

100% UNABHÄNGIG!

Weihnachts-Gewinnspiel! Gewinnt tolle Soft- & Hardware-Preise!  
www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

# play

01-2004



€ 4,99

Österreich € 5,40  
Schweiz 5,90  
Luxemburg € 5,75  
Dänemark € 5,75  
Norge € 5,75

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

## THE PLAYSTATION

**MIT DVD!**

55 Videos! 110 Minuten Spielzeit!

• UNZENSIERT •



Vorverkauf ohne Altersbeschränkung!  
Die Inhalte sind nicht für Kinder geeignet.



**EXKLUSIV!**  
**XXL-VIDEO ZU**  
**GRAN TURISMO 4**

**Metal Gear Solid 3**



**Top-Video!** Fünf Minuten  
spektakuläre Spielszenen.

**Manhunt**



**Test:** Das Skandal-Spiel der  
GTA-Vice-City-Entwickler (etc.).

**SOCOM 2: U.S. Navy Seals**



**Exklusive** Spielszenen des  
genialen Taktik-Shooters.

**007: Alles oder Nichts**



**Der Agenten-Hit!** Packende  
Spielszenen & Interview.

Das große  
**SPECIAL**  
**PSP, PSX,**  
**PlayStation 3**  
Alles über die neuen  
PlayStation-  
Konsolen

**Exklusiv!** Der 8-Seiten-Vorabtest im Heft & DVD.  
Plus Insider-Infos zu Final Fantasy 12.

# FINAL FANTASY X-2



## GRAN TURISMO 4

**Der Countdown läuft:** Die erste ausführliche  
Testfahrt des Edelrennsports im Heft & DVD.



## MAX PAYNE 2

**Ein Bulle sieht rot!** Alle Infos zur PS2-Premiere  
des erbarmungslosen Action-Krachers.

ÜBER  
**280** Tipps  
& Tricks



Komplett gelöst: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs.  
Insider-Tipps zu True Crime: Streets of LA. Action-Replay-Codes und Cheats zu aktuellen PS2-Spielen.



