelmäßig auf Zwischensequenzen zurück.

Sehr viel Feinschliff benötigen zuweilen die Schlüsselszenen, insbesondere die abrupte Trennung der Brüder Joe und Donny Griffin durch japanische Truppen. Obwohl dieser Moment von großer Bedeutung ist, sucht man speziell an dieser Stelle die dramaturgische Initialzündung im Stile eines großen Herzschmerz-Hollywood-Blockbusters à la „Pearl Harbor“ vergeblich. Bis dato war das die große Stärke der Ego-Shooter-Reihe gewesen.

Aufgrund dieser Tatsachen darf man umso mehr gespannt sein, wie die finale Test-Version in der nächsten play-Ausgabe abschneiden wird. **■ DG**

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT (PC)



Anfang 2004 erscheint Medal of Honor: Pacific Assault für PC, das nur einige Gemeinsamkeiten aufweist mit dem ebenfalls in den Pazifik-Raum abkommandierten PS2-Kollegen. Das Ego-Perspektiven-Abenteuer wird den bislang noch unbekannten Medal-of-Honor-Helden Tom Conlin, Gefreiter der Marines, zwischen 1940 und 1944 an diverse Kriegsschauplätze im Pazifikraum verschlagen. Einen Höhepunkt der WWII-Ballerei wird der Angriff auf das Tarawa-Atoll darstellen.



❷ Die Größe und Tiefe der Areale wird beim Blick von einer Hängebrücke bewusst, die über den Fluss Kwai führt.



❸ Mit der Feldhaubitze gegen heranrückende Infanterie und Panzer.

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	EA LA
Spieler	1-2	Erhältlich ab	20. November
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Der neue Medal-of-Honor-Teil bereitet stellenweise noch Sorgen, da die Level sehr geradlinig ausfallen.



PHATTER SOUND!



EA ist der erste Publisher, der Spiele für PS2 mit THX-Zertifikat für den Pro-Logic-II-Sound entwickelt. So zielt das THX-Logo nicht nur SSX 3, sondern auch Need for Speed: Underground, Medal of Honor: Rising Sun und Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs. Die Motoren röhren unglaublich satt und die Gangwechsel hören sich echt an. Für die adäquate Soundkulisse holte man extra einen Mann aus Hollywood.

Die rasante Rennspiel-Serie erfährt mit „Underground“ einige Neuerungen. Jetzt darf endlich getunt werden, was das Chassis hergibt!



Die Lichter der Großstadt! Die Neon-Effekte sind atemberaubend.



Spektakuläre Manöver werden von einer externen Kamera gezeigt.

Die beiden Hollywood-Blockbuster „The Fast and the Furious“ und „2 Fast 2 Furious“ genießen trotz flacher Handlung unter Auto-Tunern weltweit Kult-Status. Und das zu Recht, denn wenn die hochgetunten Boliden der Hersteller Toyota, Honda, Volkswagen und Co. in atemberaubender Geschwindigkeit über die Leinwand brettern, tränen nicht nur Rennsport-Fans vor Freude die Augen! Genauso muss es den Entwick-

lern von EA Blackbox ergangen sein, denn auf die Frage, was sie zu Need for Speed: Underground inspiriert hat, nannten sie immer wieder diese Filme.

Going underground!

So ist es wenig verwunderlich, dass der Underground-Modus das Herzstück

des neuen Need for Speeds ist. Ihr tretet in der Streetracing-Szene zunächst als Anfänger auf. Im ersten Rennen müsst ihr euch zunächst als würdig erweisen, an den folgenden Rennen teilzunehmen. Schafft ihr es, als erster über die Ziellinie zu kommen, erhaltet ihr ein stattliches Preisgeld von 10.000



Beim Motor-Tuning kommen fertige Performance-Kits zum Einsatz.



Klasse Streckendesign, super Grafik – so muss ein Streetracer aussehen!

Credits. Davon kauft ihr euren ersten Wagen mit dem ihr an den illegalen Rennen teilnehmt. Nachdem fast euer ganzes Geld für das Vehikel draufgegangen ist, müsst ihr in den nächsten Events für Nachschub sorgen, denn Tuning-Teile sind teuer und verschlingen locker ein Vermögen.

Gerade das Tunen der Fahrzeuge macht einen großen Teil des Spielspaßes aus. Electronic Arts hat eine stattliche Riege von Original-Herstellern von Tuning-Parts lizenziert. Angefangen bei Felgen, Lackierung und Airbrush-Designs über Spoiler, Schweller und Gewichtsreduktion bis hin zum Tuning des Motors mit Dutzenden von Einzelteilen. So ziemlich jedes Fahrzeugteil ist modifizierbar. Beim Aufmotzen könnt ihr, eine pralle Kasse vorausgesetzt, wirklich aus dem Vollen schöpfen. Das ist enorm wichtig, denn bei den Rennen entscheiden nicht ausschließlich Speed und Platzierung über den Erfolg. Wer sich als Streetracer einen Namen machen will, muss sich vor allem den Respekt der Konkurrenz verdienen. Und wie das bei Autotunern eben so ist, hat derjenige mit den dicksten Schlappen unter dem Kotflügel eben auch den besten Stand bei den Kollegen.

N2O ist mein Motto!

In Need for Speed: Underground gibt es verschiedene Wettbewerbe. Die meisten Rennen werden auf Rundkursen quer durch die Stadt gefahren. Die Rundenanzahl erhöht sich langsam mit steigendem Schwierigkeitsgrad. In einigen Rennen fährt ihr dagegen „nur“ eine Etappe. Das Highlight sind jedoch zweifelsohne die Beschleunigungsrennen. Auf einer abgesteckten Geraden treten ihr gegen drei Piloten an. Im Gegensatz zu den anderen Rennen dürft ihr hier das Getriebe nicht automatisch schalten



Wir haben mit unserem aufgemotzten Civic ein weiteres Rennen gewonnen.



Die Beschleunigungsrennen sorgen für echte Adrenalin-Schübe vor dem Fernseher!

lassen, sondern seid gezwungen, den Schaltknüppel selbst in die Hand zu nehmen. Nur wer jetzt beim Gangwechsel das optimale Drehmoment erwischt, wird am Ende der Viertelmeile die Nase vorn haben. Klar, dass diese Disziplin noch mal enorm an Reiz gewinnt, sobald ihr eine Lachgas-Einspritzung in euer Showcar eingebaut habt.

Die Rennen werden ausschließlich bei Nacht gefahren. Das verleiht Need for Speed: Underground eine ganz außergewöhnliche Atmosphäre – die Ähnlichkeit zu „The Fast and the Furious“ ist nun definitiv nicht mehr von der Hand zu weisen. Überall tauchen Neonbeleuchtungen die feuchten Straßen in grelle Farben. Zusätzlich spiegelt sich die Umgebung eindrucksvoll im Asphalt und im Hochglanzlack der Autos. Bei hohen Geschwindigkeiten



10 GRÜNDE, WARUM NEED FOR SPEED: UNDERGROUND GT4 GEFÄHRLICH WIRD

1. illegale Straßenrennen sind aufregender als öde Rennsport-Events
2. echtes „The Fast and the Furious“-Feeling
3. fetter HipHop-Soundtrack statt fader Rockmusik
4. abgefahrenes Fahrzeug-Tuning (z.B. N2O-Einspritzung, Unterbodenbeleuchtung)
5. wuchtiger Dolby-Pro-Logic-II-Sound mit THX-Zertifikat
6. spannende Beschleunigungsrennen inkl. Adrenalin-Ausstoß
7. nur neue Strecken, kein Aufguss alter Kurse
8. einstellbare Lautstärke-Optionen
9. man tritt online mit dem selbst getunten Fahrzeug an
10. erscheint schon am 21. November 2003

und abgefeuerter Lachgas-Injektion schwimmt die Umgebung in einer Art virtuellem Tunnelblick, was den Eindruck der subjektiv empfundenen Geschwindigkeit nochmals verstärkt. Dank der guten Steuerung behaltet ihr die Vehikel auch bei diesen Geschwindigkeiten stets unter Kontrolle.

Online auf die Piste

Bei so vielen positiven Features sind die Modi Schnelles Rennen und Zweispieler-Splitscreen kaum noch erwähnenswert. Vor allem wenn Entwickler Blackbox sein Versprechen hält, und dem ambitionierten Titel tatsächlich einen Online-Modus spendiert. Die Rennen gegen bis zu drei menschliche Kontrahenten dürften dann eines der spannendsten Features von Need for Speed: Underground werden. Besonders cool ist auch die Idee, dass die Rennen nicht ausschließlich mit dem ersten Platz gewonnen werden, sondern dass auch der Fahrzeug-Style der Teilnehmer eine große Rolle spielt. **■ MK**



Schwere Unfälle kosten nicht nur Zeit, sondern auch wertvolle Style-Punkte.

PLAY-DATEN

Genre	Rennspiel	Entwickler	EA Blackbox
Spieler	1-4	Erhältlich ab	21. November
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Spoiler, Schweller, Schweißausbrüche – EAs Streetracer ist der virtuelle Himmel aller Auto-Tuner!

LEGACY OF KAIN

Defiance



Die Widersacher Kain und Raziel vereint in einem Spiel – aber was hat Teil fünf der Serie noch zu bieten?

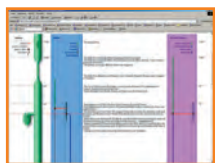


Die Spektralebene protzt mit Filtern und Partikel-Effekten.



Hier hat jemand ganz offensichtlich etwas gegen Vampire.

NOSGOTH IM DETAIL



Es ist nicht einfach, die komplexe Geschichte von Nosgoth, Moebius, Kain, Raziel und dem Soul Reaver zu durchschauen. Wer die Story noch einmal aufarbeiten möchte, findet im Internet unter der Adresse <http://www.eblong.com/zarf/nosgoth/timeline.html> eine beinahe wissenschaftliche Abhandlung der Geschehnisse in chronologischer Reihenfolge.

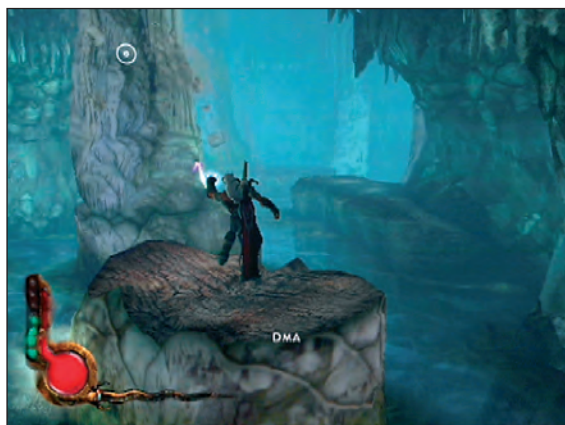
PS2 Die lang ersehnte Fortsetzung der Vampir-Saga aus dem Reich Nosgoth nähert sich der Fertigstellung und endlich dürfen wir in aller Ruhe selbst Hand an den ersten gemeinsamen Auftritt von Raziel und Kain legen. Inzwischen ist der Prolog der Story von Legacy of Kain: Defiance kein Geheimnis mehr. Blutsauger Kain ist auf der Suche nach seinem zerfledderten Erzrivalen Raziel. Er ist der festen Überzeugung, dass der

ausgemergelte Ex-Leutnant seiner Vampir-Armee der Schlüssel zu seiner Bestimmung ist. Er will über das Gleichgewicht der Kräfte in Nosgoth wachen. Doch Raziel ist im Mahlstrom der Zeit verschollen.

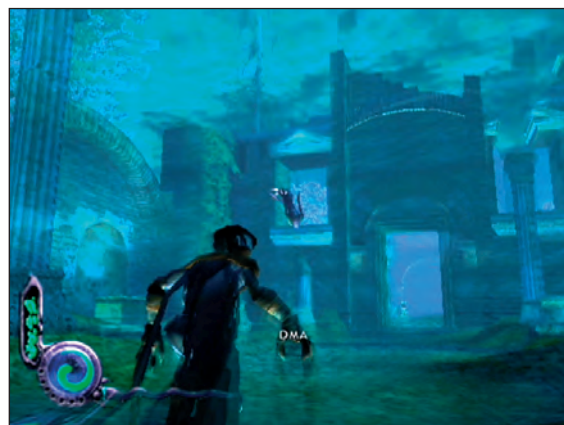
Licht, Kamera, Action!

In der vier Levels umfassenden Demo wagen wir zunächst mit Kain die ersten Schritte innerhalb der Furcht einflößen. In der Mauer der Sarafan-Festung.

Dabei fällt sofort die neue Kameraführung auf: Die Kamera folgt den beiden Antihelden jetzt nicht mehr auf dem Fuße, sondern wechselt dynamisch zwischen festen Positionen, plötzlichen Schwenks und rasanten Fahrten. Ihr könnt die Kamera auch selbst bewegen, um so alle Winkel eines Standortes auszuloten. Dadurch gewinnen Präsentation und Gameplay durchaus an Atmosphäre, denn in der Regel wird das Geschehen aus der



Mit telekinetischen Kräften räumt Kain auch Hindernisse aus dem Weg.



Die Grafik von Legacy of Kain: Defiance toppt spielend die der Vorgänger!



○ Nimm zwei! Geht Kains Blutvorrat zur Neige, muss er etwas zu sich nehmen.

optisch eindrucksvollsten Perspektive eingefangen.

Die Steuerung ist für beide Charaktere gleich, die Fähigkeiten der beiden unterscheiden sich hingegen deutlich. Wie es sich für einen Vampir gehört, kann Kain z.B. als Nebel durch Gitter hindurch schweben, extra lange Super-Sprünge absolvieren und mit seinem Umhang geschmeidig aus großen Höhen hinabgleiten. Türen öffnet er mit einem lässigen Fußtritt. Als der hungrige Vampir in einen Kerker stolpert, entdeckt er eine angekettete Gefangene.

Zeit für einen kleinen Snack. Immer wenn Kain der Lebenssaft knapp wird, kann er sich am Blutvorrat eines Opfers erfrischen. Mit der R1-Taste zapft ihr eurem Opfer das rote Elixier ab. Raziel dagegen muss sich die Seelen seiner Opfer einverleiben, wenn ihm die Energie ausgeht.

Mit Klinge und Verstand

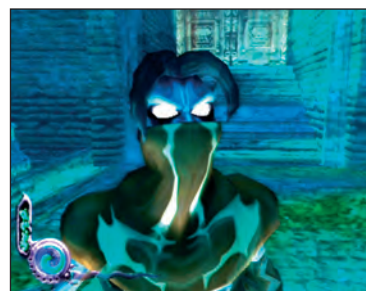
Als Kain dem ersten Sarafan-Wächter begegnet, kommt das neue Kampfsys-

tem zum Einsatz. Bei einer Konfrontation wechselt das Spiel automatisch in den Kampf-Modus und Kain ist sofort auf den ersten Gegner fixiert. Will man einer Auseinandersetzung aus dem Weg gehen, kann man das Auto-lock-on auch manuell durch einen Druck auf die L1-Taste abschalten und weiterziehen. Kommt es jedoch zum Kampf, zückt ihr mit der Viereck-Taste den Soul Reaver. Ihr attackiert euren Gegner mit einfachen Kombinationen aus Analog-Stick, Viereck-, Dreieck- und Kreis-Button. Wenn euch mehrere Kontrahenten an den blutverschmierten Kragen wollen, müsst ihr nur den Analog-Stick in die gewünschte Richtung drücken, um einen anderen Widersacher zu attackieren.

Aber Kain hat noch mehr Tricks auf Lager. Zum Beispiel verfügt er über telekinetische Kräfte. In einem Innenhof wird er plötzlich von Bogenschützen gestellt, die sich auf der Festungsmauer sicher wähnen. Wir befördern sie mit einem kurzen Druck auf den Kreis-But-



○ Die Moves beider Charaktere kann man jederzeit im Menü nachlesen.



○ Die Untoten Raziel und Kain sehen nach dem Facelifting frischer aus denn je.

ton einfach über die Brüstung und schon stürzen sie brüllend in die Tiefe. Natürlich funktioniert das auch im Nahkampf. Ihr hebt die Gegner einfach in die Luft, zieht sie zu euch heran und schneidet sie anschließend mit der wellenförmig geschwungenen Klinge des Soul Reavers in appetitliche Häppchen. Am Ende des Levels steht Kain endlich Moebius gegenüber und erfährt, was mit Raziel geschehen ist.

Wachablösung

Der muss sich zunächst dem Würgegriff seines monströsen Kerkermeisters entziehen und seinen Weg aus der Spektralebene in die reale Welt finden. Dazu absolviert ihr ein paar Soul-Reaver-typische Sprung- und Klettereinlagen und absorbiert auf dem Weg noch eben ein paar Seelen. Immer wenn einer der beiden Charaktere eine wichtige Aufgabe oder einen Level abgeschlossen hat, wird eine Zwischensequenz abgespielt und der andere ist am Zug. So nähern sich die beiden Erzfeinde langsam aber sicher ihrem Wiedersehen. Wir können es wirklich kaum noch erwarten, bis wir das fertige Legacy of Kain: Defiance in die Hände bekommen. Die Grafik ist einfach superb und toppst die der beiden PS2-Vorgänger um Längen. Selten sahen Untote besser aus! **■ MK**

WER SIND DIE SARAFAN?



Die Sarafan sind Mönche eines kriegerischen Ordens. Legenden erzählen noch heute vom heiligen Krieg gegen die Vampirplage. Die Sarafan sind bei ihren Feinden gefürchtet, bekannt für ihre Rücksichtslosigkeit und ihren Fanatismus. Sie werden manchmal im Kampf von Zauberinnen unterstützt, die, sobald man sie in die Enge treibt, ihr Heil in der Flucht suchen.



○ Kain kennt im Kampf mit den Sarafan-Wachen kein Erbarmen!

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Crystal Dynamics
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal 2003
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.eidos.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Dank des neuen Kampfsystems und dynamischer Kameraführung vielleicht das beste Spiel der Serie.



CASTLEVANIA

Auf ein Neues! Im aktuellen Teil der Serie erfahrt ihr, wie der Belmont-Clan zu seiner Vorliebe für Vampire gekommen ist.



Im Schloss treiben viele unterschiedliche Kreaturen ihr Unwesen.



Mit ein paar Peitschenhieben macht ihr dieser Monsterpflanze den Garaus.

LIMITED EDITION



Neben der normalen Version erscheint am 27. November 2003 auch eine Castlevania: Lament of Innocence Special Edition. Neben dem Spiel befinden sich dabei ein sieben-seitiger Kalender mit Illustrationen, eine Musik-CD und das Remake eines Ölgemäldes von Ayami Kojima in der Box.



Am Ende jedes Abschnitts wartet ein Endgegner auf Leon Belmont.



Der ein oder andere hatte sich bereits damit abgefunden: Kein Castlevania für Next-Generation-Konsolen. Auch die zurückliegenden drei Teile der Dracula-Hatz waren schon ausschließlich für den Game Boy Advance erschienen.

Auf der E3 2003 hatte Konami die Katze aus dem Sack gelassen. Man

gab offiziell bekannt, dass Koji Igarashi, Producer von Castlevania: Symphony of the Night (1997, PSone, Saturn), an Castlevania: Lament of Innocence für die PlayStation2 arbeite. Hierzulande wird der jüngste Teil des Blutsauger-Epos' den schlichten und treffenden Namen „Castlevania“ tragen.

Wie alles begann

Story-Rückblick zum Mitrechnen: Anno 1495 ist es Sonia, die in Castlevania: Legends (1997, GB) als erstes Mitglied des Belmont-Clans auf Dracula trifft. 26 Jahre später bekommt es Trevor Belmont in Castlevania 3: Dracula's Curse (1989, NES) mit dem Blutsauger-Oberhaupt zu tun. Gleich zwei Auftritte hatte Christopher

Belmont, der 1576 in The Castlevania Adventure (1989, GB) und 1591 in Castlevania: Belmont's Revenge (1991, GB) versucht, den Dunklen Baron unter die Erde zu bringen. Genau 100 Jahre nach Christophers Abenteuern ist es Simon Belmont, mit dem die Serie mit Castlevania 1987 auf dem NES startet.

Der neueste Teil setzt dem ganzen Chronologie-Durcheinander die Chaos-Krone auf. Der Titel spielt im Jahre 1076 und ist somit der eigentlich erste Teil der Erfolgsserie! Castlevania erzählt die Geschichte von Leon Belmont. Die Verlobte dieses Tempelritters wurde von blutrünstigen Vampiren in das Schloss des Grafen Dracula verschleppt. Als die Kirche seine Bitte ablehnt, ihm zu helfen, kehrt



1076: Castlevania (2004) PS2



1450: Castlevania: Legends (1997) Game Boy



1476: Castlevania 3: Dracula's Curse (1989) NES



1576: Castlevania Adventure (1989) Game Boy



1591: Castlevania Adventure 2: Belmont's Revenge (1991) Game Boy



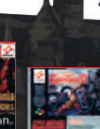
1691: Castlevania (1987) NES / AMIGA / PC/C-64



1691: Castlevania 2: Simon's Quest (1988) NES



1691: Castlevania Chronicles (2001) PS1



1691: Super Castlevania 4 (1991) SNES



1748: Castlevania: Harmony of Dissonance (2002) GBA



1788: Dracula X: Rondo of Blood (1993) PC-Engine Super Cd-Rom [Nur Jap]



1788: Castlevania: Vampires Kiss (1995) SNES



○ Dank eures verhexten Handschuhs könnt ihr Spezial-Attacken eurer Gegner in Magic-Points umwandeln.

Leon seinem Orden den Rücken. Allein macht er sich also auf den Weg, um seine Herzensdame aus den Klauen des untoten Fürsten zu befreien.

Untote Bagage

Ausgestattet mit einer Peitsche und einem verzauberten Handschuh erreicht Leon das Domizil des Grafen. Im Foyer des Schlosses stellt er fest, dass die Tür zum Thronsaal durch fünf magische Steine versiegelt ist. Jeder dieser Steine symbolisiert das Herz eines schrecklichen Monsters. Bevor er seine Geliebte wieder in die Arme schließen darf, muss Leon alle diese Kreaturen besiegen.

Draculas Prunkhaus ist in fünf große Levels unterteilt. Auf der Suche nach den Ungeheuern bekommt ihr es mit mehr als 80 verschiedenen Gegnern wie Zombies, Skeletten, Drachen etc. zu tun. Der ausschließlich untoten Teufelsbrut macht ihr mit gekonnten Peitschenhieben spielend den Garaus. Im Laufe eures Abenteuers erlernt ihr immer neue Techniken.

Zudem habt ihr die Möglichkeit, euren Lederriemen nach und nach stärker zu machen. Neben der Hauptwaffe stehen euch auch verschiedene Nebenwaffen wie Wurfmesser, Äxte oder Weihwasser zur Verfügung.

Verhexte Überbleibsel

An unterschiedlichen Stellen im Schloss findet ihr magische Relikte. Dank des verzauberten Handschuhs könnt ihr euch die verhexten Kräfte der Artefakte zu Nutze machen. So findet Leon das Fragment eines Feuergottes. Damit kann er beim Laufen eine Spur aus Flammen hinterlassen. Die verzauberte Figur eines Schachspiels hingegen steigert seine Angriffskraft. Insgesamt werden zehn verschiedene Relikte zum Einsatz kommen.

Grafisch kann Castlevania schon jetzt überzeugen. Die unterschiedlichen Umgebungen sowie die Charaktere sind sehr detailliert dargestellt. Durch die eindrucksvollen Licht- und Schatteneffekte wirken die einzelnen Räume sehr stimmig. Der düstere Orchester-Soundtrack sorgt für Gänsehaut und rundet die dichte Atmosphäre ab. Aber nicht nur die Präsentation weiß zu gefallen. Auch spielerisch kann das altbackene Spielprinzip im neuen Gewand fesseln. Einzig die



○ Gegner mit schwerer Rüstung lassen sich am besten mit einem magischen Relikt um die Ecke bringen.



○ In manchen Situationen ist Köpfchen gefragt um in den nächsten Raum zu gelangen.



○ Natürlich hat Castlevania auch die ein oder andere Jump'n-Run-Einlage zu bieten.

CPU-gesteuerte Kamera sorgt durch unvoreilhaft Positionierung für den ein oder anderen unnötigen Energieverlust. Bis zur fertigen Version kann sich das aber noch ändern. ■ AS

DRACULA RESURRECTION



Ende 1998 wurde Castlevania: Resurrection für den Dreamcast angekündigt. Doch kam die Dracula-Jagd über diverse Messevorführungen von Screenshots und Videos leider nicht hinaus. Mitte 2000 wurden die Arbeiten eingestellt. Die Story von Castlevania: Resurrection wäre im 19. Jahrhundert mit Victor Belmont (einem neuen Belmont-Clan-Mitglied) über die Bühne gegangen.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.konami.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Eine Dracula-Jagd allerfeinster Kajüte! Genau so muss ein 3D-Castlevania aussehen.



1797:
Castlevania:
Symphony of the Night
(1997) PS1
SEGA SATURN



1830:
Castlevania:
Circle of the Moon
(2001) GBA



1844:
Castlevania:
Legacy of Darkness
(1999) N64



1852:
Castlevania
(1998) N64



1917:
Castlevania:
New Generation [EUR]
CV: Bloodlines [USA/JAP]
(1994) Mega Drive



2035:
Castlevania:
Aria of Sorrow
(2002) GBA



TONY HAWK'S Underground

Als Unbekannter in der Skateboard-Szene müsst ihr euch selbst bis ganz nach oben bringen.



Die Geldscheine werden wohl wieder verschwinden, die Gap-Liste bleibt zum Glück erhalten.

TRICKS MARKE EIGENBAU

Wenn euch die bereits vorhandenen Trick-Variationen nicht ausreichen oder nicht spektakulär genug erscheinen, habt ihr die Möglichkeit, im Trick-Editor eure eigenen Spezialmanöver zu erstellen. Dazu wählt ihr einfach diverse, bereits vorhandene Moves aus und fügt sie aneinander. Zudem könnt ihr Länge und Geschwindigkeit der einzelnen Tricks bestimmen und Rotationen hinzufügen.



Unglaublich, aber wahr! Tony Hawk's Underground ist ja bekanntlich bereits der fünfte Teil der langen Tony-Hawk's-Reihe. Bisher war noch kein Sequel auch nur ansatzweise so unattraktiv, dass es seinen Kauf nicht gerechtfertigt hätte. Der neueste Ableger dieser Erfolgsstory übertrifft den Vorgänger abermals in allen Belangen.

Der Weg ins Spiel

Ebenfalls schon bekannt: Ihr selbst seid der eigentliche Star des Spiels. Der Karriere-Modus wurde nämlich durch den Story-Mode ersetzt und dieser ist nur mit einem selbst kreierten Skater spielbar. Um nun tatsächlich selbst ins Game zu gelangen, könnt ihr eure eigenen Gesichtstexturen auf die Spielfigur kleben.

Zu diesem Ziel führen zwei Wege: Entweder ihr seid im Besitz eines MMS-fähigen Handys, das zudem eine Fotofunktion aufweist, oder ihr habt einen onlinefähigen PC zu Hause stehen und könnt ein Bild von euch mit Scanner oder Digital-Kamera auf die Festplatte bringen. Wer nun auf keine der beiden Varianten zurückgreifen kann, hat entweder sehr viel Pech, oder er kennt jemanden, der die Prozedur für ihn erledigen kann. Im nächsten Schritt schickt ihr euer Bild per E-Mail an Neversoft. Kurz darauf (wir haben ganze drei Minuten gewartet!) schickt euch Neversoft per Elektropost ein Passwort. Danach baut ihr lediglich mit der Online-Funktion der PlayStation2 eine Verbindung zu Neversoft auf, gebt euer Passwort ein und ladet euer Bild herunter. Daraufhin müssen nur noch ein paar

Punkte an eurer Textur fixiert werden und alles ist paletti.

Jedem das Seine

Für das Outfit könnt ihr auf den gewohnten, sehr umfangreichen Skater-Editor zurückgreifen, der abermals keine Wünsche offen lässt. Habt ihr alles erledigt, steht eurer eigenen Geschichte nichts mehr im Wege. Ihr seid anfangs eine Nullnummer in der Rollbrett-Szene und schlagt euch bis zum Profiskater durch. Dass dieses Vorhaben kein Zucker-schlecken wird, dürfte jedem klar sein.

Was die Fangemeinde von THPS 4 in zwei Hälften gespalten hat, war der ansteigende Schwierigkeitsgrad. Für die einen war es endlich anspruchsvoll genug, für die anderen wiederum wurden die Aufgabenstellungen im Verlauf des Spiels



Zu den neuen Herausforderungen gehört auch, dass ihr ein Video von anderen Skatern dreht.



Ihr müsst nicht nur Rennen gewinnen, sondern teilweise die Kisten auch zu Schrott fahren.





○ In Cutscenes erfahrt ihr manchmal ein paar Background-Infos über einige Pro-Charaktere.



○ Stellenweise treten noch ganz böse Ruckler auf.



○ Aus den THPS-Teilen 1 bis 4 haben auch einige Areale ihren Weg in T.H.U.G. geschafft.

viel zu schwer und brachten sie regelrecht zum Verzweifeln. Nun könnt ihr den Schwierigkeitsgrad selbst wählen: „Too Easy“ ist so leicht, dass selbst Grobmotorker ihren Spaß daran finden. „Beginner“ ist für diejenigen gedacht, die noch nie einen THPS-Teil gespielt haben. „Normal“ wählen Skater, die schon einige Zeit mit der Serie verbracht haben und „Sick“ ist für Profis, die alle bisherigen Games kompromisslos gemeistert haben. Bei „Sick“ ist alles brutal viel schwerer als bei den anderen Spielstufen. So müsst ihr Aufgaben unter einem straffen Zeitlimit ausführen, es müssen erheblich mehr Punkte erzielt werden etc.

Jede Menge Neues

Es gibt aber noch sehr viele andere Neuerungen. So geht beispielsweise die Tages- in die Nachtzeit über, ihr könnt vom Brett absteigen und die Gegend nach Belieben erkunden, Häuserdächer erklimmen und an Mauervorsprüngen

könnt ihr euch entlang hangeln. Mittels Wallplants kann man sich von Mauern abstoßen und auf dem Rückweg in einen Manual wechseln. Wenn ihr während eines Combos vom Bord steigt, fängt ein Timer an zu ticken. Nun solltet ihr zurück aufs Board springen, bevor die Zeit verstrichen ist. Somit können die ellenlangen Trick-Variationen mit Reverts, Cavemans (so nennt man die Moves, wenn man vom Rollbrett abspringt), Wallplants und Manuals zusammengefügt werden. Aber dann ist noch lange nicht Schluss. Spezialtricks erhaltet ihr nämlich auch nicht wie bisher. In den Arealen, die übrigens noch größer ausgefallen sind als die der Vorgänger, fahren Pro-Skater umher. Sprecht ihr sie an, erteilen sie euch eine Aufgabe; ebenso die Passanten, die mit einem entsprechenden Symbol gekenn-

zeichnet sind. Erfüllt ihr die Challenge, erhaltet ihr den Specialmove des Pro's. Auch Stat-Points gehören der Vergangenheit an. Um die Fähigkeiten zu verbessern, muss man bestimmte Vorgaben erfüllen. So führt ihr beispielsweise in der Kategorie „Switch“ einen 5-Trick-Combo aus, um diesen Skill zu verbessern. Damit ihr in dieser Fähigkeit noch geschickter werdet, muss bei der nächsten Aufwertung ein 7-Trick-Combo erhalten usw. Anzahl und Länge dieser Aufgaben hängen auch vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Welche Neuerungen sich außerdem eingeschlichen haben, werdet ihr in der nächsten Ausgabe im ausführlichen Test erfahren. ■ HS

MEIN EIGENES TONY HAWK'S



Habt ihr das Spiel gemeistert oder seid ihr einfach in der Stimmung, euer eigenes Tony Hawk's zu entwerfen, steht euch für diesen Zweck abermals ein riesiger Park-Editor zur Verfügung. Mit dem Unterschied, dass ihr von nun an beispielsweise auch Häuser aufstellen könnt. Zudem dürft ihr eigene Challenges (z.B. „samme die Buchstaben S-K-A-T-E ein“) darauf platzieren. Sogar den Text, den die Person spricht, die euch die Aufgabe erteilen wird, gebt ihr selbst ein. Sensationell!



○ Drei neue Profis sind von Beginn an spielbar. Und zwar: Paul Rodriguez, Arto Saari und Mike Vallely.



○ An Mauern ist noch lange nicht Schluss mit dem Combo: Abstoßen und weiter geht's.

PLAY-DATEN

Genre	FunSport	Entwickler	Neversoft
Spieler	1-2	Erhältlich ab	November
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.activision.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Neversoft versteht es ausgezeichnet, die Tony-Hawk's-Reihe attraktiv zu halten.

BLOODY ROAR 4

PS2



Zum bekannten Stammpersonal gesellen sich drei neue mutierfreudige Kämpfer hinzu.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Konami
Entwickler	Hudson Soft
Erhältlich ab	November
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.konami.com/bloodyroar4

Die wilden Bestien sind zurück! Und das Beast Feature steht natürlich wieder im Vordergrund. Die Kämpfer haben die Möglichkeit, sich in ein kolossales Ungetüm zu verwandeln. In der Gestalt eines solchen Biestes greift ihr auf zusätzliche Schlagvarianten, härtere Attacken sowie Specialmoves zurück. Der notwendige Morphing-Prozess kann nur mit Energie in der Statusleiste vollzogen werden. Durch das Aussteilen bzw. Einstecken von Schlägen wird diese gefüllt. Egal ob die Leiste voll oder nur knapp über null liegt, ihr könnt euch jederzeit in das Ungetüm verwandeln. Wenn ihr dann allerdings eine Tracht Prügel kassiert und die Anzeige den Nullpunkt erreicht, nimmt das Monstrum

wieder seine menschliche Gestalt an. Ähnlich wie beim Super-Beast-Morph des Prequels habt ihr diesmal die Möglichkeit, eure Lebensenergie in eure Beast-Statusleiste zu übertragen. In diesem Zustand führt ihr z.B. Spezial-Attacken beliebig oft aus, im Normalfall hingegen würdet ihr nach einem solchen Angriff in die menschliche Form wechseln. Größte Neuerung ist der Karriere-Modus, der mit jeder Menge Herausforderungen vollgestopft worden ist. Gewinnt ihr Fights, schaltet ihr neue Skills oder neue Prügelknaben frei. Ebenso bekommt man DMA-Punkte, mit denen man die neuen Begabungen ausrüsten und somit euren Fighter um einiges verstärken kann. **HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Die animalischen Kämpfer sind zurück! Leider ist das Gameplay noch genauso lahm wie im Prequel.

WORMS 3D

PS2



Dynamitstangen ziehen nicht nur ordentlich Energie ab, sondern reißen auch große Löcher in die Landschaft.

Genre	Strategie
Hersteller	Atari
Entwickler	Team 17
Erhältlich ab	30. Oktober
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.atari.com

Videospielveteranen erinnern sich sicher gerne an den Klassiker „Worms“. Nach unzähligen Auftritten auf diversen Plattformen gehen die schwer bewaffneten Kriechtierchen mit Worms 3D in die nächste, diesmal dreidimensionale Runde.

Der Schwerpunkt der virtuellen Wurm-schlacht liegt nach wie vor auf dem Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander kämpfen. Neben diversen Matcheinstellungen (Waffenparameter, Landschaftswahl u.a.) sorgt der Einarmige Bandit „Wormpot“ für mehr als hundert zufallsgenerierte Spielkombinationen. Durch die verbesserte Würmer-KI ziehen Einzelspieler gegen sehr heimtückische

Würmer ins Gefecht. In mehr als 30 verschiedenen Kampagnen kämpft ihr Runde für Runde ums nackte Wurmleben.

In den Matches könnt ihr auf viele Waffen zurückgreifen. Da wären Baseballschläger, Schrotflinte oder eine Wikingeraxt für den Nahkampf. Ziele außerhalb eurer Reichweite blast ihr mit Bazookas, Mörser oder Zielsuchraketen ins Nirwana. Für Lacher sorgen „Geheimwaffen“ wie explodierende Schafe, Brieftauben oder Omas. Durch das neue 3D-Outfit kommt es anfangs zu Problemen mit der Übersicht. Habt ihr euch jedoch erst mal eingespielt und die zahlreichen Waffen unter Kontrolle, macht Worms 3D richtig Spaß. **AS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

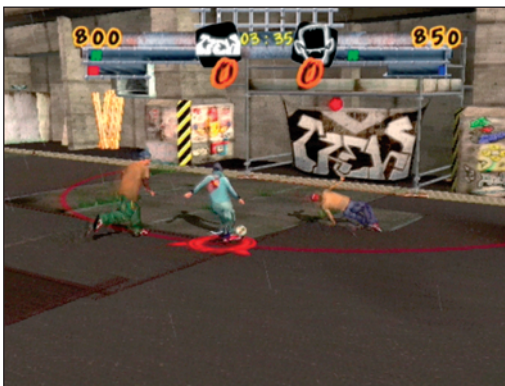


★★★★☆ — Vielversprechend

Im Mehrspieler-Modus ist Worms 3D ein Spaß für die ganze Familie. Aber auch Einzelspieler kommen auf ihre Kosten.

URBAN FREESTYLE SOCCER

PS2



Jeder Straßenfußballer besitzt ein breit gefächertes Trick-Repertoire.

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

WEB-INFO: <http://www.acclaim.de>

„Die besten Fußballer kommen von der Straße.“ Diese Fußballer-Weisheit hat das englische Entwickler-Studio Silicon Dreams (u.a. UEFA Champions League Saison 1999/2000, PSone) bei Urban Freestyle Soccer in die Praxis umgesetzt.

Daher schlägt das Gameplay-Konzept von Urban Freestyle Soccer auch ähnliche Töne an. Unabhängig von den Einzel- und Mehrspieler-Modi steht das Gekicke vier gegen vier (drei Feldspieler, ein Keeper) im Mittelpunkt. Obendrein treten keine Profi-Athleten, sondern fiktive Damen- und Herren-Teams an den Ball. Statt funktioneller Sportbekleidung tragen alle Gruppierungen hippe Street-Fashion.

Zwar muss „dat Runde in dat Eckige“, doch die Entstehungsgeschichte eines Treffers fällt im Vergleich zu Fußball-Simulationen wie Pro Evolution Soccer 3 oder FIFA 2004 völlig anders aus. Ein Beispiel: Man schlägt mit Breakdance-ähnlichen Special Moves eine Finte, bevor man mit einem Handstand-Überschlag-Absatzkick das Leder ins Netz befördert.

Ferner wissen die grafische Darbietung und der hervorragende Soundtrack (ein Potpourri aus Punk-, Alternative- und Hip-Hop-Liedern) schon jetzt zu gefallen. Als großes Handicap erweisen sich bislang noch die unpräzise Steuerung, die nahezu nicht vorhandene Ballphysik und die ungenaue Kollisionsabfrage. **DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Unterhaltsame Kickerei, die derzeit noch an technischen Schwächen leidet.

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren und hilft dem Leser, sich im täglich anwachsenden Software-Markt zurechtzufinden. Das Wertungssystem in Prozent erlaubt uns, exakt zu differenzieren und ähnliche Titel besser gegenüberzustellen. Die Aufteilung in die Kategorien Grafik, Sound und Rating deckt alle wichtigen Bereiche eines Spiels ab, ohne dabei unnötig den Überblick zu erschweren.

TESTSCREEN

Besondere Auszeichnungen:		Grafik 87%		RATING (PROZENT) 86
1 NUR FÜR ERWACHSENE	2 EXTREME HARDCORE	3 play KING	4 Sound 89%	
5 Einsteiger Fortgeschrittene Profis				

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

Legende

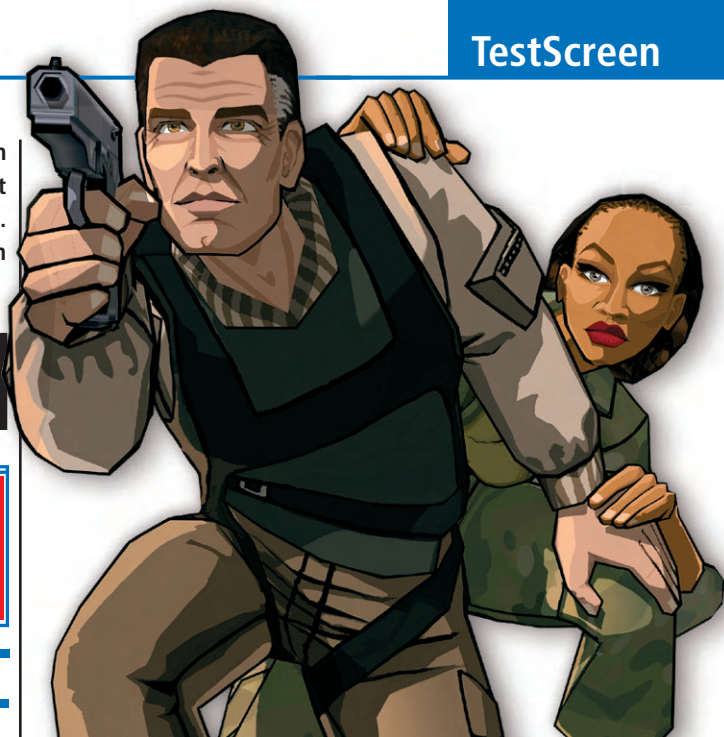
Features

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

Grafik	 16:9-Option	 Progressive Scan	 50/60 Hertz umschaltbar		
Sound	 Sprachausgabe	 Dolby Surround	 Dolby Digital	 dts	 Dolby Surround Pro Logic II
Zubehör	 Lenkrad	 Force Feedback	 Light Gun	 Analog Joystick	
	 Maus-Unterstützung	 Multitap	 Keyboard		
	 i.Link-Option	 Tanzmatte	 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 11/2003

PLAYSTATION2

Bombberman Kart	95
Breath of Fire: Dragon Quarter	82
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	92
Club Football	93
Dog's Life	91
Energy Airforce	93
Freaky Flyers	89
Freestyle Metal X	93
Gladius	84
Jak II: Renegade	78
Judge Dredd: Dredd vs. Death	88
Metal Arms: Glitch in the System	94
NBA Jam 2004	94
NHL 2004	94
Robin Hood: Defender of the Crown	80
SSX 3	74
SWAT: Global Strike Team	87
Time Crisis 3	86
XGRA	90
XIII	70



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

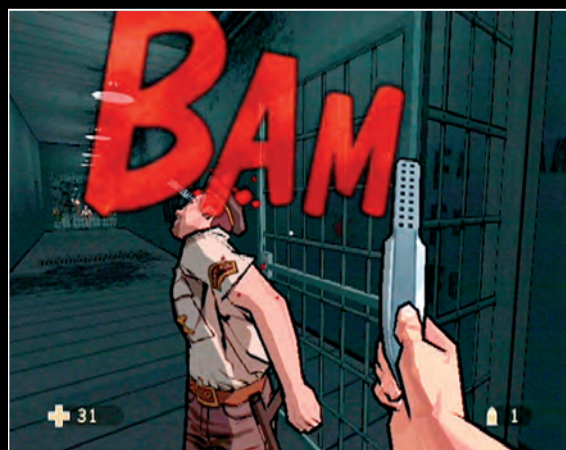
BOON

XIII

**DU BIST EIN MÖRDER,
DU HAST DEIN VATERLAND UND DEINE
FREUNDE VERRATEN... UND EIGENTLICH
BIST DU SCHON LANGE TOT!**



○ Click: Dieses Geräusch möchte man weder hören noch lesen.



○ Schmerzen im Auge: Es muss nicht immer eine Schusswaffe sein.

AMNESIE

Amnesie ist die allgemeine Bezeichnung für einen Ausfall des Erinnerungsvermögens in Bezug auf einen bestimmten Zeitraum. Die Amnesie kann zeitweilig oder andauernd sein. Ihre Ursachen können organischer oder funktionaler Natur sein. Man unterscheidet zwischen retrograder und anterograde Amnesie. Bei der retrograden Amnesie entsteht ein Gedächtnisverlust für die Zeitspanne vor einem schädigenden Ereignis. Bei der anterograden Amnesie entsteht ein Gedächtnisverlust für die Zeitspanne nach einem schädigenden Ereignis.



„Was für ein Murks!": Bei der ersten Präsentation von XIII im Frühjahr 2002 hielt sich die Begeisterung der Fachpresse in Grenzen. Niemand mochte glauben, dass der ungewöhnliche Titel wirklich Potenzial haben sollte. Nun, der erste Eindruck hat getäuscht, und zwar gewaltig. XIII ist der innovativste, abwechslungsreichste und spannendste Ego-Shooter für die PlayStation2.

Putsch im Weißen Haus

Amerika steht kurz vor dem Fall. Eine

Gruppe von 20 mächtigen Politikern, Militärs und Industriellen plant den Sturz der Regierung. Jeder der Verschwörer verbirgt seine wahre Identität hinter einer römischen Ziffer. Captain Steve Rowland ist Nummer XIII, eine Schlüsselfigur des Komplotts. Aber daran kann er sich nicht mehr erinnern. Er leidet unter Amnesie. Seine Erinnerungen sind verschwunden – seine Feinde von einst sind dafür noch sehr präsent. Das FBI ist ihm auf den Fersen. Angeblich hat er den Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika

ermordet. Das ist aber nicht sein einziges Problem. Seine Mitverschwörer wollen ihm ebenfalls ans Leder.

Gejagter...

Euch dröhnt der Schädel. Ihr befindet euch irgendwo an einem Strand, genauer am Brighton Beach im Bundesstaat New Jersey. Plötzlich wird auf euch geschossen. Ihr wisst weder, wer ihr seid, noch, wie ihr hierher gekommen seid und schon gar nicht, warum man euch tot sehen will. Ihr könnt euch nur eine einzi-



○ Die Verschwörer wollen XIII mit allen Mitteln aufhalten... umsonst!



○ Bild in Bild: Der Screenshot könnte auch aus einem Comic stammen.



○ Ganz wie im Dienst ihrer Majestät müsst ihr ein Gespräch abhören.

DIE XIII-COMICS



○ Töten mit Stil: Schnell aufeinander folgende Einblendungen dokumentieren das Eindringen des Armbrustbolzens.

ge Sache ins Gedächtnis rufen: Wie man eine Waffe benutzt!

Die Steuerung von XIII ist gut durchdacht. Bewegt wird der Held mit den Analog-Sticks. Die Shoulder-Buttons dienen zum Springen, Ducken, Schießen sowie zum Aktivieren der Waffen-Zweitfunktion. Mit den Action-Buttons wechselt ihr die Waffe, ladet nach, öffnet Türen und Wandschränke, hängt euch an Seilbahnen oder greift nach Gegenständen. Bis auf das Wechseln der Schießprügel werden alle Handlungen mit dem X-Knopf ausgeführt. Über das Steuerkreuz öffnet ihr das Inventar. Hier finden sich neben allerhand nützlichen Werkzeugen auch verschiedene Medipacks, natürlich nur, wenn man diese vorher eingesammelt hat. Um sich im Eifer des Gefechts nicht durch die Ausrüstungsliste klicken zu müssen, kann man die Health-Kits auch alternativ mit dem Dreieck-Button benutzen. Die Größe des verwendeten Medipacks wird dabei vom Gesundheitszustand bestimmt: äußerst praktisch!

... oder Jäger?

Von den Killern einmal abgesehen, ist ein Schlüssel, den ihr am Strand findet, die



○ In den Flashbacks erfahrt ihr nach und nach Bruchstücke aus Xllls Vergangenheit.

einzige Verbindung zu eurer Vergangenheit. Er öffnet ein Schließfach in der Winslow Bank.

XIII ist kein gewöhnlicher Ego-Shooter. Der Plot ist unheimlich wichtig und wird nicht ausschließlich, wie in vielen anderen Spielen, in Zwischensequenzen erzählt. Während des aktiven Spielens schnappt man immer wieder Dialogfetzen von anderen Figuren auf oder führt mit bestimmten Personen selbst Gespräche. Ungewöhnlich, aber sowohl für die Story, als auch für das Gameplay essentiell: An Schlüsselstellen wird XIII von seinen wiederkehrenden Erinnerungen



○ Gegen Hubschrauber und Ansammlungen von Fußsoldaten empfiehlt sich schweres Geschütz.



DER TAG DER SCHWARZEN SONNE

Abe und Sally leben in Ruhe und völliger Abgeschiedenheit in einem kleinen Haus an der Atlantikküste – bis zu jenem Tag, an dem Abe den leblosen Körper eines Mannes aus der Brandung zieht. Mit Hilfe der ehemaligen Ärztin Martha gelingt es ihnen, das Leben des Unbekannten zu retten.



SPUREN IM EIS

Stück für Stück bastelt sich der Mann ohne Gedächtnis, der sich nach seiner Tätowierung nun XIII nennt, ein Bild seiner Vergangenheit zusammen. Was dabei herauskommt, ist alles andere als erfreulich. Ist er wirklich der weltweit gesuchte Mörder des amerikanischen Präsidenten?



ALLE TRÄNEN DER SONNE

Dank eines gut eingefädelten Komplotts ist XIII des Mordes angeklagt und zu lebenslanger Haft im berühmten Staatsgefängnis von Plain Rock verurteilt worden. Aber weder Elektroschocks noch Isolationshaft können ihn gefügig machen. Bald zeigt sich, dass die Gefängnisleitung mit dem Gangster La Mangouste unter einer Decke steckt...



GNADENLOSER DRILL

Nach seinem Gefängnisausbruch ist XIII mit General Carringtons Unterstützung bei den Spads untergetaucht, einer militärischen Eliteneinheit, die im zentralamerikanischen Dschungel ihr Übungslager hat. Carrington hat den begründeten Verdacht, dass XIII in Wirklichkeit Ross Tanner ist – ein ehemaliges Mitglied der Spads...



ALARMSTUFE ROT

Eine heimtückische Verschwörung bedroht die demokratische Ordnung der Vereinigten Staaten. Während des großen Herbstmanövers für alle Waffengattungen wollen rechtsradikale Militärs und Geheimdienstmitglieder den Präsidenten beseitigen und die Macht an sich reißen. In letzter Minute gelingt XIII und Jones die Flucht aus ihrem zentralamerikanischen Exil.



DOSSIER JASON FLY

John Fleming alias Jason Fly alias XIII ist immer noch auf der Suche nach seinem verlorenen Gedächtnis. In der alten Minenstadt Greenfalls in den Rocky Mountains stößt er auf die Spur seines Vaters, der vor fast zwanzig Jahren beim Brand seines Hauses ums Leben gekommen ist.



EINE NACHT IM AUGUST

Weit über zwanzig Jahre ist es her, dass der Journalist Jonathan Mac Lane vor der antikommunistischen Hexenjagd in das abgelegene Nest Greenfalls in den Rocky Mountains geflüchtet war, um sich dort unter falschem Namen eine neue Existenz aufzubauen. Doch vor dem rechten Wahn gab es kein Entkommen.



EIN TODSICHERER AUFTRAG

Wer ist die mysteriöse Nummer 1 jener Verschwörerorganisation, die die Macht in den Vereinigten Staaten an sich reißen wollte und nach dem Scheitern des Putsches unentdeckt blieb? XIII kommt der ungeheuerlichen Wahrheit als Spezialagent im Auftrag des amerikanischen Präsidenten Schritt für Schritt näher.



TÖDLICHE GEFAHR

Eigentlich wollten sich XIII und Jones auf der Planlage ihres Freundes Armand in einem kleinen zentralamerikanischen Inselstaat von den überstandenen Strapazen erholen. Aber auch hier wird XIII von seiner mysteriösen Vergangenheit eingeholt.

DIE XIII-COMICS

EL CASCADOR

In einer dramatischen Aktion befreit XIII die Rebellenführerin Maria Isabel de los Santos von der berüchtigten Gefängnisinsel Roca Negra und setzt so das Zeichen zum Aufstand gegen den Gewalttäter General Ortiz und seine Vasallen. Aber wie so viele vor ihr, droht auch diese Revolution der Machtgier Einzelner zum Opfer zu fallen, bevor sie überhaupt richtig begonnen hat...



DREI SILBERNE UHREN

Von Sean Mullway, dem er in den Wirren der Revolution von Costa Verde das Leben gerettet hat, erfährt XIII weitere überraschende Details aus seiner Vergangenheit. Währenddessen sammeln sich die verbliebenen Streitkräfte des gestürzten Regimes im Norden des Landes.



DER LETZTE ZEUGE

Während der Machtübergabe zwischen dem alten und dem neuen Generalstabschef im Pentagon verschwindet Ben Carrington mit dem Präsidenten aus dem abgeriegelten Gebäude. Ein Erpressungs-Komplotz scheint sich anzubahnen, in das XIII und Major Jones als Vermittler eingeschaltet werden...



DIE JAGD GEHT WEITER

Nachdem XIII am Ende des letzten regulären Bandes unter der Anklage inhaftiert wurde, ein Agent Fidel Castro zu sein und die Schuld an der Ermordung von Präsident Sheridan zu tragen, wird der Prozess unter Anwesenheit aller wichtigen Instanzen für die nationale Sicherheit von CIA bis FBI eröffnet.



LASST DIE HUNDE LOS

Jessica Martin, eine Angehörige der Killerorganisation »Executor« jagt XIII, der nur mit knapper Not die kalifornische Küste erreichen kann. Doch die Doppelagentin bleibt ihm auf den Fersen und die Schlinge um XIII zieht sich immer enger...



⚠ Achtung Bazooka! Die Jungs mit den schweren Waffen sollte man schnellstmöglich ruhig stellen.



⚠ Das Schloss wird automatisch geknackt, allerdings dauert das ein paar Sekunden.

übermannt. Dabei sieht ihr nicht nur, was bereits passiert ist, sondern spielt die schemenhaften Schwarz-Weiß-Sequenzen selbst. Zudem erinnert sich der Held durch die Flashbacks an seine besonderen Fähigkeiten. Etwa ist er in der Lage, die Luft besonders lange anzuhalten oder Faustfeuerwaffen wie Pistolen oder MP's beidhändig zu benutzen.

Mit allen Mitteln

Nachdem man in der Winslow Bank einen kleinen Plausch mit einem Angestellten hinter sich gebracht und das Schließfach im Tresorraum geöffnet hat, geht alles sehr schnell. In dem Safe liegt eine Bombe. Darf man dem Flashback glauben, habt ihr den Sprengstoff dort selbst platziert. Es ist zu spät, die Bombe geht hoch. XIII muss hier raus, schnell.

Ob Bankangestellter, Krankenschwester oder FBI-Agent, auf der Suche nach XIII's Vergangenheit trifft man immer wie-

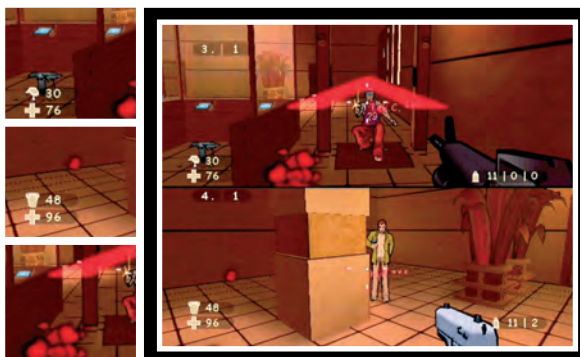
der auf Charaktere, die man nicht töten darf. Sie bewusstlos zu schlagen ist allerdings erlaubt. Dafür verwendet man entweder die Fäuste, oder man schnappt sich einen der herumliegenden Gegenstände. Ein Schlag mit einer Flasche, einer Schaufel, einem Stuhl oder einem Aschenbecher hat schon so manchen bärbeißigen Wachmann ins Reich der Träume geschickt. Alternativ kann man sich einen unvorsichtigen Gegner schnappen und als menschlichen Schutzschild missbrauchen.

Überall und nirgendwo

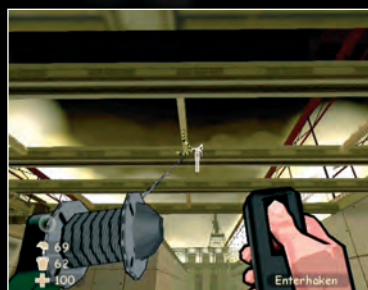
Kaum aus der Bank entkommen, geht's erst richtig los. XIII fällt in die Hände des FBIs, flüchtet, und macht sich, nachdem er einige Informationen zusammengetragen hat, daran, den Verschwörern das Handwerk zu legen.

Der Feldzug gegen die neunzehn verbliebenen Aufrührer und ihre nicht gerade kleine Schar an Handlangern führt euch durch ganz Amerika. Und so vielfältig wie das Gesicht des weiten Kontinents, so vielfältig sind auch die Levels und die dort zu lösenden Aufgaben. So gilt es etwa in den verschneiten Kellownee-Bergen das Versteck eurer Frau zu finden, die Base der SPADS-Sondereinheit zu infiltrieren, aus einer Nervenheilanstalt zu entkommen oder die Verschwörer in einem abgelegenen Kloster zu belauschen. Insgesamt müsst ihr acht Kapitel überleben,

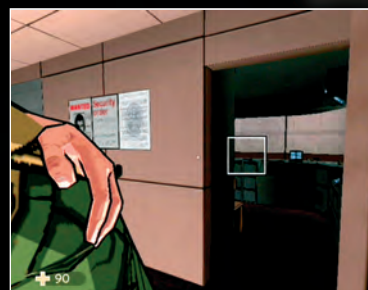
XIII-MULTIPLAYER-SPASS



Der Ego-Shooter bietet zwei Multiplayer-Varianten. Entweder lässt man im Splitscreen die Waffen sprechen, oder man bekriegt sich online. Während in den Breitband-Schlachten bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können, bietet die Splitscreen-Variante nur für zwei Pistoleros die Möglichkeit heißer Duelle. Dafür können allerdings bis zu fünf computergesteuerte Bots zugeschaltet werden. Die Spieloptionen sind bei beiden Varianten gleich: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag sowie der PS2-exklusive Modus Power up. Hier hängt die Stärke der aufgesammelten Goodies vom Ranking des Spielers ab. Hochstufige Ballermänner erhalten schwächere Power-ups als ihre Gegner. Die dürfen dafür aus dem Vollen schöpfen.



⚠ Ohne den Enterhaken wäre XIII in so mancher Situation restlos aufgeschmissen.



⚠ Um Wachen nicht unnötig zu alarmieren, sollte man leblose Körper verstecken.



○ Hat der Spieler eine Geisel, wagt es niemand, auf ihn zu schießen.



○ Auch unter Wasser geht es in XIII zur Sache.



○ Gleich drei Dinge auf einmal! Geräusche kann man sehen, hören und lesen.

von denen jedes in mehrere Spielabschnitte unterteilt ist. In welchem Zusammenhang die Levels mit der Story stehen, werden wir nicht verraten.

Multifunktionsheld

Wurfmesser, Handgranate, Pistole (9mm, mit oder ohne Schalldämpfer), Maschinengewehr, Sturmgewehr (mit oder ohne Granatwerfer, Halb- oder Vollautomatik-Modus), Armbrust, Harpune, Scharfschützengewehr, Bazooka, usw.: In XIII gibt es nicht nur jede Menge Waffen, es gibt auch jede Menge Gelegenheiten, sie zu benutzen. Das Gameplay ist aber nicht ausschließlich von actiongeladenen Shoot-outs geprägt.

XIII muss auch typische Agentenqualitäten an den Tag legen. Ganz wie James Bond oder Solid Snake sollte er in manchen Levels unbemerkt vorankommen. Wird er von den Wachen entdeckt bzw. wird der Alarm aktiviert, ist das

Spiel aus. Deshalb sollte man stets aus dem Sichtfeld der Gegner und vor allem möglichst ruhig bleiben. Die Feinde sind sehr schlau. Hatten gefallene Kameraden bessere Waffen, heben sie diese auf, sie reagieren auf ungewöhnliche Geräusche oder bemerken herumliegende Körper und Blutflecken. Ein Tipp: Die Leichen kann man wegschleppen und in dunklen Ecken verstecken.

Ganz wie berühmte Geheimagenten hat auch XIII ein paar technische Hilfsmittel im Ärmel. Mit dem Dietrich knackt man in Sekundenschnelle Schlösser. Die Seilwinde befördert euch in luftige Höhen bzw. garantiert einen sicheren Abstieg. Je nach Einsatzziel finden sich im Ausrüstungsmenü zudem Sprengsätze oder ein Richtmikrofon, mit dem man Gespräche aus großer Distanz abhören kann.

Töten mit Style

Die Anforderungen an den Spieler sind für einen Ego-Shooter außerordentlich. Ebenfalls sehr ungewöhnlich ist der Grafikstil. XIII basiert auf den ersten fünf Bänden der gleichnamigen Comicserie. Um den typischen Stil der Bildergeschichten zu wahren, haben sich die Entwickler für den Einsatz der Cel-Shading-Technologie entschieden. Die schwarzen Umrandungen, blassen Farben und harten Schatten dürfen für viele Spieler zwar gewöhnungsbedürftig sein, doch verleihen sie dem Spiel einen einzigartigen Stil. Davon profitieren auch die Präsentation und die Erzählweise. Bild-in-Bild-Einblendungen, Sprechblasen bei Dialogen und die

Visualisierung von Geräuschen unterstreichen das Comic-Flair und sind teilweise auch für das Gameplay wichtig. Ihr verfügt über einen sechsten Sinn und könnt Gegner von weitem hören. Durch die „Tap, Tap, Tap“-Einblendungen der Laufgeräusche könnt ihr sie auch sehen.

Die Hintergrundmusik unterstreicht das Flair. Mal treibend, mal beruhigend, aber nie aufdringlich, sorgen die jazzlastigen Easy-Listening-Klänge stets für ein stimmvolles Ambiente. Texte und Sprachausgabe sind komplett in Deutsch. Bei den Synchronsprechern hat sich Ubisoft richtig ins Zeug gelegt. Der abgebrühte Held wird von Ben Becker gesprochen, aber auch andere bekannte Stimmen erkennt man wieder. Rolf Schult (Patrick Stewart, Robert Redford, Anthony Hopkins), Niels Clausnitzer (Roger Moore) oder Otto Mellies (Christopher Lee) sind ebenfalls mit von der Partie. ■

WIE ALLES BEGANN...

Das erste Cel-Shading-Spiel war der Fun Racer Whacky Races, der am 26. Juni 2000 (USA) für Dreamcast erschienen ist. Nur drei Tage später brachte SEGA in Japan Jet Set Radio auf den Markt, das sich ebenfalls der Cel-Shading-Technologie bediente.



Whacky Races (SEGA Dreamcast)



Jet Set Radio (SEGA Dreamcast)



○ Befindet man sich zu nahe an einer Explosion, beginnt das Sichtfeld zu wackeln und der Sound wird abgedämpft.

FAZIT | Mark Liebold

Nur weil ein Spiel Comic-Grafik hat, sollte man nicht davon ausgehen, dass es ein Kinderspiel sei. Das wäre hier in doppelter Hinsicht ein Fehler. XIII verspricht knallharte Action und einen knackigen Schwierigkeitsgrad. Das bringt dem Ego-Shooter aber noch lange nicht die verdient hohe Wertung ein. Abwechslung, Spannung und Stil haben bei XIII höchstes Niveau. Hier wird nicht nur geballert, sondern auch vorsichtig infiltriert oder tollkühn geklettert. Taktik ist in den Levels genauso gefragt wie bei den aggressiven und nicht gerade dummen Gegnern. Etwas ärgerlich ist das Wechseln der Waffen. Es dauert, bis man die gewünschte Knarre in den Händen hält, in brenzlichen Situationen manchmal zu lange. Dieser Kritikpunkt hat angesichts des ansonsten tadellosten Gameplays jedoch kaum Gewicht. Wer gerne ballert und auch vor Stealth-Einlagen und einer verstrickten Story nicht zurückschreckt, sollte sich XIII auf jeden Fall besorgen, auch wenn er vom Grafikstil grundsätzlich nicht begeistert ist.

POSITIV

- sehr abwechslungsreiches Gameplay
- spannende Story
- stimmiger Grafikstil
- fesselnde Atmosphäre

NEGATIV

- Waffenwechsel dauert zu lange
- teils rar platzierte Checkpoints

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Medal of Honor: Frontline	90%	06/02
2 Warhammer 40.000 Fire Warrior	88%	10/03
3 Red Faction 2	88%	11/02

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter			 PlayStation 2 
Hersteller	Ubisoft	MEMORY CARD	94KB	
Entwickler	Ubisoft	1-4		
Erhältlich ab	13. November			
Preis	ca. 60 Euro	la	16 Jahre	
WEB-INFO: www.xiii-thegame.com				

Besondere Auszeichnungen:

GRAFIK 87%
SOUND 86%

RATING (PROZENT)
91

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



SSX 3



Es ist kalt, es ist stürmisch und es ist gefährlich: Es ist SSX 3!



Effekte wie brennende Hände könnt ihr euch auch in der Berghütte kaufen.

SSX-Soundtrack



Zeitgleich mit dem Release von SSX 3 wird der dazugehörige Soundtrack im Handel erhältlich sein. Neben der Audio-CD, die selbstverständlich alle Songs des Spiels enthält, findet ihr auch eine DVD in der Verpackung vor. Diese Bonus-Disc beinhaltet ein Making of von SSX 3, ein Hintbook mit Tipps zum Spiel, Bildschirmschoner, spezielle SSX-3-Icons und Wallpaper-Motive für euren PC-Desktop. Der Preis des Doppelpacks wird bei rund 28 Euro liegen.

PS2 Kamen mit SSX die ersten Schneeflocken und mit SSX Tricky das erste Schneegestöber auf, bricht mit SSX 3 eine wahre Lawine über uns herein. Der Umfang des Spiels und die immensen Ausmaße des einzigen darin enthaltenen Berges sind so gewaltig, dass man sich wirklich überrollt und mitgerissen fühlt. Bekanntlich liegen Freud und Leid oft nicht weit auseinander und auch im Fall von SSX 3 sind die beiden Gemütszustände eng umschlungen: Es ist zwar ein geniales Spiel, das anfangs sehr viel Spaß bereitet, aufgrund des stark ansteigenden Schwierigkeitsgrades

wird es allerdings zu einigen massiven Frustrationsausbrüchen kommen.

Das Monster...

Die erste Änderung wird euch gleich zu Beginn auffallen: Die Boarder unterscheiden sich nicht mehr in ihren Fähigkeiten (Beschleunigung, Edging, Tempo, Drehung, Stabilität, Zähigkeit und Tricks). Somit könnt ihr euch euren „Liebling“ willkürlich herauspicken, ohne befürchten zu müssen, er könnte beispielsweise bei Abfahrten eine Nullnummer sein. Ebenso verhält es sich auch mit den Boards. Egal ob ihr auf einem Pappkarton oder auf einem ele-

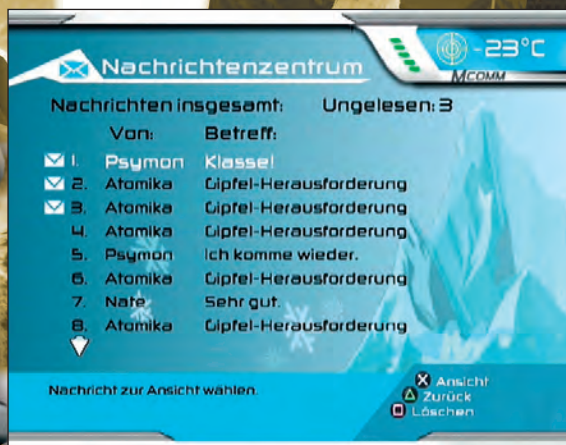
ganten Gleiter den Berg hinab braust, es gibt keine Unterschiede im Handling der Bretter, geschweige denn gibt es einen Bonus auf Geschwindigkeit oder dergleichen. Man kann die Fahreigenschaften nur verbessern, indem man die oben genannten Statuswerte verbessert. Dazu benötigt ihr allerdings Geld. Viel Geld. Da dies auch auf dem höchsten Berg nicht verschenkt wird, gilt es, die zahlreichen Aufgaben zu bewältigen. Die Zeiten, in denen ihr rund um den Globus gereist seid, um sämtliche Pisten abzushreddern, sind vorbei. EA Sports Big hat das gesamte Spiel auf nur einem einzigen Gebirge



Nur fliegen ist schöner: In der Super-Pipe werdet ihr zum echten Überflieger.



Die Rennen werden im Splitscreen ausgetragen. Bei den Freestyle-Events fahrt ihr nacheinander.



Über euren PDA empfangt ihr auch Herausforderungen und erfahrt, ob eure Rekorde gebrochen worden sind.



Durch so genannte „Cheatboarder“ könnt ihr euer Aussehen ändern ohne dabei eure Attribute einzubüßen.

angesiedelt. Aber dafür auf einem monströsen Gebirgsmassiv! Der Koloss hat drei Gipfel und auf jedem findet ihr allerhand Wettbewerbe und Herausforderungen, die euch über Wochen hinweg beschäftigen werden.

...ist vollgestopft...

Jeder Gipfel bietet verschiedene Abfahrtsmöglichkeiten und auf jeder Strecke findet ein anderer Wettbewerb statt. Bevor ihr an einem Wettkampf teilnehmt, könnt ihr die Strecke im Freeride erkunden. Dabei sucht ihr nicht nur die Gegend nach Abkürzungen ab, sondern findet auch einige Herausforderungen wie beispielsweise „sammle die Gegenstände A bis C innerhalb eines Zeitlimits“, „führe diesen und jenen Trick aus“, „erreiche innerhalb von 30 Sekunden einen gewissen Punktestand“ usw. Diese Aufgaben bringen Kohle ein und außerdem sind sie ein Teil der Gipfel-Bezwingung. Bezwun-

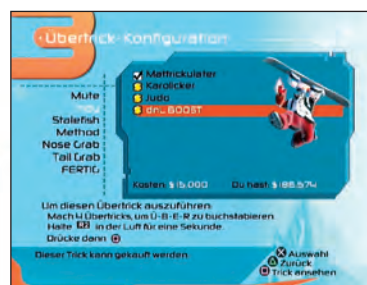
gen ist er dann, wenn ihr in jeder Kategorie (Rennen, Freestyle, Freeride und Einnahmen) eine Medaille errungen habt. Um nun von einem Gipfel auf den nächsten und höheren zu gelangen, benötigt ihr einen Gipfelpass. Den bekommt ihr nur, wenn ihr zuvor bei jedem Freestyle-Event (enthält die Wettbewerbe Slopestyle, Big Air und Super Pipe) oder bei allen Rennen eine Medaille gewonnen habt. Daraufhin schaltet ihr das jeweilige Peak-Rennen (Talfahrt mit Zeitlimit) bzw. den Peak-Jam (Talfahrt mit Punktvorgabe) frei. Meistert ihr diese Aufgabe, könnt ihr fortan mit der Gondel eine Station höher fahren.

...bis oben hin!

Je höher ihr auf den Berg hinaufkommt, desto tückischer wird er. In den oberen Regionen wird die Sicht durch starkes Schneegestöber eingeschränkt, heftige Windböen bringen euch vom Kurs ab und donnernde Lawinen bzw. herabfal-

lende Eiszapfen begraben euch erbarmungslos unter sich, wenn ihr nicht aufpasst. Ebenso ist der Grip auf vereisten Flächen nicht so gut, dafür aber düst ihr um einiges schneller als im Powder. Wetter und Naturgewalten beeinflussen natürlich auch die Wettkämpfe.

Bei den Rennen durchläuft ihr zwei Durchgänge, um euch für die Finals zu qualifizieren. Dabei müsst ihr stets einen Platz unter den ersten Dreien belegen. Um dieses Ziel leichter zu erreichen, wurden alle Pisten mit etlichen Abkürzungen versehen. Einige davon befinden sich wie gewohnt hinter mit einem SSX-Schriftzug gekennzeichneten Barrikaden. Ansonsten kann man beim Anblick eines Rails davon ausgehen, dass es sich um eine Abkürzung oder einen kleinen Vorsprung handelt. >>>



Neben unzähligen Extras könnt ihr euch auch neue Über-Tricks kaufen.

Das Monstrum mit all seinen Pisten

- = Rennstrecken
- = Slopestyle
- = Super Pipe
- = Big Air
- = Rennstrecken und Slopestyle



Die farbigen Säulen zeigen euch den Schwierigkeitsgrad der Challenges an.



Wind- und Wetterverhältnisse beeinflussen das Fahrverhalten.



Die Über-Tricks können nun auch auf Rails ausgeführt werden.

Beim Big Air, Super Pipe und Slope-style geht es hauptsächlich darum, viele, viele Punkte zu erzielen. Teilweise unterliegen diese Challenges auch einem Zeitlimit.

Bezwinge ihn!

Dank der einfachen Steuerung gehen die Tricks wirklich locker von der Hand. Mit der neu implementierten Nose- und Tail-Press kann man sogar ellenlange Combos ausführen. Um möglichst viele Tricks aneinander zu reihen, ist Timing gefragt, denn nach jedem gestandenen Trick erscheint eine Uhr auf dem Bildschirm. Der nächste

Move muss über die Bühne gegangen sein, bevor die Zeit abgelaufen ist. Ansonsten reißt die Trick-Kette ab. Durch das Ausführen von waghalsigen Luftsprüngen, Grinds und Slides füllt sich zudem euer Boostbalken. Ist dieser voll, könnt ihr vorübergehend auf einen Boost zurückgreifen und die so genannten Über-Tricks in den Himmel schrauben. Diese Manöver sind wahre Augenweiden. Der Boarder steigt dabei aus der Bindung und wirbelt wie von der Tarantel gestochen sein Brett um sich herum. Mit jedem dieser spektakulären Stunts markiert ihr zudem einen Buchstaben der Worte „Super“

und „Über“. Ist ein Wort markiert, werden die Tricks noch abgefahren.

So einfach man auch Punkte erzielen kann, umso schwerer sind die Aufgaben. Diese geraten besonders in den höheren Regionen zu Undingern. Die Strecken sind teilweise nicht lang genug, um die vorgegebenen Punkte zu erzielen. Bei den Rennen weiß man schon überhaupt nicht, wo man noch wertvolle Sekunden einsparen kann. Das führt zu gewaltigem Frust, insbesondere dann, wenn mehr als sechzig Sekunden fehlen, um das Ziel zu erreichen. Anfänger werden hier wohl kein Land sehen.

Leider haben wir die Testversion des Spiels erst erhalten, nachdem die Arbeiten an der aktuellen playTV-DVD bereits unwiderruflich abgeschlossen waren. Wir werden natürlich auf der nächsten playTV-DVD einen weiteren Clip zeigen, wir wollen euch die finale Fassung nicht vorenthalten. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Mit SSX 3 erreicht die Serie ihren Höhepunkt. Das Bergmassiv ist perfekt in Szene gesetzt worden. Egal auf welcher der abwechslungsreichen Strecken ihr fahrt, überall wird euch die weiße Schneepracht Freude bereiten. Dies kann man allerdings vom Schwierigkeitsgrad nicht behaupten. Der steigt in solch immense Höhen, dass es beinahe unmöglich ist, 100 Prozent der Aufgaben zu bewältigen. Funsport-Anfänger werden nach ein paar Spielstunden bereits hoffnungslos überfordert sein und auch Veteranen der SSX-Reihe werden nichts zu lachen haben. Davon abgesehen, gibt es bis auf ein paar Kleinigkeiten nichts zu bemängeln. Die Präsentation ist hervorragend und man fühlt sich stets so, als würde man selbst den Berg hinabdüsen. Jede Menge freispielbarer Accessoires und auch das Gebirge an sich werden euch über Wochen hinweg bei der Stange halten. Vor allem in den kalten Wintertagen können wir den Titel jedem wärmstens ans Herz legen.

POSITIV

- hohe Langzeitmotivation
- extreme Suchtgefahr
- einfache Steuerung
- exzellente Grafik

NEGATIV

- unverschämte Schwer
- seltene Slowdowns
- teilweise merkwürdiges Kollisionsverhalten

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Tony Hawk's Pro Skater 4	92%	12/02
2 SSX Tricky	89%	12/01
3 Wakeboarding Unleashed feat. Shaun Murray	85%	06/03

PLAY DATEN

Genre	Funsport	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts	115KB	1-2	
Entwickler	EA Sports Big	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	31. Oktober	4 Spieler	O.A.	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.electronicarts.de				

Besondere Auszeichnungen:

SONY PLAYSTATION 2, BLOOD, D, K, D, THX

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 89% Sound 85%

RATING (PROZENT) 90



Shopping in der Berghütte: Poster, Gimmicks für euren Charakter uvm.

SSX-History



SSX

Das Snowboard-Spektakel war im Dezember 2000 ein regelrechter Senkrechtstarter. Es verblüffte mit actionlastigen Abfahrten, einem spektakulären, leicht ausführbaren Trickrepertoire und verschiedenen Spielmodi, welche locker über die kalten Wintermonate hinwegtrösten konnten. Kauf lohnt sich nicht mehr!



SSX Tricky

Rund ein Jahr später schneite das lang erwartete Sequel herein. Alle Strecken wurden überarbeitet, neue Pisten sowie neue Charaktere und ein erweitertes Tricksystem eingebaut. Die Pisten waren kaum wiederzuerkennen, so dass sich ein Kauf der Fortsetzung tatsächlich lohnte. Als Platinum auch heute noch zu empfehlen.



SSX 3

Heute, nach zwei weiteren Jahren, bricht eine wahre Lawine über uns herein. Alles ist größer, alles ist spektakulärer, alles ist besser und alles ist auf nur einem riesengroßen Bergmassiv untergebracht. Ein Kauf lohnt sich für jeden Funsport-Fan.

JAK II Renegade

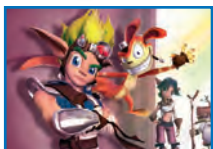


Jak und Daxter gehen als Untergrundkämpfer auf Rachefeldzug.



◉ Mit dem Titan-Anzug zerlegt ihr Mauern und Stahltüren im Handumdrehen.

JAK & DAXTER FRÜHER



Vor zwei Jahren sorgten der junge Blondschoß Jak und der Klugscheißer Daxter für Furore. In dem kunterbunten Jump'n Run überzeugte besonders das Wiesel Daxter mit seinen witzigen Sprüchen.

Die bisherige Sequel-Politik von Jak-and-Daxter-Entwickler Naughty Dog zeichnete sich nicht gerade durch Mut zur Innovation aus: Bis auf ein paar frische Elemente hier und kleine Veränderungen da, ähnelten sich alle Crash-Bandicoot-Teile (PSone) in punkto Spielablauf ziemlich stark. Mit Jak and Daxter: The Precursor Legacy (PS2, 2001) brachten die US-Amerikaner nicht nur inhaltlich frischen Wind ins Hüpfspiel-Genre: Das Jump'n Run heimste auch Kritikerlob ohne Ende ein.

Gut zwei Jahre später versucht das Team um Jason Rubin mit Jak II: Renegade an den Erfolg des Vorgängers anzuknüpfen. Wer aber glaubt, dass der Nachfolger ein simpler Aufguss des bewährten Spielkonzepts ist, der liegt daneben. Das zweite Abenteuer prä-

sentierte sich als eine düstere Mixtur aus klassischem 3D-Gehüpfe und GTA: Vice City (dt.).

Future World

Die Story des Spring- und Ballerspektakels setzt unmittelbar nach den Geschehnissen des ersten Teils an. Mit Hilfe einer mysteriösen Maschine, die Jak und Daxter auf der anderen Seite des geheimnisvollen Precursor-Portals finden, gelangen sie durch ein Zeittor in eine riesige Stadt. Dort unsanft gelandet, wird Jak von der Garde des herrschenden Barons Praxis festgenommen. Daxter hingegen gelingt die Flucht. Zwei Jahre Gefangenschaft, Folter und massenhafte Laborversuche später, schafft es Daxter, seinen Freund aus dem Knast zu befreien. Wieder vereint machen sie sich auf, dem tyran-

nischen Baron die Leviten zu lesen. Ausgangspunkt ist in Jak II: Renegade die Fantasie-Metropole Haven City. Die Großstadt dient als Schauplatz für einige Missionen und als Bindeglied zwischen den einzelnen Levels. In der düsteren, mit futuristischen Flugmaschinen und herumlaufenden Einwohnern vollgestopften Stadt können sich die beiden Abenteuerer – ähnlich wie in GTA: Vice City (dt.) – frei bewegen.

Fliegende Kisten

Um sich an Baron Praxis und seinen Gefolgsleuten rächen zu können, ist das Heldenduo auf Hilfe angewiesen. An verschiedenen Orten der Stadt – die durch Symbole auf einer Karte markiert sind – warten Verbündete mit Aufträgen und Informationen. Durch Gespräche mit den Hintermännern erfahren Jak und Daxter nach und nach, was zu tun ist.



◉ Am Steuer der fliegenden Kisten rast ihr in der Stadt von Auftrag zu Auftrag...



◉ ...oder beweist in zahlreichen Rennen, dass ihr mehr könnt, als dicke Sprüche klopfen.



Am Rande: Konsultiert ihr eine der Hologramm-Tafeln, wartet ein Minigame auf euch.



Über 90 Minuten Videos und Zwischensequenzen bekommt ihr in Jak II: Renegade zu Gesicht.

Die Aufgaben reichen von Sabotagemissionen über spektakuläre Rettungsaktionen bis hin zum Auffinden magischer Artefakte. Im Laufe des Abenteuers erschließen sich den beiden Draufgängern immer neue Viertel und Außenbezirke der Stadt. Auch die zu Beginn geringe Anzahl an Kontaktpersonen nimmt fortlaufend zu.

Um schneller an einen gewünschten Ort zu gelangen, kann das dynamische Doppel auf verschiedene Fortbewegungsmittel zurückgreifen. Ob fliegende Motorräder oder schwebende SciFi-Karren – auf Knopfdruck krallt sich Jak das Fortbewegungsmittel seiner Wahl und düst los. Ebenfalls griffbereit: ein Hoverboard, das sich das Langohr jederzeit unter die Füße schnallen kann...

Ballermann & Grafikbombe

Im Vergleich zum Vorgänger fällt Jak II: Renegade deutlich wummenlastiger aus. Zwar sind die einzelnen Levels nach wie vor mit zahlreichen Hüpf- und Klettereinlagen ausgestattet, doch ohne einen

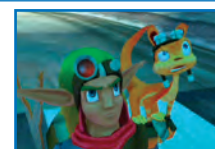
Ballermann im Anschlag habt ihr kaum eine Überlebenschance. Denn die Armee von Baron Praxis verfügt über ein gut sortiertes Waffenarsenal. Die Garde macht euch aber nicht nur in den Missionen das Rebellenleben schwer. Auch innerhalb der Stadtmauern halten die fieslen Soldaten nach Verkehrsrowdys Ausschau.