# Java Games, Logos, Klingeltöne

## BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung\*

|  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

## LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel\*

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

## NOKIA-LÖSCHLOGO Schick einfach "69998" an 81081\*

## HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay\*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit

|                   |                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TOP-CHARTS</b> | <b>KINO/TV HITS</b> | <b>30281</b> The way you move<br><b>27736</b> I wanna sex you up<br><b>31559</b> One for da money<br><b>31508</b> Everyday girl<br><b>27717</b> Losing my religion<br><b>31558</b> Girls in da House<br><b>30267</b> Wahre Helden<br><b>27759</b> Crashed the wedding<br><b>31514</b> Schick mir nen Engel<br><b>31467</b> Free like the wind<br><b>31548</b> Music is the key<br><b>31480</b> Loves divine<br><b>27737</b> Me against the music<br><b>27647</b> Where is the Love<br><b>27648</b> White flag<br><b>27707</b> Trouble<br><b>31464</b> Zur Erinnerung<br><b>31469</b> Rockin on heavens floor<br><b>27681</b> Baby Boy<br><b>27703</b> If you come to me<br><b>31540</b> Poison<br><b>27689</b> Hole in the head<br><b>27684</b> Ich bin jung und brauche Geld<br><b>31058</b> Pimp<br><b>30272</b> Independent girl<br><b>27730</b> Slow<br><b>30124</b> Breathe<br><b>31494</b> First day of my life<br><b>31331</b> Cant hold us down | <b>30249</b> Hey Ya!<br><b>24485</b> Mother earth<br><b>30255</b> Und was ist jetzt<br><b>31557</b> All for love<br><b>31411</b> Alright<br><b>31537</b> Gustav Gans<br><b>31339</b> Numb<br><b>23646</b> Ab in den Süden<br><b>30145</b> Never leave you<br><b>31522</b> Addicted<br><b>27736</b> Like glue<br><b>27735</b> I'll be there<br><b>30282</b> What if<br><b>31446</b> Feelgood lies<br><b>30271</b> Find your here<br><b>31450</b> Another world<br><b>27680</b> More to life<br><b>31479</b> Seemann<br><b>31222</b> The magic key<br><b>31521</b> X2X We want more<br><b>30250</b> Losing game<br><b>31351</b> Shake Your Tail Feather<br><b>30231</b> Guilty<br><b>27711</b> Bad day<br><b>31448</b> Ey Ey Ey<br><b>31551</b> You make me feel brand new<br><b>30264</b> So wonderful<br><b>27738</b> Bottle living<br><b>27700</b> Time of our lives / connected | <b>31548</b> Shallow water<br><b>30252</b> Schwarze Sonne<br><b>23416</b> Aya Benzer<br><b>27684</b> Wheres the hood at<br><b>30292</b> The way you kiss me<br><b>31493</b> Ich bin so<br><b>31468</b> Dankbar<br><b>31418</b> Tanzt das Brot<br><b>30126</b> J'ai pas vingt ans<br><b>27785</b> Feeling like<br><b>30276</b> What you deserve is what you get<br><b>31495</b> Dancing<br><b>31424</b> All the girls<br><b>25942</b> The Anthem<br><b>31429</b> Unrockbar<br><b>26696</b> Spirit in the sky<br><b>27732</b> Sexed up<br><b>27734</b> Every breath you take<br><b>26964</b> Burgerdance<br><b>31447</b> Alive<br><b>30269</b> Baby dont cry<br><b>27283</b> Mon coeur resiste encore<br><b>27711</b> Bad day<br><b>30256</b> Everybody does<br><b>27668</b> Eat you alive<br><b>31460</b> Generation of Love<br><b>31516</b> Oups Up<br><b>31435</b> A forest | <b>26660</b> In da Club<br><b>22720</b> Wanksta<br><b>25975</b> 21 questions<br><b>25983</b> Nigga<br><b>26605</b> 8 mile<br><b>26650</b> Sing for the moment<br><b>22488</b> Lose yourself<br><b>31092</b> Crazy in Love<br><b>30118</b> Alcha<br><b>25753</b> Bump Bump Bump<br><b>31058</b> Ganxville Part 3<br><b>26939</b> Anyplace, anywhere, anytime<br><b>31108</b> Reign<br><b>31081</b> Mr. Vain (recall)<br><b>25940</b> Bring me to life<br><b>31130</b> Stuck on you<br><b>31216</b> König von Deutschland<br><b>31058</b> Sounds like a melody<br><b>30021</b> Bounce<br><b>26897</b> Gonna give it to ya<br><b>31207</b> Angel of darkness<br><b>30065</b> Right now<br><b>26204</b> Musical Elisabeth: Ich geh' nur mir<br><b>25947</b> Musical Elisabeth: Wenn ich tanzen ..<br><b>20597</b> Pretty woman<br><b>31156</b> Herr Rossi sucht das Glück<br><b>22956</b> Werner Beinhart<br><b>31240</b> Detektiv Conan<br><b>31145</b> Laurel & Hardy (Dick & Doof) | <b>20072</b> Smoke on the water<br><b>20054</b> Thunderstruck<br><b>20636</b> The Final Countdown<br><b>25005</b> Moonlight Shadow<br><b>20020</b> 99 Luftballons<br><b>25711</b> Geräusch: Furz<br><b>25784</b> Geräusch: Rülpsen<br><b>20227</b> Motorengeräusch: Formel 1<br><b>25784</b> Sonar: Echolot von Schiffen<br><b>23766</b> Martinshorn (Tati-Tati)<br><b>23313</b> Mordkommando<br><b>31159</b> Resident Evil (Main Title Theme)<br><b>20204</b> Schokolade (blau und weiss)<br><b>24481</b> Ein Rudi Voller<br><b>25422</b> FC Bayern: Stern des Südens<br><b>24147</b> Borussia: Die Elf vom Niederrhein<br><b>24150</b> Dortmund: Heja BVB<br><b>25501</b> Bayerischer Defiliermarsch<br><b>31349</b> Marschmusik: Preussens Gloria<br><b>23776</b> Zelda |
|-------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## COOLE JAVA GAMES für Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 62XX, 66XX, 68XX, 72XX, 7650 & N-Gage

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## GROSSES WEIHNACHTSSPECIAL