Grafisch fackelt Jak II: Renegade ein eindrucksvolles Feuerwerk ab: Selten habt ihr auf der PS2 so detaillierte Charaktere, Gebäude, Pflanzen, Fahrzeuge oder Landschaften gesehen. Im Wald fliegen Schmetterlinge umher, in der Ruine der Totenstadt fällt euch Staub auf den Kopf und in der Kanalisation plätschern Wassertropfen von der Decke. Dazu kommt eine Weitsicht, die ihresgleichen sucht. So viel Schönheit hat aber auch ihren Preis. Bei schnellen Richtungswechseln oder Kamera-schwenks sind immer wieder Zeilenfehler zu erkennen, bei großem Aufkommen von Fußgängern und Fahrzeugen kommt es außerdem zu Einbrüchen bei der Bildwiederholungsrate. ■



Mit ausreichend dunklem Eco kann sich Jak für kurze Zeit in Dark Jak verwandeln.

JAK & DAXTER HEUTE



Zwei lange Jahre Gefangenschaft haben ihre Spuren hinterlassen. In all der Zeit ist Jak nicht nur älter und reifer geworden. Durch die zahlreichen Eco-Versuche kann er sich in Dark Jak, ein Ungeheuer mit langen Krallen, verwandeln.

Auch Daxter hat sich ein wenig verändert. Sein loses Mundwerk spuckt zwar nach wie vor einen Spruch nach dem anderen aus, doch sind diese rabiat geworden. Zudem ist er immer auf der Suche nach einem kleinen Flirt.

FAZIT | André Steinert

Das zweite Abenteuer von Jak und Daxter hat alles, was ein moderner Hüpfspiel-Hit haben muss: Eine Hammer-Optik mit klasse Effekten und detaillierten Landschaften, eine präzise Steuerung, abwechslungsreiche Missionen und eine spannende Story, die in witzigen Zwischensequenzen erzählt wird, machen das Spiel zu einem zeitgemäßen Jump'n Run. Doch leider zeigt der Titel auch seine dunklen Seiten. Das gelegentliche Grafik-Ruckeln und die Zeilenfehler schwächen den Spielspaß dabei eher unwesentlich. Dafür sorgt der Schwierigkeitsgrad für echte Frustrationen. Wegen rarer Rücksetzpunkte innerhalb der Missionen heißt es allzu oft: Noch mal von vorne, bitte! Durch die ungenaue Fahrzeugsteuerung zerren Rennen oder versehentlich durch Rammen eines Soldaten ausgelöste Verfolgungsjagden unnötig an den Nerven. Trotz aller Kritik ist Jak II: Renegade ein motivierendes Hüpf- und Ballervergnügen.

POSITIV

- superbe Optik
- abwechslungsreiche Missionen
- erstklassige Zwischensequenzen

NEGATIV

- viele Frustrationen
- Zeilenfehler in der Grafik
- stellenweise leichtes Ruckeln

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Ratchet & Clank	92%	11/02
2 Jak & Daxter: The Precursor Legacy	91%	12/01
3 Rayman 3: Hoodlum Havoc	89%	03/03

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	1.203KB	1	
Entwickler	Naughty Dog	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	6 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.com			

PROLOGE	TEXT	DEUTSCH	PROGRESSIVE SCAN	HERTZ	16:9
Besondere Auszeichnungen:	play KING	Grafik 88%	Sound 86%	RATING (PROZENT)	85
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis			



Im Schloss von Baron Praxis geht es heiß her.

ROBIN HOOD

Defender of the Crown

Der König der Diebe haucht dem Heim-Computer-Klassiker jetzt PS2-odem ein!



◉ Beim Ritterturnier treffen Feind und Freund aufeinander.



◉ Die Pfeil-und-Bogen-Intermezzi sorgen für die nötige Action-Kurzweil.

VON DER ZEICHNUNG ZUR SPIELSEQUENZ



Tuschezeichnung



Farbzeichnung



Spielsequenz

PS2 „Helden leben ewig!“ Der Werbeslogan des Kult-Entwicklers Cinemaware trifft den Nagel auf den Kopf. Mit dem Heim-Computer-Evergreen *Defender of the Crown* setzte man sich Ende der 80er-Jahre ein Software-Denkmal für die Ewigkeit. Der feudale Action-Strategie-Titel wurde für C64, Amiga 500, Atari ST & Co. programmiert. Mehr als eine Million Exemplare – für damalige Verhältnisse eine astronomische Zahl – wurden in den darauf folgenden Jahren weltweit verkauft. Nach 16 Jahren Wartezeit folgt mit *Robin Hood: Defender of the Crown* das lange erwartete PlayStation2-Remake...

Ja, so warn's die...

...alten Rittersleut! England im Jahr des Herrn 1052: König Richard Löwenherz

ist bei der Rückkehr von den Kreuzzügen im Heiligen Land in Österreich in Gefangenschaft geraten. Währenddessen hat sich sein intriganter Bruder Prinz John hinter den dicken Gemäuern von Cornwall verschanzt. Von dort aus tyrannisiert er zusammen mit seinem skrupellosen Handlanger Guy Gisbourne das Inselvolk...

Wie in alten Hollywood-Kamellen, z.B. „*Ivanhoe*“ (1952) oder „*Adventures of Robin Hood*“ (1938), kämpfen Robin Hood und seine treuen Weggefährten mit vereinten Kräften um die Krone Englands.

Der Held in Strumpfhosen zieht mit Pfeil und Bogen vorbeireisenden Prinz-John-Sympathisanten das Gold aus der Tasche oder kämpft sich Schwert schwingend zur Schatzkammer des Feindes vor. Lady Marian bespitzelt mit

viel Charme die Vasallen feindseliger Grafschaften. Little John kümmert sich um die Kriegsführung. Wilfred of Ivanhoe baut Burgenanlagen und organisiert Ritterturniere, bei denen es entweder um Ländereien oder um Ruhm und Ehre geht. Botschaften der unterdrückten Bevölkerung überbringt der junge Will Scarlet. Zudem spielt Bruder Tuck eine tragende Rolle: Der Geistliche sammelt zum einen Almosen, zum anderen das Lösegeld für den eingekerkerten Monarchen.

Sherwood-Forest-Bande

Den strategischen Dreh- und Angelpunkt verkörpert eine in mehr als 40 Abschnitte unterteilte England-Landkarte. Auf ihr liefern sich normannische und angelsächsische Edelmänner erbarmungslose Machtkämpfe. Um Ruhe



◉ Im Wettlauf gegen die laufende Sanduhr und unter Pfeilhagel müssen die feindlichen Burgmauern eingerissen werden.



◉ Auf der Landkarte werden alle kriegskundigen Entscheidungen auf Rundenbasis getroffen.



Die ausgearbeiteten Dialoge spinnen nicht nur die Geschichte weiter, sondern liefern auch entscheidende Informationen.



Die Entscheidungsschlachten haben Brettspiel-Charakter. Sie geschehen aber in Echtzeit.



Bruder Tuck bittet in unregelmäßigen Abständen um eine kleine Spende.

in das zerrüttete Königreich zu bringen, rücken Robin Hood & Co. rundenbasiert ins Fehden-Territorium vor. Auf den Schlachtfeldern übernimmt Little John das Echtzeit-Kommando. Per Button-Druck befiehlt er seine Einheiten (Bauern, Soldaten, Bogenschützen, Ritter und Katapultmannschaften). Beispielsweise lässt man Brandpfeile auf die gegnerische Festung regnen, während Ritter zusammen mit gepanzerten Fußsoldaten auf eine Festung vorrücken.

Bei Burgbelagerungen spannt man das Katapult mit beiden Analog-Sticks. Um einen taktischen Vorteil durch das Einreißen der meterdicken Mauern zu

erlangen, stehen Steinbrocken, Griechisches Feuer und Krankheitserreger zur Verfügung. Als etwas unbefriedigend stellen sich die Schwertkampf-Szenen heraus. Der Held der Armen und Unterdrückten teilt lediglich mit X- und Viereck-Taste niedrige und hohe Attacken aus. Mit Kreis pariert er Attacken – leider zu wenig für ein zeitgenössisches PlayStation2-Abenteuer.

Lang lebe der König!

Um das unterjochte England von Prinz John und seinen Spießgesellen zu befreien, seid ihr 15 bis 20 Stunden beschäftigt. Im nonlinearen Spielablauf beeinflussen verschiedene Schlüsselpunkte das Ende. Hierzu zählt auch das Lösegeld von 10.000 Goldstücken für König Richard Löwenherz. Kommt man den Forderungen nach, verstärken treue Untertanen des inhaftierten Regenten Little Johns Armee.

Außerdem befindet sich der Verteidiger der Krone im Zugzwang, bestimmte Landstriche zu annektieren. Da der Kriegsapparat immense Kosten verschlingt, erweist es sich als vorteilhaft, Cardigan, York, Canterbury und Sum-

merset zu unterwerfen. Aus diesen Gebieten kommen die besten Bogenschützen, die stabilsten Steine für den Burgenbau, hervorragende Hölzer für Katapulte und zuverlässige Kreuzritter.

Ferner stöbert der PS2-Feldherr mancherorts Erfolg versprechende Bonus-Items auf. Mit dem „Schwert des Löwen“, den Gift-Katapult-Geschossen oder dem „Kreuzzüge-Bogen“ gestaltet sich die Rettung des englischen Königreiches sehr viel einfacher. ■

DEFENDER OF THE CROWN GRATIS SPIELEN!



Cinemaware bietet auf seiner Homepage www.cinemaware.com eine Flash-Adaption des Klassikers Defender of the Crown zum Spielen. Bis auf wenige Änderungen entspricht die Aufmachung jener des Originals aus dem Baujahr 1986. Natürlich ist die klassische Befreiung Englands gratis.

FAZIT | Dirk Gemeinhardt

In puncto Gameplay hat sich die dreijährige Entwicklungszeit von Robin Hood: Defender of the Crown nicht ganz bezahlt gemacht. Das Potpourri aus Action, Strategie und einer klitzekleinen Prise Finanzgeschick bereichert zwar das Strategie-Genre, ist aber nicht perfekt.

Ohrenbalsam ist sicherlich das Arrangement der alten Defender-of-the-Crown-Musikstücke. Dagegen entpuppt sich die grafische Darbietung stellenweise als recht zweischneidig. Da es sich um eine Multiplattform-Entwicklung für PS2, Xbox und PC handelt, wirkt die Aufmachung recht nüchtern. Man merkt deutlich, dass sich die Macher auf drei Plattformen gleichzeitig konzentrieren mussten. Detailreiche Grafik-Spielereien sind Mangelware. Erwähnenswert sind letzten Endes die stimmungsvollen Zwischensequenzen sowie die englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln).

POSITIV

- einfache Handhabung
- mehrere End-Szenarios
- schön ausgearbeitete Story

NEGATIV

- laue Schwertkämpfe
- grafische Spielereien fehlen

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Conflict Zone	74%	04/02
2 Age of Empires II: The Age of Kings	72%	10/01

PLAY DATEN

Genre	Strategie-Spiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom	100KB	1	
Entwickler	Cinemaware			
Erhältlich ab	3. November			
Preis	ca. 60 Euro	Online Funktion	USK	
WEB-INFO:	www.cinemaware.com	Nein	o.A.	



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 76%
Sound 82%

RATING (PROZENT)
79

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Lässt man die anspruchslose Steuerung außen vor, setzt die Inszenierung der Schwertkämpfe visuell schöne Akzente.

BREATH OF FIRE

Dragon Quarter



Rollenspiel ist nicht gleich Rollenspiel: Capcoms Drachensaga hat mit Final Fantasy wenig gemeinsam – und macht trotzdem mächtig Laune!

ANPASSUNG MIT SCHWÄCHEN

Wie in letzter Zeit bei Capcom üblich, hat auch die PAL-Anpassung von *Breath of Fire* keine großen Mankos. An den optionalen 60Hz-Modus hat man ebenso gedacht wie an einstellbare Bildschirmtexte. Bei diesen haben Deutschpuristen jedoch mit Einschränkungen zu kämpfen. Die meist sehr kleinen Textboxen sind für die japanische Original-Sprache ausgelegt, die sich im Zeichensatz deutlich vom heimischen Alphabet unterscheidet. Als Konsequenz müsst ihr euch mit einigen Abkürzungen herumschlagen (vor allem bei einigen abstrusen Items), verstehen kann man aber trotzdem.



○ Nimmt Ryu im Kampf seine Drachengestalt an, teilt er doppelt heftig aus.



○ Speicherterminals stehen nur alle Jubeljahre herum.

PS2 Ihr habt die Nase voll von Zufallskämpfen, klickt euch nur noch gelangweilt durch endlose Textboxen und könnt klassischem Ritter-Flair nichts mehr abgewinnen? Falls ja, dürfte *Breath of Fire: Dragon Quarter* genau die richtige RPG-Kur sein für euch. Der PS2-Einstand der traditionsreichen Capcom-Serie bricht nämlich mit den meisten Genre-Konventionen. Statt auf laborlastige Story-Führung oder filmreife Bombast-Präsentation, haben sich die Entwickler auf des Pudels Kern konzentriert – auf ein ebenso ausgefeiltes wie innovatives Spielprinzip.

Untergrundkämpfer

Dass ihr es bei *Dragon Quarter* nicht mit einem Final-Fantasy-Klon zu tun habt, bemerkt ihr bereits nach den ersten Spielminuten. Die übliche Oberwelt gibt's nicht, das gesamte Abenteuer findet untertage statt. Der Hauptheld und Drachenjunge Ryu, die geflügelte Zauberin Nina und Pistolera Lin treten den weiten Weg zur Erdoberfläche an. Von dieser wurde die Menschheit nach einer gigantischen Katastrophe vertrieben. Auf eurem Weg durch endlose Stollensysteme und schumrige Untergrundkolonien hat euer Trio aber nicht nur mit der obligatorischen Monsterplage zu kämpfen. Auch eine korrupte Regierung und eine militante Rebellengruppe sind eurer Party auf der Spur. Der Schwerpunkt des Spektakels liegt folglich auf rundenbasierten Schlachten. Bereits vor dem Gefecht könnt ihr die sichtbar umherstreunenden Ungetüme mit Bomben oder Giftpilzen schwächen – sehr praktisch. Im Kampf selbst zehrt jeder

Recke von einer individuellen Menge Aktionspunkte, die ihr nach Belieben in Laufwege, Attacken oder Magie investiert. Clevere Strategen kombinieren verschiedene Schwerthiebe zu wuchtigen Combos oder fackeln einen Budenzauber nach dem nächsten ab. Bei erfolgreichen Manöverketten steigt die Wirkung des jeweiligen Folgeangriffs spürbar an – ein für den Sieg unerlässliches Wissen.

Zurück zum Glück

Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten ist *Dragon Quarter* nicht auf einmaliges, ja nicht einmal auf erstmaliges Durchzocken ausgelegt. Werden euch die Monsterhorden zu erfolgreich, startet ihr einfach ein neues Abenteuer. Der Lohn: Hinterlegte Rüstungsgegenstände und einige Erfahrungspunkte bleiben euch erhalten. Zudem ziehen euch zusätzliche Zwischensequenzen immer tiefer in die Welt von *Breath of Fire* hinein. ■

FAZIT | Colin Gäbel

Wer über eine gewisse Erfahrung mit Rollenspielen verfügt und sich nicht vor einem völlig neuen Genre-Erlebnis scheut, liegt beim ersten PS2-Breath-of-Fire goldrichtig. Das Kampfsystem birgt mehr Tiefgang als nahezu die gesamte RPG-Konkurrenz zusammen, das geniale Wiederspielkonzept macht jeden Neuanfang höchst lohnenswert. Wer nicht ohne eine cineastische Aufmachung leben kann und Rollenspielen lieber zuseht als aktiv einzugreifen, sollte sich den Kauf jedoch überlegen. Die stimmungsvolle aber recht schlichte Cel-Shading-Optik fährt nicht gerade am Hardware-Limit, zudem stellen Klappereien eindeutig den Schwerpunkt dar. Habt ihr euch aber erst mal warmgespielt, lässt euch die Untergrundflucht so schnell nicht mehr los.

POSITIV

- geniales Prügelssystem
- hoher Wiederspielwert
- innovativer Spielansatz

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- evtl. zu kampflastig

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom	239KB	1	
Entwickler	Capcom			
Erhältlich ab	Oktober			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.capcom-europe.com			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 70%
Sound 74%

RATING (PROZENT)
83

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

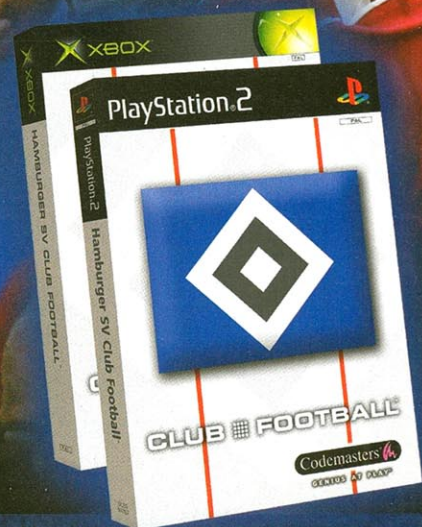
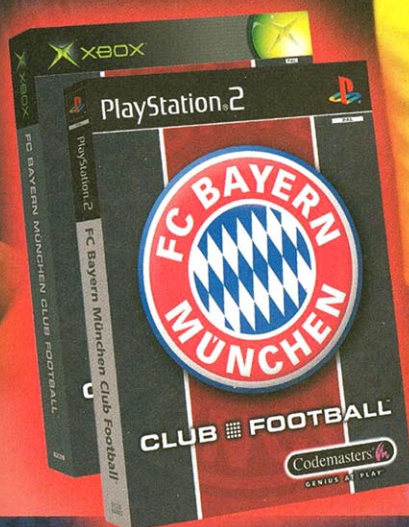


○ Kampf mit Köpfchen: Ohne die richtige Strategie habt ihr später keine Überlebenschance.

Rangehen auf Erstliga-Niveau. Hautnah.

CLUB FOOTBALL

DEIN CLUB. DEIN LEBEN. DEIN SPIEL.



Willkommen in der Profi-Liga!

Die Topclubs schaffst Du's nicht über Nacht. Aber über Club Football. Dem ersten offiziellen Spiel zu Deinem Lieblingsclub. Laufe ein in Dein Stadion, zusammen mit all den Topstars Deines Vereins. Trikots und Werbende tragen die Logos aller Sponsoren, beim Einzug ins Stadion ertönen die echten Fan-Gesänge von den Fans. Über einen Spieler-Editor kannst Du Dich selbst auf den Platz schicken und Dein Team verstärken. Alles liegt alles bei Dir... Mehr Infos unter www.codemasters.de/clubfootball

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Club Football" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. The use of player names and images is authorised by FIFA and its member associations. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the game. Profiles of individual players are based on opinions held in good faith and are not statements of fact.

GLADIUS



LucasArts' Gladiatoren-Epos ist ein ausgewachsenes Rollenspiel mit hohem strategischen Anspruch.



Die Balken über euren Gegnern zeigen euch, wie viel Schaden eure Attacke anrichten wird.



Das Aufwählen nimmt viel Zeit in Anspruch.

MULTIPLAYER-GLADIATOREN

Wer zusammen mit einem Freund in die Gladiatoren-Arenen steigen will, muss nur ein zweites Pad anschließen und Start drücken. Vor dem Kampf suchen sich die Spieler abwechselnd die Kämpfer aus, die sie steuern wollen. Hat man endlich das zweite Kapitel von Gladius erreicht, wird der Versus-Mode freigeschaltet. Nun könnt ihr euch mit einem menschlichen Kontrahenten beharken. Dazu kann man auch die eigene Gladiatoren-Schule von einer Memory Card laden.

Erst hat sich jahrelang kein Publisher für Hel den in Sandalen interessiert, dann erscheinen plötzlich gleich zwei Spiele mit Gladiatoren in den Hauptrollen. Neben Acclams Actionspiel Gladiator: Schwert der Rache kommt im November endlich LucasArts' Gladius. Doch statt einer simplen Metzelei haben die Entwickler ein Rollenspiel aus der Taufe gehoben, das ehrgeizige Strategiespieler mit spannenden Kämpfen im Stil von Final Fantasy Tactics in seinen Bann ziehen soll.

Ad gladios!

In Gladius lenkt ihr wahlweise die Geschicke der nordischen Kämpferin Ursula und ihres Bruders Ulan, oder ihr entscheidet euch für Valens und seinen

Begleiter Ludo. Die ungleichen Paare haben ganz verschiedene Gründe, sich an den Spielen zu beteiligen. Während die nordische Kriegerin ihrem Vater beweisen will, dass sie zu mehr taugt, als „nur“ zur Hausarbeit, ist es Valens' einziges Bestreben, den Tod seines Vaters Munio zu rächen und damit die Ehre seiner Gladiatorschule wieder herzustellen. Das erklärte Ziel ist jedoch bei allen ein und dasselbe: Die eigene Gladiatorschule soll an die Spitze der Liga geführt werden und am Ende des Spiels will die Gladiatoren-Meisterschaft gewonnen sein.

Vor diesen Erfolg haben die Entwickler von Gladius allerdings den Fleiß gesetzt. Ihr startet mit einem der beiden Duos und erlernt unter Anleitung eines Trainers zunächst die komplexen Kommandos,

die in den Liga- und Turnier-Kämpfen zum Einsatz kommen. In den Arenen von Imperia, Nordagh, den Steppen der Winde und dem so genannten Südviertel wird abwechselnd gekämpft, denn Gladius ist ein rundenbasiertes Rollenspiel. Seid ihr am Zug, stehen euch verschiedene Manöver zur Auswahl. Ihr dürft eure Kämpfer entsprechend ihrer Reichweite bewegen, mit ihnen angreifen, Spezialfähigkeiten anwenden, oder mehrere Aktionen miteinander kombinieren.

Argumentum baculinum!

Rollenspieltypisch erhaltet ihr für gewonnene Kämpfe Gold, Items und natürlich Erfahrungspunkte. Steigt ein Kämpfer einen Level auf, erhält er Job-Points, die er in der eigenen Schule in neue Fähigkeiten und Moves investieren kann. Ihr



Gegnerische Speerwerfer solltet ihr schnell in den Nahkampf verwickeln.



Per L1-Taste blendet ihr die Reihenfolge des Kampfes ein.



☉ Auf der Oberweltkarte drohen Zufallskämpfe.



☉ Nur wer in den Kämpfen siegt und Gold gewinnt, kann neue Kämpfer rekrutieren.

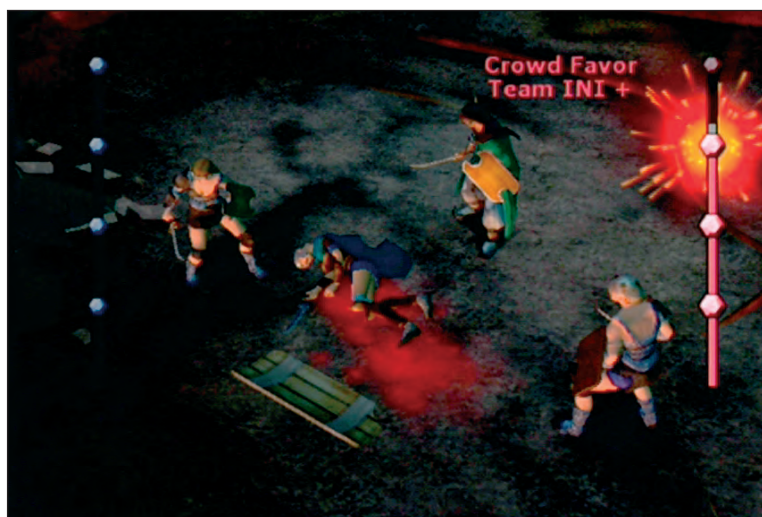
bereist mit euren Recken das Land und besucht eine Stadt nach der anderen, um an den Liga-Kämpfen teilzunehmen und somit an Erfahrung zu gewinnen. Siegt ihr in allen Liga-Kämpfen, seid ihr qualifiziert für das große Turnier der jeweiligen Stadt. Erst wenn die Turniere aller vier Regionen gewonnen sind, dürft ihr an der alles entscheidenden Meisterschaft im Kolosseum der Hauptstadt Caltha teilnehmen. Zu Beginn fallen euch die Erfolge noch in den Schoß. Doch das ändert sich schnell. Ohne Verstärkung haben eure beiden Protagonisten bei den Spielen nicht die geringste Chance. Wenn eure Gladiatorenschule von den Amateuren

zu den Profis aufsteigt, dürft ihr bis zu 20 Kämpfer aufnehmen.

Panem et circenses!

Obwohl in den Arenen immer abwechselnd gekämpft wird, kommt in Gladius eine Echtzeit-Komponente zum Tragen, die bei den Kämpfen für Dynamik und Spannung sorgt. Ähnlich wie bei den „Overdrive“-Attacken in Final Fantasy X wird beim Angreifen eine Schwunganzeigeeingebildet. Führt man einen Angriff oder eine Spezialfähigkeit aus, muss ein hervorschnellender Balken zum richtigen Zeitpunkt auf dem Schwungmeter per Tastendruck gestoppt werden. Misslingt das Vorhaben, trifft der Schlag nicht mit voller Stärke oder verfehlt gar sein Ziel. Es gibt verschiedene Schwunganzeigen für verschiedene Angriffe, Waffen, Kombos oder Spezial-Attacken.

Das bereichert Gladius um ein wichtiges Geschicklichkeits-Element. Ohne das richtige Timing verpuffen eure Angriffe wirkungslos im Sand der virtuellen Arena. Das gilt besonders für die Kombos, bei denen mehrere Buttons gedrückt werden müssen. ■



☉ In der Arena von Orus geht es besonders brutal zu!

DEUTSCHE SPRACHAUSGABE



Der Gladiatoren-Heißsporn Valens wird von Sven Jürgen Hasper gesprochen. Der 38-Jährige ist Kinogängern nicht unbekannt. Als Stimme von Michael J. Fox kennt ihn jedenfalls jeder „Zurück in die Zukunft“-Fan. Seine Stimme leiht er jedoch auch noch anderen Schauspielern...

Michael J. Fox
(Ausnahmen: „Jede Menge Familie“ und „Blue in the Face“)

Christian Slater
(„True Romance“ / „Operation: Broken Arrow“ / „Jimmy Hollywood“ / „Murder in the First“)

Matthew Broderick
(„Family Business“ / „Project X“)

Lee Evans („Verrückt nach Mary“)

Sean Wahlen („Ungeküsst“)

GEWINNSPIEL

Wer eines von fünf Gladius-Spielen gewinnen möchte, der schickt uns die deutsche Übersetzung der lateinischen Zwischenüberschriften. Ein kleiner Tipp: Asterix-Leser wissen mehr!

Die richtigen Einsendungen entweder per Postkarte an:

Cypress GmbH
Redaktion play THE PLAYSTATION

Stichwort: Fortuna

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
oder per E-Mail an:
fortuna@cypress.de

Der Einsendeschluss ist der 11.12.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



FAZIT Marc Kirzeder

Wenn sich LucasArts anschickt, ein Rollenspiel mal außerhalb des „Star Wars“-Universums anzusiedeln, dann darf man sehr gespannt sein auf das Ergebnis. Im Falle von Gladius ist die Rechnung aufgegangen. Die Präsentation des Strategiespiels ist mehr als gelungen und liefert die richtige Atmosphäre für die langen Kämpfe. Das epische Rollenspiel verbindet gekonnt zwei verschiedene Handlungsstränge miteinander und lässt die beiden Hauptcharaktere im Verlauf des Abenteuers sogar aufeinander treffen. Ganz nebenbei setzt Gladius die Messlatte für PlayStation2-Strategiespiele ein gutes Stück höher. Allerdings muss man bereit sein, sich etliche Stunden mit dem Aufleben seiner Charaktere zu beschäftigen, sonst droht schnell der Frust des Erfolges. Freude und Frustration liegen bei Gladius so eng beieinander, wie die zwei Schneiden eines Schwertes. Dafür entlohnt der komplexe Titel Rollenspieler mit einem Umfang, der seinesgleichen sucht.

POSITIV

- gigantischer Umfang
- hoher taktischer Anspruch
- ausgeklügeltes Kampfsystem
- zwei Handlungsstränge

NEGATIV

- langwieriger Einstieg

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Ring of Red	80%	06/01
2 Kessen II	79%	04/02
3 Age of Empires 2: The Age of Kings	72%	10/01

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel/Strategie	MEMORY CARD	SPIELER	GLADIUS
Hersteller	Lucas Arts	362KB	1-2	
Entwickler	Lucas Arts			
Erhältlich ab	21. November			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.lucasarts.com/products/gladius/	Online Funktion	USK	
		Nein	tba	



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 82%
Sound 86%

RATING (PROZENT)
85

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

TIME CRISIS 3

Entstaubt die Lichtpistolen und schmiert den Abzugsfinger – Sony bringt exquisites Kanonenfutter für alle Sofa-Scharfschützen.

PISTOLEN-PERLEN



Wer nach weiterem unterhalt-samen Nachschub für seine Plastiknarre sucht, sollte einen Blick auf Namcos Point-Blank-Reihe werfen. Die super unterhaltsame Minispiel-Sammlung hat es in PSone-Zeiten auf drei Ableger gebracht (bei uns sind nur zwei erschienen). Vor allem in munteren Mehrspielerrunden zählen die herrlich abgedrehten und völlig unblutigen Geschicklichkeitstests noch immer zu den besten Spielspaßgaranten.



Die Patronenträger lassen bis zu drei Magazine fallen.



Gepanzerte Terrorbuben stecken mächtig viele blaue Bohnen ein.

PS2 Kurioser Missstand: Geht's um Plastiknarren für PSone und PS2, haben die meisten Zubehörhersteller gleich mehrere Exemplare im Angebot. Unterstützende Ballersoftware kommt hingegen höchst spartanisch auf den Markt. Zieht man dann noch Rohrkrepiere wie Resident Evil Survivor 2: Code Veronica ab, bleiben nur noch wenige lohnenswerte Lightgun-Shooter. Der Genre-König: Namcos Time Crisis 2. Bis jetzt zumindest, denn der hauseigene Nachfolger macht dem Vorgänger den Thron mit Verbesserungen im Detail streitig.

Feuer frei und Spaß dabei

Auch in Time Crisis 3 schlüpfen ein bis zwei PS2-Pistolerer (via Splitscreen oder i.Link-Option) in die polygonale Haut eines Spezialagenten-Duos. Der Auftrag: Eine friedliebende Mittelmeerinsel wird von einem benachbarten Schurkenstaat überfallen – nur mit eurem Sniper-Talent kann die militärische Invasion gestoppt werden. Das Ganze funktioniert in gewohnt-genialer Serien-Manier: In drei wiederum in drei Abschnitte eingeteilten Missionen gilt es, innerhalb eines Zeitlimits eine vorgegebene Anzahl an Terroristen abzuknallen. Bei Erfolg eilt ihr zur nächsten Szene, bis sich euch am Ende eines Levels der obligatorische Obermütz entgegenstellt.

Flinten-Fetischisten

Auf Knopfdruck hastet ihr dabei wie gewohnt in Deckung, um gut gezielten Feindesprojektilen zu entkommen und

gleichzeitig eure neunschüssige Pistole nachzuladen.

Neben genannter Standardwumme haben die Knarren-Kollegen noch eine streufreudige Schrotflinte, ein hochfrequentes MG sowie einen wuchtigen Granatwerfer dabei. Die Bonus-Ballermänner finden sich zwar dauerhaft in eurem Gepäck, Munition für das Todbringer-Trio gibt's aber nur nach dem Abschuss bestimmter Gegnerspezies. Habt ihr den regulären Story-Modus einmal durchgezockt, wird als Belohnung eine Reihe Extra-Einsätze freigeschaltet. Hier steuert ihr den Waffenarm der jungen Rebellenführerin Alicia, die mit den verhassten Besatzern ihr ganz eigenes Hühnchen zu rupfen hat – neue Schauplätze und ein praktisches Sniper-Gewehr inklusive. Wer keine Lichtpistole zur Hand hat, darf übrigens auch mit dem Joypad auf die dann ungleich drögere Terroristenpirsch gehen. ■

FAZIT | Colin Gäbel

Das typische Problem dieses Genres – die recht kurze Halbwertszeit der Motivation – kann auch Time Crisis 3 nicht ausmerzen. Bis ihr das Namco-Schützenfest allerdings gelangweilt in die Ecke pfeffert, vergehen einige äußerst kurzweilige Stunden. Die Hauptmissionen sind nicht nur länger, abwechslungsreicher und schwerer als die des Vorgängers, auch die Bonus-Levels dürften euch einige Zeit an die Lightgun fesseln. Zudem erhält das bewährte Deckungskonzept der Serie durch die zusätzlichen Waffen einen frischen Hauch Taktik. Summa summarum kommt kein Plastikpistolero an dem technisch einwandfreien TV-Geballere vorbei. Momentan ist kein besserer Genre-Vertreter zu haben.

POSITIV

- spektakulär inszenierte Levels
- umfangreicher als der Vorgänger
- feines Extra-Waffen-Feature

NEGATIV

- mäßige Langzeitmotivation

PLAY DATEN

Genre	Lightgun-Shooter
Hersteller	SCEE
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.playstation.de



Besondere Auszeichnungen:	Grafik 78%	SOUND 71%	RATING (PROZENT)
			82
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	



Schwer, aber motivierend: Widerstandskämpferin Alicia dürfte ihr in freizuschaltenden Rettungsmissionen durchs Kreuzfeuer bugsieren.

SWAT Global Strike Team

Als härtestes Sonderkommando der USA steht ihr wieder einmal alleine zwischen amerikanischer Ordnung und terroristischer Anarchie.



○ Schön gelöst: Der Lichteinfall wird physikalisch korrekt berechnet.



○ Passt auf, dass ihr keine unschuldigen Geiseln verletzt!

POLICE-QUEST-VORGÄNGER



SWAT ist der Ur-Enkel eines anderen Klassikers: Als Sierra noch für Adventures stand, hatte man die Police-Quest-Serie im Programm. Hier wurde Polizei-Arbeit realistisch simuliert. Da sich das gegen die Space-Quest- und Larry-Konkurrenz eher dröge ausgenommen hatte, wurde daraus die SWAT-Serie.

PSE Ähnlich wie Sonys SOCOM ist SWAT Global Strike Team ein teambasierter Taktik-Shooter. Als Anführer eines maximal drei Mann starken Teams habt ihr die strategische Leitung bei Anti-Terror-Einsätzen. Während der Anführer ein echter Allrounder ist, hat Kollege Jackson seine Expertise bei diffizilen Spreng-einsätzen und Computer-Hackerei, die fescche Lee kommt dagegen ins Spiel, wenn ihr einen Scharfschützen braucht, der euch den Rücken freihält.

So durchstreift man in der Ego-Ansicht 21 reguläre und zehn Multiplayer-Szenarios und versucht auf möglichst unblutige Weise, Gangster und Terroristen an ihren fiesen Vorhaben zu hindern. Das funktioniert, indem ihr beispielsweise auf Betäubungsmunition statt auf scharfe Waffen setzt.

Keine Bewegung! Polizei!

Aber selbst mit Stilmittel können weniger versierte Übeltäter zum Aufgeben bewegt werden. Mit dem SOCOM-Headset brüllt ihr euren Kollegen Befehle zu und schüchtern Gegner ein. Wer mit einem energisch gebrüllten „Freeze! Police!“ und gezogener Waffe einen Raum stürmt, muss von der Wumme nicht mehr unbedingt Gebrauch machen. Im Ver-

gleich zu konkurrierenden Spielen, wie beispielsweise Tom Clancy's Ghost Recon, geht es bei SWAT Global Strike Team wesentlich arcade-lastiger zu: Dramatische Feuergefechte und schnell heranstürmende Gegner sind keine Seltenheit, neben strategischem Denken ist auch Geschick gefragt.

Ihr werdet nach jeder Mission bewertet, sind Todesfälle die Ausnahme geblieben, bekommt ihr Bonuspunkte, mit denen ihr euer Waffen-Arsenal aufmöbeln könnt.

Um einer babylonischen Sprach-Verwirrung vorzubeugen, ist ein praktisches Erkennungsprogramm eingebaut: So gewöhnt sich das Spiel selbständig auch an den schnodderigsten Dialekt und setzt Befehle konsequent um.

Licht und Schatten

Grafisch hat sich Argonaut für bewährten Realismus entschieden: Die Einsatzgebiete sind realitätsgetreu, meist aber etwas karg und unspektakulär. Dafür werden Licht und Schatten äußerst korrekt berechnet. Tritt eine Person aus dunklen Ecken in gleißendes Licht, ist sie zunächst kurz geblendet. Aber auch dramaturgische Effekte unterstützt die Licht-Engine: Eine erhaben in der Sonne wehende US-Flagge soll eure



○ Gegner am Boden sichert ihr besser mit Handschellen.

patriotischen Gefühle bei den Auslandseinsätzen schüren... ■

FAZIT | Thomas Nickel

Gut spielbar und vor allem einsteigerfreundlich, was Argonaut da abgeliefert hat. Endlich werden euch auch mal Fehler verziehen, dank des ordentlichen Arcade-Einschlags kommen auch Spieler ohne GSG9-Ausbildung zum Zug. Während die Grafik ruhig spektakulärer hätte sein dürfen, hat vor allem die Sprachsteuerung überzeugt: Dank Einblendung müsst ihr nicht wie bei SOCOM die ganze Befehlspalette auswendig lernen. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad lässt sowohl Rookies als auch Veteranen bei SWAT auf ihre Kosten kommen, großartige Innovationen gibt es allerdings nicht zu verbuchen. Und einen Rüffel gibt es auch: Wo ist die gerade bei einem solchen Spiel so wichtige Online-Unterstützung?

POSITIV

- einsteigerfreundlich
- gelungene Spracherkennung
- zehn Multiplayer-Level

NEGATIV

- grafisch unspektakulär
- moralisch fraglich

PLAY DATEN

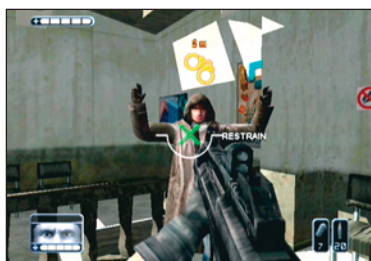
Genre	Ego-Shooter	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	VU Games	53KB	1-4	
Entwickler	Argonaut Games	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	5. Dezember	Nein	16 Jahre	
Preis	ca. 50 Euro			
WEB-INFO:	www.vugames.de			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 74% Sound 72%

78 RATING (PROZENT)

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



○ Angeschossene Gegner werfen öfter mal das Handtuch und lassen sich willig verhaften.



○ Sprachbefehle werden auch auf dem Bildschirm angezeigt.



JUDGE DREDD

Dredd vs. Death

Was Recht ist, muss Recht bleiben: Wenn Judge Dredd den Richterhammer schwingt, hilft auch der bestbezahlte Starverteidiger nicht weiter.

VORBILDLICH

Bei der Ausstattung gibt sich das Rebellion-Gemetzel keine Blöße. Ein optionaler 60Hz-Modus erfreut ebenso wie 16:9-Unterstützung und Surround-Akustik. Kurioses am Rande: Die professionelle deutsche Synchronisation war zwar in der Preview-Version bereits zu hören, zum Test konnte uns Vivendi Universal aber nur die englische Fassung zur Verfügung stellen. Die deutsche Verkaufsversion wurde zudem ums Pixelblut beschnitten.



⊙ Feuer frei: Dank Trefferzonen-Abfrage geht's recht brutal zu.



⊙ Selbstjustiz: Wer einbuchtet statt zu töten, kriegt Extra-Punkte.

PS2 100 Jahre voraus: Die Regierung hat das Kostenmanagement für die öffentlichen Haushalte im Griff. Während sich heutzutage Verteidiger und Staatsanwälte über juristische Nebensächlichkeiten in die Haare kriegen, fallen überflüssige Instanzen der Rechtssprechung gegen Ende des 21. Jahrhunderts weg. Die so genannten 'Judges' nämlich verkörpern dann Polizist, Geschworenen und Richter in einer Person. Der Härteste von ihnen: Joseph Dredd alias Judge Dredd. Doch hat es der Endzeit-Bulle in seinem PS2-Debüt nicht ausschließlich mit Sprayern

oder lästigen Demonstranten zu tun. Dredds Erzfeind, Geister-Richter Judge Death, hat es immerhin auf die gesamte Menschheit abgesehen, Moder-Zombies und Vampire bilden seine Gefolgschaft.

Das Gesetz bin ich

In zwölf Missionen folgt ihr der blutigen Spur des Schurken kreuz und quer durch die Endzeitmetropole Mega-City. Gammelige Straßenzüge, ein riesiges Einkaufszentrum, die endlosen Korridore einer SciFi-Fabrik oder ein vollbesetzter Yuppie-Nachtclub stehen auf dem Reiseplan. Die primären Einsatzziele bestehen meist aus dem Ablaufen bestimmter Punkte oder dem Umlegen von Schaltern. Ein praktischer Cursor weist euch dabei stets den kürzesten Weg durch die weitläufigen Welten zum nächsten Brennpunkt. In Sachen Wummen setzen die Entwickler auf einen Hauch Taktik: Neben der Standardpistole, dem Lawgiver (lässt sich zwi-

schen diversen Ballermodi umschalten), kann Judge Dredd nämlich immer nur eine Zweitwaffe mit sich herumschleppen. Schrofflinde, Gatling-Gun, Granatwerfer oder Sniper-Gewehr – ihr habt die Qual der Wahl.

Recht und Ordnung

Neben den primären Aufgaben erledigt man meist eine Reihe optionaler Sekundärziele. Mal lotst ihr eine Hand voll Zivilisten durchs Krisengebiet, mal legt ihr Kleinkriminelle (nach gezielten Warnschüssen) in Handschellen. Der Lohn der Mühen: Je besser das Abschlussranking eines Auftrags, desto mehr Bonus-Charaktere für Vierspieler-Splitscreen-Duelle und Arcade-Missionen schaltet man frei. In den zuletzt genannten versucht ihr unter Zeitdruck eine Horde durchgeknallter Roboter abzuballern oder verteidigt schutzlose Passanten gegen heranstürmende Untote. ■

FAZIT | Colin Gäbel

Rebellions Comic-Adaption krempelt die Ego-Shooter-Landschaft sicherlich nicht um, für ein paar spannende Ballerstunden taugt Judge Dredd aber allemal. So spielt sich der Endzeit-Thriller angenehm simpel, lockt mit ebenso flüssiger wie abwechslungsreicher Optik und bietet ausreichend Spielmodi. Grobe spielerische oder technische Schnitzer leistet sich die Ego-Orgie folglich kaum. Lediglich bei den Details hapert's ein wenig: Dem Missionsdesign – meist lauft ihr nur einen Checkpoint nach dem nächsten ab – hätte etwas mehr Abwechslung nicht geschadet. Gleiches gilt für die spartanische Feindespalette. Insgesamt ein ordentliches, aber nicht sonderlich spektakuläres Schützenfest.

POSITIV

- vielfältige Spielmodi
- technisch sehr akkurat
- spannende Atmosphäre

NEGATIV

- unspektakuläres Missionsdesign
- abwechslungsarme Gegnerschar

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal	36KB	1-4	
Entwickler	Rebellion			
Erhältlich ab	Oktober			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	http://judgedredd.vu-games.com/			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 78%
Sound 62%

RATING (PROZENT)
74



⊙ Seitenwechsel: In den vielseitigen Arcade-Missionen legt ihr euch unter anderem als Straßengangster mit den Judges an.

FREAKY FLYERS

Ab in die Lüfte und rund um die Welt. Heiße Luftgefechte sind dabei vorprogrammiert.



☉ Sammelt ihr die Fragezeichen-Symbole auf, erhaltet ihr ein Power-up.



☉ Sidequests bringen euch weitere Goodies-Slots ein.

PS2 Reine Fun-Racer sind derzeit noch spärlich gesät auf der PlayStation2. Mit Freaky Flyers kommt zwar ein würdiger Vertreter des Genres, er wird euch aber in ein Wechselbad der Gefühle werfen. Aufgrund der gut inszenierten und abwechslungsreichen Settings der unterschiedlichen Runden macht der Titel einen Riesenspaß. Dazu rundet ein exzellenter Soundtrack die Atmosphäre der einzelnen Levels perfekt ab. Dem entgegen steht einzig und allein der unverschämte Schwierigkeitsgrad, der von Runde zu Runde ganz böse ansteigt und öfter für gewaltige Frustrationen sorgt.

Ohne Fleiß kein Preis

Im Adventure-Mode fliegt ihr mit euren gewählten Piloten durch acht fordernde Rennrunden und vier amüsante und ebenso fordernde Minigames. Bei den Rennen gilt es meistens, das Ziel als

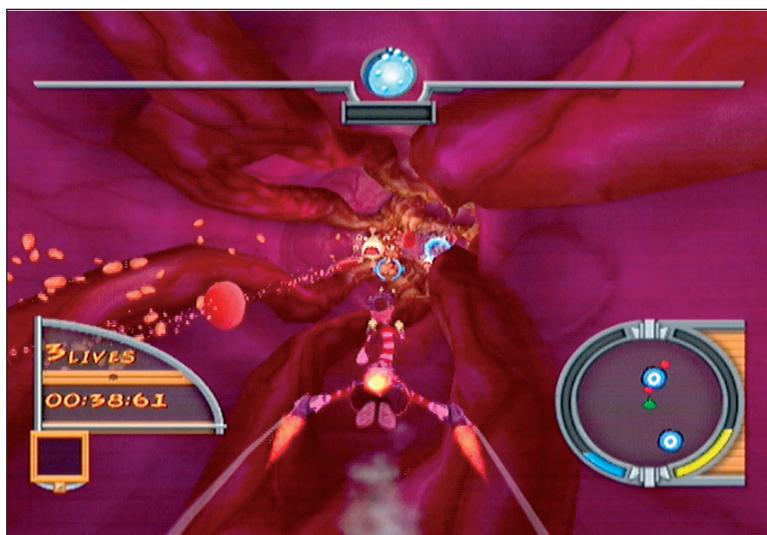
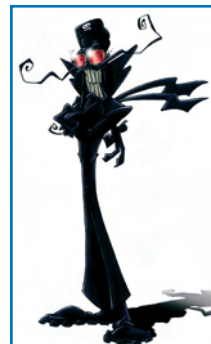
erster zu erreichen, um in die nächste Runde zu gelangen. Und das ist leichter gesagt als getan. Findet ihr die versteckten Boost-Strecken nicht, habt ihr kaum eine Chance auf den Sieg. So müsst ihr oft sinnlos durch die Gegend fliegen, um die genannten Boost-Strecken zunächst einmal ausfindig zu machen. Danach könnt ihr dann am Race teilnehmen und euren Spaß haben. Durch Goodies (Minen, Fernlenkraketen etc.), die verteilt in den Umgebungen verteilt sind, gebietet ihr euren cleveren Widersachern etwas Einhalt. Aber Vorsicht: Es wird auch zurückgeschossen. Und das treffsicher.

Da steckt was drin'

Habt ihr eine Strecke bezwungen, schaltet ihr sie zugleich für die Multiplayer-Duelle frei. Entweder spielt ihr darauf ein Deathmatch oder ihr bestreitet die Rennen zusammen mit einem Freund im Splitscreen. Wie erwähnt beinhaltet der

Adventure-Modus auch vier Minigames. Diese Spielchen sind keine Rennen, ihr müsst beispielsweise ein Fort vor Banditen schützen oder eine feindliche Schiffsflotte, die es auf euren Flugzeugträger abgesehen hat, auf den Meeresgrund zwingen. Diese Aufgaben sind allesamt noch eine Spur härter als die eigentlichen Races. Meistert ihr sie dennoch, könnt ihr sie separat im Minispiel-Modus anwählen und nochmals bestehen. Des Weiteren findet ihr auf den Arealen auch neue Charaktere, die, wenn ihr sie abgeschossen habt, ebenfalls anwählbar werden. ■

CHARAKTERPORTRAITS



☉ Beim Minispiel Intestinal müsst ihr in einer Blutbahn den weißen Fresskörperchen ausweichen.

FAZIT | Heiko Strobel

Wenn man den oft frustrierenden Schwierigkeitsgrad mal außen vor lässt, erhält man mit Freaky Flyers einen genialen Fun-Racer, der unter Garantie einige Zeit vor dem Fernsehgerät fesseln wird. Die lustigen Zwischensequenzen im Adventure-Modus sorgen dafür, dass man diesen Modus mit einigen der 14 Charaktere bewältigt. Zudem kann man weitere Spielfiguren freischalten, die allerdings nur in den anderen Modi angewählt werden können. Die abwechslungs- und detailreichen Runden, gepaart mit dem ausgezeichneten Soundtrack, lassen keine Langeweile oder Eintönigkeit aufkommen. Wünschenswert wäre ein Vierspieler-Modus gewesen. Aber man kann ja nicht alles haben.

POSITIV

- super Ambiente der Spielrunden
- exzellenter Soundtrack
- witzige Zwischensequenzen
- einfache Steuerung

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- teilweise Framerate-Einbrüche
- keine deutsche Sprachausgabe

PLAY DATEN

Genre	Fun-Racer	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	64KB	1-2	
Entwickler	Midway	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	ab 6 J.	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.konami-europe.com			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 80%
Sound 83%

RATING (PROZENT)

82

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

XGRA

Xtreme-G Racing Association



Schnell, schneller, XGRA! Kann Acclaims Future-Racer an die früheren Erfolge der Serie anknüpfen?

MAGERE BONI!



Wer die Meisterschaft von XGRA: Xtreme-G Racing Association durchgezockt hat, erhält Zugriff auf eine Galerie mit Konzeptzeichnungen von Bikes, Fahrern und Strecken. Wer weitere Konzeptzeichnungen, sowie das Super-Bike Templar freischalten will, muss auch den Arcade-Modus knacken und alle Bestzeiten im Zeitfahren unterbieten. Das war's dann aber auch schon!



⊙ In XGRA rast ihr auch durch weitläufige Außenareale.



⊙ Das Waffensystem wurde stark vereinfacht.

PS2 Der vierte Teil der futuristischen Xtreme-G-Serie besinnt sich beim Streckendesign auf alte Tugenden und beschreitet beim Gameplay neue Wege. Die Kurse sind abgedrehter denn je und laden bei Höchstgeschwindigkeiten jenseits der Schallmauer zum Temporausch ein. Die grafische Präsentation ist dem Stil der Serie treu geblieben. Die Menüs sind übersichtlich und erklären sich von

selbst. Beim Soundtrack lassen euch die Entwickler endlich die Wahl zwischen Techno, Rock und einem Mix aus beiden Musikstilen.

Besser als die Vorgänger?

Wohl eher nicht! Der Meisterschafts-Modus fällt unspektakulär aus. Statt spannender Duelle mit der Konkurrenz wird euch nur durchschnittliche Rennspielkost aufgetischt. Innovationen sind Mangelware. Es gibt fünf Rennklassen: Invitation, Subsonic, Sonic, Supersonic und Ultrasonic. Wenn ihr euch für die nachfolgende Klasse qualifizieren wollt, müsst ihr eine vorgegebene Punktzahl erreichen. Zusätzliche Punkte und Boni gibt es dann, wenn ihr Verträge erfüllt. Mal muss ein Konkurrent ausgeschaltet werden, mal sollt ihr die Werbebanner eines anderen Teams zerstören. Die Aufträge müssen aber nicht zwingend erledigt werden, um Champion zu werden. Wer sich darauf konzentriert, bei den Rennen zu siegen, bekommt auch so ausreichend Punkte. Neben der Meisterschaft gibt es noch die Spielmodi Arcade und

Zeitfahren. Bei den Arcade-Rennen dürft ihr aus sieben verschiedenen Varianten wählen und Rennklasse, Gegneranzahl und Tageszeit selbst bestimmen.

Werkstatt geschlossen!

Leider dürft ihr die Xtreme-G-Bikes nicht selbst aufrüsten, sondern müsst euch mit automatischen Upgrades begnügen, am Setup können nur marginale Korrekturen vorgenommen werden. Lediglich die Einstellungen für Abtrieb, Bodenfreiheit und Bremsleistung sind veränderbar. Jedes Bike verfügt über eine fest montierte Primärwaffe. Zusätzlich lassen sich auf der Strecke 16 Power-ups einsammeln.

Technisch ist XGRA: Xtreme-G Racing Association frei von Mängeln. Die Grafik ist sehr detailreich, doch das fällt bei den irrwitzig schnellen Rennen gar nicht auf. Erreicht ihr in den höheren Klassen Geschwindigkeiten jenseits der 500 Stundenkilometer, verschwimmt die Optik in einem Fischeffekt und ihr erkennt von der Strecke nichts mehr. ■

FAZIT | Marc Kirzeder

Mit XGRA: Xtreme-G Racing Association ist der Anspruch an den Spieler auf dem Tiefpunkt der Serie angekommen. Der Meisterschafts-Modus ist binnen weniger Stunden bereits durchgezockt. Die Aufträge der Teams verkommen zur Nebensache. Es genügt, einfach immer vor den anderen ins Ziel zu fahren. Daran vermag auch das banale Geplänkel zwischen den Fahrern nichts zu ändern. Zwar setzt XGRA neue Maßstäbe in Sachen Spielgeschwindigkeit, doch wenn die Grafik plötzlich beim virtuellen Tunnelblick zu einem Effektfrei verschwimmt, ist es beinahe unmöglich, die Bikes unter Kontrolle zu halten. Da hatten wir uns deutlich mehr versprochen von XGRA: Xtreme-G Racing Association!

POSITIV

- rasend schnell
- idiotensichere Steuerung
- guter Surround-Sound

NEGATIV

- fehlende Fahrphysik
- magerer Umfang
- zu einfach

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.acclaim.de



Besondere Auszeichnungen:



Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

Grafik 82%
Sound 80%

RATING (PROZENT)
70



⊙ Bei hohen Geschwindigkeiten verzerrt ein schicker aber störender Effekt das Bild!



⊙ Die Strecken können zum Teil zerstört werden, was den nachfolgenden Verkehr behindert.

DOG'S LIFE

Endlich können auch PlayStation2-Besitzer das Leben mit den Augen eines Hundes betrachten.



○ Jake kann bestimmte Hindernisse auch verschieben.



○ In der Smellovision-Ansicht liest man auch Fährten.

PS2 Sitz! Mach Platz! Gib Pfötchen! Wer nur noch solche Zurufe versteht, ist entweder auf den Hund gekommen oder spielt einfach nur Dog's Life. Denn bei Sonys Hunde-Abenteuer schlüpft ihr in das virtuelle Fell des Vierbeiners Jake.

Im Intro stellt sich Jake kurz vor, deutet auf die Hunde-Dame seines Herzens und schwupdiwupp kommt der böse Hundefänger um die Ecke geschossen und buchtet beide ein. In einer scharfen Kurve allerdings fliegt Jake aus dem Fahrzeug und ist wieder auf freien Pfoten. Ganz klar, jetzt möchte er Daisy aus dem Knast herausboxen.

Es liegt was in der Luft...

Zu Beginn werden euch die leicht verständliche Steuerung und das lustige Spielprinzip perfekt erklärt. Eigentlich dreht sich alles nur um leckere Knochen. Denn ohne die werdet ihr niemals euren Rang verbessern und habt keine Chance, euch gegen Artgenossen durchzusetzen.

Mit jedem Knochen, den Jake erhält, kann er schneller rennen, weiter und höher springen etc. Die Leckereien bekommt er auf verschiedene Arten. Auf einem kleinen Bauernhof, in einer belebten Kleinstadt oder auf der Skipiste von Minniwahwah – überall stinkt es! Allerdings seht (!) ihr den Gestank nur, wenn ihr in die Smellovision-Ansicht (Ego-Perspektive) wechselt. Überall tauchen plötzlich farbige Rauchscheiden auf. Schnüffelt ihr an allen Duftwolken einer Farbe, gibt es dafür verschiedene Belohnungen.

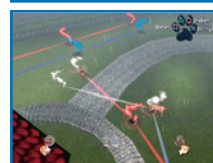
...ein ganz besonderer Duft

Hin und wieder müsst ihr Wettkämpfe (siehe Marginalspalte) gegen andere Vierbeiner gewinnen. Als „Siegesprämie“ erhaltet ihr neben Knochen auch neue Kommandos für Jake (Sitz, Platz, Häufchen machen, betteln usw.) und die zeitlich begrenzte Kontrolle über einen anderen Kläffer. Manche Artgenossen sind kleiner, andere wiederum schneller. Dies ermöglicht euch, neue Orte zu erreichen und

bestimmte Dinge zu erledigen, die ihr in Jakes Fell nicht hättet ausführen können. Neben dem Aufspüren von Gerüchen müsst ihr beispielsweise einem Sheriff dabei helfen, ein paar Ganoven dingfest zu machen oder mit einem kleinen Mädchen den Schneemann-Wettbewerb gewinnen. Bekommt Jake eine Weile lang kein Futter, wird er langsam und träge. Deshalb solltet ihr stets Kisten, Mülltonnen und dergleichen umwerfen, damit ihr das darunter liegende Fresschen verzehren könnt. Alternativ führt ihr auch Kunststücke vor x-beliebigen Passanten aus, die euch bei Gefallen ein Leckerli hinwerfen werden. ■

DIE WETTKÄMPFE

Hier die Spielchen, die ihr gegen andere Hunde gewinnen müsst: Einfangen, Nachmachen, Revier markieren, Puddeln, Tauschen und Wettrennen (von oben nach unten).



FAZIT | Heiko Strobel

Dog's Life stellt wirklich eine erfrischende Abwechslung zu Genre-Kollegen dar. Die Idee, ein Spiel aus den Augen eines Hundes erleben zu lassen, ist genial. Zu viel Action darf man allerdings nicht erwarten. Mit Dog's Life werden jüngere Käufer angesprochen: Leichte Rätselkost, die im Verlauf des Spiels freilich schwerer wird sowie kindgerechte Späßchen und Sprüche der beteiligten Menschen und Tiere. Hinzu kommt ein schöner, bunter Grafikstil, der aber weit von der Oberklasse entfernt ist. Die Animationen von Jake sind herrlich und man freut sich immer aufs Neue, wenn der findige „Bursche“ eine weitere Bewegung erlernt. Allerdings stellt er sich auch manchmal stur, vor allem dann, wenn Sprungeinlagen zu bewältigen sind. Hier muss dann der exakte Absprungpunkt gefunden werden.

POSITIV

- leicht verständliche Steuerung
- lustige Kommentare
- große, frei erkundbare Areale

NEGATIV

- hört nicht immer „aufs Wort“
- teilweise Kameraproblemen

PLAY DATEN

Genre	Hunde-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	SCEE	1620KB	1	
Entwickler	Frontier			
Erhältlich ab	22. Oktober			
Preis	ca. 60 Euro	Online Funktion	USK	
WEB-INFO:	www.playstation.de	Nein	keine	



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 78%
Sound 72%

RATING (PROZENT)

80

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

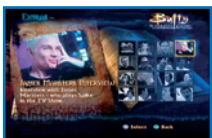


○ Die Zeitanzeige verrät euch, wie lange ihr noch im Körper des anderen Hundes verweilen könnt.

BUFFY IM BANN DER DÄMONEN: Chaos Bleeds

In Sunnydale tanzen die Vampire! Zusammen mit ihrer Gang geht Buffy dem Spuk auf den Grund.

BELOHNUNG



Meistert ihr einen Level, schaltet ihr Bonus-Filme frei.

Unter dem Menüpunkt „Extras“ warten Interviews mit den Hauptdarstellern der TV-Serie, Bilder von den Synchroneaufnahmen, Outtakes und ein Buffy-Comic auf ihre „Erlösung“.



○ Vier Mehrspieler-Modi sorgen für gute Unterhaltung.



○ Insgesamt spielt ihr mit sechs bekannten Charakteren der TV-Serie.

PS2 Vor wenigen Wochen ist die letzte Folge der sechsten und abschließenden „Buffy“-Staffel über die Bildschirme geflimmert. Fans der TV-Serie mit US-Star Sarah Michelle Gellar in der Hauptrolle vernehmen sicher mit Freude, dass noch eine Folge auf sie wartet – und das in spielbarer Form für PlayStation2.

Rendezvous mit einem Vampir

Die Story: Buffy Im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds zeigt eine unveröffentlichte

Episode der fünften Fernseh-Staffel. Zeitlich geht das Action-Game zwischen Folge 93, „Gefährlicher Zauber“, und Folge 94, „Der Zorn der Göttin“, über die Bühne. Als Sunnydale von Vampiren heimgesucht wird, geht Buffy der Sache zusammen mit ihren Kumpanen auf den Grund. Schnell stellt sie fest, dass ein alter Bekannter seine Finger im Spiel hat – mehr wird vom PS2-Drehbuch an dieser Stelle nicht verraten.

In Chaos Bleeds übernimmt ihr nicht nur die Rolle der blonden Vampirjägerin. Auch andere, aus der TV-Serie bekannte Charaktere, haben ihren spielbaren Auftritt. Neben Buffy kämpft ihr euch mit Willow, Xander, Spike, Faith und dem hölzernen Sid durch zwölf abwechslungsreiche Levels. Schwerpunkt der rund zehn Stunden andauernden Blutsaugarhatz sind Keilereien mit Vampiren, Zombies und anderen garstigen Kreaturen. Man erteilt der Höllebrut eine Retourkutsche, indem man sie erst mit Schlag- und Trittatacken zer-

mürt und anschließend mit dem guten alten angespitzten Holzpflöck von ihrem Untoten-Dasein „erlöst“.

Spaß hoch vier

Oft haben aber selbst Buffy & Co. ohne den Einsatz weiterer unkonventioneller Waffen kaum eine Überlebenschance. Unter anderem bringt das Sextett mit einer mit Weihwasser gefüllten Wasserpistole Dämonen-Haut zum Brennen. Aber der Action-Titel mit der Buffy-typischen Präsentation besteht nicht nur aus blutlosen Nahkämpfen. Kleine, logisch aufgebaute Rätsel stimulieren zuweilen die Hirnströme. Die Aufgaben bestehen hauptsächlich aus dem Auffinden, Herumtragen und Anwenden von Gegenständen – auch von Genre-Kollegen oftmals praktiziert.

Für gemeinsame Stunden zu zweit, zu dritt oder zu viert hält Buffy Im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds vier unterhaltsame Mehrspieler-Modi parat, beispielsweise wartet eine Hasenjagd. ■

FAZIT | André Steinert

Sowohl Fans als auch Nicht-Fans werden von Buffy Im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds nicht enttäuscht sein, obwohl das Action-Game in puncto Technik stellenweise schwächelt: Zum einen wird die Bildwiederholungsrate bei hohem Gegner aufkommen schlechter, zum anderen rücken die teilweise abgehackten Animationsphasen Buffy und ihre Gefolgschaft nicht ins rechte Licht. Hinzu kommt, dass die Kameraposition permanent nachjustiert werden muss. Dagegen machen die ansprechende Grafik samt der dazugehörigen Special-Effects einiges wieder wett. Ein weiteres „Trostpflaster“ kleben euch die deutschen Original Synchronsprecher der Fernsehserie auf.

POSITIV

- sechs spielbare Charaktere
- nette Spezial-Effekte
- gute Synchronisation

NEGATIV

- ewiges Nachjustieren der Kamera
- Rätsel viel zu einfach
- stellenweise Slowdowns

PLAY DATEN

Genre	Action
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	Eurocom
Erhältlich ab	24. Oktober
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.buffygame.com



Besondere Auszeichnungen:	Grafik 79%	SOUND 74%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	78



○ Jeder Charakter verfügt über verschiedene Kampftechniken oder Zaubersprüche.

FREESTYLE METAL X | ANDRÉ STEINERT

PS2



Mit Freestyle Metal X macht ihr Luftsprünge. Nicht nur spielerisch kommt Freude auf, auch grafisch kann sich der Titel sehen lassen.

Genre	Funsport	MEMORY CARD	1
Hersteller	Midway	130KB	1
Entwickler	Deibus Studios	Online Funktion	Nein
Erhältlich ab	sofort	USK	12 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.Midway.com		

Qualmende Reifen, Tricks in atemberaubender Höhe und leicht bekleidete Schönheiten sind im Motocross-Funsport-Mix Freestyle Metal X Programm. Im neuesten Streich des US-Entwicklers Midway (z.B. Mortal Combat: Alliance) schwingt ihr euch in den Kunstleder-Sattel eines hochgezüchteten, geländegängigen Zweitakters.

Unglaublich, aber wahr: Das Gameplay von Freestyle Metal X erinnert stark an jenes von Tony Hawk's Pro Skater 4. An verschiedenen Stellen der acht großflächigen Areale warten barbusige Girls auf euch. Um ein Level erfolgreich zu meistern, müsst ihr Wünsche der sexy Ladys in Form von zehn klei-

nen Aufgaben erfüllen. Habt ihr alle Herausforderungen erledigt, folgen ein Checkpoint-Rennen gegen den Profi der jeweiligen Region und ein Big-Air-Contest. Überall in den Levels findet ihr Bares, das ihr im Motorrad-Shop für neue Bikes oder ins Tuning eurer Maschinen investieren könnt.

Anfangs sorgt die komplexe Steuerung zwar für einige unsanfte Landungen, doch nach kurzer Eingewöhnungszeit „zieht“ ihr mit Leichtigkeit spektakuläre Tricks über die Rampen. Einen richtig faden Beigeschmack hinterlassen jedoch die teilweise unklar definierten Aufgabenstellungen, die immer wieder für Frustrationsmomente sorgen. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 UNTERSTÜTZUNG	SPRACHEN AUSWAHL ENGLISCH DEUTSCH	Grafik 79%	Sound 76%	RATING (PROZENT) 77	Besonderheiten:
Einstieger			Fortgeschrittene			Profis

ENERGY AIRFORCE | ANDRÉ STEINERT

PS2



Kaum in der Luft, hört der Spaß auf: Die Steuerung der Jets ist sehr träge und sorgt schnell für Frust.

Genre	Flugsimulator	MEMORY CARD	1
Hersteller	Taito Corporation	186KB	1
Entwickler	Taito Corporation	Online Funktion	Nein
Erhältlich ab	sofort	USK	12 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.taito.co.jp		

Hersteller Taito ist ja berühmt-berüchtigt für seine ausgefallenen Simulationen – man denke nur an die virtuelle Lokführerreihe Densha De Go. In Zusammenarbeit mit dem großen amerikanischen Raum- und Luftfahrtunternehmen Lockheed Martin präsentieren uns die Japaner nun den Flugsimulator Energy Airforce.

Ihr beginnt eure Pilotenkarriere als Greenhorn. Um einen Kampffjet fliegen zu dürfen, braucht ihr erst mal eine Lizenz. Hierzu geht es in die Flugschule. Dort erlernt ihr die Grundfertigkeiten des Fliegens und des Luftkampfes. Habt ihr die vier Übungen erfolgreich gemeistert, bekommt ihr den Lappen

und könnt an umfangreichen Missionen teilnehmen. Die zehn Levels sind sehr unterschiedlich und reichen von der Verteidigung eines Kommunikationscenters in Tokio bis hin zum Zerstören feindlicher Flugzeugträger im Pazifischen Ozean.

In Sachen Donnervögel hat Energy Airforce einiges zu bieten. Im Laufe des Luftkriegs könnt ihr auf einen prall gefüllten Hangar lizenzierten, freizuspielenden Jets zurückgreifen. Dafür bekleckern sich die Entwickler grafisch nicht gerade mit Ruhm. Der größte Schwachpunkt der Simulation ist jedoch die sehr träge Steuerung, sie macht jedes präzise Manöver in den Wolken zunichte. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 UNTERSTÜTZUNG	SPRACHEN AUSWAHL ENGLISCH DEUTSCH	Grafik 44%	Sound 42%	RATING (PROZENT) 41	Besonderheiten:
Einstieger			Fortgeschrittene			Profis

CLUB FOOTBALL | DIRK GEMEINHARDT

PS2



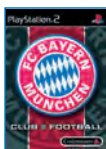
Für treue Fans: Bei Club Football dreht sich alles um jeweils eine einzige Top-Elf.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	1-4
Hersteller	Codemasters	100KB	1-4
Entwickler	Codemasters	Online Funktion	Nein
Erhältlich ab	sofort	USK	keine
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.codemasters.com		

Der englische Entwickler Codemasters (u.a. Colin-McRae-Serie) hat ein actionreiches, einsteigerfreundliches PS2-Gekicke programmiert, das in erster Linie die Fans von 17 europäischen Top-Mannschaften ansprechen soll. Anhänger von Real Madrid & Co. sollen durch ihr virtuelles „Fan-Paket“ vom Hocker gerissen werden. Aus deutscher Sicht gehören der FC Bayern München, Borussia Dortmund und der Hamburger Sport Verein zum weitreichenden Angebot.

Im Flucht von Club Football steht die Ländersaison. Bei diesem Modus erstellt der PS2-Sportler in einem Editor seinen eigenen Kicker, der dann im Angebot „seiner“ Bayern, „sei-

ner“ Borussia oder „seines“ HSVs steht. Die Namen der Gegner entsprechen jenen der aktuellen Bundesliga-Vereine. In der Super-Liga tritt man gegen die 16 anderen europäischen Mannschaften der Club-Football-Reihe an. Enttäuschend ist der Pokalraum: Dort findet man neben Hintergrundinfos zum betreffenden Verein und zur Mannschaft auch Fotos und Videoschnipsel mit den besten Momenten aus der Vereinsgeschichte. Leider bietet diese spezielle Örtlichkeit für eingeschworene Fans wenig Neues. Andere Kritikpunkte sind: a) die Fehler der KI b) die unrealistische Ballphysik c) die schlicht unprofessionellen, soundtechnisch schlechten Kommentare von Paul Breitner. ■



SONY ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 UNTERSTÜTZUNG	SPRACHEN AUSWAHL ENGLISCH DEUTSCH	Grafik 71%	Sound 67%	RATING (PROZENT) 62	Besonderheiten:
Einstieger			Fortgeschrittene			Profis

NHL 2004 | MARK LIEBOLD

PS2



Pass, Schuss und Tor! One-Timer sind der einfachste Weg, ein Tor zu erzielen.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPieler
Hersteller	EA	2750KB	1-3
Entwickler	EA Sports	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	keine
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.electronicarts.de			

In NHL 2004 nimmt ihr erstmals im Sessel des General Managers Platz. Es hängt allein von eurem Geschick ab, ob die Finanzen des Vereins stimmen, ob der Trainerstab effizient arbeitet und ob Spielertransfers reibungslos ablaufen.

Neben den NHL- und Nationalmannschaften zeigen in der Saison 2004 auch die Teams der finnischen, schwedischen und deutschen Ligen, was sie auf dem Kasten haben. Und das ist in Anbetracht der zahlreichen neuen Gameplay-Features eine ganze Menge. Die Stärke der flachen als auch hohen Pässe hängt davon ab, wie lange man den entsprechenden Button gedrückt hält. Der rechte Analog-Stick hat jetzt

zwei Funktionen: In der Offensive weicht man damit Angriffen aus, in der Defensive bestimmt man die Wucht des Blocks. In NHL 2004 geht es um einiges härter und kontrollierter zur Sache als in zurückliegenden Spielen. Über die Shoulder-Tasten hakt man mit dem Stock nach den Gegnern, drückt sie an die Bande oder wirft sich in die Schusslinie der potenziellen Tor-schützen.

NHL 2004 ist nicht mehr ganz so schnell wie der Vorgänger. Dafür ist das Spielgeschehen realistischer, kontrollierter und abwechslungsreicher. Wermutstropfen sind die nicht immer ganz stabile Bildwiederholungsrate sowie das Fehlen einer Online-Unterstützung. ■



Grafik 86%
Sound 84%

RATING (PROZENT)
89

Besonderheiten:
play KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

NBA JAM 2004 | HEIKO STROBEL

PS2



Bei den Legends-Turnieren ist die Spielgrafik bis auf die Spezialeffekte in Schwarz-Weiß gehalten.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPieler
Hersteller	Acclaim	57KB	1-6
Entwickler	Acclaim Studios Austin	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	24. Oktober	Nein	keine
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.acclaim.de			

He's on Fire! Ganz im gewohnten Stil werden auch heute noch die Matches des Arcade-Klassikers NBA Jam ausgetragen. Jedes Team tritt mit drei Spielern an und versucht durch Dunk-Ins, Steals, Blocks und Umrempler seine Hot-spot-Leiste aufzufüllen. Ist diese voll, kann man einmal einen irrsinnig spektakulären Dunk-In ausführen. Mit jedem weiteren dieser Treffer wird die Punktzahl eines Korbes um einen weiteren Zähler aufgestockt. Zuerst drei, dann vier usw. Der Gegner kann dies unterbinden, indem er einen Korb erzielt, noch bevor der Gegenspieler seinen extravaganten Move durchzieht. Dasselbe gilt, wenn ein Spieler „on Fire“ ist. Diesen Zustand erreicht er, indem er drei Körbe

in Folge erzielt. Fortan besitzt der entsprechende Basketballer bessere Statuswerte, so lange, bis ein Gegentreffer fällt. Leider gibt es nur einen Schaukampf, ein Jam- und ein Legends-Turnier. Durch die Teilnahme an Wettkämpfen erhält ihr Jam-Points, mit denen ihr im Jam-Store allerhand Utensilien (Courts, Kleidung, Cheats und Konzept-Zeichnungen) kaufen könnt. Als kleine Abwechslung zu Genre-Kollektoren ist NBA Jam 2004 allemal geeignet. Für den längeren Zeitvertreib ist der Umfang leider zu gering, die Animationen der Spielfiguren und die Ballphysik sind zu schlecht und der Schwierigkeitsgrad viel zu unausgewogen und daher oft frustrierend. Boom-Shaka-Laka! ■



Grafik 73%
Sound 76%

RATING (PROZENT)
74

Besonderheiten:

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM | ANDRÉ STEINERT

PS2



Metal Arms ist in sechs große Areale unterteilt. Am Ende jedes Territoriums wartet ein Endboss auf euch.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPieler
Hersteller	Vivendi Universal	180KB	1-4
Entwickler	Swingin' Ape Studios	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	November	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.vugames.com			

In Vivendi Universals Metal Arms: Glitch in the System schlüpft ihr in die stählerne Haut von Glitch, eines Minenroboters. Er lebt auf dem ausschließlich von Maschinen-Wesen bevölkerten Planeten Iron Star. Eines Tages versucht ein Blechgeselle namens General Corrosive zusammen mit einer Armee aus Kampfrobotern, die Herrschaft über den Planeten zu erlangen.

Im Kampf gegen die Streitmacht kann der Stahlkämpfer auf eine enorme Anzahl verschiedener Waffen (Laserkanonen, Maschinengewehre, Raketenwerfer etc.) zurückgreifen. Neben einem Haufen Ballermännern und diversen Fahrzeugen hat der Blechkamerad auch

eine besondere Eigenschaft. Er kann jeden beliebigen Roboter gedanklich kontrollieren.

Egal ob Hüpfenlage oder wilde Ballerorgie, durch die simple Steuerung habt ihr Glitch und seine Wummen jederzeit gut unter Kontrolle. Dafür kann es durchaus vorkommen, dass ihr in den großen Levels die Übersicht verliert oder die Framerate durch hohes Gegnervorkommen und große Explosionen in die Knie geht.

Außer dem Story-Modus hat Metal Arms: Glitch in the System noch einen Mehrspieler-Modus zu bieten. Bis zu vier Spieler können in sieben verschiedenen Modi gleichzeitig gegeneinander antreten. ■



Grafik 73%
Sound 70%

RATING (PROZENT)
69

Besonderheiten:

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

BOMBERMAN KART | HEIKO STROBEL

PS2



In ein paar Metern wird aus dem schwarzen Hintergrund sogar eine Berglandschaft.

Genre	Fun-Racer	MEMORY CARD	SPiELER
Hersteller	Konami	720KB	1-4
Entwickler	Hudson Soft	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	Oktober	Nein	keine
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.konami-europe.com		

Bomberman Kart sollte eigentlich ein Fun-Racer werden. Draus geworden ist lediglich ein Racer, der keinerlei Spaß bereitet. Weder gibt es eine akzeptable Fahrphysik, noch ein Geschwindigkeits-Gefühl und schon gar nicht eine Grafik, die PS2-Verhältnissen angemessen ist. In den diversen Renn-Varianten langweilt ihr euch durch jede Runde, sammelt dabei verschiedene Goodies (Turbo-Boost, Rakete, Bombe etc.) auf, um anschließend einen Mitstreiter von der Strecke zu pusten. Dabei entdeckt ihr auch den einzigen Funken Spaß, den der Titel zu bieten hat. Genau: Durch Schaden-

freude kommt Laune auf, und wenn ihr gegen einen Freund antreitet, schmunzelt ihr sogar noch etwas mehr. Da bereiten die zwölf unterschiedlichen Minigames etwas mehr Freude, allerdings hält diese auch hier nicht lange an. Neben den Kart-Rennen könnt ihr auch das Original-Bomberman spielen. Aber allein deswegen 30 Euro zu investieren, wäre schlichtweg Wahnsinn. Bomberman Kart bietet wirklich nur einen geringen Unterhaltungswert, der dem Anschaffungspreis überhaupt nicht gerecht wird. Ausleihen, schimpfen, zurückbringen und das war's. ■



SONY DUAL SHOCK 2	BD	SPRACHEN: DEUTSCH, FRANZÖSISCH, ITALIENISCH, JAPANESE, KOREANISCH, PORTUGALISCH, SPANISCH, TAILANDESISSCH, THAILANDISCH, VIETNAMESISCH	MULTITAP	Grafik 46%	SOUND 50%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						42	TUNE IN! DVD
Einsteiger				Fortgeschrittene		Profis	

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

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

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 Tips & 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	play 08/03 Player's Guide – Tomb Raider: The Angel of Darkness – Socom: U.S. Navy SEALs online + offline
12 DVD-Hüllen nur 5,90 Euro (Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)	play 09/03 Player's Guide Chaos Legion Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft SOCOM: U.S. Navy SEALs – Online-Tipps	play 10/03 Player's Guide Zone of the Enders: The 2nd Runner Freedom Fighters Colin McRae Rally 04 Soul Calibur II

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	☐	play 10/03	☐
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

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

MARC KIRZEDER

SCHNÄPPCHEN QUICK-FINDER

Fakten • Preise • Info

DIE „HEISSEN“ DATEN IM ÜBERBLICK!

PLATINUM

PlayStation2-Games

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Hersteller: SCEE
Verkaufspreis: 29,95 Euro
Getestet in: Ausgabe play 12/01



PRO EVOLUTION SOCCER 2

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

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Hersteller: Eidos Interactive
Verkaufspreis: 29,95 Euro
Getestet in: Ausgabe play 10/02

THE GETAWAY

Hersteller: SCEE
Verkaufspreis: 29,95 Euro
Getestet in: Ausgabe play 01/03

NEBEN DEN OFFIZIELLEN PLATINUM-TITELN FÜR PSONE UND PLAYSTATION2 LASSEN SICH INZWISCHEN AUCH VIELE SPIELE ZU TIEPPREISEN ERGATTERN. PLAY DURCHSTÖBERT FÜR EUCH DIE SCHNÄPPCHEN-KISTEN UND WARNT VOR BILLIGEN GURKEN.

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY (PLATINUM)

PS2



○ Eine Klasse für sich! Die Grafik protzt mit schicken Effekten!



○ Die Kamera dürft ihr mit dem rechten Analog-Stick justieren.

Auf der Jagd nach dem bösen Gol wandern Jak und sein animalischer Freund Daxter auf den Spuren der legendären Precursors. Um in ihrer Quest voranzukommen, müssen die beiden unfreiwilligen Helden archaische Energiezellen sammeln, die in dem riesigen Inselreich verstreut liegen. Insgesamt könnt ihr 101 dieser leuchtenden Energiebälle finden. Um seinen garstigen Widersachern Einhalt zu gebieten, muss Jak allerdings nicht alle dieser antiken Precursor-Batterien aufstöbern.

Virtuelle Hüpfburg!

Um an die begehrten Powercells zu gelangen, müssen sich Jak und Daxter ganz schön ins Zeug legen. Meist gilt es, spezielle Aufgaben zu erledigen, die euch von den Bewohnern des Inselreiches gestellt wer-

den. Egal ob Jak nun Spinnen aus einer Höhle vertreiben, oder die Muse des Bildhauers von der Nebelinsel zurückholen muss, immer steht bei der Bewältigung der Aufgaben der Jump'n-Run-Aspekt im Vordergrund. Jedoch müsst ihr in Jak & Daxter: The Precursor Legacy nicht ausschließlich Felsvorsprünge erklimmen, Abgründe überwinden oder euch an Stangen auf höher gelegene Plattformen schwingen. Ab und zu werden die beiden Helden auf andere Arten und Weisen gefordert. So müssen sie beispielsweise Fische fangen oder mit dem Zoomer, einer recht skurrilen Flugmaschine, Lurker-Zep-

pelinen nachjagen oder durch sengend heiße Lavatunnels rasen. Zusätzlich warten eine Hand voll besonders groß geratener Gegner auf das Duo – um die zu bezwingen, muss jedes Mal eine spezielle Tak-

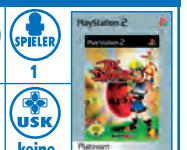
tik her. Für ausreichend Abwechslung ist also bestens gesorgt.

Wachablösung für Crash?

Hut ab, Naughty Dog! Jak & Daxter: The Precursor Legacy ist wahrhaftig ein Geniestreich, und das in jeder Hinsicht. Die Mischung aus Jump'n Run und kleinen Adventure-Elementen dürfte nicht nur Genrefans aus der Reserve locken. Bis jetzt mussten PlayStation-Besitzer immer auf Spiele der Klasse eines Mario 64, Banjo Kazooie oder Conker's Bad Fur Day warten. Seit dem Debüt von Jak und seinem haarigen Freund Daxter hat dies ein Ende. Trotz der opulenten Grafik kommt das Spiel ganz ohne Ladepausen aus. Selbst von störenden Slowdowns bleibt man verschont. Egal wie knifflig sich eine Aufgabe auch gestaltet, egal wie nervenaufreibend eine Sprungpassage auch sein mag, man verliert einfach nie die Lust am Spiel. Jak & Daxter: The Precursor Legacy ist immer noch ein audiovisuelles Spielerlebnis der Extraklasse! ■

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run
Hersteller	SCEE
Entwickler	Naughty Dog
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29,95 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 90%
Sound 88%

RATING (PROZENT)
91

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

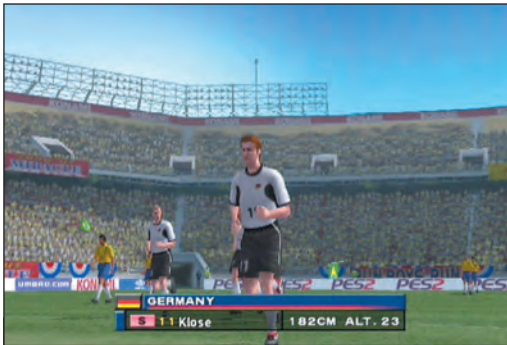


○ Die klebrige Zunge des Lurkerfrosches ist lang!



PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PLATINUM)

PS2



„Miro“ Klose ist auch bei PES 2 immer für ein Tor gut.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Konami	235KB	1-8
Entwickler	Konami Tokyo		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 29,95 Euro		
WEB-INFO:	www.konami.com		

Mit PES 2 hat Konami einen Volltreffer gelandet. Mit seinen kleinen aber feinen Verbesserungen am Gameplay bietet der Titel Spiel, Spaß und haufenweise angenehme Überraschungen. Da die Ballkontrolle nun direkter und zugänglicher ist, kommen nicht nur abgebrühte Profis, sondern auch Novizen zum Zug, die sich von Pro Evolution Soccer (2001) haben abschrecken lassen. Torschuss, flacher Pass oder Flankenwechsel: Jede Aktion am Ball kann beim zweiten PS2-Gastspiel mit einem Höchstmaß an Präzision durchgeführt werden. Außerdem spielt die eindrucksvolle

Ballphysik ein weiteres Mal Schicksal, abgefaschte Tore sind keine Seltenheit. Und endlich zeigen auch die Torhüter, dass sie nicht alle Oliver „Katz“ Kahns Qualitäten aufweisen. Stellenweise können sie die Kugel nur abklatschen lassen oder sie mit den Fingerspitzen ins Tor auslenken. Traumhafte Treffer sind also vorprogrammiert. Wer sich angemessen warmspielen will für die „Oberliga“ der kommenden Fussi-Simulationen, kommt zum Budget-Preis von ca. 30 Euro einfach nicht an Pro Evolution Soccer 2 vorbei. ■



Grafik 82%
Sound 84%

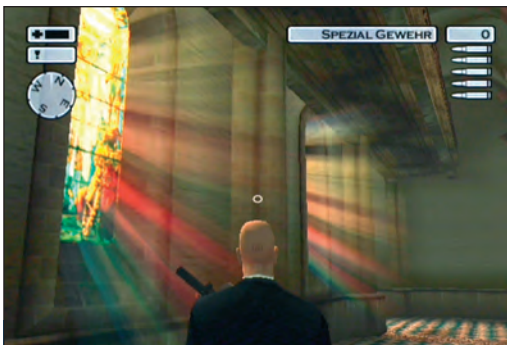
RATING (PROZENT)
89

Besonderheiten:
play KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN (PLATINUM)

PS2



Gleich zu Beginn lässt die PS2 die Muskeln spielen.

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Eidos Interactive	90KB	1
Entwickler	Io Interactive		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 29,95 Euro		
WEB-INFO:	www.eidos.de		

Hitman 2: Silent Assassin besticht durch die Möglichkeit, die Aufträge auf verschiedene Arten zu lösen. Das macht Hitman 2 anspruchsvoller als die meisten anderen Action-Adventures. Die Steuerung mag zu Beginn noch träge anmuten, doch die kniffligen Missionen verlangen eine sehr bedachte Vorgehensweise. Hektik ist hier absolut fehl am Platz. In diesem Punkt liegt der Vergleich mit Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty oder Tom Clancy's Splinter Cell nahe. Wie bei diesen Referenz-Titeln ist es auch hier möglich, die Missionen ohne den Einsatz brachialer Ge-

walt zu meistern! Gerade das macht den Reiz von Hitman 2 aus – ein gutes Rating verlangt dem Spieler sehr viel Geschicklichkeit ab. Die Planung der Einsätze und die Auswahl der Waffen stellt endlich mal strategische Ansprüche an den Adventure-Spieler. Jeder, der Metal Gear Solid oder Splinter Cell machte, wird von Hitman 2: Silent Assassin begeistert sein. Die Grafik bewegt sich auf absolutem Top-Niveau. Gegen die Missionsvielfalt von Hitman 2: Silent Assassin sieht selbst Io Interactives Freedom Fighters (Test in play 10/03) alt aus. ■



Grafik 84%
Sound 88%

RATING (PROZENT)
87

Besonderheiten:
play KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

THE GETAWAY (PLATINUM)

PS2



The Getaway sieht leider besser aus, als es sich spielt.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	SCEE	50KB	1
Entwickler	Team Soho		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 29,95 Euro		
WEB-INFO:	www.playstation.de		

Interaktive Filme sind nicht die Zukunft der Videospiele – im Gegenteil! Der Blick ein paar Jahre zurück zeigt, dass dieses Konzept schon des Öfteren gescheitert ist. Interaktion, wie man sie heutzutage von einem Videospiel erwartet, bieten diese Games nicht! The Getaway ist da keine Ausnahme. Technik und Präsentation mögen über jeden Zweifel erhaben sein, aber was bringen geschmeidige Animationen, erstklassige Synchronsprecher und ein perfekt nachgebautes London, wenn das Gameplay nicht überzeugt? Das Drehbuch gibt dem Spieler vor, was zu tun ist und

gewährt keinen Handlungsfreiraum, keinerlei Interaktion. Wieder und wieder versucht man sich an den Einsätzen, bis man letztlich auswendig weiß, wo jeder einzelne Gegner steht. Das Trial-and-Error-Prinzip zerrt an den Nerven. Dem Frust folgt die Routine und schon bald hat die Langeweile die Oberhand. Dennoch hat sich The Getaway gut verkauft und erscheint jetzt als Platinum-Titel für 29,95 Euro. Wer also die Gangster-Story um Verrat, Mord und Entführung nicht verpassen will, der kann jetzt zuschlagen. ■



Grafik 83%
Sound 86%

RATING (PROZENT)
69

Besonderheiten:

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

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!

HARDWARE-SHORTIES

Neue PS2-Fernbedienung

Um die erweiterten DVD-Funktionen des neuen PlayStation2-Modells nutzen zu können, benötigt man leider auch die neue Fernbedienung von Sony. Das Gerät ist nur mit der neuen Serie (SCPH-5000) kompatibel und kommt ohne separaten Empfänger aus. Der Preis liegt bei ca. 29,95 Euro.



Universal-Fernbedienung

Wer neben seiner PS2 auch noch TV-Gerät, Sat.-Receiver oder Videorecorder aus der Ferne bedienen möchte, für den ist die Universal Remote Control von Bigben Interactive interessant. Insgesamt acht Geräte können damit gesteuert werden. Eine Liste mit Codes für die gängigsten Marken ist in der Beschreibung abgedruckt. 14,99 Euro.



Driving Force Pro Update

Das Gran-Turismo-4-Lizenz-Lenkrad von Logitech kommt erst am 15. Oktober. Sobald das heiß ersehnte Teil bei uns in der Redaktion eintrudelt, erfahrt ihr in unserem Test, ob die Lenkhilfe etwas taugt und ihr Geld wert ist.

Laser-Maus

Für PlayStation2-Ego-Shooter wie Half-Life (dt.) oder Strategiespiele wie Age of Empires 2 ist eine Tastatur/Maus-Kombination erste Wahl. Logitech hat jetzt eine sowohl optisch ansprechende, als auch optisch abtastende Maus mit drei Tasten und Scroll-Rad im Programm. Dank USB-Anschluss ist sie auch für den PC geeignet. Preis ca. 25 Euro.

MEDUSA 5.1 SURROUND-HEADSET

Das Medusa Surround Headset verspricht Nachbarn-schonenden 5.1 Surround-Sound ohne aufwändiges Boxen-Setup. Allerdings dekodiert die enthaltene Steuereinheit keine Dolby-Pro-Logic- bzw. Dolby-Digital-5.1-Signale. Dazu muss das Headset an einen Surround-Verstärker mit Ausgängen für Front, Center/Subwoofer und Effektlautsprechern angeschlossen werden. Zwei weitere Anschluss-Varianten ergeben sich mit einem PC mit 5.1-Soundkarte oder einem DVD-Player mit integriertem Dekoder. Im DVD-Modus sorgt das Headset für gute Surround-Effekte. Die Lautstärke der Kanäle kann über einen Regler am Kabel getrennt justiert werden. Der Klang ist gut, der Tragekomfort vorbildlich. Das Mikrofon kann wegen des fehlenden USB-Anschlusses nicht an der PS2 angeschlossen werden. Das macht das Headset für PS2-Besitzer ohne PC oder Surround-Anlage leider uninteressant. ■

Produkt	Medusa 5.1 Surround-Headset
Hersteller	Speed Link
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 80,-
Wertung	★★★★★



SOFT TOUCH FUNK CONTROLLER

Der Soft Touch Funk Controller von Zubehör-Lieferant Bigben Interactive ist die verbesserte Version des funkY-Controllers für PlayStation2. Das Vorgänger-Modell hatte bei der Funkübertragung immer wieder Aussetzer. Die namensgebende Antirutsch-Beschichtung (Soft Touch) macht auch den Nachfolger äußerst griffig. Die nötige Energie zieht der Controller aus vier Micro-Batterien (AAA), die im Lieferumfang enthalten sind. Damit kann man etwa 40 Stunden spielen, bei abgeschalteter Rumble-Funktion halten die Batterien etwas länger. Der maximale Abstand des Controllers zur PlayStation2 wird in der Beschreibung, entgegen der Angabe auf der Verpackung, mit acht Metern angegeben. Über einen kleinen Dip-Schalter im Batterie-Fach des Controllers und am Empfänger lassen sich vier unterschiedliche Kanäle auswählen, was den gleichzeitigen Betrieb von maximal vier Soft Touch Controllern erlaubt. Neben zwei gummierten Analog-Sticks befinden sich alle Buttons und Tasten eines Standard-Pads da, wo sie hingehören. Einzig das D-Pad ist verbesserungswürdig. ■

Produkt	Soft Touch Funk Controller für PS2
Hersteller	Bigben Interactive
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 50,-
Wertung	★★★★★



RGB-KABEL FÜR PSONE UND PS2

Für Multi-Konsolen-Zocker, die neben einer PlayStation2 und einer PSone auch noch ältere Konsolen-Klassiker im Regal stehen haben, hat Bigben Interactive ein neues Kabel im Sortiment. Das RGB-Cable 7 in 1 bringt vergoldete Anschlüsse für folgende Konsolen mit: PSone, PlayStation2, Xbox, Nintendo 64, Nintendo GameCube, Sega Saturn und Sega Dreamcast. Es darf allerdings immer nur jeweils eine Konsole angeschlossen werden. Doch auch wenn man für den Betrieb verschiedener Videospiel-Konsolen jedes Mal umstecken muss, lohnt die Anschaffung des vergleichsweise preiswerten Kabels. Mit zwei Metern Kabellänge hat man genügend Spielraum beim Aufstellen der jeweiligen Konsole und die Sammlung zahlreicher alter Kabelpeitschen schrumpft erheblich. ■

Produkt	RGB-Kabel für PSone und PS2
Hersteller	Bigben-Interactive
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 8,-
Wertung	★★★★★



PLAYSTATION2: SATIN SILBER EDITION

PS2

Seit der Markteinführung der PlayStation2 vor drei Jahren hat Sony die 128-Bit-Konsole kontinuierlich weiterentwickelt. Als die PS2 am 24. November 2000 Europa erreichte, hatte man ihr bereits einen internen Schacht für die angekündigte Festplatte spendiert und auch gleich das gesamte Platinen-Layout geschrumpft. Das neueste Modell erscheint jetzt nicht nur in Schwarz, sondern auch in schickem Silber. Das Ergebnis der aktuellen Modellpflege dürfte vor allem die Herzen der DVD-Fans unter den PS-Zockern höher schlagen lassen.

Das neueste Modell (Serie SCPH-5000) besitzt nun endlich einen integrierten Infrarot-Empfänger für die optional erhältliche Fernbedienung von Sony. Das kleine „Auge“ sitzt unauffällig zwischen Power- und Reset-Schalter.

Des Weiteren haben die Techniker die DVD-Software gründlich überarbeitet. Der DVD-Treiber trägt die Versionsnummer 3.00E. Jetzt könnt ihr die DVD-Lade bequem über die (neue)

Sony-Fernbedienung öffnen bzw. schließen und die Konsole vom Sofa aus in den Stand-by-Modus versetzen. Darüber hinaus gibt es zusätzlich eine dreifache Suchgeschwindigkeit, Zeitlupe sowie die Wiedergabe von markierten Sektoren.

Heimkinobetreiber freuen sich über die Progressive-Scan-Ausgabe. Dafür braucht ihr allerdings einen Progressive-Scan-tauglichen Fernseher bzw. Video-Projektor. Bei herkömmlichen TV-Geräten wird das Bild abwechselnd aus zwei Zeilen (interlaced) aufgebaut. Bei Progressive Scan werden dagegen beide Bildzeilen gleichzeitig auf die Mattscheibe „geschossen“. Das Ergebnis ist ein deutlich schärferes und vor allem ruhigeres Bild. Wer über ein geeignetes TV-Gerät oder einen Projektor verfügt, benötigt dazu ein PS2-Komponentenkabel und muss in den Systemeinstellungen der PS2 den Komponenten-Videoausgang von RGB auf Y Cb/Pb Cr/Pr umschalten.

Besonders angenehm fällt der ex-

trem leise Lüfter auf. Das Lüftergeräusch wurde um beeindruckende 75 Prozent reduziert. Selbst das Laufwerk hat man optimiert. Nun können auch selbst gebrannte DVDs (DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW) abgespielt werden. Raubkopierte PS2-Spiele sind davon jedoch ausgenommen! Zu guter Letzt noch der einzige Wermutstropfen: Bei allen Verbesserungen blieb der i.Link-Port leider auf der Strecke, den haben die Entwickler endgültig wegrationalisiert! ■



Unterhaltsamer Blickfänger mit neuer Technik. Die super edle Silber-PlayStation2 (SCPH-5000) kostet mit zwei silbernen DualShock2-Controllern 229 Euro.



PlayStation2 Modell SCPH-5000

Alle Neuerungen auf einen Blick

Grundeinstellung

Konsole SCPH-50002, Browser 1.40, CD-Spieler 2.00, PlayStation-Treiber 1.11, DVD-Treiber 3.00E

Neue Hardware

Integrierter Infrarot-Empfänger, 75 % leiserer Lüfter

Neue DVD-Features

(neue Sony Fernbedienung!)

Eject (Lade öffnen/schließen), 3-fache Suchgeschwindigkeit, Wiedergabe markierter Sektoren, Programmierbare Trackliste, Shuffle-Play, Zeitlupe, Progressive Scan

Medien Kompatibilität

PSone-Spiele, PlayStation2-Spiele, Musik-CDs, DVD-Filme, DVD-R, DVD-RW, DVD+R

Entfallene Hardware

i.Link-Port



Die aktuellen Versionsnummern der Software findet ihr in den Einstellungen.



Zusätzliche Infrarotempfänger überflüssig! Der integrierte Empfänger befindet sich zwischen Reset- und Power-Taste.

Produkt	Sony PlayStation2
Hersteller	Sony
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 199,- 229,- (Silber PS2)

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



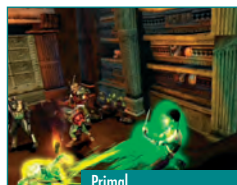
GTA Vice City (dt.)

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: Ubisoft	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



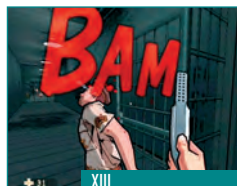
Primal

DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

1. Mr Moskeeto Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02
2. Worms Blast Hersteller: Ubisoft	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



XIII

EGO-SHOOTER

1. XIII Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. TimeSplitters 2 Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Medal of Honor: Frontline Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

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



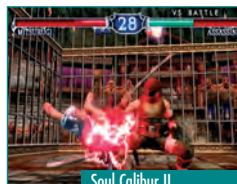
NHL 2004

EISHOCKEY

1. NHL 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. NHL 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. NHL 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01

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



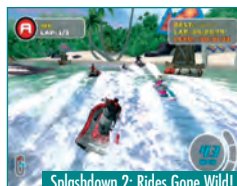
Tony Hawk's Pro Skater 4

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 3 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03

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. Freaky Flyers Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03

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. XGRA Xtreme-G Racing Association
Hersteller: Modern Games | Wertung: ★★ | Test in: play 11/03 |

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: Ubisoft | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 03/03 |

LIGHTGUN-SHOOTER

- | | | |
|--|----------------|---------------------|
| 1. Time Crisis 3
Hersteller: SCEE | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |
| 2. Time Crisis 2
Hersteller: SCEE | Wertung: ★★★ | Test in: play 11/01 |
| 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. Splashdown
Hersteller: Atari | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/01 |



Dark Chronicle



Pro Evolution Soccer 2



wipEout Fusion



Silent Hill 2



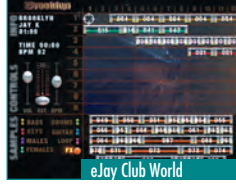
Rayman 3: Hoodlum Havoc



Gladius



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. Gladius
Hersteller: Activision | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |
| 2. Robin Hood: Defender of the Crown
Hersteller: Capcom | Wertung: ★★★ | Test in: play 11/03 |
| 3. Ring of Red
Hersteller: Konami | Wertung: ★★★ | Test in: play 06/01 |

STRATEGIE (ECHTZEIT)

- | | | |
|---|----------------|---------------------|
| 1. Commandos 2: Men of Courage
Hersteller: Eidos | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 09/02 |
| 2. Conflict Zone
Hersteller: Ubisoft | 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 |

GEWINNSPIELE

„Das Dschungelbuch 2“

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Entertainment geniale Preise zu „Das Dschungelbuch 2“. Pünktlich zum DVD-Start des Zeichentrick-Filmes.



- 3 Mal die DVD „Das Dschungelbuch 2“
- 3 Mal den Soundtrack zu „Das Dschungelbuch 2“
- 3 Mal Bongo-Trommel

Stichwort:
Im Dschungel geht's rund

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an die unten genannte Adresse.

„Der König der Löwen“

Am 26. Oktober erscheint die Special-Edition (zwei DVDs) zu „Der König der Löwen“ auf DVD. play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Entertainment bereits in dieser Ausgabe fette Preise zu diesem Meilenstein von Walt Disney.



- 3 X „Der König der Löwen“-DVD
- 3 X „König der Löwen“-Poster
- 3 X Litho-Sets
- 3 X Simba-Mini-Plüschfigur
- 1 X Sitz-Hängematte

Stichwort:
Roar!

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an folgende Adresse.

CyPress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 15. November. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

KINO @HOME

HEIKO STROBEL

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Warner Home Video –
USA 2002 – ca. 172 min.



Wer nicht viele Extras braucht, ist mit dieser Version perfekt bedient. Man muss sich aber vor Augen halten, dass am 18. Nov. die rund 43 Minuten längere SEE folgt.

	Genre	Fantasy
	Regie	Peter Jackson
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX
	FSK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. € 20

DVD-TEST 10

DVD-EXTRAS 6

SPECIAL EXTENDED EDITION



Genau wie im vergangenen Jahr folgt die SEE erst im November. Als „Staubfänger“ wird dieses Mal eine Gollum-Figur in der Box zu finden sein. Um etwa 43 Minuten werden zusätzliche Szenen die Kinofassung verlängern. Dazu enthält die schöne Sammlerbox vier DVDs. Auf zweien davon findet ihr den Film sowie vier Audiokommentare, auf den anderen jede Menge Bonusmaterial, das abermals keine Wünsche offen lässt.

Den erfolgreichsten Kinofilm des Jahres 2002 gibt es nun endlich auf DVD. Knapp 20 Millionen Begeisterte wanderten in die Lichtspielhäuser und bestaunten Peter Jacksons Umsetzung des zweiten Trilogie-Teils für die große Leinwand.

Die Story knüpft nahtlos an die Geschichte des ersten Teils „Die Gefährten“ an. Nach Boromirs Tod und Gandalfs Sturz in den Schlund von Khadad-dûm mussten sich die Gefährten am Ende des Films trennen. Frodo (Elijah Wood) und Sam (Sean Astin) suchen nun auf eigene Faust einen Weg in Saurons

Reich. Dabei stoßen sie in den Bergen von Eryn Muil auf den geheimnisvollen Gollum (Andy Serkis), der – nach anfänglichen Problemen – verspricht, sie nach Mordor zu geleiten. Aragorn (Viggo Mortensen), Legolas (Orlando Bloom) und Gimli (John Rhys-Davies) verfolgen die Spuren der Orks, die die beiden Hobbits Merry (Dominic Monaghan) und Pippin (Billy Boyd) in ihren fürchterlichen Klauen haben. Der finstere Zauberer Saruman (Christopher Lee) schlägt sich endgültig auf Saurons Seite und fortan ist es sein größtes Ziel, Rohan und seine gefürchteten Reiter zu vernichten. Aus diesem Grund schickt er einen Spitzel in dieses Königreich. Durch dessen Intrigen und unter Sarumans tödlichem Bann siecht dort der einst

mächtige König Theoden (Bernard Hill) seinem Ende entgegen. Schließlich kommt es zum entscheidenden Kampf vor den Mauern von Helms Klamm, wo Tausende von Menschen und Orks in einem blutigen Gemetzel aufeinander treffen.

Ebenso wenig wie an der exzellenten Umsetzung der Roman-Vorlage, gibt es an Bild und Ton der DVD etwas zu beanstanden. Das Bild ist durchweg scharf, alles wirkt schön plastisch und auch der Kontrast ist ausgezeichnet. Der Sound weiß die Atmosphäre des Films gekonnt zu untermalen und zu verstärken. Angefangen bei den monumentalen Musik-Scores bis hin zu den kleineren Effekten und Umgebungsgereuschen in den ruhigeren Szenen passt alles.

EXTRAS

Zwei Makings of, der Kurzfilm „The long and the short of it“ plus ein Making of, acht Dokus, eine Vorschau auf den abschließenden Teil der Trilogie und auf die Special Extended Edition, Original-Kino-

und Fernseh-Trailer, Musik-Video „Gollum's Song“ sowie eine Vorschau auf das Videospiel zum Film. Alle Specials sind entweder synchronisiert oder mit deutschen Untertiteln versehen.



SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD

Paramount Home Ent.
USA/I 1968 – ca. 159 min.

Das Bild ist für einen Film dieses Alters bemerkenswert gut. Bei der deutschen Tonspur muss man sich leider mit Mono begnügen.

Genre	Western
Regie	Sergio Leone
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Span./Französisch. 2.0 Mono, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

Ein geheimnisvoller Unbekannter (Charles Bronson) trifft am Bahnhof des Wüsten-Kaffs Flagstone ein. Er spricht kaum ein Wort, seiner Mundharmonika aber entlockt er eine unheimliche Melodie, die jedem Angst einflößt. Seine erste Handlung in der verlassenen Gegend: Er knallt drei Männer eiskalt ab. Warum, erfährt man später. Währenddessen ermordet der eiskalte Killer Frank (Henry Fonda) – im Auftrag des Eisenbahn-Moguls Morton – den Farmer McBain mit seinen Kindern. Warum, erfährt man ebenfalls erst später. Als nächstes trifft die

ehemalige Hure Jill (Claudia Cardinale) aus New Orleans ein. Sie war mit McBain verheiratet und entschließt sich nach anfänglicher Skepsis, in das nun leere Haus einzuziehen. Dann betritt auch noch Cheyenne (Jason Roberts) die Bildfläche. Der Bandit gerät schnell in Verdacht, die McBain-Morde begangen zu haben. Wie alle vier Figuren zusammenhängen und warum der Namenlose ständig die beängstigende Melodie auf seiner Mundharmonika spielt, gibt Regisseur Leone erst im Verlauf von 159 Minuten preis.

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 7

THE RING

Universal Pictures –
USA 2002 – ca. 110 min.

Als Easter-Egg findet man das „Todes-Video“ auf der DVD. Aber wer wagt es schon, es anzuschauen, nachdem er den Film gesehen hat?

Genre	Horror
Regie	Gore Verbinski
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Französisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

Es gibt ein Video und wenn du das siehst, wirst du sterben. In sieben Tagen... „Alles nur ein Mythos...“ – denkt zumindest die Reporterin Rachel Keller. Doch als ihre Nichte Becca nach dem Anschauen des Videos einem unerklärlichen Herzinfarkt erliegt, beginnt die Journalistin auf Drängen von Beccas Mutter mit den Nachforschungen anzustellen. Die Ermittlungen ergeben, dass Becca sich das Video mit ein paar Freunden gemeinsam angesehen hatte – und alle sind bald darauf auf mysteriöse Weise ums Leben gekommen. Rachels Theorie über den Video-

Mythos gerät ins Wanken. Sie beschafft sich das Video und schaut es sich ebenfalls an. Direkt nach dem Ende des Films läutet ihr Telefon und eine Kinderstimme flüstert ihr ins Ohr: „Sieben Tage“. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt genau an dieser Stelle. Rachels Ex-Freund Noah und ihr Sohn Aiden haben das Tape mittlerweile auch gesehen. Verstört und verängstigt versucht die Reporterin mit Hilfe von Noah, dem Fluch auf den Grund zu gehen und ihn binnen einer Woche zu brechen. Ihr einziger Hinweis: Das Gesicht einer Frau, das im Video zu sehen ist...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 2

GANGS OF NEW YORK (SE)

Splendid Entertainment –
USA 2002 – ca. 160 min.

Bild und Ton gehen in Ordnung. Wer auf Extras und eine deutsche dts-Spur verzichtet, kann auch die fünf Euro billigere Einzel-DVD kaufen.

Genre	Drama
Regie	Martin Scorsese
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

New York, 1846. Zwei Männer betreten den Paradise Square in Manhattan. Hinter ihnen toben Menschenmassen, die bereits die Waffen klirren lassen. Die Atmosphäre ist mit Hass erfüllt. Eine brutale Massenschlägerei kündigt sich an zwischen den Einheimischen, den „Natives“, unter der Führung von Bill the Butcher (Daniel Day-Lewis) und der irischen Einwanderer-Gang „Dead Rabbits“, die von Priest Vallon befehligt wird. Mitten im Getümmel tötet Bill Priest Vallon vor den Augen dessen Sohnes Amsterdam (Leonardo DiCaprio).

16 Jahre später: Der zum Mann gereifte Amsterdam kehrt zurück in das Elendsviertel Five Points. Sein Ziel: Rachel!

Für sein Vorhaben schleicht er sich unerkannt in Bills Gang ein und gewinnt sogar das Vertrauen des eiskalten Schurken. Nebenbei verliebt er sich noch in die verführerische Taschendiebin Jenny Everdeane (Cameron Diaz), die ihn zusätzlich Nerven kostet. Amsterdams Geschichte wird zum Kampf ums Überleben, in einer Zeit, die zur Zerreißprobe der USA wurde – der härtesten, die das Land bis dahin erlebt hatte...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 7

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Gladiator 2



Das Drehbuch ist bereits fertig und es gibt Hinweise darauf, dass „Gladiator 2“ direkt an die Story des Vorgängers anknüpft. Ferner soll es keine Kampfszenen im Kolosseum zu sehen geben. Vielmehr wird sich der Plot auf Lucillas Sohn Lucius konzentrieren und sich der Politik des Reiches sowie der Prätorianer widmen. Anfang 2005 soll der Streifen in die Kinos kommen.

Sequel-Wahn

Auch zu „The Crow“ wird es eine weitere Fortsetzung geben. In „The Crow: Wicked Prayer“ werden Jimmy und seine Freundin Lily von den „Vier Reitern der Apokalypse“ bei einem brutalen Ritualmord ums Leben gebracht. Der Anführer der Reiter soll so zu einem unsterblichen Dämonen werden. Wie sollte es jedoch anders sein, Jimmy kehrt mit der Macht der Krähe zurück von den Toten und fängt an, Rache zu nehmen...

Hogwarts-Express verschandelt



Der aus den „Harry Potter“-Filmen bekannte Hogwarts-Express ist in einem Eisenbahndepot in Nordengland von Vandalen mit Graffiti besprüht worden. Die Kosten für die Reinigung des Waggons belaufen sich auf 3000 britische Pfund (rund 4900 Euro). Für den Zeitraum der Reinigung wird der Zug aus dem Verkehr gezogen.

PLAY TIPP

„Bereits im Handel“

Ring: Das Original



Vom jp. Regisseur Hideo Nakata, der sich 1998 an die Verfilmung der „Ringu“-Roman-Triologie herangewagt hat, stammt das Original. Er hat sich damit als Vorreiter der neuen jp. Horrorwelle etabliert. Die Story ist jener des Remakes von Gore Verbinski ähnlich. Verbinski hat die typisch jp. Elemente gestrichen und durch für westliche Zuschauer nachvollziehbare Erklärungen ersetzt.

ca. 96 min. – e-m-s – ab 16 Jahren

Ring 2



In einem Brunnen wird die Leiche von Sadako gefunden, dem Mädchen, das den Videofluch ausgelöst hat. Takano und Okazaki versuchen nun, das Rätsel des Fluches zu lösen. Wie sich herausstellt, kann man zwar den tödlichen Fluch bannen, der Einfluss Sadakos auf die betroffenen Personen ist aber weiterhin vorhanden. Wie ein latenter Virus...

ca. 95 min. – e-m-s – ab 16 Jahren

Kentucky Fried Movie



Kult pur! Bereits seit 1977 begeistert der Klassiker unter den TV-Satiren die Zuschauer rund um den Globus. Eine wüste Mixtur aus hirnerbrannten Sketchen, gestellten Werbeclips und respektlosen Parodien. Der derbe Humor von Kentucky Fried Movie sorgt auch nach 25 Jahren noch für Lacher und lässt kein Auge trocken.

ca. 82 min. – e-m-s – ab 16 Jahren

STAR TREK: DEEP SPACE (SEASON 4)

Paramount Home Ent.
USA 1995/96 – ca. 1144 min.



Das Bild und der Ton sind wie gehabt gerade mal Standard. „Star-Trek“-Fans kommen nicht um den Kauf der vierten Staffel herum.

Genre	Science-Fiction
Regie	Winrich Kolbe, David Livingstone u.a.
Bildformat	1.33:1
Audio	Deut./Eng. 5.1 DD, Spa./Ital./Fra. 2.0 DS
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 99

Die wohl beste Staffel der gesamten Serie ist die vierte. Aufgrund der abwechslungsreichen Thematik (mal spannend, mal actionreich, mal tragisch) dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Zudem wird die Crew der Deep Space Nine mit dem Klingonen Worf, der als Lt. Commander unter Captain Jean-Luc Picard auf der Enterprise gedient hat, bereichert.

Die Doppelfolge „Der Weg des Kriegers“ zeigt eindrucksvoll, wie actionreich es dieses Mal zur Sache geht und die gigantische Schlacht um die Raumstation DS9 gehört zu den spannendsten

Weltraumgefechten in der „Star-Trek“-Geschichte. Der Konflikt zwischen Klingonen, Cardassianern und der Föderation bestimmt auch den Hintergrund der gesamten Staffel und kommt vor allem in den Episoden „Zu neuer Würde“, „Das Gefecht“, „Die Front“ und „Das verlorene Paradies“ zum Tragen. Humorvolle Storys, wie etwa „Kleine grüne Männchen“ und tragische Teile, wie „Der Besuch“ lockern das Grundgerüst. Insgesamt gibt es 26 Folgen auf sieben Discs. Abermals sind mehr als zwei Std. Extras auf der letzten Scheibe vorzufinden

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 7

DAS DSCHUNGELBUCH 2

Buena Vista Home Ent.
USA 2002 – ca. 69 min.



„Das Dschungelbuch 2“ ist ein Spaß für jung und alt. Nach 35 Jahren Warten hätte man die Laufzeit ruhig etwas länger machen können.

Genre	Zeichentrick
Regie	Steve Trenbirth
Bildformat	1.66:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Türkisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 20

Kaum zu glauben, aber „Das Dschungelbuch“ gibt es tatsächlich schon seit 1967. 35 Jahre sind eine lange Zeit. Wer also seinerzeit noch in den Kinderschuhen steckte, kann sich nun wahrscheinlich mit seinen eigenen Kindern oder Enkeln die Fortsetzung anschauen. Als Mogli damals dem kleinen Mädchen in die Menschengesellschaft folgte, hat er sich nicht einmal richtig von seinem Kumpel Balu verabschiedet. Und damit haben beide ihre Problemchen. Denn sie vermissen sich gewaltig. Mogli hat zwar eine Familie und neue Freunde gewonnen, aber das Leben im

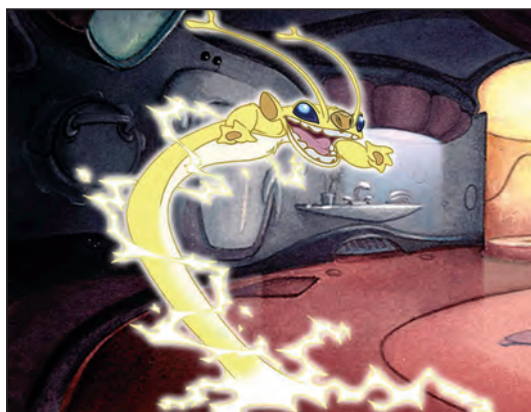
Dschungel fehlt ihm. Vor allem die Sing- und Tanzeinlagen mit Balu. Aber im Dorf gibt es ein Gesetz, das besagt, dass sich keiner dem Dschungel auch nur nähern darf. Und dem ist strikt Folge zu leisten. Doch Balu ist felsenfest entschlossen, seinen Kumpel zurück „nach Hause“ zu holen und als er eines Nachts im Dorf erscheint, werden Nägel mit Köpfen gemacht. Die zierliche Shanti vermutet Mogli in Gefahr und folgt den beiden in den Dschungel. Dort beginnt das Abenteuer erst richtig – denn der böse Tiger Shir Khan hat mit Mogli noch eine Rechnung offen...

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 6

STITCH & CO.: DER FILM

Buena Vista Home Ent.
USA 2003 – ca. 58 min.



Auch diese Alien-Invasion auf die Insel Hawaii ist ein Riesenspaß für die ganze Familie. Einzige die geringe Laufzeit verärgert etwas.

Genre	Animation
Regie	Tony Craig, Robert Gannaway
Bildformat	1.66:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 22

An die verrückten Ereignisse auf Hawaii, an die kleine Lilo und den Außerirdischen Stitch kann sich wohl jeder erinnern. Am Schluss stand ein Happy End und Stitch durfte auf der Erde bleiben. In „Stitch & Co.: Der Film“ gibt es nun endlich ein Wiedersehen mit all den bekannten Charakteren.

Der zerstörerische Stitch wurde kurzerhand adoptiert – und das nicht allein! Gleich der komplette Trupp intergalaktischer Besucher fand bei Lilo ein neues Zuhause. So auch Dr. Jumba und der witzige Pleakley, die eigentlich entsandt wurden, um das

Experiment 626 (Stitch) zu stoppen. Jetzt sind sie alle eine große Familie. Da Dr. Jumba seine Experimente brav durchnummeriert hat, gibt es folglich 625 Versuche, die Stitch vorausgegangen sind. Und die sind mittlerweile alle auf der Erde gelandet, sind ebenfalls mit außerordentlichen Fähigkeiten ausgestattet und haben ebenso einen Drang zum Fabrizieren von Chaos. Captain Gantu bedient sich der Begabungen von Stitches „Verwandtschaft“, um seine schurkischen Pläne durchzusetzen...

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 5

TERMINE | Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

November 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
...UND SANTANA TÖTET SIE ALLE	Koch Media	30. November
20.000 MEILEN UNTER DEM MEER	Buena Vista Home Ent.	20. November
A VIEW FROM THE TOP	Universum Film	24. November
AGUIRRE, DER ZORN GOTTES	Kinowelt Home Ent.	November
ASTERIX IN AMERIKA	Kinowelt Home Ent.	November
ATTILA: DIE GEISEL GOTTES	e-m-s	20. November
BATMAN: RÄTSEL UM BATWOMAN	Warner Home Video	06. November
BIONICLE: DIE MASKE DES LICHTS – DER FILM	Buena Vista Home Ent.	13. November
BOAT TRIP	Concorde Home Ent.	05. November
DRAGON BALL Z: BROLYS RÜCKKEHR	Polyband	24. November
BUGS BUNNY COLLECTION	Warner Home Video	20. November
CHAINED HEAT	Splendid	24. November
COMMITTED	Kinowelt Home Ent.	November
CUBE 2: HYPERCUBE	Kinowelt Home Ent.	November
DUFFY DUCK UND SCHWEINCHEN DICK COLLECTION	Warner Home Video	20. November
DANY, BITTE SCHREIBEN SIE	Universum Film	03. November
DAS PIANO	Arthaus	November
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME (Sammlerbox)	Warner Home Video	18. November
DER KLEINE EISBÄR: NANOUKS RETTUNG	Warner Home Video	20. November
DER KOLOSS VON RHODOS	e-m-s	20. November
DER RAUB DER SABINERINNEN	e-m-s	20. November
DER SOHN VON CAESAR UND CLEOPATRA	e-m-s	20. November
DER STÄRKSTE MANN DER WELT	e-m-s	20. November
DIE COUNTRY BEARS: HIER TOBT DER BÄR	Buena Vista Home Ent.	13. November
DIE FAHRTEN DES ODYSSEUS	e-m-s	20. November
DIE FRAU MEINER TRÄUME	Universum Film	24. November
DIE UNWIDERLEGBARE WAHRHEIT ÜBER DÄMONEN	Kinowelt Home Ent.	November
DIE WUTPROBE: ANGER MANAGEMENT	Columbia	11. November
DO OR DIE	Universal Pictures	20. November
DON CAMILLO UND PEPPONE: GENOSSE DON CAMILLO	Kinowelt Home Ent.	November
DONNIE DARKO (Verleih)	mcone	18. November
EIERDIEBE	Universum Film	03. November
EXPEDITION DER STACHELBEEREN	Paramount	06. November
FAUSTRECHT DER GROßSTADT	Koch Media	30. November
FRECH UND VERLIEBT	Universum Film	03. November
HAB MICH LIEB	Universum Film	03. November
HATCHET FOR A HONEYMOON	Koch Media	30. November
HATRED OF A MINUTE (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	November
HEAVEN'S POND	Warner Home Video	21. November
HEINZ RÜHMANN (5er Box-Set)	Kinowelt Home Ent.	November
IN DEN KRALLEN DES HEXENJÄGERS	Koch Media	30. November
INDIANA JONES (4er Box-Set)	Paramount	04. November
JET LI 3er Box (TAI CHI, IRON TIGER, MASTER DER SHAOLIN)	Splendid	03. November
KARAWANE NACH ZAGORA	e-m-s	20. November
LAUREL & HARDY (10er DVD-Box)	Kinowelt Home Ent.	November
LORIOT: GESAMMELTE WERKE AUS FILM UND FERNSEHEN	Warner Home Video	06. November
MAGIC ENGLISH 3	Buena Vista Home Ent.	13. November
MAGIC ENGLISH 4	Buena Vista Home Ent.	13. November
MENSCHEN GEGEN MONSTER (BBC-Doku)	Polyband	24. November
MISSISSIPPI: FLUSS DER ANGST	Highlight Video	06. November
NADJA (Verleih)	Arthaus	November
NAKED WEAPON: DREI TODESENGEL IN GEHEIMER MISSION	mcone	03. November
NET GAMES	Warner Home Video	21. November
NO MAN'S LAND	Highlight Video	06. November
PING: ALLEIN ZU HAUSE	Splendid	24. November
POLIZEI GREIFT EIN	Koch Media	30. November
RAUMPATROUILLE ORION	Eurovideo	17. November
ROMY SCHNEIDER (Box-Set)	Kinowelt Home Ent.	November
SAMSON, DER BEFREIER DER VERSKLAVTEN	e-m-s	20. November
SANTA CLAUS	Kinowelt Home Ent.	November
SIEBEN GLADIATOREN	e-m-s	20. November
SISSI (3er Digipack)	Kinowelt Home Ent.	November
SPACECENTER BABYLON 5 (Season 3)	Warner Home Video	06. November
SPY KIDS BOX (Spy Kids I + II)	Concorde Home Ent.	05. November

November 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
SPY KIDS II: DIE RÜCKKEHR DER SUPERSPIONE	Concorde Home Ent.	05. November
STEINER DAS EISERNE KREUZ (2er Digipack)	Kinowelt Home Ent.	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 DIAMONDS OF JERU	e-m-s	20. November
THE HARD WORD (Verleih)	Sunfilm Ent.	26. November
THE UGLY	Splendid	24. November
THE WISHER	Universal Pictures	20. November
TIME COP 2	Universal Pictures	20. November
VERHOEVEN (Box-Set)	Kinowelt Home Ent.	November
VICIOUS CIRCLES (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	November
VERZIG GEWEHRE	Koch Media	30. November
VIKTOR UND VIKTORIA	Universum Film	03. November
WHEELS	Splendid	24. November
WIEGE DER ANGST	Splendid	24. November

Dezember 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
BELOW: DA UNTEN HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
BRUCE ALLMÄCHTIG	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
BRUCHLANDUNG IM PARADIES	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
CHICAGO	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
DADDY COOL	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
DAS HOCHZEITSBANKETT	Arthaus	Dezember
DAS SCHWARZE PARADIES	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
DEM HIMMEL SO FERN	Concorde Home Ent.	03. Dezember
DIE BIBEL: ABRAHAM	Kinowelt Home Ent.	Dezember
DIE DEUTSCHMEISTER	Kinowelt Home Ent.	Dezember
DIE STUNDE DES JÄGERS (FSK 16 + 18)	Concorde Home Ent.	10. Dezember
DON CAMILLO (5er Box-Set)	Kinowelt Home Ent.	Dezember
EAT DRINK MAN WOMAN	Arthaus	Dezember
FERKELS GROßES ABENTEUER	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
FIRE & ICE	Splendid	Dezember
FITZCARRALDO	Kinowelt Home Ent.	Dezember
HEAVENS POND	Splendid	Dezember
HOWLING VII: DAS TIER (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Dezember
INSEL AM ENDE DER WELT	Buena Vista Home Ent.	04. Dezember
NAUFRAGOS: GESTRANDET (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Dezember
NINE QUEENS	Kinowelt Home Ent.	Dezember
ROMY SCHNEIDER (4er Box-Set)	Kinowelt Home Ent.	Dezember
ROSALIE GOES SHOPPING	Arthaus	Dezember
SEMANA SANTA (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Dezember
SOLOALBUM: DER FILM	Concorde Home Ent.	05. Dezember
TEXAS RANGERS	Kinowelt Home Ent.	Dezember
ZUCKERBABY	Arthaus	Dezember

Januar 2004

Titel	Anbieter	vor. Release
DRAGON BALL Z: DIE TODESZONE DES GARLIC JR.	Polyband	26. Januar
DRAGON BALL Z: MOVIE 11	Polyband	26. Januar
GALILEO (Vol. 1: Best of)	Polyband	26. Januar
JIMMY NEUTRON: DIE NEUE STAFFEL (Vol. 1)	Polyband	26. Januar
SIMSALABIM SABRINA: DER FILM – FREUNDE FÜR IMMER	Polyband	26. Januar
THE HARD WORD	Sunfilm Ent.	14. Januar

Februar 2004

Titel	Anbieter	vor. Release
DRAGON BALL Z: DAS BARDOCK SPECIAL	Polyband	23. Februar
UNSER BLAUER PLANET (BBC-Doku)	Polyband	24. Februar

März 2004

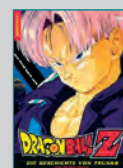
Titel	Anbieter	vor. Release
DRAGON BALL Z: DIE TODESZONE DES GARLIC JR.	Polyband	29. März

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Dragon Ball Z: Die Geschichte von Trunks

Dieses Special spielt in der Zukunft. Son-Goku und fast alle Z-Fighter wurden von den Cyborgs C17 und C18 getötet. Als auch noch Son-Gohan stirbt, gelingt Trunks in seiner Wut die Verwandlung zum Super-Saiyajin. Kann er alleine gegen die Cyborgs bestehen, die immer noch eine



Stadt nach der anderen dem Erdboden gleich machen?

ca. 45 min. – polyband – ab 12 Jahren

Dragon Ball Z: Der Film

Teil 1 – Fusion: Der böse Janemba öffnet das Tor vom Jenseits ins Reich der Lebenden. Werden Videl, Vegeta, Son-Goku etc. die alte Ordnung wieder herstellen können? Teil 2 – Drachenfaust: Der Drache Hildegarn treibt sein Unwesen und nur der legendäre Tapion soll ihn töten können. Ein fast aussichtsloser Kampf beginnt,



denn selbst die Z-Fighter sehen alt aus gegen das Schuppen-tier...

ca. 97 min. – polyband – ab 12 Jahren

Card Captor Sakura: Die versiegelte Karte

Seltsame Dinge geschehen und alle Anzeichen deuten auf eine Clow Card hin. Verwunderlich, denn Sakura hat doch längst alle Karten gefangen. Am Abend des Nadeshiko-Festes geschieht das Unfassbare: Die Zuschauer verschwinden nacheinander und Sakura und ihren Freun-



den wird schnell klar, dass doch eine Clow Card im Spiel sein muss...

ca. 93 min. – polyband – ab 6 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

Twist & Shoot



Tag zusammen !!
Ich bin ziemlich verzweifelt, was die Spielergemeinde um Twisted Metal Black: Online betrifft. Ich habe mich zwar inzwischen damit abgefunden, dass die meiste Zeit nur um die vier bis sechs Spiele gleichzeitig laufen, wovon meistens nur eines voll besetzt ist, aber dass es KEINE Kommunikationsmöglichkeit gibt, das ist schon ziemlich ätzend. Denn, egal ob ich nun gegen einen Computergegner spiele, oder gegen einen menschlichen Spieler, von dem ich nur den Nick kenne, macht für mich kaum einen Unterschied.