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| <b>20126</b> L. X-mas<br><b>20860</b> Rudolf mit der roten Nase<br><b>22581</b> Feliz Navidad<br><b>20056</b> Jingle Bells<br><b>23868</b> Little Drummer Boy<br><b>23868</b> Jingle Bell Rock<br><b>23887</b> Wish you a merry Christmas<br><b>24061</b> So this is Christmas<br><b>21859</b> X-mas Time<br><b>24059</b> White Christmas<br><b>24103</b> Winter Wonderland<br><b>23885</b> Stille Nacht, heilige Nacht<br><b>23888</b> Santa Claus is coming to Town<br><b>20058</b> King of the Christmas<br><b>20057</b> Leise rieselt der Schnee<br><b>24097</b> Oh Tannenbaum<br><b>20059</b> Laßt uns froh und munter sein<br><b>20884</b> Let it snow<br><b>20060</b> Ihr Kinderlein kommet<br><b>25765</b> Do they know its christmas | <b>70369</b><br><b>70550</b><br><b>70551</b><br><b>70557</b><br><b>70558</b><br><b>70559</b><br><b>70567</b><br><b>70572</b><br><b>70592</b><br><b>70905</b><br><b>70906</b><br><b>70907</b><br><b>70908</b><br><b>70910</b><br><b>70915</b> | <b>51487</b><br><b>51496</b><br><b>51506</b><br><b>51516</b><br><b>51552</b><br><b>51555</b><br><b>51561</b><br><b>51562</b><br><b>51575</b><br><b>51778</b><br><b>51779</b><br><b>51519</b><br><b>51524</b><br><b>51527</b><br><b>51532</b> | <b>100157</b><br><b>100158</b><br><b>100159</b><br><b>100160</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|



## TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:  
(1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen  
(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen  
(3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

|                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| <b>0190 826 506</b>  | DE: Euro 0,36/min       |
| <b>0900 510 035</b>  | AT: Euro 2,10/min       |
| <b>0901 579 975</b>  | CH: CHF 4,23/min        |
| <b>900 77 900</b>    | LU: Euro 1,14/min       |
| <b>0903 39030</b>    | BE: Euro 1,14/min       |
| <b>166 140 478</b>   | IT: Euro 1,31 + IVA/min |
| <b>0909 0400 404</b> | NL: Euro 0,70/min       |

## SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELNUMMER HANDYMODELL an  
z.B.: 30030 Nokia 6100  
**81081\***  
**0900 528 050\*\***  
**9898\*\*\***  
für polyphone Klingeltöne sende  
POLY BESTELNUMMER HANDYMODELL  
z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

\*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 €  
(max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €  
\*\*2€ /SMS, \*\*\*3 CHF/SMS

## WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games und polyphone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Sende eine leere SMS an  
**0043 699 11514271**

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts ins WAP..  
Kosten EUR 1,99/Min. während Verbindung zu WAP

## NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text  
**"CHAT" an 11821**

Chatten, Flirten, Verlieben....  
1,99 EUR/SMS (VD2-Lst. 12 cent)

\*Logos: NOKIA, SONY-ERICSSON, SIEMENS, SAMSUNG, ALCATEL  
\*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (625, 625 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXON  
\*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, LG, NEC (nicht i-Mode), SHARP, PANASONIC, MAXON  
\*Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola

Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, farbige Hintergrundbilder und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingeschaltet sein.  
Hilfe: support@klingelton.com



# TANNENBAUM OH TANNENBAUM, OH TANNENBAUM

**„Ja, is denn scho wieder Weihnachten?“** Diese Frage wird sich in diesen Tagen nicht nur der Kaiser Franz in ähnlicher Form stellen. Mal ehrlich, das Videospiel-Jahr 2003 ist wieder wie im Fluge vergangen, oder? Denken wir kurz zurück, steht eines fest: Der Spiele-Reigen der letzten 12 Monate hat das Prädikat „hitverdächtig“ verdient. Fast schon traditionell ist in diesem Zusammenhang der alljährliche play-Einkaufsführer. Diesmal als handliches 16-Seiten-Booklet – ideal für die Shopping-Tour – und mit 3-Euro-Einkaufsgutschein.