In der amerikanischen Version gabs wenigstens noch einen Cheat, der es einem ermöglichte, in den Lobbys miteinander zu chatten, aber der ist ja in europäischen Gefilden (wie zu erwarten war) nicht mehr enthalten.

Darum suche ich DRINGEND nach Foren im Internet, wo sich TMBO-Zocker regelmäßig treffen können, damit man sich mal kennen lernt und dann im Spiel weiß, mit wem man es zu tun hat. Zusätzlich lassen sich so Turniere organisieren usw...

Also bitte, wenn ihr diese Mail ab-

drucken oder mir Internetadressen mit TMBO-Foren (europäisch!! nicht Twisted Metal Alliance...) schicken könntet, wäre ich sehr dankbar.

Oder ihr könntet ein bisschen Werbung für <http://www.tmbo.de.ms/> machen, das ist so ein TMBO-Forum. Nur leider total unterbesetzt. Wir sind zu dritt.

Hoffentlich hört jemand meine Rufe und zockt dieses geniale Spiel mit mir bzw. gegen mich... Ach ja, dass euer Magazin allererste Sahne ist, brauch' ich nicht mehr extra anzumerken, oder? Würde ich euch sonst um Hilfe bitten? In diesem Sinne, macht's gut !!

Tim



Auch uns sind leider keine TMBO-Foren oder -Clans bekannt. Twisted Metal Black: Online stößt hierzulande einfach nicht auf besonders großes Interesse. Und warum? Es steht schlichtweg im Schatten von SOCOM: U.S. NAVY SEALs und – ehrlich gesagt – ist das auch nicht wirklich verwerflich. In Amerika gibt es ein paar mehr TMBO-Zocker, was aber daran liegen mag, dass es den Titel beim Online-Start kostenlos gegeben hat.

Aber nun zurück zu deinem Problem:

Auch Sony konnte uns keine Informationen geben bezüglich irgendwelcher TMBO-Seiten. Um die SOCOM-Gemeinde hingegen kümmert man sich rührend – aber das nur am Rande...

Wir können dir also leider auch nicht weiterhelfen, starten allerdings einen Aufruf an die Leser, die sich in derselben Situation befinden: Also aufgepasst TMBO-Zocker: Der TMBO-Server ist wie ausgestorben? Niemand will euch am Auspuffrohr schnuppern? Ihr überlegt euch, ob man die 40 Euro nicht hätte besser investieren können? Dann besucht doch mal <http://www.tmbo.de.ms/> den Treffpunkt für kampflustige TMBO-Spieler. Einfach einen Termin ausmachen und ab geht's! Wir wünschen eine erfolgreiche Jagd!

Kein Anschluss unter dieser Nummer



Hallo playPlayStation-Redaktion,

ich habe eine – sicher nicht nur für mich – wichtige Frage und glaube, ihr seid diejenigen, die mir helfen können. (Habe schon alles andere versucht.) Es handelt sich um Folgendes: Ich möchte mit meiner umgebauten PAL-PS2 Importe (wirklich nur Originale, keine Kopien!) online zocken, aber das geht nicht so einfach, wie ich leider feststellen musste.

Schon für PAL-Spiele, die über die Central Station Server laufen, musste ich einen Schalter in die PS2 einbauen, der den Modchip ausschaltet (wegen der DNAS-Abfrage). Mit den PAL-Spielen funktioniert jetzt auch alles super, aber bei den Importen bricht die Verbindung zum jeweiligen Server leider immer schon beim Einwählen ab.

Meine Nachforschungen im Internet haben ergeben, dass es sich wahrscheinlich auch um ein DNAS-Problem handelt. (Ist aber nur eine Vermutung!)

WWW.PLAYPLAYSTATION.COM



Wollt ihr einen Meinungsaustausch mit gleichgesinnten PlayStation-Junkies führen...? Dann schaut unter www.playplaystation.com im playForum vorbei. 24 Stunden rund um die Uhr könnt ihr Fragen stellen, diskutieren oder Dampf ablassen.

Forum	Beiträge	Themen	Letzter Beitrag	Moderator
Twisted Metal Black: Online - Allgemeines	31	4	23.07.2003 15:52 von ****	****
Treffen zu ner Online-Session	23	3	15.09.2003 23:38 von ****	****
MITGLIEDER	5	2	18.09.2003 10:52 von ****	****
Mit der PS2 online	6	1	Gestern 09:41 von ****	****
Was und das	0	0	23.07.2003 19:43 von ****	****

Ankündigung: NEUE REGELUNGEN bzgl. SPAM
Erstellt von: GameCrash
Anmerkungen: -
Hits: -
Beantwortet: 28.06.2003

Gehe zu: Twisted Metal Black: Online-FORUM

Alle Zeitangaben in WEZ. Es ist 11:53 Uhr
(mehr als 15 Antworten oder 100 x gelesen)

<http://www.tmbo.de.ms/>

Ich hoffe sehr, dass ihr eine Antwort auf die Frage habt, da ihr ja auch Zocker seid. Vielleicht hat einer von euch dasselbe Problem (gehabt?).

Danke im Voraus.

Gruß consolor82



Du kommst also mit Import-Spielen nicht online? Das kann viele Gründe haben! Es kann sein, dass die Software nicht mit der Hardware kompatibel ist. Klingt zwar seltsam, ist aber möglich. Der amerikanische Ethernet-Adapter ist sowohl Breitband, als auch 56K-Modem. Wenn die Software im Routine-Check nach der 56K-Komponente (im Euro-Adapter nicht vorhanden) sucht und diese nicht findet, kann es zu Komplikationen kommen. Nächster Störfaktor wäre eine Abfrage des Bios. Einfacher ausgedrückt: Nicht-amerikanische Konsolen kommen nicht auf amerikanische Server. Die Bios-Abfrage hat auch etwas mit dem Modchip zu tun. Wie du schon selbst gesagt hast: Mit aktiviertem Chip kommst du nicht online. Wenn du nun Import-Spiele zocken möchtest, muss der Chip an sein... na, fällt der Groschen langsam? Vielleicht liegt es schlichtweg daran, dass der Chip (noch) aktiviert ist. Letzte Möglichkeit: Deine Spiele sind vielleicht doch nicht ganz solche Originale. Die DNAS-Abfrage prüft die Software. Jedes Spiel hat eine einzigartige Nummer, die – einfach ausgedrückt – beim Kopieren verloren geht. Und ohne solch eine Nummer kommt man mit dem Spiel ergo dann auch nicht online.

Warum du unbedingt mit Import-Spielen online gehen möchtest, ist uns ohnehin ein Rätsel. Die wenigen (interessanten) Titel mit Online-Unterstützung sind auch bei uns erhältlich oder kommen schon kurz nach ihrem Amerika-Release auch in Europa auf den Markt. Und von japanischen Spielen wollen wir wegen der Sprachbarriere gar nicht reden.

Noch bequemer schummeln



Hallo play-Team!
Ich habe im Internet etwas über einen Action Replay MAX gelesen, den es allerdings

nicht bei uns zu geben scheint! Habt ihr mehr Informationen darüber?

Ralf, Hamburg



Das so genannte Action Replay MAX ist derzeit leider nur in England erhältlich, soll aber schon bald (Oktober) von BigBen Interactive in unseren Breitengraden angeboten werden. Erste Infos zum Schummelprogramm konnten wir allerdings bereits in Erfahrung bringen. Doch werden wir das Teil erst bewerten, nachdem wir es selbst im Dauereinsatz durchtesten konnten. Mit ein wenig Glück klappt das schon für die nächste play-Ausgabe. Die vorliegenden Fakten lesen sich jedoch schon jetzt recht viel versprechend. Da wären: Intelligente Codeverwaltung (auf diese Weise wird vermieden, dass zu viele gleichzeitig aktivierte Codes ein Spiel zum Absturz bringen). Update-Funktion mit dem Breitbandadapter (direktes Updaten über das Internet möglich, ohne einen PC benutzen zu müssen), etc.

Alle Zocker, die bereits das „normale“ AR2 besitzen, sollen über eine günstige Update-CD alle Funktionen des AR MAX uneingeschränkt nutzen können. Verbindliche und vor allem genauere Informationen erfährst du in der play, sobald uns das Gerät vorliegt.



Alles komplett: Das neue AR MAX beinhaltet neue Funktionen. Einen ausführlichen Test liefern wir nach.

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Ihr müsst einfach direkt im Forum unter „Registrierung“ euren gewünschten Usernamen und eure E-Mail-Adresse eingeben, das Passwort wird euch dann innerhalb von 24 Stunden zugesandt. Hier seid ihr gefragt. Ihr seid es, die im play-Forum ihre Erfahrungen, Meinungen und persönlichen Wertungen zu Spielen abgeben. Ihr habt eine interessante Neugier auf Lager? Dann teilt sie der Community mit!

THEMA: MAL WAS ANDERES

Autor: Onkel Stephan

Neben den ganzen Diskussionen, die hier über mehr oder weniger bekannte Spiele herrschen, mal ne Frage an euch!

Was würdet ihr denn mal für'n Spiel machen?

Was für eins, welchen Namen? Genre?

Was für'n Film würdet ihr in ein Spiel konvertieren und was wäre das für'n Genre?

Würd' mich ma' interessieren!

Re: Mal was anderes – player

Also ich würde wahrscheinlich was mit EyeToy machen. zum Beispiel so ein Jump'n Run mit mir als Held, oder so. Oder ein GTA mit meinem Gesicht.

Als Film würd ich den Schweizer Militärfilm „Achtung, Fertig, Charlie“ nehmen, wär bestimmt witzig, aber ich nehm' an, erfolglos – denn wer kennt den schon?

Re: Mal was anderes – logiCopter

Dieser Thread ist eine schöne Idee, da fliegt doch gleich meine Phantasie mit mir davon:

Also, was ich mir schon lange wünsche, wäre ein Western-Game im Stil von Vice-City.

Kennt jemand ein Western-Game?...ich nicht.

Szenario: Ein Gebiet, mindestens so groß wie die Fläche von VC. Auf diesem Areal gibt es drei kleine Western-Käffer mit Banken, Saloons etc. und zwischen diesen Käffern ist riesig viel Prärie, felsiges Gelände, Flüsse, Seen, Wälder und gefährliche, von Indianern kontrollierte Gebiete. Natürlich hat man eine GUTE Landkarte dabei.

Gameplay: Man kann sich auf dem gesamten Areal frei bewegen. Pferde zum Reiten kauft man sich wie die Autos in VC. Es gibt Trab, Galopp und schnelles Reiten. Sobald man ein Pferd besteigt, erscheint ein Ausdauerbalken, der bei schnellem Reiten stetig abnimmt. Ist der Balken leer, bleibt das Pferd stehen. Man muss also beim Verfolgen oder Verfolgtwerden taktisch vorgehen, Abkürzungen nehmen, Verstecke aufsuchen oder in Deckung gehen und kämpfen, bis sich das Pferd erholt hat. Die Pferde müssten perfekt animiert sein und auch perfekt „zu reiten“ sein, sonst macht es keinen Spaß.

Missionen: Die einzelnen Missionen holt man sich nach Lust und Laune in einem der drei Käffer. Von Banken ausrauben mit anschließender Flucht über Postkutschenüberfall bis zu Freuden aus den Händen der Indianer retten (nachts mit Anschleichen) gibt es nie da gewesene Möglichkeiten genug. In den Saloons und woanders gibts auch kleine Minispielchen wie Pokern etc. zum Zeitvertreib.

Western-City würde ich das Spiel nennen...tja, schön wär's...

Re: Mal was anderes – Yuna

Ich weiß nicht recht. Ich würde dann ein ähnliches Spiel wie MGS machen. Jetzt nicht wegen dem Gameplay, sondern es soll sehr storylastig sein. Ich liebe nämlich Spiele, die eine spannende und interessante Story haben. Was das Gameplay angeht, sollte es eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure sein. Ich würde zu gerne wirklich ein eigenes Spiel machen, aber diese ganzen Programme sind echt zu schwer für mich. Vor allem weil ich nicht programmieren kann und so. Schade....



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@playstation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.

Aliens vs. Predator: Extinction

Cheat-Modus aktivieren

Der Traum eines jeden Strategen wird wahr: Der ultimative Cheat für den Kampf gegen die Aliens funktioniert so: Pausiert das Spiel während einer regulären Kampagne mit der -Taste und gebt die folgende Tastenkombination ein, um die Cheats-Option im Options-Menü freizuschalten

ATV Offroad Fury 2

Metrische Anzeigen

Wechselt vom Hauptmenü in die Optionen. Klickt auf „Game Settings“. Hier befindet sich der Punkt „Measurement“. Wechselt von Standard auf „Metric“ um. Schon wird im Spiel das vertraute „kph“ („kilometers per hour“, also Stundenkilometer), und nicht das ungewohnte „mph“ verwendet.

Cheats

Um in das Cheatmenü zu gelangen, wechselt ihr vom Hauptmenü in den „Profile Editor“. Benutzt den Punkt „Unlock Items“. Klickt auf die Option „Cheats“.

Mit dem Steuerkreuz gebt ihr nun den gewünschten Cheat ein und spült diesen mit der X-Taste runter. Als Zeichen, dass alles geklappt hat, wird oben im Screen kurz eine Einblendung sichtbar.

Alles freischalten

IGIVEUP

1000 Profil-Punkte

GIMMEPTS

Aggressivere CPU-Gegner

EATDIRT

Alle ATVs

SHOWROOM

Alle Spielchen

GAMEON

ATV Offroad Fury 2

Alle Strecken

TRLBLAZR

Komplette Ausrüstung

THREADS

Alle Championships

GOLDCUPS

Wrecks deaktivieren

FLYPAPER

San Jacinto Isles freischalten

GABRIEL

Übrigens: Sollte sich auf eurer Memory Card noch ein Speicherstand des Vorgängers befinden, soll dies die zusätzliche Option „G-Ride ATV“ freischalten.

The Great Escape

Level-Auswahl

Gebt diesen Cheat im Hauptmenü ein und alle Levels werden freigeschaltet

Unbegrenzt Munition

Pausiert das Spiel mit einer Waffe im Inventar und gebt die folgende Tastenkombination ein

Alle Videosequenzen

Gebt diese Tastenkombination im Hauptmenü ein und alle Videosequenzen werden freigeschaltet

The-Great-Escape-Modus

Gebt diesen Cheat im Hauptmenü ein und der The-Great-Escape-Modus wird freigeschaltet

information

=rechts

=links

=oben

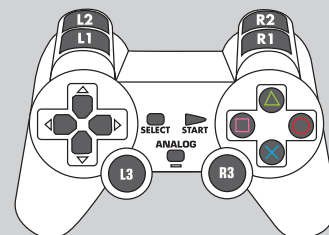
=unten

=Quadrat

=Kreuz

=Kreis

=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTipps-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ „, „ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 11/2003

PlayStation2

Aliens vs Predator: Extinction109

ATV Offroad Fury 2109

RTX Red Rock110

Starsky & Hutch110

The Great Escape109

The Simpsons: Hit & Run110

Tiger Woods PGA Tour 2004110

Cheat Cards PS2

Futurama115-116

Hitman 2: Silent Assassin (Platinum) .115-116

Soul Calibur II Cheat Card 1111-112

Soul Calibur II Cheat Card 2111-112

Soul Calibur II Cheat Card 3113-114

Soul Calibur II Cheat Card 4113-114

Action-Replay-2-Codes

Enter the Matrix117

FIFA 2003 (Platinum)117

Hitman 2 (Platinum)117

Midnight Club 2117

Pro Evolution Soccer 2 (Platinum)117

Soul Calibur II117

Tom Clancy's Ghost Recon117

Tomb Raider: The Angel of Darkness . .117

Player's Guide

Jak II: Renegade120-127

Teil 1 unserer Lösungshilfe zu Jaks Weg.

Soul Calibur II118-119

So kriegt ihr alle 23 Charaktere in die Kämpferauswahl. Jede Menge Tipps inklusive!

Schnelle Hilfe online!



Wer kennt das nicht? Mitten im Spiel will der verflixte Zwischengegner einfach nicht nachgeben. Frust kommt auf und am liebsten würdet ihr das PlayStation-Pad in die Ecke werfen?! Aber irgendwie muss das Problem doch zu lösen sein! Fragt einfach eure Mitleser um Rat. Auf unserer Homepage www.playplaystation.com findet ihr unser Forum, dort gibt es auch einen Punkt „Tipps&Tricks“. „Dort werdet ihr geholfen!“ Die Registrierung im Forum ist selbstverständlich kostenlos und unverbindlich. Wir lesen uns!

Starsky & Hutch

Extras freischalten

Tragt euch mit dem folgenden Namen ein
VADKRAM

Tiger Woods PGA Tour 2004

Wichtig: Achtet bitte bei der Eingabe der Passwörter auf die Groß- und Kleinschreibung.

Sie müssen genauso eingegeben werden, wie sie hier abgedruckt sind.

Golfer und Kurse freischalten

Passwort: **THEKITCHENSINK**.

Alle Kurse freischalten

Passwort: **ALLTHETRACKS**.

Cedric „The Entertainer“ freischalten

Passwort: **CEDDYBEAR**.

Downtown Brown freischalten

Passwort: **DTBROWN**.

Erica Ice freischalten

Passwort: **ICYONE**.

Spezielles „Target-Shootout“ freischalten

Passwort: **sherwood target**

Hierfür erhaltet ihr eine ganz spezielle Herausforderung gegen Tiger auf dem „Sherwood Country Club Course“.

The Simpsons: Hit & Run

Auch Homer und seiner Familie können wir unter die Arme greifen. Startet das Spiel und wechselt vom Hauptmenü (Wohnzimmer) in die Optionen. Gebt nun die folgenden Tastenkombinationen ein. Als Bestätigung ertönt ein kurzes Hupen.

Ach ja, probiert mal bei den Rennen im Spiel per pedes zum Ziel zu laufen, anstatt ein Fahrzeug zu benutzen. Kurz vor dem Zielpunkt schnappt ihr euch eine Kiste und wartet bis das Rennen startet. Ein leichter Sieg sollte kein Problem mehr sein.

Alle Bonus-Fahrzeuge

Achtung: Ihr müsst erst alle Missionen im Spiel abgeschlossen haben, bevor dieser Cheat funktioniert.

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
X, O, X, O

Unverwundbar

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
Δ, X, Δ, X

Fahrzeuge explodieren schneller

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
Δ, Δ, □, □

Schnellere Fahrzeuge

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
□, □, □, □

Noch schnellere Fahrzeuge

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
Δ, Δ, Δ, Δ

Red Brick Car

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
O, O, Δ, □
Dieser Cheat verändert das in jedem Abschnitt auffindbare Bonusfahrzeug.

Bessere Sprünge

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
□, □, □, Δ
Hupt, und euer Fahrzeug springt noch stärker.

Geschwindigkeitsanzeige einblenden

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
Δ, Δ, O, □

Alternative Perspektive/Ansicht 1

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
O, X, O, Δ

Alternative Perspektive/Ansicht 2

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
O, O, O, X

The Simpsons: Hit & Run

Alternative Perspektive/Ansicht 3

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
Δ, O, Δ, O

Alternativer Sound während der Credits

Halte während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt
X, □, □, Δ

Verändertes Gameplay an Feiertagen

Das Spiel reagiert auf die eingebaute Datumsanzeige der PS2. Stellt einfach das Datum manuell um. Die Termine lauten:

Neujahr – 1. Januar
Halloween – 31. Oktober
Thanksgiving – der letzte Donnerstag im November
Christmas – 25. Dezember

RTX Red Rock

Cheats

Es gibt zwei Möglichkeiten, die gewünschten Effekte zu aktivieren. Entweder ihr klickt euch vom Hauptmenü des Spiels aus in die Optionen und wählt dort den Unterpunkt „Codes“ aus, oder ihr pausiert ein aktuelles Spiel und klickt im Pausenmenü auf die Optionen um zur Code-Eingabe zu gelangen.

Gebt in der Code-Eingabe die aufgeführten Passwörter ein, wie sie hier aufgelistet sind. Lasst euch dabei nicht durcheinanderbringen – es handelt sich nicht um Richtungsangaben! Die Pfeile symbolisieren einfach die Codes. Sie werden auch in der Anzeige entsprechend widergegeben. Sobald ein Code komplett richtig eingegeben wurde, fordert euch eine Anzeige auf, diesen noch schnell mit der X-Taste zu bestätigen. Übrigens: Die Richtungstasten werden auf dem normalen digitalen Steuerkreuz eingegeben!

Superwaffen

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Levelauswahl

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Mit Hilfe der **R1**-Taste wird die Levelwahl im Hauptmenü aufgerufen.

Zusätzliche Items

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Zusätzliche Special Features

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Aktuellen Schwierigkeitsgrad auf Stufe „Leicht“ umstellen

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Aktuellen Schwierigkeitsgrad auf Stufe „Normal“ umstellen

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Aktuellen Schwierigkeitsgrad auf Stufe „Schwer“ umstellen

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Soul Calibur II: Taki

play

Cheat Card
Seite 1**Smashing-Tipp**

Drückt unentwegt □ + ○ zusammen mit allen Richtungstasten.

Shadow Ripper

□, □, △

Darkness Illusion

□, △, △

Shadow Cannon

□, △, ● + △ + ○

Shadow Rush

□, △, ○

Earth Scroll

● + □, ○

Wind Scroll

● + □

Fog Blanket

● + □ + ○

Shadow Rush

●, □, △, △

Double Leg

□ + ○

Spinning Double Leg

● + □ + ○

Kicking Double Leg

● + □ + ○

Shadow Scroll

△, □, □

Shadow Banishment

△, □, ○

Shadow Stalker

△, □, △ + □

Dark Destroyer

△ + ●

Assassin's Strike

○, ● + △

Dark Slicer

● + △, □

Demon Fangs

● + △

Seal

○, ● + △

Hurricane Punishment

○, ● + ○

Punishing Strike

● (gedrückt halten), ○, ○

Wide Kick

○, ● + ○

Haste Alternate

○ (gedrückt halten), ○, ○, ○



Alter: 29 Jahre - **Geboren am:** nicht bekannt **in:** Fu-Ma No Sato, Japan **Größe:** 1,70 m - **Waffe:** 2 Ninja-Dolche (Rekki-Maru + Mekki-Maru) - **Kampfstil:** Musoh-Battoh-Ryu-Stil



Soul Calibur II: Talim

play

Cheat Card
Seite 1**Smashing-Tipp**

Abwechselnd einzeln und zusammen □ und △, kombiniert mit allen Richtungstasten drücken.

Swift Espada

□, □, △

Mirror Fan Strikes

● + □, □

Razor Gale

● + □, □

Olisi Whirlwind

○ (gedrückt halten), □, □

Tornado Assault

○, ● (gedrückt halten), □, □, □

Ice Wind

□ + △

Shearing Blades

● + □ + ○

Desert Gush

○, ● + □ + ○

Rapid Force

○ + □ + ○

Twin Baraw Lift

○ + □ + ○

Twin Fang Sahig

○ + △, △

Paayon Thrust

○, ● + △

Handa Blade

○ + △

Vertical Abaniko

○, ● + △

Whirlwind Hambalos

○, ○, ●, △

Cold Wind

△ + ○

Tumbling Razors

○ + △ + ○

Sipa Rising

○, ● + ○

Sweeping Breeze

○ + ○, □

Sida Trip

○ + ○

Sipa Trip

○, ● + ○

Saloso Razor

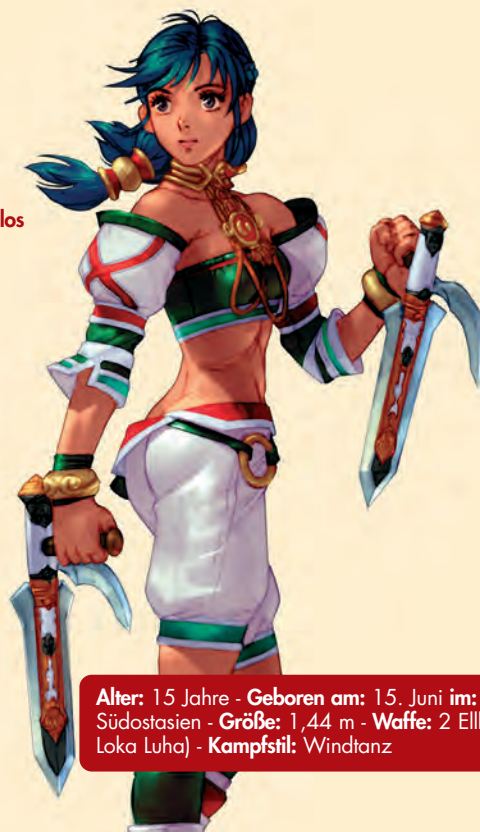
△, △, ○

Blue Sky

○, ○, ●, △

Wind Salt

○ + △ + ○



Alter: 15 Jahre - **Geboren am:** 15. Juni **im:** Dorf des Windgottes, Südostasien - **Größe:** 1,44 m - **Waffe:** 2 Ellbogenklingen (Syi Sarika, Loka Luha) - **Kampfstil:** Windtanz



CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Soul Calibur II: Heihachi Mishima

play

Cheat Card
Seite 2

Smashing-Tipp

Sofort zum Gegner. Haltet $\bullet$ gedrückt und hämmert andauernd auf Δ . Zwischendurch ab und zu $\square$ drücken.

Thunder Twin Hammer

$\square$, $\square$, Δ

Thunder Demon Kicker

$\square$, $\circ$

Demon Spin

$\bullet$ + $\square$

Demon Shout

$\bullet$ + $\square$, Δ

Phoenix Wing

$\bullet$, $\bullet$ + $\square$

Dark Impact

$\bullet$ + $\square$

Body Hook

$\bullet$ + $\square$

Rock Smasher

$\bullet$ + $\square$

Demon's Boar

$\bullet$ + $\square$

Demon Breath

$\square$ + Δ

Uppercut

$\bullet$ + $\square$ + Δ

Twin Hammers

$\bullet$ + $\square$ + Δ

Demon Slayer

Δ , Δ , $\square$

Demon Executioner

Δ , Δ , $\square$, Δ

Fake Executioner

Δ , Δ , $\square$, Δ , $\bullet$

Demon Kicker

Δ , Δ , $\circ$

Flash Punch Combo

$\bullet$ + Δ , Δ , Δ

Demon Massacre

$\bullet$ + Δ , $\bullet$ + $\square$, Δ

Demon Lair

$\bullet$ + Δ , $\bullet$ + $\square$, $\circ$

Rage Demon Breath

Δ + $\bullet$, $\square$, Δ

Demon Uppercut

$\bullet$, $\bullet$ + Δ

Twin Pistons

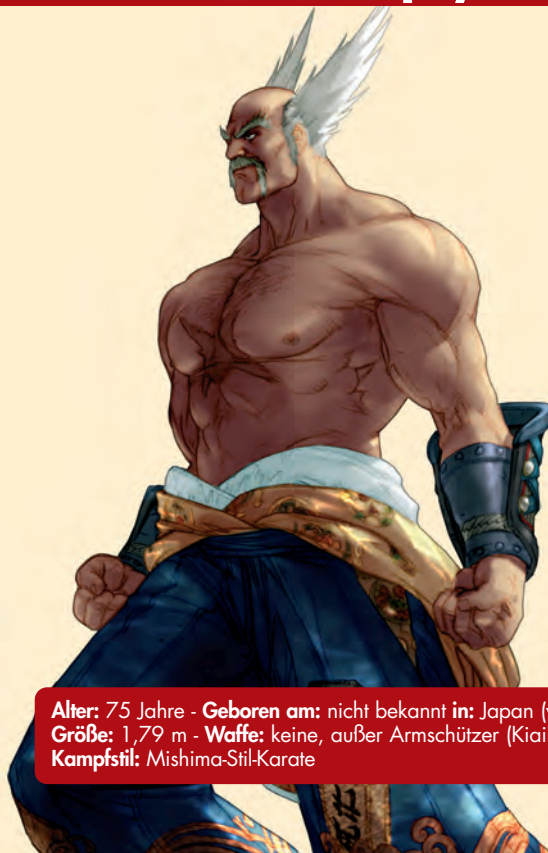
$\bullet$ + Δ , Δ

Back Spin Kick

$\bullet$ + $\circ$

Low Kick

$\bullet$ + $\circ$



Alter: 75 Jahre - Geboren am: nicht bekannt in: Japan (vermutlich) - Größe: 1,79 m - Waffe: keine, außer Armschützer (Kiaiissen) - Kampfstil: Mishima-Stil-Karate

Soul Calibur II: Heishiro Mitsurugi

play

Cheat Card
Seite 2

Smashing-Tipp

Abwechselnd einzeln und zusammen $\square$ sowie Δ , kombiniert mit $\bullet$.

Twin Splinters

$\square$, $\square$, Δ

Disembowel

$\square$ + $\bullet$

Swift Edge

$\bullet$, $\bullet$ + $\square$, $\square$

Splitting Gold

$\bullet$ + $\square$

Shin Slicer

$\bullet$ + $\square$

Shin Slicer Täuschung

$\bullet$ + $\square$, Δ

Drawn Breath

$\bullet$ + $\square$

Drawn Air

$\bullet$, $\bullet$ + $\square$

Steel Slicer

$\square$ + Δ

Mist

$\bullet$ + $\square$ + Δ

Phoenix Tail

$\bullet$, $\bullet$ + $\square$ + Δ

Cold Stitch

$\bullet$ + $\square$ + Δ

Relic

$\bullet$ + $\square$ + Δ

Dividing Thrust

$\square$ + $\circ$

Forced Prayer Divide

Δ , Δ

Forced Prayer Divide verzögert Cold Wind

Δ , $\bullet$ + Δ

Forced Prayer Divide Mist

Δ , $\bullet$ + Δ

Mask

$\bullet$ + Δ

Dual Wind Hole

$\bullet$ + Δ , $\bullet$ + Δ

Heavenly Prayer

$\bullet$, $\bullet$ + Δ , Δ , Δ

Stalk Shaver

$\bullet$ + $\circ$, Δ

Stalk Shaver Mist

$\bullet$ + $\circ$, $\bullet$ + Δ

Bullet Cutter

$\bullet$ + $\circ$, Δ

Front Kick

$\bullet$ + $\circ$



Alter: 29 Jahre - Geboren am: 8. Juni in: Bizen, Japan - Größe: 1,71 m - Waffe: Katana-Schwert mit dem Namen Shishi-Oh - Kampfstil: Tenpu-Kosai-Ryu Kai-Stil (überarbeitet)

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Soul Calibur II: Necrid

play

Cheat Card
Seite 3**Smashing-Tipp**

Benutzt □ kombiniert mit allen Richtungstasten ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Rage Tail

□, □

Scourge Tusk

○ + □, △

Scourge Storm

○ + □, □, □

Dark Slash

○, ○ + □

Inner Blaze

○ + □, ○

Axis

○ + □, ○

Demonic Reaver

○ + □, △

Deathbreak

○, ○ + □

Fire Fang

□ + △

Dragon Roar

○, ○ + □ + △

Vulcan Sting

○ + □ + △

Leviathan

○ + □ + △

Fiery Vine

○ + □ + △

Dark Vortex

△ + ○

Dragon Tusks

△, △

Dreaded Horn

○ + △

Overlord Strike

○, ○ + △

Ember

○ + △, △

War Hammer

○ + △

Hell Raiser

○ + △

Skeleton Fang

○ + △

Helm Drop

○, ○ + ○

Giant Spin Kick

○ + ○

Biting Kick

○ + ○



Alter: nicht bekannt - **Geboren am:** nicht bekannt **in:** nicht bekannt
Größe: 1,96 m - **Waffe:** Teil der „anderen Welt“ mit dem Namen Maleficus - **Kampfstil:** Sein eigener Stil



Soul Calibur II: Cassandra Alexandra

play

Cheat Card
Seite 3**Smashing-Tipp**

Haltet Cassandra in Vorwärtsbewegung zum Gegner per ○. Betätigt dabei immer □ + △.

Slide Flow

□, □

Slide Rush

□, △, △

Slide Tornado

□, ○

Slide Sweep

□, △, ○

False Slide Kick

○ + △, ○

Angel Snipe

○, ○ + △

Revers Illusion

○ + △, △

Under Slide Blade

○ + □

Undertow

○ + □

Holy Purification

○ + □

Cutlass Serendipity

○, ○ + □, □

Cutless Thruster

○, ○ + □, △

Tempest

□ + △

Shooting Star

○, ○ + □ + △

Twin Step Grace

○ + □ + △

Gaia Quake

○ + □ + △

Dancing Shield

△ + △

Shield Upper Ember

△ + ○

Nasty Impale Alpha

○ + △

Nasty Impale Omega

○ + △, △, △, △, ○

Shield Nova

△, ○ + △

Angel's Wave

△, ○

Angel's Wave

△ + ○

Plasma Blade

○, ○ + ○



Alter: 21 Jahre - **Geboren am:** 20. Juli **in:** Athen, Osmanisches Reich
Größe: 1,64 m - **Waffe:** Kurzsword (Omegasword), kleines Schild (Nemea Shield) - **Kampfstil:** Athenischer Stil



CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Soul Calibur II: Raphael Sorel

play

Cheat Card
Seite 4

Smashing-Tipp

Bewegt euch stets mit ○ auf den Gegner zu und betätigt abwechselnd □ + Δ.

Attack au Fer

□, □

Attack au Fer Low

□, ○ + □

Moulinet

□, Δ

Lunging Press

□ + ○

Hilt Strike

○ + □

Bloodlust

○, ○ + □, □, Δ

Violent Blood

○ + □

Low Tondo Roversi

○ + □

Dark Talon

○ + □

Tondo Roversi

○ + □

Heavy Mandritti

○, ○ + □

Assalto Montante

□ + Δ

Assalto Montante Crescendo

□ + Δ, □

Wyvern's Tail

○, ○ + □ + Δ

Spinning Affondo Thrust

○ + □ + Δ

Quick Parade

○ + □ + Δ

Baroque Storm

○ + □ + Δ

Blood Roar

○ + □ + Δ

Dui Montante

Δ, Δ

Triple Botta in Tempo

○ + Δ, Δ, Δ

Broken Thrust

○, ○ + Δ

Dark Moon

○, ○ + ○

Sweep Kick

○ + ○



Alter: 32 Jahre - Geboren am: 27. November in: Rouen, Frankreich
Größe: 1,78 m - Waffe: Rapier-Schwert mit dem Namen Flambert -
Kampfstil: La Rapiér de Sorel

Soul Calibur II: Hong Yunsung

play

Cheat Card
Seite 4

Smashing-Tipp

Bewegt euch stets mit ○ auf den Gegner zu und betätigt abwechselnd □ und Δ.

Blade Song

□, □, Δ

Blade Song ~ Land Talk

□, □ + ○

Talon Destroyer

□, □, ○, ○

Lashing Tiger

○ + □, □

Burning Ember

○, ○ + □

Leg Cutter

○ + □

Twisting Coils

○ + □

Torso Cutter

○ + □

Illusion Blade

○ + □

Jolting Blade

○, ○ + □

Heaven's Path

□ + Δ

Waving Flame

○ + □ + Δ

Roaring Flame

○, ○ + □ + Δ

Forced Divide

○ + □ + Δ

Burning Sky

Δ, Δ

Cyclone Blade Kick

Δ + ○

Viper Lunge

Δ + ○

Tiger Maul

○ + Δ, Δ

Tiger Paw

○ + Δ, □

Shattered Wall~Crane

○, ○, Δ + ○

Shattered Wall

○, ○ + Δ, Δ

Wall Dance

○, ○ + Δ, ○ + Δ

Flame Wave

○ + Δ, Δ

Piercing Thrust

○ + Δ



Alter: 18 Jahre - Geboren am: 16. April in: Chili-San, Li-Dynastie, Nordkorea - Größe: 1,76 m - Waffe: ein Schwert mit dem Namen White Storm - Kampfstil: Seung-Großschwertkunst, eigene Fußtechnik

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Futurama

play

Cheat Card
Seite 1

☉ Gebt die Tastenkombinationen einfach während des Spiels ein ohne zu pausieren.



☉ Schnell mal fünf Extraleben erscumelt. Mit den Cheats kein Problem!

Cheat-Menü aktivieren

Achtung! Folgendes muss bei der Cheat-Eingabe beachtet werden: Ihr müsst während des Spiels die **L1**- und die **L2**-Taste gedrückt halten, damit diese Cheats aktiviert werden.

Alle Extras

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ○, X, **R2**, ○, **Select**

Frische Lebensenergie

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ○, X, **R2**, ☉, **Select**

Unendlich Munition

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ○, X, **R2**, ☉, **Select**

Unendlich Leben

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ○, X, **R2**, ☉, **Select**

Unendlich Energie

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ○, X, **R2**, ☉, **Select**

Unverwundbar

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ○, X, **R2**, △, **Select**

Planet Xpress

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ☐, △, ☉, ☉, **Select**



☉ Kleiner Tipp am Rande: Spielcharakter einmal ein paar Minuten stehen lassen und beobachten.

Kanal

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ☐, △, ☉, ☉, **Select**

U-Bahn

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ☐, △, ☉, ☉, **Select**

New York (Vergangenheit)

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ☐, △, ☉, ☉, **Select**

Rotlicht-Bezirk

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ☐, △, ☉, ☉, **Select**

Vorstadt

☉, ☐, △, ☉, ☐, △, ☐, △, ☉, ☉, **Select**



Hitman 2: Silent Assassin

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 1

Mit den folgenden Cheats schafft es der Hitman locker, die schweren Missionen zu erledigen.

Levelanwahl

Drückt im Hauptmenü schnell hintereinander: **R2**, **L2**, ☉, ☉, ☐, Dreick, ○.

Die PS2 lädt kurz nach und ein Menü mit allen Levels erscheint. Einfach entsprechenden Abschnitt anwählen und los geht's!

God-Mode

Während des Spiels schnell hintereinander **R2**, **L2**, ☉, ☉, X, **R2**, **L2**, **R1**, **L1** eingeben, eine kurze Nachricht erscheint und ihr seid unbesiegbare. Gebt den Cheat noch einmal ein und alles ist wieder normal.

Bei aktiviertem God-Mode kann sich 47 auch schnell von Autos, LKWs, etc. „transportieren“ lassen. Er stellt sich dazu einfach vor das Fahrzeug und lässt sich auf diese Weise mitnehmen.

Alle Waffen

R2, **L2**, ☉, ☉, X, ☉, ☐, X

Neben allen Waffen erhaltet ihr auch vollständige Munition. Ihr besitzt sogar alle Zweihandwaffen im Auswahlmeneü. Habt ihr allerdings eine ausgewählt, müsst ihr sie

ablegen, wenn ihr eine andere benutzen wollt. Beendet den Level mit diesem Cheat und ihr habt alle Waffen bei euch auf dem Kloster-Anwesen.

Langsames Spiel

R2, **L2**, ☉, ☉, X, ☉, **L2**

Netter Effekt, der aber nicht viel bringt. Schließlich ist „Hitman 2“ in normaler Geschwindigkeit auch nicht gerade fix.

Volle Lebensenergie

R2, **L2**, ☉, ☉, X, ☉, ☉

Die Anzeige füllt sich erst dann wieder, wenn ihr von einem Gegner verletzt werdet, also keine Panik!

Schlag-Mode

R2, **L2**, ☉, ☉, X, ☉, ☉

Witzig, wenn man den Wachen die Fresse mit der blanken Faust „putzt“.

Schwerkraft ausschalten

R2, **L2**, ☉, ☉, X, **L2**, **L2**

Getroffene Personen wirbeln schwerelos durch die Gegend. Das ist witzig, verwirrt aber nur bei der Lösung der Missionen, da manche Leichen Stockwerke „hoch fliegen“, und dort auf der Karte wieder auftauchen.

Lethal Charge

R2, **L2**, ☉, ☉, X, **R1**, **R1**

Bomben-Mode

R2, **L2**, ☉, ☉, X, ☉, **L1**

Legt Bomben und freut euch an den Explosionen!

Megaforce

R2, **L2**, ☉, ☉, X, **R2**, **R2**

Startet den Level neu, um den Effekt zu deaktivieren.

Nailgun Mode

R2, **L2**, ☉, ☉, X, **L1**, **L1**

Getroffene Personen werden an die Wand genagelt.

Level beenden

R2, **L2**, ☉, ☉, X, **L3**, ○, X, ○, X

Gebt diesen Cheat ein und der Level ist automatisch beendet. Macht ihr das zu Beginn eines Levels, erhaltet ihr den Rang des „Lautlosen Killers“!

Wie bekommt man den „Lautloser Killer“-Rang?

Der Level muss mit minimaler Aggression und maximaler Tarnung absolviert werden. >>>

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Futurama

play

Cheat Card
Seite 2

New York (Zukunft)

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, X,

Canyon

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Minen

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Minen Tunnel

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Schrottplatz 1

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,



○ Als Bestätigung für eine richtige Eingabe wird der Screen kurz farblich verändert.

Schrottplatz 2

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, △,

Schrottplatz 3

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Marktplatz

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Linker Flügel

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Rechter Flügel

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,



○ Gebt ihr einen der Level-Cheats ein, bricht das aktuelle Spiel sofort ab, der Level wird geladen.

Vorplatz Tempel

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Innerer Tempel

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, △,

Bogdad's Sumpf

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, ○,

Mom's Hauptquartier Bender

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, △,

Mom's Hauptquartier Leela

○, □, △, ○, □, △, □, △, ○, △,



○ Denkt daran, während der Code-Eingabe die Tasten **L1** und **L2** gedrückt zu halten.

Hitman 2: Silent Assassin

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 2

Hierfür ist je nach Abschnitt ein besonderer Punkt auf der Karte zu finden, von wo aus ihr euer Missionsziel ohne Aufsehen zu erregen erreichen könnt: Beispielsweise offene Fenster, um mit dem Präzisionsgewehr zu feuern, oder um Zielpersonen mit Gift zu eliminieren. Klappert am besten die Ausrufezeichen auf der Karte ab und ihr erhaltet eine Idee davon, welcher Lösungsweg der Einfachste ist.

M4 bekommen

Ihr benötigt in allen St.-Petersburg-Levels den „Lautl. Killer“-Rang (keine Aggression) einschließlich „Ein ungebeter Gast“ oder in fünf anderen Missionen. Habt ihr alle Missionen als „Lautloser Killer“ erfüllt, gibt es die M4.

Waffensammlung vervollständigen

In jedem Abschnitt kann 47 Waffen entdecken und mitnehmen. In der Hütte auf dem Kirchen-Anwesen hängt er sie als Trophäe an die Wand. Das macht er aber nur, wenn 47 die Waffe auch am Ende des Levels in Besitz hatte. Manchmal findet man auch mehrere große Knarren. In solchen Fällen müsst ihr euch entscheiden, mit welcher davon ihr den Level abschließen wollt. Habt ihr das Spiel erfolgreich beendet, könnt ihr noch einmal vorbeischaun und die andere Waffe mitnehmen.

Pistole .22SD

Sie ist im Schloss von Hayamoto Senior zu finden. Im Trophäen-Raum sind sie auf einem Podest ausgestellt. Im Spiel erweisen sie sich aber als wenig effektiv, da ihr Magazin klein ist und sie zu wenig Durchschlagskraft besitzen.

Mehr Munition besitzen

Ihr könnt nur eine bestimmte Menge Munition mitführen. Seid ihr voll beladen, schießt einmal und nehmt dann ein weiteres Magazin auf. Auf diesem Weg könnt ihr ein beinahe komplettes zusätzliches Magazin mit euch nehmen.

Leichen verschwinden lassen

Um so wenig wie möglich Aufsehen zu erregen, solltet ihr gemeuchelte Personen verschwinden lassen. Meistens reicht es, sie hinter einen Baum oder hinter Kisten zu ziehen. Manchmal ist es jedoch erforderlich, die Beweise ganz verschwinden zu lassen: Als hierfür besonders geeignet haben sich Gullys, Räume oder Abhänge erwiesen.

Endgegner erledigen

Versorgt euch im letzten Level „Erlösung in Gontranno“ zunächst einmal mit Waffen. Sie sind wie immer in eurer bescheidenen

Waffenhütte (auf der Karte mit einem Ausrufezeichen markiert) versteckt. Pirscht euch zunächst möglichst nahe an die Hütte heran und rennt dann schnell hinein. Schnappt euch eine MG oder eine ähnliche Waffe und erledigt die fünf Wachen. Eine weitere Wache ist mit einem Sniper an der Kirche postiert. Geht in die Kirche und knöpft euch nacheinander alle Wachen vor. Das geht am einfachsten, wenn ihr euch auf dem oberen Rundgang bewegt und mit der schallgedämpften MG nacheinander die Wachen ausschaltet. Je nach Schwierigkeitsgrad sind es rund 20. Der Leibwächter befindet sich im Erdgeschoss links neben dem Hintereingang des Beichtstuhls. Ist er ausgeschaltet, könnt ihr euch um Sergei kümmern. Ihn aus dem Beichtstuhl herauszubekommen, ist nicht einfach, doch der Patre gibt euch einen Hinweis: Schießt aus sicherer Entfernung mit einem Präzisionsgewehr auf das Herz. Somit verletzt ihr den Russen und er stürzt heraus. Von nun an versucht er euch mit der SPAS-12 zu erwischen. Haltet immer Abstand und versucht, aus sicherer Deckung heraus einen Kopfschuss zu landen. Den Kirchenschlüssel aus dem Keller braucht ihr übrigens nur, wenn ihr den „Lautlosen Killer“-Rang in diesem Level erreichen wollt.

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.



Zum Ausschneiden und Sammeln

Enter The Matrix

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEA251E2 BCE54072

Unbegrenzt Gesundheit

.....DE8C7C62 BCA99B83

Unbegrenzt Fokus

.....DE94EB96 BCA99B83

Unbegrenzt Munition

.....DE967136 BCA99B83

FIFA 2003

PLATINUM

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEA30D22 BCE48C32

Heimmannschaft erzielt 99 Tore

(Drückt **Select** + **○**)

.....0E4134F8 BCA99A71
.....CEA147EE BCA99BE6

Heimmannschaft erzielt 0 Tore

(Drückt **Select** + **○**)

.....0E4134F8 BCA99A41
.....CEA147EE BCA99B83

Gastmannschaft erzielt 99 Tore

(Drückt **Select** + **○**)

.....0E4134F8 BCA99A01
.....CEA147EA BCA99BE6

Heimmannschaft erzielt 0 Tore

(Drückt **Select** + **○**)

.....0E4134F8 BCA99A61
.....CEA147EA BCA99B83

Midnight Club 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEBFD4A BCE8BADA

Alle Fahrzeuge freischalten

.....FEBC335C BCA99B84

Tom Clancy's Ghost Recon

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEBC48EA BCEB497A

Unbegrenzt Munition

.....DE9CE5EA E00C9B83

Effekt beim Schießen verändert

.....DEB82D5E BF899B8B

.....DEB82D5A BCA99B83

Superlangsam

.....DE48E9FE FB299B83

.....DE48EAF6 FFF19B83

Unsichtbar

.....DEB640EE BF899B8B

.....DEB640EA BCA99B83

Hitman 2

PLATINUM

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEBD887A BCEA090A

God Mode – unverwundbar

.....DEB1517E FB299B83

Alle Waffen mit unbegrenzt Munition

.....DE8997DE BCA99B83

.....DE899616 BCA99B83

Veränderte Erdanziehungskräfte

.....DE898A4A BCA99B83

.....DE898BD2 BCA99B83

.....DE898B1E BCA99B83

Pro Evolution Soccer 2

PLATINUM

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....E14740EE BCA99C80

Der Heimmannschaft werden 99 Tore gutgeschrieben

(Drückt **Select** + **○**)

.....010C0EC8 BCA99A71
.....F10D85DE BCA99BE6

Der Heimmannschaft werden 0 Tore gutgeschrieben

(Drückt **Select** + **○**)

.....010C0EC8 BCA99A41
.....F10D85DE BCA99B83

Der Gastmannschaft werden 99 Tore gutgeschrieben

(Drückt **Select** + **○**)

.....010C0EC8 BCA99A01
.....F10D85D9 BCA99BE6

Der Gastmannschaft werden 0 Tore gutgeschrieben

(Drückt **Select** + **○**)

.....010C0EC8 BCA99A61
.....F10D85D9 BCA99B83

Unbegrenzt Geld

.....D171129E BCB8DDC2

Teams freischalten

.....D1725A2E BBA89A82

Tomb Raider: The Angel Of Darkness

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....ECB8BC44 1435F1F4

Unbegrenzt Gesundheit

.....1C850278 20553040

.....1C850284 B095E271

Gegner mit einem Treffer neutralisieren

(Der Code für unbegrenzt Gesundheit muss aktiviert sein)

.....1C9A8028 2055E767

.....1C9A802C 38355635

.....1C9A8034 0424E7A7

.....1C9A803C B296E271

.....1C9A8044 0C5AE977

.....1C879A6C 0C53B0E5

.....6C97832E 1456E7A6

Soul Calibur II

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE90D59A BCD7C4AA

Charaktere freischalten:

Sophitia

.....FEA4B02E BCA99B86

Seung Mina

.....FEA4B029 BCA99B86

Yoshimitsu

.....FEA4B028 BCA99B86

Charade

.....FEA4B02B BCA99B86

Cervantes

.....FEA4B02A BCA99B86

Lizardman

(Nur in den Versus-Modi verfügbar)

.....FEA4B035 BCA99B86

Assassin

(Nur in den Versus-Modi verfügbar)

.....FEA4B034 BCA99B86

Berserker

(Nur in den Versus-Modi verfügbar)

.....FEA4B037 BCA99B86

Kostüme freischalten:

Raphael

.....FEA4B030 BCA99B86

Talim

.....FEA4B03D BCA99B86

Cassandra

.....FEA4B038 BCA99B86

Mitsurugi

.....FEA4B0C5 BCA99B86

SOUL

Namcos Edelprügler bietet die pure Action! Neben den grundsätzlichen Tipps zum Spiel findet ihr die coolsten Attacks auf unseren praktischen Cheat-Cards.

Nachsetzen

Habt ihr euren Gegner mit einem Angriff so getroffen, dass sein Körper durch die Luft segelt, setzt ihr sofort nach. Mit gezielten Tritten und Schlägen könnt ihr die gegnerische Energieleiste noch mehrmals hintereinander beeinträchtigen. Sobald er am Boden liegt, lasst ihr tiefe Attacken folgen.



❶ Zwar unehrenhaft, aber effektiv. Auf dem Boden liegende Gegner werden weiter attackiert.



❷ Seid ihr geübt, treibt ihr Gegner an den Rand und prügelt sie hinaus.

Abstand gewinnen

Die Tasten ○ sowie ○ bewegen eure Spielfigur kreisförmig um den Gegner herum. Achtet bei der Auseinandersetzung genau auf die Reichweite eures Gegenübers. Haltet ihr nicht genügend „Sicherheitsabstand“, öffnet ihr bei seitlichem Ausweichen eure Deckung und erntet schnell einen Treffer. Es empfiehlt sich, zuerst rückwärts auszuweichen. Drückt dazu schnell zweimal die Richtungstaste, die vom Gegner weg zeigt (○ oder ○) und haltet diese beim zweiten Mal gedrückt.



❸ Umkreist euren Gegner in sicherer Entfernung. Unterschätzt die Waffenreichweiten nicht.

Am Boden rollen

Die Tasten ○ sowie ○ bewegen eure Spielfigur kreisförmig um den Gegner herum. Wurdet ihr getroffen und liegt euer Charakter auf dem Boden, könnt ihr um den Gegner „herumrollen“. Dies eignet sich hervorragend, um weiteren Attacken auszuweichen und eine

Grundsätzliche Kampftaktik

Erstschlag

Startet jede Runde mit einem schnellen Angriff. Mit dieser „Erstschlagtaktik“ punktet ihr nahezu immer. Ist der Gegner getroffen, sollte sofort ein schneller Griff/Wurf folgen. Und zwar, so lange euer Gegner noch benommen ist. Sobald er am Boden liegt, setzt ihr gnadenlos mit tiefen Attacken nach, um seine Energieleiste zu reduzieren.



❹ Beim Start der Runde führt jede Attacke zum Erfolg. Überrascht den Gegner!

Ring-Out

Fast schon witzig: Achtet auf das Kampfverhalten eures Gegners. Attackiert dieser häufig mit Sprüngen, macht es Sinn, das Kampfgeschehen an den Rand des Ringes hin zu verlagern. Mit ein wenig Glück springt euer Gegner versehentlich von selbst aus dem Ring hinaus!

Ihr könnt euren Gegner aber auch mit gezielten Attacken aus dem Ring treiben und somit einen vorzeitigen Sieg davontragen.

Eine weitere Taktik, die allerdings ein klein wenig Übung erfordert: Befördert den Gegner mit Aktionen (beispielsweise Überwürfe und Griffe) aus dem Ring, selbst auf die Gefahr hin, dass eure eigene Spielfigur mit aus dem Ring fällt. Es verliert der Kämpfer, der zuerst rausfliegt. Habt ihr das richtige Timing, wird das euer Gegner sein.



CALIBUR II

Zum Ausschneiden und Sammeln

bessere Ausgangsposition für einen eigenen Angriff einzunehmen.



○ Liegt ihr am Boden, könnt ihr um euren Gegner herumrollen.

Würfe und Griffe

Den Gegner mit Würfen und Griffen gekonnt in Schwierigkeiten zu bringen, ist eine Frage des richtigen Timings. Versucht ihr, einen Griff oder einen Wurf anzusetzen, während der Gegner kampfbereit oder sogar in Abwehrhaltung ist, habt ihr keine Erfolgsaussichten. Versucht erst einmal, den Gegner zu Boden zu schicken oder ihn mit einfachen Attacken zu betäuben. Benutzt dann die entsprechenden Befehlstasten, um Griffe und Würfe auszuführen.

Es ist taktisch klug, den Gegner zunächst zu Boden zu schicken und dann schnell ein oder zwei Schritte um ihn herum zu laufen. Setzt ihr jetzt sofort einen Wurf oder einen Griff an, klappt die Ausführung fast immer.



○ Betäubt zuerst den Gegner, um dann gezielt Würfe und Griffe anzusetzen.

Geld scheffeln

Alle Missionen im Waffenmeister-Modus können beliebig oft wiederholt werden. Ihr erhaltet jedes Mal Erfahrungspunkte und Goldstücke, egal ob ihr gewinnt oder verliert. Allerdings versteht es sich von selbst, dass es für einen Sieg mehr aufs Konto gibt. Sucht ihr

euch einen Auftrag aus, der euch liegt und der sich schnell erledigen lässt, könnt ihr hier massig Geld erspielen.



○ Im Waffenmeister-Modus können bereits absolvierte Missionen beliebig oft wiederholt werden.

Zusätzliche Charaktere

Um die zusätzlichen Charaktere freizuschalten, müsst ihr euch den Weg durch den Waffenmeister-Modus bahnen. Ihr müsst in seinem Verlauf nach und nach verschiedene Aufträge erfüllen. Mal gilt es, drei Gegner hintereinander zu neutralisieren, mal muss starker Seitenwind im Kampfgeschehen eingeplant werden. 16 Areale mit insgesamt 116 Missionen warten auf euch. Klar, dass der Schwierigkeitsgrad der Missionen immer mehr ansteigt. Stellt euch also auf einige lange Stunden ein. Und nur hier werden nach und nach die erspielbaren Charaktere freigeschaltet. Am Ende stehen euch insgesamt 23 Charaktere zur Auswahl. Drei von diesen 23 jedoch nur in den Versus-Modi. Übrigens, ihr müsst den Waffenmeister-Modus nicht mit allen Charakteren durchspielen. Ihr habt die Möglichkeit, zwischen den Kämpfern durchzuschalten. Ruft einfach mit der -Taste auf der Weltkarte das entsprechende Menü auf. Jede Mission muss also nur einmal erfolgreich abgeschlossen werden, egal mit welchem Charakter.



○ Das vollständige Kämpferfeld spielt ihr im Waffenmeister-Modus frei.

Boni schneller erhalten

Wählt im Optionsmenü die folgenden Einstellungen:

Zahl der Kämpfe 1

Lebensanzeige 130

Spielt ihr jetzt den Arcade-Modus, gelangt ihr schneller an die ausgelobten Extras (leider haben diese Einstellungen keine Auswirkung auf den Waffenmeister-Modus).

Kostüme

Jeder Charakter besitzt neben seiner originalen Kluft auch ein alternatives Outfit. Einigen Kämpfern wurde sogar ein drittes Aussehen spendiert. Damit ihr nicht durcheinanderkommt, solltet ihr in der Charakterauswahl ganz genau auf das Kontext der Fighters achten. Drückt ihr schnell hintereinander die -Taste, wechseln auch die angezeigten Gesichter durch – das geht schneller, als das Spiel das jeweilige Outfit laden kann. Auf diesem Weg könnt ihr schneller nachsehen, wie viele Kostüme bereits zur Verfügung stehen.

Schnelle, effektive Moves und Griffe

Ein kleines Manko des Spiels: Alle aufrufbaren Aktionen werden anhand der Befehle A-B-K-G aufgeführt. Als Otto-Normal-Spieler muss man diese zuerst auf die jeweilige Pad-Belegung umsetzen. Das dauert und ist alles andere als komfortabel. Deswegen präsentieren wir allen Frischlingen unsere Auswahl an einfachen und effektiven Moves, mit denen ihr am schnellsten eure Gegner plättet. Wir beziehen uns bei den Moves grundsätzlich auf die Controller-Konfiguration Typ A. Alle Moves sind dabei so aufgeführt, dass euer Charakter links startet und nach rechts, zum Gegner hin, ausgerichtet positioniert ist. Wechselt ihr also im Verlauf des Kampfgeschehens die Blickrichtung, müsst ihr die Richtungsangaben entsprechend verändern. Als besonderes Schmankerl erhaltet ihr zu den gelisteten Kämpfern noch unseren persönlichen „Smashing-Tipp“.

Die aufgeführten Moves sind für einen schnellen, effektiven Einstieg gedacht. Achtet bei ihrer Ausführung auf den Wirkungsgrad und auf die Resultate. Mit ein wenig Übung kombiniert ihr die Moves miteinander und führt ganze Schlagketten aus, die den Gegner schnell in die Knie zwingen.

Übrigens: Im Training könnt ihr euch die Moves vom Spiel vorführen lassen. Ruft dazu die Befehlsliste auf und markiert den gewünschten Move. Die X-Taste sorgt jetzt dafür, dass der Move angezeigt wird. ■

Die Moves findet ihr auf unseren Cheat Cards in dieser Aufgabe!

JAK III



Thomas Nickel

RENEGADE

Das neue Abenteuer von Jak & Daxter ist nicht nur grimmig-düster, auch der Schwierigkeitsgrad hat es in sich. Mit unseren Tipps helfen wir euch über die frustigsten Momente im Rebellenleben hinweg.

1. Fliehe aus der Festung.

Kaum von seinen Ketten befreit, macht sich das ungleiche Heldengespann an die Flucht aus dem Gefängnis des miesen Barons Praxis. Auf dem Weg nach draußen erklärt euch Daxter die Grundlagen der Steuerung. Holt mit Hilfe des hohen Sprungs (L1 + X) alle Precursor Orbs, die ihr finden könnt. Wachen erledigt ihr mit Schlägen oder Drehattacken. Wenn ihr von unten durch Gitter beschossen werdet, bleibt am Rand, um nicht getroffen zu werden.

2. Treffe Kor und das Kind.

Kaum draußen angekommen, trifft ihr einen alten Mann, den ihr als Dark Jak vor den

Wachen beschützt. Er erzählt euch, dass ihr in einer Sackgasse die Untergrundkämpfer trefft. Schnappt euch ein herrenloses Fahrzeug und folgt in bester GTA-Manier der Markierung auf der Karte zum Treffpunkt. Dort müsst ihr euch erst mal beweisen: Ihr sollt die Flagge des Barons aus der Ruine der toten Stadt holen.

3. Hole die Flagge aus der toten Stadt zurück.

Der Eingang zur toten Stadt ist auf der Karte markiert. Wahlweise per pedes oder motorisiert wetzt ihr sogleich los. Dort angekommen schaut ihr euch erst mal um: Die Fahne ist mit einem hellen Licht markiert, das in den Himmel strahlt. Über diverse Plattformen hinweg erklimmt ihr das Gebäude – dabei solltet ihr die Beine in die Hand nehmen, denn einige Vorsprünge brechen unter euch weg.

Als Belohnung für den Fahnenklau wer-

det ihr nach einer halsbrecherischen Flucht in den Untergrund aufgenommen.

4. Öffne das Ventil an der Pumpstation.

Zeit, die Lebensqualität in den Slums zu erhöhen: Macht euch auf den Weg zur Pumpstation, um das Wasser wieder aufzudrehen – die Karte weist euch den Weg. Bei der Station angekommen, folgt ihr einfach dem Weg, um zum Ventil zu gelangen. Im Zweifelsfall konsultiert ihr die Karte. Vorsicht bei den tiefen Gruben – ein Sturz genügt, und ihr dürft das Level von vorne beginnen. Bei den rotierenden Plattformen bleibt ihr mit ein paar schnellen Hopsern immer obenauf. Fließt das kühle Nass wieder, kehrt ihr in die Stadt zurück und sucht das Orakel auf: Im Tausch gegen 25 der Steine, die von den Metallschädeln zurückgelassen werden, gibt es hier neue Kräfte für Jak. Vorerst reicht eure Barschaft aber nicht aus – schaut später wieder rein.

5. Jage die Munition in der Festung in die Luft.

Der nächste Auftrag wartet bereits: Ihr sollt ein Waffenlager des Barons sprengen. Am Zielort angekommen nimmt euch ein großer Panzer aufs Korn. Rennt um euer Leben! Wenn das Stahlungetüm euch anvisiert, versucht, Haken schlagend zu entkommen. Nach einer nervenaufreibenden Flucht erreicht ihr einen Raum mit rotierenden Plattformen. Zwischen diesen befinden sich blaue Leuchten, die ihr zerstört, um die Barriere am Ende des Raums zu deaktivieren. Schlagt euch an ein paar Wachen vorbei, um in die Waffenkammer zu kommen. Ihr findet einen Pass und erfahrt ein paar hochinteressante Dinge über den Baron. Nun gilt es noch, das Raketenystem zu sabotieren. Dabei helfen euch die Panzer: Bringt sie dazu, auf die Kühlleitungen zu schießen. Sind alle vier erledigt, habt ihr zehn Sekunden Zeit, das Lager zu verlassen, bevor es in die Luft geht.

6. Bringe eine Lieferung zum Hip-Hog Saloon.

Als nächstes wird euer Geschick als Fahrer getestet: Eine Lieferung soll zum Hip-Hog-Saloon gebracht werden. Euer





Der coole Sig weist euch in die Handhabung der Feuerwaffen ein.



Bereitet Sig die große Waffe vor, ist es eure Aufgabe, fiese Monster von ihm fern zu halten.

Gefährt ist durch einen gelben Lichtstrahl markiert. GTA-Veteranen sind jetzt im Vorteil: Genau wie im Rockstar-Vorbild folgt ihr der Markierung auf der Karte, um die Kneipe zu erreichen. Früher oder später zieht ihr die Aufmerksamkeit der Gardisten auf euch: Ihrem Kreuzfeuer weicht ihr aus, indem ihr mit R2 schnell die Flughöhe wechselt. Nicht verzweifeln, wenn ihr an dieser Stelle ein paar Versuche braucht.

7. Meistere die Streuwaffen-Schießanlage.

Im Saloon trifft ihr den fetten Krew, der euch als Belohnung eine durchschlagende Schusswaffe überreicht. Fliegt zum Schießstand und ballert euch so lange durch, bis ihr die vorgegebene Punktzahl erreicht habt und Krew zufrieden ist.

8. Beschütze Sig an der Pumpstation.

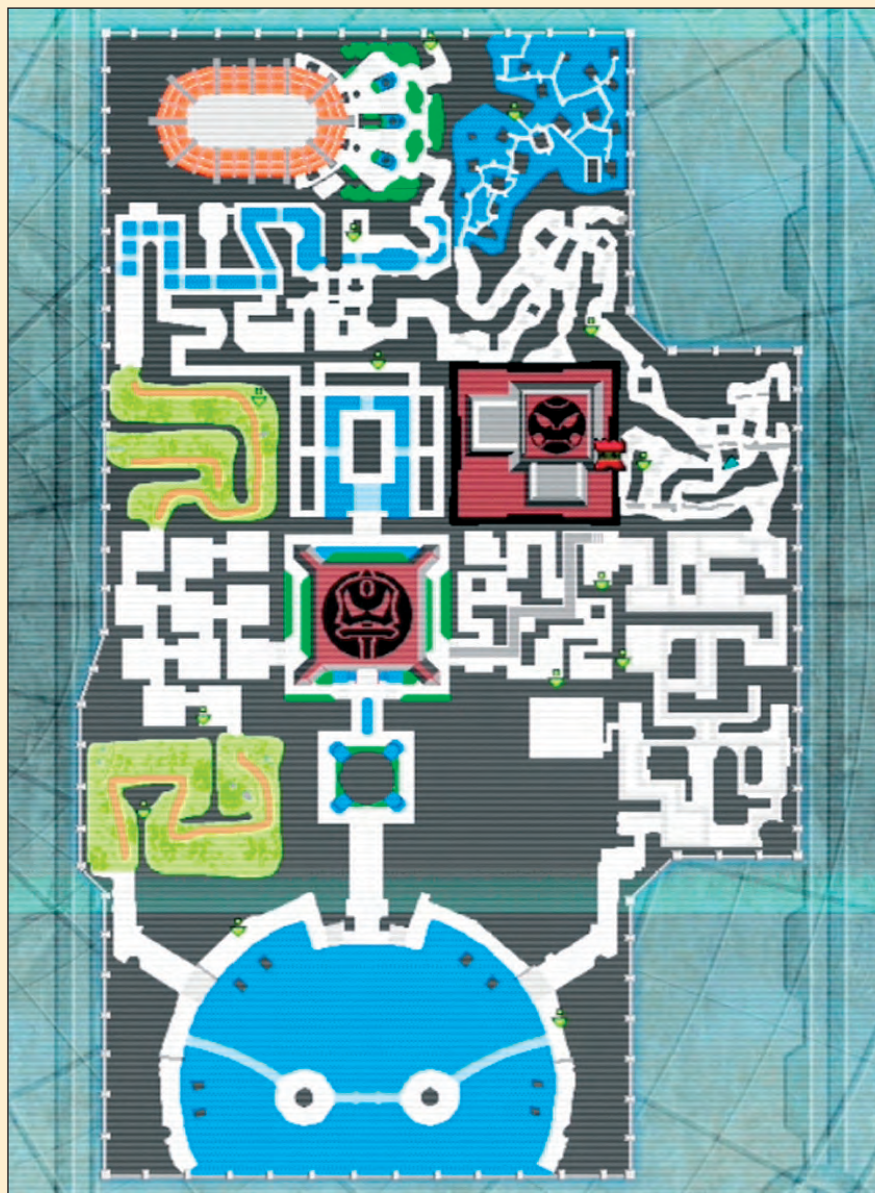
Kehrt in den Saloon zurück und ihr erhaltet den Auftrag, Sig zu beschützen, während dieser draußen fünf Metallschädel grillt. Flitzt erneut kreuz und quer durch die Stadt in Richtung Pumpstation. Sig erwartet euch bereits. Eilt ihm immer hinterher und folgt seinen Anweisungen. Nimmt er einen der großen Metallschädel ins Visier, haltet ihm die fiesen Monster vom Leib, bis er gefeuert hat. Gegen Ende des Levels fällt seine Kanone aus und ihr steht den Metallschädeln kurzzeitig alleine gegenüber: Bleibt in Bewegung und nehmt die Biester eins nach dem anderen aufs Korn. Hat Sig fünf Monster gegrillt, ist die Mission bestanden und ihr kehrt auf gewohntem Wege in die Stadt zurück. Ihr solltet jetzt 25 gelbe Steine im

Gepäck haben. Diese trägt ihr zum Orakel, um eine neue Attacke zu lernen.

9. Zerstöre die Schießanlagen in der Kanalisation.

Der feiste Krew würde gerne wieder seine alte Schmuggelroute durch die Kanalisation

benutzen. Eure Aufgabe ist es, die vier Selbstschussanlagen außer Gefecht zu setzen. Aber zunächst erfahrt ihr ein paar neue Details über Baron Praxis: Es scheint, als wäre der Herrscher von Haven City ein noch üblerer Kerl als angenommen! Jettet zum Kanal-Eingang und zückt die Waffe. Ihr könnt



Damit ihr euch weniger oft verirrt, seht ihr hier die komplette Stadtkarte, die euch vor allem bei Verfolgungsjagden hilft.



Jak genießt die Aussicht: Von außen wirkt die Stadt gar nicht mal so bedrohlich und düster.

die zahlreichen Monster mit der Hand erledigen, angesichts der riesigen Anzahl von Gegnern raten wir aber zu größeren Kalibern. Die Kanonen selbst vertragen nur einen Schuss oder Schlag, allerdings müsst ihr nahe 'rankommen und dabei den Projektilen ausweichen. Bei den ersten beiden klappt das noch ganz gut. Zur dritten Kanone pirscht ihr euch durchs Wasser an, die vierte erreicht ihr, indem ihr euch an die Vorsprünge der Plattformen hängt, während das Geschütz feuert. Kurz nachdem ihr auf einem Steg eingebrochen seid, kommt ihr in einen Raum, der randvoll ist mit Metallschädeln! Hier verwandelt ihr euch in Dark Jak und macht den Biestern kurzen Prozess. Kehrt anschließend abermals zu Krew zurück.

10. Meistere die Blaster-Schießanlage.

Er teilt euch mit, dass er am Schießstand eine kleine Verbesserung für euren Ballermann hinterlegt hat. Das gute Stück holt ihr euch sofort: Fliegt oder rennt zum Schießstand, eure neue Wumme wartet in der strahlenden Kiste. Meistert den neuen Parcours, indem ihr mindestens 5000 Punkte erzielt. Nun habt ihr die Wahl: Ihr könnt euch neue Aufträge bei Krew holen, ihr dürft aber auch Torn aufsuchen und die Rebellion weiter unterstützen.



Die Gegner mit den Metallklingen könnt ihr nur mit Feuerwaffen besiegen. Wir empfehlen den Streusschuss.



Auf dem Weg zum Stadion fliegt ihr dicht über den Kanälen, so vermeidet ihr Gegenverkehr.



Ein Schuss, und der Kegel wird zur begehbaren Plattform. Aber beeilt euch lieber.

11. Rette Vin im Tagebau.

Wir entscheiden uns zunächst mal für die Rebellion. Sucht den unwirschen Tattoo-Freak auf und er schickt euch in die Minen, um den Informanten Vin zu retten. Über eine Art Teleporter im Süden der Stadt kommt ihr dorthin. Solltet ihr die Tür nicht auf Anhieb finden, schaut mal ein Stockwerk weiter oben nach.

Passt hier auf die dunklen Eco-Pfützen auf: Fallt ihr hinein, müsst ihr den Level von vorne beginnen! Die Metallschädel stürmen im dreckigen Dutzend auf euch zu, ihr haltet die Kerle mit der neuen Waffe aber problemlos auf Distanz. Hier gibt es wieder jede Menge gelber Steine zu sammeln, auf die das Orakel schon ganz begierig wartet. Euer eigentliches Ziel liegt weiter oben: Erklimmt den Hügel über die Rampen und überquert die Schlucht mit Hilfe der Lastkräne. Dabei nehmen euch fliegende Metallschädel ins Kreuzfeuer – hier gilt es, behände auszuweichen. Vin findet ihr hinter der Tür neben einem Teleporter.

12. Zerstöre die Eier auf der Bohr-Insel.

Habt ihr Vin gerettet, bittet er euch, die Energieversorgung der Stadt zu schützen. Also begeben wir uns durch einen anderen Teleporter – diesmal sind wir oben auf der Bohrinsel. Hier gibt es einen neuen, extrem unangenehmen Gegnertypen: Die Metallschädel mit den rotierenden Klingen könnt ihr mit regulären Attacks nicht verletzen – hier muss die Artillerie ran. Nehmt sie am besten mit dem Streusschuss aufs Korn und passt auf, dass ihr nicht eingekreist werdet. Kurz nach Levelanfang findet ihr eine stationäre Kanone, mit der Dreiecks-Taste setzt ihr euch hinein und nehmt die schwarz-grünen Eier ins Visier. Passt dabei auf die fliegenden Metallschädel auf und gebt ihnen mit der Kanone Saures. Durch den neuen Eingang geht ihr weiter. Drinnen wartet ein weiterer neuer Gegner mit einem Energieschild – wenn er diesen senkt, schießt er euch sofort eine Laser-Salve entgegen. Geht in Deckung und nutzt die Zeit zwi-

schen seinen Attacks und der Aktivierung des Schildes, um ihm mit der Langstreckenwaffe zuzusetzen. Die roten Hebel legt ihr mit einer Wirbelattacke um, damit kurzzeitig Plattformen erscheinen. Insgesamt müsst ihr in diesem Level noch zwei Mal Eier zerballern – seid vorsichtig, die Gegner, die euch ans Leder wollen, werden jedes Mal zahlreicher. Ist auch das dritte Nest ausgeräuchert, seid ihr hier fertig. Verlasst die Mine und macht euch wieder auf den Weg zu Torn.

13. Hilf Torns Freund an der Pumpstation.

Torn schickt euch wieder direkt zur Pumpstation, ihr sollt eine Mitstreiterin retten, die dort verschwunden ist. Also Abmarsch, unterwegs schauen wir mal beim Orakel rein – 200 gelbe Steine sind diesmal der Preis um etwas Neues zu lernen. Geht daher in die Pumpstation. Euer Ziel ist auf der Karte mit einem grünen Punkt markiert. Die großen Metallschädel knackt ihr mit der Distanzwaffe – aber Vorsicht, die Kerle halten viel aus und können auch ordentlich austeilen. Oben angekommen, trifft ihr Ashlin. Aber die Freude ist nur von kurzer Dauer, sofort greifen unzählige Metallschädel an. Wehrt euch mit euren Schusswaffen, geht die Munition zur Neige, verwandelt ihr euch in Jaks dunkles Alter Ego und räumt ordentlich auf. Nach eurem Sieg verschwindet Ashlin – aber nicht, ohne euch einen neuen Pass zu geben, mit dem ihr neue Stadtteile erforschen könnt. Sammelt die gelben Steine ein und kehrt in die Stadt zurück. Habt ihr mehr als 200 Steine, geht ihr zum Orakel, wenn nicht, sucht ihr Onin auf dem Markt auf.

14. Hole Ausrüstung, Scherbe und Linse vom Berg-Tempel zurück.

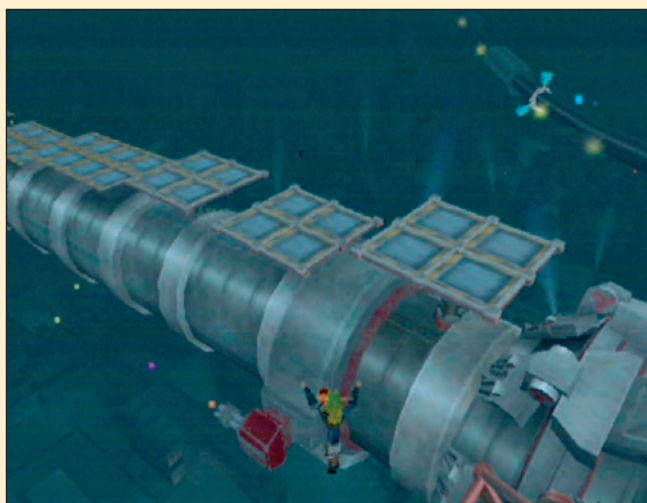
Und wieder gibt's einen neuen Auftrag: Drei Artefakte sollen aus dem nahe gelegenen Precursor-Tempel geborgen werden. Wetzt zur Westmauer der Stadt, hinter dem Tor ist bereits die idyllisch gelegene Tempelanlage.



Während ihr die Metallschädel-Eier abschießt, rücken euch die Wachen des Barons auf den Pelz.



○ Krew hat im roten Sektor jede Menge Geldsäcke stehen, die ihr für ihn einsammeln sollt.



○ Über diese Röhre kommt ihr zum Palast des fiesen Barons.

Doch deren Betreten ist nicht ganz einfach: Mit einer Schusswaffe nach Wahl traktiert ihr den schwebenden Kegel. Sobald ihr trefft, drehen sich diese und ihr könnt sie als Plattform missbrauchen. Ein Blick auf die Karte zeigt die Fundorte der drei Artefakte – in welcher Reihenfolge ihr diese angeht, bleibt euch überlassen. Auf dem Weg begegnet ihr mehrere Male einem großen, bullenartigen Metallschädel. Weicht ihm aus, wenn er auf euch zustürmt und nehmt ihn unter Beschuss, wenn er sich aufbäumt. An der Stelle mit dem Steinschlag ist flinkes Ausweichen gefragt, größere Metallschädel-Horden erledigt ihr besser mit der Drehattacke. Das geht meist schneller als mit großen Schusswaffen. An einem See aus dunklem Eco erwartet euch ein Würfelpuzzle: Der Trick ist, die Würfel mit Faustschlägen „auszurollen“, so dass sie eine Brücke bilden. Steckt ihr fest, kehrt ihr einfach zurück und versetzt mit dem Knopf am Ufer das Rätsel in seine Ausgangsposition. Dennoch ist hier in erster Linie Sprunggeschick gefragt: Ohne punktgenaue Dreiersprünge (erster Sprung, zweiter Sprung, Wirbel) kommt ihr hier nicht weit.

Sind die drei Artefakte eingesackt, kehrt ihr zurück in die Stadt und statet dem alten Krew mal wieder einen Höflichkeitsbesuch ab.

15. Schlage die Bestzeit zum Rennstall.

Krews neueste fixe Idee: Ihr solltet Rennfahrer werden. Da ihr ohnehin nichts Besseres zu tun habt, willigt ihr ein. Voraussetzung ist aber, dass ihr den Rennbezirk innerhalb von drei Minuten erreicht. Da wir schon den Pass von Ashlin haben, können wir uns die verwinkelten Slums sparen und nehmen die Westroute, die langen und breiten Feldwege sparen uns hier viel Zeit. Außerdem lohnt es sich, tief zu fliegen, so habt ihr weniger Probleme mit dem teilweise sehr dichten Verkehr. Passt aber auf, dass ihr unterwegs den Wachleuten keinen Scheitel zieht, sonst habt ihr nach kürzester Zeit die gesamte Polizei im Genick.