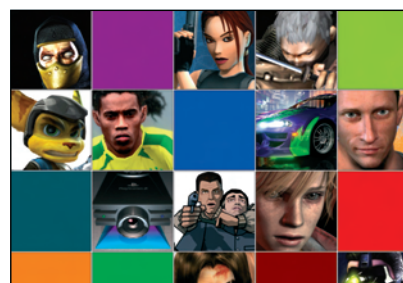
## **Das Jahr 2003 war auch das Jahr der Hardware-Neuankündigungen:**

Mit dem Handheld PlayStation Portable (kurz: PSP) und dem Multimedia-Gerät PSX steht der PlayStation-Familie 2004 Nachwuchs ins Haus. Darüber hinaus ranken sich inzwischen immer mehr Gerüchte um die PlayStation3. Im Special „PS3, PSX, und PSP – was bringt die Zukunft der PS2?“ (ab Seite 20) lassen wir euch hineinspitzen in die zum Teil nur noch wenige Monate entfernte PlayStation-Zukunft.

**Hausbesuch bei den Final-Fantasy-Machern:** play-Redakteur Colin traf in Tokio die Final-Fantasy-X2-Entwickler. Bei seinem Gespräch konnte er den Schöpfern des Rollenspiel-Überfliegers in spe so manches Geheimnis entlocken. Obendrein findet ihr ab Seite 32 Insider-Infos en masse zu Final Fantasy X-2 sowie zur Geschichte der nunmehr 16 Jahre alten RPG-Serie. Das Tüpfelchen auf dem „i“ sind die ersten Fakten zur zwölften Final-Fantasy-Episode.

**Und nun noch einmal: herzlich willkommen im Club!** Alle Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe eine spielbare Demo-Version von Ghosthunter gratis. Wollt ihr auch zum erlauchten Kreis der play-Abo-nennten gehören und solche Schmankerl frei Haus erhalten? Dann füllt einfach die dem Magazin beigelegte Abo-Karte aus.

**Viel Spaß beim Lesen, ein frohes Fest und einen guten Rutsch ins neue Jahr!**  
**Eure play-Redaktion**



**EXTRA:** 16-Seiten-Einkaufsführer



**SPECIAL:** PSX, PS3 und PSP



**VORSCHAU:** Final Fantasy X-2

## WILLKOMMEN IM CLUB!

Alle Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe eine spielbare Demo-Version von Ghosthunter gratis!  
Näheres zum playAbo findet ihr auf der Abo-Karte, die dem Magazin beiliegt.

**Ein playAbo lohnt sich, da wir auch in den kommenden Ausgaben tolle Überraschungen bereithalten werden.**





# play

## THE PLAYSTATION

# INHALT JANUAR 2004

## www.playplaystation.com

### SpecialScreen

- ★ PSP, PSX, PS3:: Das große Special zu den neuen PlayStation-Konsolen ..... 20
- PS2 Network: Alle Online-Spiele auf einen Blick .... 24
- ★ Weihnachts-Gewinnspiel ..... 18

### playGewinnspiel

- Braun E-Razor Shave & Shape. .... 130
- Mission: Impossible Operation Surma. .... 76

### playDVD

- DVD des Monats: Terminator 3: Rebellion der Maschinen. .... 102
- DVD News. .... 103
- DVD Releaselisten. .... 105

### playNews

- Japan News. .... 10
- Meldung des Monats: Manhunt nicht in Dtschld.? ... 8
- USA News. .... 12
- Wertungsvergleich. .... 13

### PreScreen

#### PlayStation2

- Arc: Twilight of Spirits ..... 52
- Champions of Norrath: Realms of EverQuest ..... 42
- Fallout: Brotherhood of Steel. .... 40
- ★ Final Fantasy X-2 ..... 32
- Final Fantasy XII ..... 39
- Firefighter F.D. 18 ..... 66
- Fugitive Hunter: War on Terror. .... 71
- Goblin Commander: Unleash the Horde ..... 71
- ★ Gran Turismo 4 ..... 58
- I-Ninja ..... 72
- James Bond 007: Alles oder Nichts ..... 54
- Kill.Switch ..... 60
- ★ Max Payne 2: The Fall of Max Payne ..... 46
- Maximo vs. The Army of Zin ..... 50
- Mojib Ribbon ..... 70
- Onimusha Buraiden. .... 44
- R: Racing ..... 62
- Roadkill. .... 72
- Spawn Armageddon ..... 70
- Sphinx und die verfluchte Mumie ..... 68
- Spy Hunter 2 ..... 56
- Tak and the Power of Juju. .... 64
- Teenage Mutant Ninja Turtles ..... 72

PSP, PSX, PS3: ALLES ÜBER DIE NEUEN PLAYSTATION-KONSOLEN ..... S. 20



Aller guten Dinge sind drei: Die ersten Fakten zur nächsten Generation der PlayStation-Familie!