16. Meistere die Jet-Board-Herausforderung im Stadion.

Eure geheimnisvolle Rennleiterin gibt euch die Chance, in ihrem Team mitzumachen, ihr

müsst euch vorher allerdings noch beweisen und im Stadion euer Können auf dem Jet-Board zeigen. Nach einer kurzen Einführung in die Steuerung geht's auch schon zur Sache: Innerhalb von 90 Sekunden müsst ihr ganze 15.000 Punkte durch diverse Tricks ansammeln – Tony Hawk-Spieler wissen bescheid und legen sofort mit lässigen Tricks los. Wer keine Lust hat, sich in die Skatermaterie 'reinzuspielen, hämmert einfach wie von Sinnen auf L1, X und dem Analog-Stick herum und hat so auch in kurzer Zeit genügend Punkte angesammelt. Zurück zu eurer schönen Chefin...zwar hat sie vorerst keine Jobs mehr für euch, gibt euch aber einen interessanten Hinweis, wie ihr in den Palast kommt.

17. Aktiviere fünf Energie-Schalter.

Jetzt ist Vin gefragt: Um in den Palast zu kommen, muss der Aufzug wieder mit Energie versorgt werden. Das erledigt der leicht verwirrte Techniker gerne, zunächst aber seid ihr gefragt: Fünf Energie-Schalter, die in der Stadt verteilt sind, müssen umgelegt werden. Das Problem: Alle Fünf sind mit Schnellfeuerkanonen gesichert und sobald ihr den ersten Schalter aktiviert, ist die Krimzon-Garde hinter euch her. Die beste Taktik ist es daher, sich ein einigermaßen gepanzertes Gefährt zu besorgen – so ziehen euch die Schüsse der Feinde keine Energie hab. Mit Hilfe der Karte macht ihr die fünf Kanonen (mit einem grünen Punkt markiert) aus und erledigt sie entweder mit der Streuwaffe aus dem Gleiter oder ihr steigt aus und erledigt den Job von Hand – das müsst ihr ohnehin, um den Schalter zu betätigen. Aber Vorsicht: Geht Jak zu Boden, müsst ihr alles noch einmal von vorne erledigen.

18. Nimm den Aufzug zum Palast.

Der Weg zum Palast ist jetzt frei – also begeben wir uns gleich zum Aufzug im Norden und fahren nach oben. Wir müssen eine lange Röhre entlang gehen um zum Palast zu kommen. Hier ist reine Geschicklichkeit gefragt. Geht langsam vor und weicht den glühenden Rotorblättern aus. Kommt ihr an elektrischen Boden, sind

links oder rechts Plattformen, die euch weiterbringen. Vorsicht, manche haben die Tendenz, zu kippen – und der Fall nach unten ist ziemlich lange.

Am Palast angekommen, belauscht ihr ein hochinteressantes Gespräch. Mit der Flucht wird's aber nichts, da sich der Baron in euren Weg stellt.

Boss: Baron Praxis

Der fiese Adelige hat drei Angriffstechniken: In der ersten Phase nimmt er euch mit Maschinengewehr-Feuer unter Beschuss. Weicht nach links oder nach rechts aus, er kann nur nach oben und unten schnell schwenken. In Feuerpausen beharkt ihr ihn eurerseits mit der Distanzwaffe. Die zweite Phase ist wesentlich einfacher: Jetzt setzt der Kerl auf Raketen, zum Glück werden die Einschlagsorte mit einem Fadenkreuz markiert, so dass ihr problemlos ausweichen könnt. Die dritte Phase ist wieder etwas komplizierter. Den feurigen Wirbeln des Barons könnt ihr kaum ausweichen. Daher feuert ein bis zwei Schüsse ab



und geht auf Distanz bis die Luft wieder rein ist. Behaltet die Ruhe und überstürzt nichts, dann ist der Zwischengegner schnell besiegt.

19. Sammle Geld für Krew.

Verlasst den Palast und jettet zu Krew, es wird Zeit für eine weitere GTA-Mission.

14 Geldsäcke müsst ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits sammeln. Zum Glück sind diese nahe beieinander, so dass die kleine Karte ausreicht. Schafft ihr es nicht auf Anhieb, müsst ihr wohl oder übel euer Fahrge- schick verbessern. Dennoch ist diese Sequenz extrem schwer – stellt euch auf jede Menge Frust ein. Hilfreich ist es wiederum, tief zu fliegen und öfters Mal das Fahrzeug zu wechseln wenn es eure Zeit erlaubt. Als Belohnung gibt es von Krew eine weitere Ver- besserung eurer Schusswaffe. Wir gehen als nächstes zu Torn – vielleicht hat er ja einen angenehmeren Auftrag parat.

20. Befördere die Untergrund- Kämpfer

Weit gefehlt: Wieder sind wir motorisiert unterwegs und wieder ist die Krimzon-Garde hinter uns her wie der Teufel hinter der armen Seele. Nun kutschiert ihr in bester Crazy-Taxi- Manier vier Untergrundkämpfer quer durch die Slums. Zeit habt ihr dieses Mal genug, allerdings ist die Mission gescheitert, wenn euer Gefährt mit einem Passagier an Bord abgeschossen wird. Daher nutzt die Zeit, wenn ihr einen Kameraden erfolgreich abge- setzt habt, um das Auto zu wechseln. Vorsicht auch – eure Kollegen sind nicht wirklich helle und brauchen öfter einmal länger zum Einstei- gen oder rennen an den Wagen, was sie wertvolle Energie kostet, während ihr aus vol- len Rohren beschossen werdet. Der letzte Untergrundkämpfer will in die Pfahlsiedlung – ausnahmsweise müsst ihr hier oben fliegen, da ihr sonst euer Zielgebiet nicht erreicht. Passt höllisch auf, dass ihr nicht vom Gegen- verkehr gerammt werdet und versucht, mög- lichst punktgenau am Ziel zu landen. Mit viel Glück schafft ihr auch diese Mission. Torn gibt euch für eure Mühen eine kleine Verbes- serung für eure Distanzwaffe und einen neu- en Auftrag: In der Totenstadt gilt es, das Hei- ligum zu erreichen und vor den Metallschä- deln zu beschützen.

21. Beschütze die Heilige Städte in der Toten Stadt.

Der Weg ist wieder einmal eindeutig vorge- geben, dafür machen euch die Monster das Leben hier extrem schwer. Benutzt vor allem die Streuwaffe – mit der erledigt ihr die Skor- pione im dreckigen Dutzend und schleudert die größeren Monster ein gutes Stück von euch weg.

Allerdings trifft ihr hier auch zwei neue Gegnervarianten, die euch mit Distanzwaffen zu Leibe rücken. Hier bewährt sich die neue Waffe von Torn ganz hervorragend. Oben erwartet euch eine Überraschung: Das zu beschützende Heiligtum ist Samos alte Hütte – demnach sind Jak und Daxter in der Zukunft gelandet. Mit diesen Neuigkeiten im Gepäck gehen wir wieder zu Torn und lernen den Schatten kennen, der niemand Geringeres ist, als Samos selbst. Allerdings scheint der alte Knacker euch nicht zu erkennen.

22. Fange die Späher im Haven- Wald.

Dafür schickt er uns in die Haven-Wälder, um wieder einmal Metallschädel zu jagen. Aber nicht irgendwelche Metallschä- del: Diese Exemplare sind extrem flink! Daher erwartet euch in der Schleuse aus der Stadt das praktische Hoverboard, das ihr ab jetzt jederzeit einset- zen könnt. Draußen betretet ihr die glühende Plattform um in die Wälder gebracht zu wer- den. Checkt die Karte, die Punkte zeigen euch an, wo sich die fünf Biester befinden. Habt ihr eins entdeckt, nimmt es Reißaus. Schwingt euch auf das neue Board und nichts wie hinterher, seid ihr nahe genug, schnappt Jak das Biest von alleine. Später ist dann sou- veränes Grinden ein Muss um schnell genug zu sein – also übt kräftig. Im Wasser findet ihr auch mehrere Precursor Orbs. Sind alle fünf Metallschädel gefangen, kehrt ihr in die Stadt zurück.

23. Zerstöre die Fracht im Hafen.

Kaum seid ihr wieder hinter den Mauern, kontaktiert euch Krew: Eine Ladung Abhör- geräte im Hafen soll unschädlich gemacht werden. Eigentlich sollt ihr nun per Jetboard alle abklappern und drüberfahren, um sie zu zerstören. Da allerdings das Zeitlimit extrem



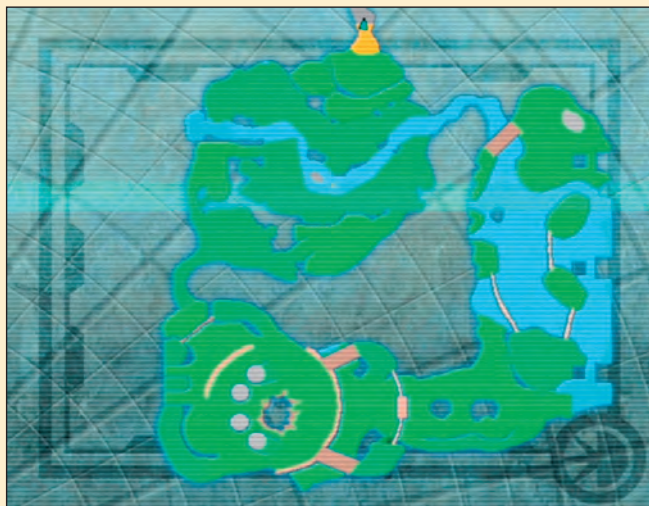
knapp wird, wenn ihr euch keine narrensiche- re Route einfallen lasst, haben wir den Alter- nativ-Vorschlag: Schwingt euch auf eines der Schwebemotorräder und prescht im Tiefflug über die Wasseroberfläche, mit der Streuwaf- fe erledigt ihr sowohl Minen als auch Contai- ner. Passt aber auf, rammt keine der Minen, sonst ist euer Gefährt im Eimer. Sind nur noch fünf bis sechs Minen übrig, könnt ihr notfalls auch auf das Board umsteigen – auf jeden Fall geht es so wesentlich einfacher, als nur mit dem Jetboard.

24. Halte den Tanker auf.

Ist die Gefahr des großen Lauschangriffs ge- bannt, fliegt ihr zum Marktplatz. Ein Trans- porter prescht unkontrolliert herein und spuckt massenweise Metallschädel aus, zusammen mit Ashlin müsst ihr die Biester zurückdrän- gen. Ladet die Distanzwaffe durch und nehmt ein Monster nach dem anderen aus sicherer



○ Je nach Fähigkeiten zerstört ihr die Container auf dem Board oder im Schwebewagen mit der Schusswaffe.



○ Mit der Karte werdet ihr euch in den Wäldern nicht mehr verlaufen und könnt die Späher leichter aufspüren.



○ In solch einem Geschütz müsst ihr den Eco-Tanker zerstören.



○ Mit dem Jet-Board erklimmt ihr den Hügel bei der Mine – passt auf Sägen und Gruben auf.



○ Ohne gute Jet-Board-Fähigkeiten seid ihr in der Grabungsstätte verloren.

Entfernung aufs Korn. Kommt den Gegnern mit den glühenden Stäben nicht zu nahe, da diese ordentlich an eurer Lebensenergie zehren. Wenn ihr alle Metallschädel unschädlich gemacht habt, geht ihr zu Samos, der mit einem neuen Irrsinns-Auftrag wartet.

25. Begleite das Kind zu Kor am Kraftwerk.

Ihr müsst den kleinen Jungen beschützen während er zu Kor ins Kraftwerk läuft. Dabei stürmen von allen Seiten Krimzon Guards auf euch ein. Schlagt euch zu der grünen Markierung durch, dort steht ein Wagen bereit. Die Wachen haltet ihr am besten mit der Streuwaffe auf. Bleibt knapp hinter dem Kind – keine Angst, wenn der Lümmel in die Schussbahn rennt, ihr könnt ihn nicht verletzen. Seid ihr im Auto, ist alles beim Alten, ihr müsst halbwegs am Stück zur Markierung in der Nähe des Kraftwerks kommen. Dort steigt der Junge aus. Beschützt ihn wie zu Beginn der Mission, bis ihr am Kraftwerk seid.

26. Zerstöre die Ausrüstung in der Ausgrabungsstätte.

Kor hat einen neuen Job: Ihr sollt die Ausgrabung des Barons stören. Mit einem Ticket für den Schweb-Bus geht ihr zur Markierung im Hafen und ihr werdet zur Ausgrabungsstätte



○ Ist euer Sprung hoch genug, wirft Jak eine Bombe in den glühenden Schacht.

gebracht. Per Jet-Board gilt es hier, alle Seite zu kappen. Das tut ihr, indem ihr darüber grindet. Allerdings werdet ihr von lästigen Grenadiern permanent bombardiert. Daher solltet ihr erst mal in Ruhe das Gebiet ablaufen und die Gegner aus sicherer Entfernung ausschaltet. Danach könnt ihr euch in Ruhe die Seile vornehmen. Passt nur auf, dass ihr nicht in die Lava-Gruben fällt, dann habt ihr keine Probleme.

27. Rette die Lurker für Brutter.

Nach eurer Rückkehr nehmen wir Krews neuen Job an: Drei Lurker werden vom Baron aus der Stadt geschafft. Ihr sollt die Panzerwagen knacken und die Gefangenen zu Krews Kumpel Brutter auf den Markt bringen. Der Job ist überraschend einfach. Schießt die Wagen mit der Distanzwaffe an und lasst dann den Lurker auf euer Gefährt steigen. Dann bringt ihr ihn zu Brutter. Das Ganze wiederholt ihr drei Mal und wieder ist eine Mission bestanden. Als Belohnung motzt Krew eure Waffenmagazine gehörig auf.

28. Jage die Eco-Schächte im Tagebau in die Luft.

Zeit, wieder mal Vin unter die Arme zu greifen. Er befürchtet, dass die neuen Eco-Schächte in den Minen Metallschädel anlocken. Mit Hilfe von sechs Bomben sollen wir die Schächte in die Luft jagen. Allerdings hat die Sache einen Haken: Daxters unglaubliche Blödheit beschert uns ein Zeitlimit von zwei Minuten. Auf Anhieb ist diese Mission nicht zu schaffen. Übt zunächst das Timing für den Bombenabwurf. Die Schächte sind mit hellblauen Rauchsäulen markiert. Fahrt die Rampe hoch und duckt euch dabei. Kurz vor Ende derselben haltet ihr den X-Knopf. Jak springt extrem hoch und wirft dabei die Bombe ab. Stimmt das Timing, lokalisiert ihr alle sechs Ziele. Vier davon sind sehr nahe beieinander in der Mitte der Stage, die anderen beiden sind weiter entfernt. Beginnt am besten, indem ihr die Rampe hinauffahrt. Weicht Sägen und Bohrern aus, meistert die

beiden Sprünge und ihr habt den ersten Schacht erreicht. Nun nehmt ihr euch die vier mittleren Schächte vor – die solltet ihr so schaffen, dass ihr für den Letzten noch etwa 40 Sekunden habt. Skatet den Kran hoch und grindet an der Metallschiene oben entlang, bis ihr den Schacht vor euch seht.

29. Lege die Kanalisation trocken und finde die Statue.

Ist die bombige Gefahr gebannt, macht ihr euch auf den Weg zu Krew. Er möchte, dass ihr eine verlorene Statue in der Kanalisation sucht. Dies ist ein reiner Jet-Board-Auftrag. Bei der ersten Abzweigung steigt ihr auf das schwebende Sportgerät und skatet nach rechts an der „Schraube“ entlang. Am Ende des Gangs ist ein Ventil, mit dem ihr den Wasserspiegel senkt. Ein neuer Gang wird frei, an dessen Ende ein weiteres Ventil wartet. Nach diesem Prinzip arbeitet ihr euch bis ganz unten durch, dort findet ihr die Statue. Den Hindernissen in den Gängen weicht ihr mit ein wenig Geschick einfach aus.

30. Hole das Siegel aus den Wasser-Slums zurück.

Seid ihr wieder an der Oberfläche, meldet sich Brutter: Er bietet euch ein Stück des Siegels der Stadt an, ihr müsst es nur aus dem Wasserslums holen. Dieser Teil war einfach, aus dem Slums zu entkommen ist ein anderes Problem. Fahrzeuge gibt es nicht, benutzt ihr das Jet-Board auf dem Wasser, werdet ihr sofort abgeschossen und zu allem Überfluss ist die halbe Krimzon Garde hinter euch her. Schießt euch den Weg frei und springt über flüchtende Passanten hinweg. Habt ihr die Slums erreicht, ist die Flucht geglückt.

31. Gewinne das Rennen der dritten Klasse im Stadion.

Auf zum Rennstadion. Und siehe da, die Mechanikerin entpuppt sich doch tatsächlich als unsere alte Freundin Kiera. Sie rät uns, die Rennen zu gewinnen, um zum Baron zu kommen. Also nehmen wir gleich mal an

einem Rennen dritter Klasse Teil. Nach ein paar Proberunden, die ihr vermutlich erst mal haushoch verlieren werdet, solltet ihr langsam den Kniff 'raushaben. Da ihr sehr schnell seid, braucht ihr euch um die Konkurrenz erst mal wenig Sorgen zu machen. Passt auf, dass ihr nicht von der Strecke fällt und der Sieg ist so gut wie euer. Wenn ihr mutig seid, könnt ihr an der ersten Stelle ohne Begren-



○ Von außen sieht die Rennstrecke harmlos aus, seid ihr erstmal im Rennen, geht die Post ab.



○ Bleibt auf der Jagd nach unsichtbaren Metallschädeln immer in Bewegung und haltet die Waffe bereit.



○ Presst euch unter einer Brücke dicht an die Wand, dann finden euch die Wachen nicht mehr.



○ In der Grabung des Barons warten jede Menge Skorpione auf euch. Erledigt sie mit der Streuwaffe.

zung mittels Turbo und Sprung ein paar Meter abkürzen – die Aktion will aber sehr gut getimed sein, sonst fallt ihr in den Tod oder knallt an die Decke.

32. Jage die Metallschädel im Haven-Wald.

Mit dem Sieg in der Tasche gehen wir zu Sig. In den Haven-Wäldern sind Metallschädel aufgetaucht und zu allem Überfluss sind die Kerle auch noch getarnt. Wir düsen sofort dorthin um aufzuräumen. Das Wichtigste ist es hierbei, immer in Bewegung zu bleiben, dann treffen euch die Schüsse der Gegner nicht. Erledigt die Monster mit Schusswaffen, kommen sie euch zu nahe, setzt die Wirbelattacke ein. 30 Gegner wollen gegrillt werden, die Karte zeigt praktischerweise die Positionen der Biester an.

33. Zerstöre das Schiff an der Bohr-Insel.

Nach diesem einfachen Auftrag gehen wir zu Vin – ein Tanker voller Eco soll aufgehalten werden. Schwierig, schwierig. Besonders der Anfang hat es in sich. Steigt in das Gefährt. Die fliegenden Garden des Barons stürmen im Dutzend auf euch ein, eure einzige Aufgabe hier ist es, zu überleben und alle Gegner abzuknallen. Nach einer scheinbar endlosen Schießerei öffnet sich das nächste Tor. Knackt die Kisten und steigt gleich in den nächsten Wagen. Neben normalen Garden bekommt ihr es auch noch mit einem großen, bewaffneten Schiff zu tun. Nehmt die Kanonen ins Visier sobald sie anfangen zu feuern, die vereinzelt auftauchenden Wächter schickt ihr auch so schnell wie möglich ins Laser-Nirvana. Das Ganze wiederholt ihr noch ein paar Mal, bis ihr am nächsten Teleporter seid. Echte Tipps können wir hier nicht geben, es kommt nur auf eure Geschicklichkeit an.

34. Hole das Siegel von der Ausgrabungsstätte zurück.

Haben wir den neuen Job angenommen, fliegen wir wieder zum Schwebibus und mit diesem zur Grabung des Barons. Fünf Knöpfe wollen gedrückt werden, um weiterzukommen, entnehmt der Karte die Positionen. Dann erwarten euch noch diverse Lava-Sprungpassagen. Vermeidet es, in die

glühende Masse zu fallen, ein Bug verhindert, dass Jak sofort stirbt und schlimmstenfalls hüpfert er minutenlang über Lava bis zu seinem Exitus. Am Ende findet ihr das Siegel. Sackt es ein und kehrt zurück.

35. Zerstöre sieben Höllen-Kreuzer.

Nun folgt die nächste Mission für Masochisten: Torn will, dass ihr die fünf neuen Panzerwagen des Barons unschädlich macht. Dazu habt ihr wie immer nur ein Leben und beim ersten Schuss auf einen der Wagen ist wie immer die ganze Armee hinter euch her und euer vermeintliches Opfer beschießt euch auch aus allen Rohren. Diese Mission lässt sich nur mit Taktik, Planung und viel Ruhe bewältigen. Schnappt euch ein möglichst großes Gefährt, das viel aushält und sucht den ersten Schwebepanzer. Nähert euch, bis ihr direkt hinter ihm seid und eröffnet das Feuer mit der Schnellfeuerwaffe. Ein paar ordentliche Treffer und der Gegner geht zu Boden. Jetzt heißt es „Flucht nach vorne“: Sucht sofort eine Stelle, an der ihr euch verstecken könnt: Entweder eine Brücke über die Gräben oder eine kleine Seitengasse. Presst euch an die Wand und hofft, dass euch die Garde nicht findet. Diese Prozedur wiederholt ihr bei allen Panzern. Egal wie verlockend es scheint, gleich mehrere in einem Anlauf abzuschießen, die Gefahr, dabei selbst über den Jordan zu gehen, ist zu groß.

36. Gewinne Onins Spiel.

Onin stellt euch vor eine harte Prüfung: Sie beschwört angenehm bekannte Symbole, die ihr mit schnellem Knopfdrücken bestätigt um Punkte zu erhalten – wo X, Quadrat, Dreieck und Kreis auf dem PS2-Pad liegen, solltet ihr natürlich wissen, sonst ist die Prüfung schneller vorbei als ihr „You gotta believe“ sagen könnt – Parappa-Fans sind klar im Vorteil.

Nach 400 korrekten Eingaben setzt Onin das Siegel Mars zusammen und schickt euch damit in den Canyon, wo ihr mit Hilfe des Siegels Mars Grab suchen sollt.

37. Bringe Gegenstände in den Niemandes-Canyon

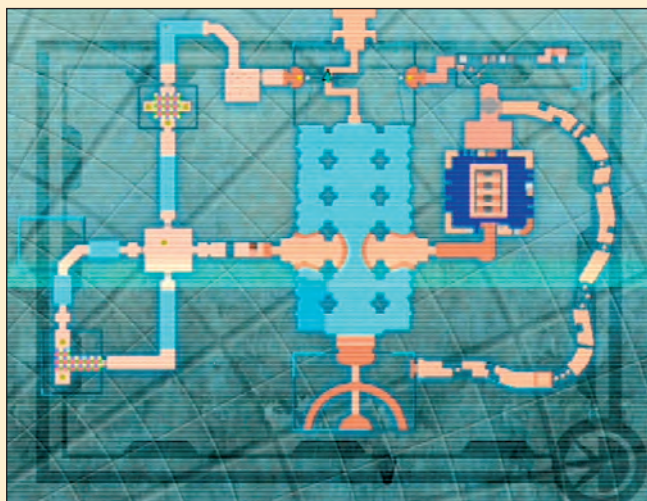
Geht zum Lichtkegel und setzt das Siegel ein. Folgt dem Weg zu Fuß und mit dem Jet-Board



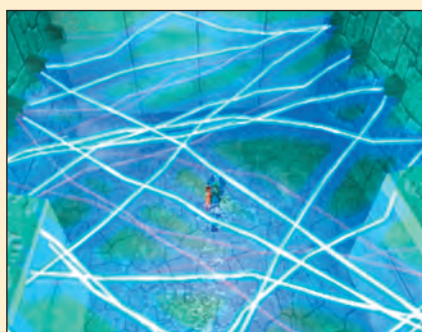
○ Die fiesen Schwebepanzer nehmt ihr am besten mit der Schnellfeuerwaffe aufs Korn – und danach nichts wie weg!



⦿ Achtet auf die Unterseite der Käfer: Die drei roten Exemplare müsst ihr schlagen.



⦿ Mars Grab ist überraschend einfach aufgebaut.



⦿ Unter Wasser seid ihr vor den Elektrostößen in Mars Grab sicher.



⦿ Achtet darauf, welche der Platten kurz aufleuchtet – diese ist sicher.

um zu einer Precursor-Maschine zu kommen. Mit den anderen Teilen repariert das dynamische Duo das Artefakt und so erscheint Mars Grab in der Stadt.

38. Bestehet die Prüfungen des Mannwerdens.

Dort wetzen wir auch gleich hin: Nach einigen Verwicklungen sind Jak und Daxter im Inneren.

Wir nehmen zunächst den rechten Gang. Die Prüfung mit den Käfern ist leicht. Zunächst liegen sie auf dem Rücken – merkt euch die drei Biester mit dem roten Bauch, um sie kurz darauf mit den Fäusten an die Wand zu treiben.

Die Tür öffnet sich. Unter dem elektrischen Wasser taucht ihr einfach hindurch. Beim nächsten Puzzle dürft ihr nur auf die Plattformen springen, die kurz aufleuchten. Die beiden Puzzles werden noch einmal wiederholt, dann erwartet euch ein akustisches Memory: Die Grabsteine geben verschiedene Melodi-

en von sich wenn ihr dagegen schlagt, jeweils zwei davon sind identisch. Findet die Paare heraus und aktiviert sie nacheinander. Sind alle Grabsteine verschwunden, öffnet sich das Tor und ihr seid wieder in der Haupthalle. Nun nehmen wir den linken Gang. Als erstes gibt's stachelige Plattformen. Den richtigen Absprungpunkt erkennt ihr hier an einem verhaltenen Klicken – hört ihr das, macht ihr einen großen Satz auf die nächste Plattform bevor ihr aufgespießt werdet. Ansonsten erwartet euch hier noch eine Menge Schwingerei – reine Geschicklichkeitsarbeit für flinke Finger.

Seid ihr unten angelangt, spielt Daxter mit einer großen Kugel herum... Überraschung: Jetzt spielt ihr den kleinen Nager und müsst seinen fesseligen Arsch retten. Sprintet in den Bildschirm hinein und überwindet die Fallgruben mit weiten Sätzen. Und seid schnell, damit euch die Kugel oder die bald darauf schlüpfende Riesenspinne nicht schnappt. In der Mitte müsst ihr ein paar Netze als Tram-

polin missbrauchen. Dann spielt ihr auch wieder Jak. Ein paar Hüpf- und Schwingeinlagen, die dank gutem Timing kein Problem darstellen, und das große Tor am Ende der Halle öffnet sich. Drinnen wartet der begehrte Precursor-Stein: Aber zu früh gefreut: Der Baron ist auch da und will selbigen entenden.

Boss: Baron Praxis

Wieder ist der Kampf in drei Phasen geteilt. In der ersten schickt der Baron entweder mechanische Kampfspinnen, die ihr nur mit Schusswaffen erledigt, wenn alle weg sind, beharkt er euch mit Bomben. Das ist eure Gelegenheit: Zielt genau und schleudert die Bomben mit einem gezielten Schlag auf den Baron. Die zweite Phase ist fast genauso, allerdings lässt der fiese Aristokrat manchmal vom Stein ab und schießt auf euch, versteckt euch dann hinter Säulen. Aber Vorsicht, zu viele Treffer halten die nicht aus. In der dritten Phase macht er ernst: Er hat den Stein und beschießt euch mit seiner Macht. Kickt so schnell ihr könnt die Bomben, meist erwischt ihr den Baron, wenn er von unten auftaucht.

Der Sieg mag zwar euer sein, Freude habt ihr aber daran nicht, Praxis flieht mit dem Stein. ■

Weitere Tipps zum letzten Drittel von Jak 2: Renegade findet ihr in der play-Ausgabe 12/03.



⦿ In Feuerpausen könnt ihr den Baron mit eurer Distanzwaffe verletzen.



⦿ Nimmt euch der Baron unter Beschuss, weicht nach links oder rechts aus.



⦿ Hat der Endgegner keine Munition mehr, tankt er hier auf, kurz vorher ist er verletzlich.

++ VORSCHAU 12/03 ++ V

www.playplaystation.com

PS2 AKTUELL!

HITVERDÄCHTIGER TEST!

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Auf DVD und im Heft:
Der orientalische Action-Knaller
lässt die Zeit still stehen!

MUSIK LIEGT IN DER LUFT!

EYETOY GROOVE



Auf DVD und im Heft:
Das zweite EyeToy-Spiel im Test!

KAMPF DER TITANEN!

PS2

FIFA 2004 VS PES 3



Auf DVD und im Heft: Der große Vergleichstest deckt die Stärken und Schwächen beider Titel auf!

TORA! TORA! TORA!

PS2

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Auf DVD und im Heft! Der Test des filmreifen WWII-Ego-Shooters!

GEHEIME KOMMANDOSACHE!

PS2

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Auf DVD und im Heft: Der Bericht vom zweiten PS2-Kampfeinsatz der Eliteeinheit!

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 12/03 ++ VORSCHAU 12/03 ++

Komplettlösung zu Prince of Persia und Medal of Honor: Rising Sun

DER FINALE KAMPF GEGEN SAURON!

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Der Test auf DVD und im Heft! Die Filmgeschichte wird zur PS2-Legende!

kompetent und informativ wie immer
play 12/03

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 14. November überall erhältlich

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
 Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
 www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Tobias Schweikl

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt
 (verantwortl. für den red. Inhalt)

LEITENDER REDAKTEUR: Mark Liebold

REDAKTION: Heiko Strobel, Marc Kirzeder, André Steinert,

Colin Gäbel, Gunther Hruby,

KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg

KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis

AUTOREN: Thomas Nickel

LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach

TITEL: Ubisoft (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 21 Fax: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 09 31 / 4 06 91 19 Fax: 09 31 / 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 8 vom 01.11.2002

REDAKTIONS-HUND: Elvis

SUPER SPECIAL THANKS: Trust

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement € 54 (Inland), € 58 (Ausland),

Jahresabonnement Schweiz 107,10 sFr

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: € 4,99 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,

(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829

Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00

Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH

Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit

möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag

zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein

Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,

Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by play,

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenerzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
 Feststellung der Verbreitung
 von Werbeträgern e. V. (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 MAGAZIN

EIN VORTRAG

"Früher war alles besser"...
 Diese dumme Phrase hört man nicht
 nur in Bezug auf Themen wie Bildung,
 Mehrwertsteuer und Bierpreise. Auch
 im Bereich der Video- und Computer-
 Unterhaltung vernimmt man immer öfter
 diesen Satz...

Wir von 8-Bits wollen an dieser Stelle
 mit dieser Nostalgie mal aufräumen...
 Und warnen! Denn Nostalgiker sind ein
 gefährliches Völkchen...

... das zuweilen militante Züge
 annimmt. Vorsicht ist geboten,
 sollte Ihnen jemand begegnen der
 auf 5-1/4 Zoll Disketten schwört.

Nur
 als 16 Farben
 sind pervers!!



Aber was war denn bitte
 wirklich so toll an den
 Spielen damals? Globiger
 Sound, Glötzen-Bilder,
 Kugeln und Stäbe als
 Helden... Das kann es
 doch nicht sein. Und
 an der Werbung von
 damals kann es auch
 nicht gelegen haben.
 Würdet ihr heute ein
 Spiel kaufen, für das
 so wie nebenstehend
 geworben wird?
 Liebe End-30iger.
 Was war los mit
 euch vor
 20 Jahren?
 Erklärt es mir!
 Bitte!

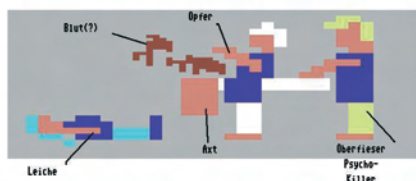


Ach ja... damals
 war die Darstellung
 von Geschlechtern
 und ihren Hobbies
 noch keusch und
 kuschelig....
 ... Frage:
 Waren damals die
 Programmierer noch
 nicht aufgeklärt?

Unten sehen wir beispielsweise Mitglieder
 der "Anonymen Atari Zocker". Solltet ihr
 Hinweise auf Mitglieder haben, meldet
 diese bitte der Redaktion. Vielleicht
 sind es ja deine Eltern?



Beziehungweise die Darstellung selbiger.
 Als Beispiel dient hier eine Szene aus
 dem Spiel zum Splatter Film: "Freitag
 der dreizehnte"....

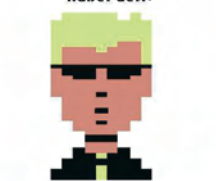


Da gefriert einem glatt das Blut in den
 Adern... fragt sich nur, warum...

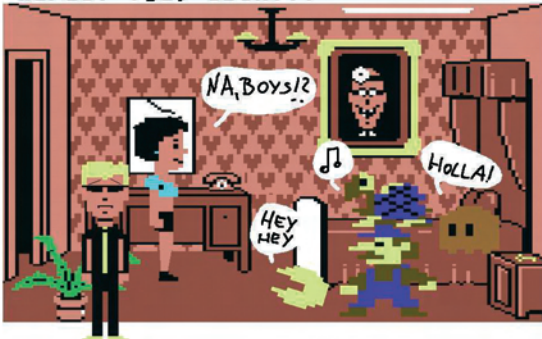


Bevor ich zum Ende
 komme habe ich noch
 zwei Gründe, warum
 alte Spiele keineswegs
 mehr Böcke machen.
 Nummer eins: GEWALT!

Aber der Übergrund,
 das unschlagbare
 Hauptargument, das
 Killer-Contra gegen
 die Nostalgie Prolls:
 Die menschliche
 ANATOMIE!!!!
 Lacht ruhig,
 ihr müsst ja
 schließlich nicht
 mit einem schwarzen
 Strich als Nase
 rumlaufen...
 Außerdem:



Würdet ihr Tomb Raider spielen,
 wenn Lara Croft so aussehen
 würde? Tja, eben...



Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN



für Nokia, Siemens & Samsung*

LOGOS



NOKIA-LÖSCHLOGO
Schick einfach "69998" an 81081

für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*

HINTERGRUNDBILDER



für Handys mit Farbdisplay*

COOLE JAVA GAMES

für Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 6310i, 5100, 6100, 66XX, 6800, 72XX, 7650 & Sharp GX-10 & Siemens C55, M(T) 50



ALLE KLINGELTÖNE FÜR NOKIA, SAGEM, SIEMENS, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, SHARP, PANASONIC, PHILIPS, TELIT

31429	Unrockbar	31354	Thank you baby!	31415	Ten steps back	31440	Aurelie	25735	Air Forces Ones
30145	Never leave you	31411	Alright	31255	Sounds like a melody	22204	A dios le pido	22720	Wanksta
23646	Ab in den Süden	27672	Frantic	31390	1,2,3 (keep the spirit alive)	30194	Goerli Goerli	25893	Nigga
31386	Angel of Berlin	31403	Someday	31381	Hurra Hurra die Schule brennt	31292	Why (does your love hurt so much)	26605	8 mile
27648	White flag	31384	Home alone	31405	No limit on the beach	31418	Tanz das Brot	31336	Like glue
27647	Where is the Love	27650	This is the new shit	31391	Clubfries one (Equinox IV)	27622	Footballs coming home	22956	Werner Beinhardt
31222	The magic key	30210	Guantanamo	31414	Love @ first sight	31300	Every Single Star	31195	Smallville (TV Serie)
31198	In the shadows	27627	Did my time	31404	Looks like we made it	31223	Frontin	31196	Notting Hill
23416	Aya Benzer	30030	Forever and for always	31076	Forever and for always	31388	ALDI	31349	Marschmusik: Preussens Gloria
31269	Maria (I like it loud)	30021	Bounce	31243	I don't think so	27616	Cant let you go	31359	Der letzte Mohikaner
30124	Breathe	31324	Ich Denk an Dich	30065	Right now	31407	Hot in Herre	31397	Twelve Monkeys Movie Theme
30018	Ich kenne nichts	22892	J'en ai marre	30203	Senorita	31345	Stress	31352	King of Queens
27668	Eat you alive	30127	No letting go	31348	Miss Independent	31409	Why dont you & I	30188	Saber Rider
31435	A forest	31108	Reign	31416	Rubberneckin'	31379	I need you	31240	Detectiv Conan
26696	Spirit in the sky	30118	Aicha	27649	Wildest dreams	31417	Hands up	20427	Always look on the bright side of life
26964	Burgerdance	31092	Crazy in love	31332	Right thurr	30196	Ich liebe Dich	23810	Winnie the Pooh
31078	Stuck	31412	Send your love	31437	Wrapped (Hoy)	31408	You gotta be you	31189	Der Ententanz
31389	I will follow you	31380	Smile	31438	Right on	31193	My love is like .. Wo	20412	Pinocchio
26837	Get busy	31413	Leb Deinen Traum	31130	Stuck on you	31326	Spring	31156	Herr Rost sucht das Glück
31378	Going under	31436	Flying high	31294	Reanimate	31385	What is love	31159	Resident Evil (Main Title Theme)
31339	Numb	24613	Business	31406	Kein Grund zur Panik	26997	Zuhause (Azurro)	30129	Nils Holgersson
27651	Sympathy for the devil	31271	Could it be you	25940	Bring me to life	31355	Young love (topless)	31150	Bugs Bunny
31402	Thotha Thoin	24299	Ice Queen	27671	Special needs	31319	Fiesta	31145	Laurel & Hardy (Dick & Doot)
22288	We will rock you	31172	Get my party on	31439	Yeh Yeh Yeh	31325	Fly away	30132	Popeye

alle Töne auch
POLYPHON
verfügbar!

KINO/TV - DAUERBRENNER

20331	Das Lied vom Tod	20102	Biene Maja	21885	Die längste Single der Welt	24505	Moonlight Shadow	20020	99 Luftballons
20261	Mission Impossible	20008	Captain Future	21868	Zieh Dich aus kleine Maus	20863	Simarik	25711	Geräusch: Furz
20598	Rocky, Eye of the tiger	23526	Pinkie and the brain	20237	Die Hände zum Himmel	23290	In the end (Intro)	25784	Geräusch: Rülpser
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	24000	MTV Werbung	26208	20 Zentimeter	26108	Nessaja	23785	Motorengeräusch: Formel 1
20340	Das Boot	26115	MTV Jackass Theme	21724	Nationalhymne DDR	21889	Ramp! The Logical Song	23786	Sonar: Echolot von Schiffen
20318	Simpsons	22963	Schön ist es auf der Welt zu sein	20643	Nationalhymne Deutschland	21831	Wir kiffen	25313	Martinshorn (Tati-Tati)
25064	Miss Marple	20162	Titanic - My heart will go on	20949	Nationalhymne Italien	22733	We have a dream	23625	Mortal Kombat
21209	Starwars	20929	Sesamstrasse	20322	Hey Baby	23933	Still Dre	24167	Borussia: Die Elf vom Niederrhein
20203	Halloween	20260	A-Team	20002	Anton aus Tirol	24038	Highway to Hell	20204	Schalke 04 (blau und weiss)
23144	Dschungelbuch: Probiers mal ...	22995	Die Dornenvogel	21762	Super Jelle Zick	23041	Hells Bells	24481	Ein Rudi Völlner
20157	Der rosarote Panther	20227	Indiana Jones	23067	Country Roads	20409	Nothing else matters	25422	FC Bayern: Stern des Südens
24039	Wer hat an der Uhr gedreht	31034	Der Schuh des Manitu: Abahachi M.	21570	Wir sind alle über 40	20072	Smoke on the water	31143	Hey hey Wicked
20218	James Bond	23186	The Matrix	22288	We will rock you	20054	Thunderstruck	31146	Inspector Gadget
25149	Dragonballz: Cha-La-Head...	31137	Aktezeichen XY ungelöst	22008	Everybody	20636	The Final Countdown	31153	Bezaubernde Jeannie

Alle Klingeltöne sind polyphon bestellbar für
SAMSUNG, SIEMENS, MOTOROLA, SHARP, NOKIA
PANASONIC, SONY-ERICSSON, LG.

Sende POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL an
81081
z.B.: POLY 30030 Nokia 6100
(für Österreich: SMS an 0900 528 050)

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

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

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

0190 826 506

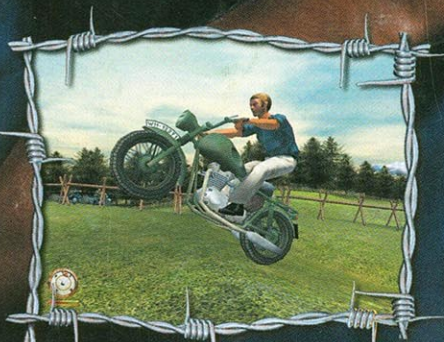
DE: Euro 1,86/Min

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €, **2€ /SMS, ***3 CHF/SMS

THE GREAT ESCAPE

GESPRENGBTE KETTEN

Der Filmklassiker endlich auch als Spiel!
Ab September im Handel



Spiele Steve McQueens
berühmte Verfolgungsjagd



Kämpfe gegen die
feindliche Übermacht



Breche aus einem
Gefangenenlager aus

www.the-great-escape.de



PlayStation®2