MAX PAYNE: THE FALL OF MAX PAYNE ..... S. 46



Max Payne gegen den Rest der Welt: Endlich räumt der New Yorker Hardcore-Cop auch auf der PS2 auf!

### SPIELE INDEX

|                                                       |                                                   |                                                |                                                |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Amplitude ..... 24                                    | Final Fantasy X-2 ..... 32                        | Max Payne 2: The Fall of Max Payne ..... 46    | Spy Hunter 2 ..... 56                          |
| Arc: Twilight of Spirits ..... 52                     | Final Fantasy XII ..... 39                        | Maximo vs. The Army of Zin ..... 50            | SSX 3 ..... 26                                 |
| Backyard Wrestling: Don't try this at home ..... 96   | Findet Nemo ..... 96, 110                         | Medal of Honor: Rising Sun ..... 25            | Tak and the Power of Juju ..... 64             |
| Baldur's Gate: Dark Alliance 2 ..... 86, 109          | Firefighter F.D. 18 ..... 66                      | Midnight Club 2 ..... 25                       | Teenage Mutant Ninja Turtles ..... 72          |
| Baphomets Fluch: Der schlafende Drache ..... 82       | Fugitive Hunter: War on Terror ..... 71           | Mission: Impossible - Operation Surma ..... 74 | Terminator 3: Rebellion der Maschinen ..... 93 |
| Battlestar Galactica ..... 92                         | Ghosthunter ..... 88                              | Mojib Ribbon ..... 70                          | Time Crisis 3 ..... 114                        |
| Beyond Good & Evil ..... 114                          | Goblin Commander: Unleash the Horde ..... 71      | My Street ..... 25                             | Tony Hawk's Underground ..... 109              |
| Buffy Chaos Bleeds ..... 114                          | Gran Turismo 4 ..... 58                           | MTV Celebrity Deathmatch ..... 95              | Tony Hawk's Underground ..... 26               |
| Champions of Norrath: Realms of EverQuest ..... 42    | Grand Theft Auto - Doppelpack ..... 110           | Naval Ops: Warship Gunner ..... 73             | Tribes Aerial Assault ..... 26                 |
| Crouching Tiger Hidden Dragon ..... 96                | Hardware Online Arena ..... 25                    | Need for Speed: Underground ..... 25, 113      | True Crime: Streets of LA ..... 111, 116       |
| Dead to Rights ..... 114                              | Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft ..... 94 | Onimusha Buraiden ..... 44                     | Twisted Metal: Black Online ..... 26           |
| Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs ..... 120 | Harry Potter und der Stein der Weisen ..... 94    | Outlaw Golf ..... 95                           | Wallace & Gromit in Project Zoo ..... 114      |
| Deutschland sucht den Superstar ..... 95              | I-Ninja ..... 72                                  | R: Racing ..... 62                             | Warhammer 40.000: Fire Warrior ..... 26        |
| Die Sims brechen aus ..... 90, 126                    | James Bond 007: Alles oder Nichts ..... 54        | Roadkill ..... 72                              | Worms 3D ..... 114                             |
| Everquest: Online Adventures ..... 24                 | James Bond 007: Nightfire ..... 115               | SOCOM: U.S. Navy SEALs ..... 25                | WWE SmackDown! Here comes the Pain ..... 114   |
| Fallout: Brotherhood of Steel ..... 40                | Kill.Switch ..... 60                              | Spawn Armageddon ..... 70                      | XGRA ..... 114                                 |
| FIFA Football 2004 ..... 24                           | Manhunt ..... 78                                  | Sphinx und die verfluchte Mumie ..... 68       | XIII ..... 26                                  |



## ☆ COVERTHEMEN

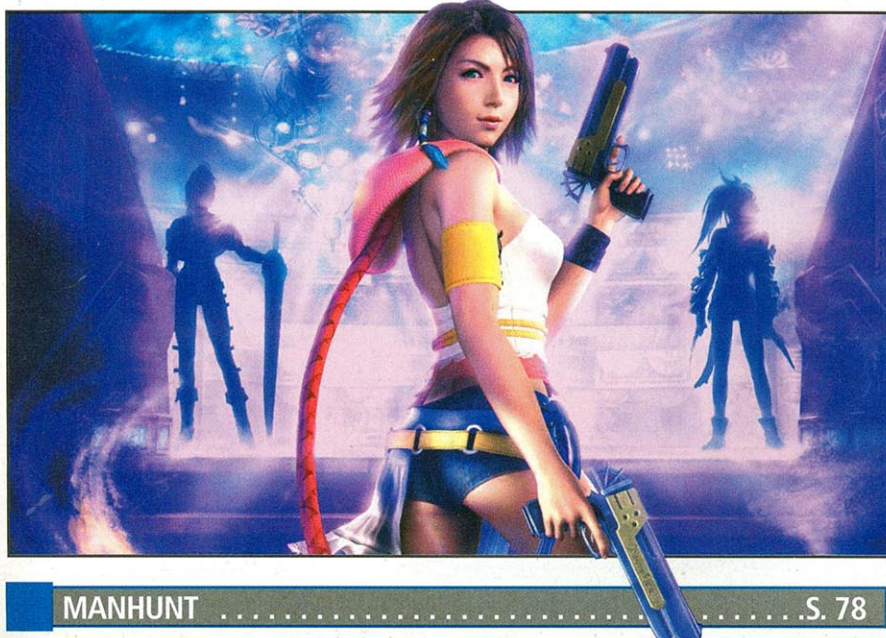
**Zentrale Abo-Nummer:**  
Tel.: (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)  
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr • Fr. von 8-15 Uhr

**Abo-E-Mail:**  
abo@playstation.com

**Abo-Fax:**  
(00 49) 0 18 05/90 90 89

### TITEL-THEMA

## FINAL FANTASY X-2 .....S. 32



### MANHUNT

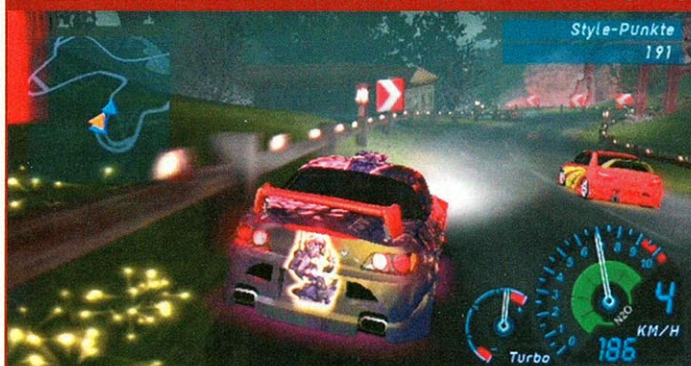
.....S. 78



Anders sein um jeden Preis: Ist das neueste Spiel der GTA-Macher einfach nur geschmacklos oder genial?

### LÖSUNGSHILFEN

#### NEED FOR SPEED: UNDERGROUND .....S. 113



Gib Gas: Profitipps für alle Geschwindigkeitssüchtigen!

#### DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS ...S. 120



Mein Schatz: Besiegt die Horden des Bösen!

## Rubriken

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Editorial .....           | 3   |
| Hefte nachbestellen ..... | 97  |
| Impressum .....           | 130 |
| Next play .....           | 128 |
| play Hits .....           | 100 |
| play Mail .....           | 106 |
| play Team .....           | 30  |
| playTV-Inhalt .....       | 6   |
| playTV DVD-Cover .....    | 28  |
| Was kommt wann? .....     | 16  |
| Wertungssystem .....      | 73  |

## Hardware

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 360 Modena Wireless Lenkrad .....     | 98 |
| Enzo Ferrari Force GT Lenkrad .....   | 99 |
| Speedster 3 Force Shock Lenkrad ..... | 99 |
| 5.1 Sound System Home Cinema .....    | 98 |
| Cheatcode S v. 3.0 .....              | 98 |

## TestScreen

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| PlayStation2                                     |    |
| Backyard Wrestling: Don't try this at home ..... | 96 |
| Baldur's Gate: Dark Alliance II .....            | 86 |
| Baphomets Fluch: Der schlafende Drache .....     | 82 |
| Battlestar Galactica .....                       | 92 |
| Crouching Tiger Hidden Dragon .....              | 96 |
| Deutschland sucht den Superstar .....            | 95 |
| Die Sims brechen aus .....                       | 90 |
| Findet Nemo .....                                | 96 |
| Ghosthunter .....                                | 88 |
| Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft .....   | 94 |
| Harry Potter und der Stein der Weisen .....      | 94 |
| Manhunt .....                                    | 78 |
| Mission: Impossible - Operation Surma .....      | 74 |
| MTV Celebrity Deathmatch .....                   | 95 |
| Naval Ops: Warship Gunner .....                  | 73 |
| Outlaw Golf .....                                | 95 |
| Terminator 3: Rebellion der Maschinen .....      | 93 |

## playTipps

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| playTipps .....               | 109 |
| Action-Replay-Codes PS2 ..... | 114 |
| Cheat Cards .....             | 111 |

### Lösungshilfen

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| ☆ Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs .. | 120 |
| ☆ True Crime: Streets of LA .....                | 116 |
| Die Sims brechen aus .....                       | 126 |
| Need for Speed: Underground .....                | 113 |





DVD-INHALT 01/04

[www.playplaystation.com](http://www.playplaystation.com)

# SPIELZEIT: 110 MINUTEN

## News

Dancing Stage Forever  
 Front Mission 1st  
 GTA-Double-Pack  
 Harry Potter und der Stein der Weisen  
 Knights of the Temple  
 La Pucelle  
 Risiko  
 Sonic: Heroes

## SpecialScreen

Castlevania History  
 Making of Terminator 3:  
 Rebellion der Maschinen

## PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

Ace Combat 5  
 I-Ninja  
 Maximo vs. The Army of Zin  
 Metal Gear Solid 3: Snake Eater  
 NFL Street  
 Rogue Ops  
 SOCOM 2: U.S. Navy SEALs  
 Terminator 3:  
 Rebellion der Maschinen

## PreScreen

Final Fantasy X-2  
 Firefighter F.D. 18  
 Forbidden Siren  
 Glass Rose  
 Goblin Commander: Unleash the Horde  
 Gran Turismo 4  
 Kill.Switch  
 Legacy of Kain: Defiance  
 Mojib Ribbon  
 SOCOM 2: U.S. Navy SEALs  
 Tak und die Macht des Juju  
 Teenage Mutant Ninja Turtles

## TestScreen

Backyard Wrestling  
 Baldur's Gate: Dark Alliance II

## News: GTA-DOUBLE-PACK



Genial + Genial = GTA-Double-Pack: Angeblich wurde der dritte Teil überarbeitet. playTV macht den Vergleich; zappt rein und überzeugt euch selbst.

## PreScreen-TRAILER: SOCOM 2: U.S. NAVY SEALs



Das Online-Schlachtfeld wartet: Mehr Spielmodi, mehr Waffen, mehr Action – holt euch in dem Trailer schon mal einen Vorgeschmack!



**TECHNISCHE PROBLEME?**

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

**TestScreen**

Baphomet's Fluch  
 Battlestar Galactica  
 Deutschland sucht den Superstar  
 Die Sims brechen aus  
 Findet Nemo  
 Ghosthunter  
 Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft  
 Manhunt  
 Mission: Impossible - Operation Surma  
 MTV Celebrity Deathmatch  
 Outlaw Golf  
 Terminator 3:  
 Rebellion der Maschinen

**Tipps & Tricks**

Need for Speed: Underground - Fahrtipps

**Bonus**

PES 3 - das Tor des Monats: AUFRUF  
 PES 3 - das Tor des Monats: DIE GEWINNER  
 PSone-Perle des Monats

**ISO-Bereich****X-Port-Speicherstände**

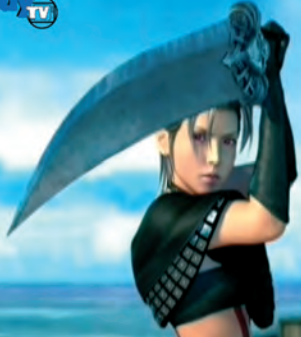
Bionicle  
 Enter the Matrix  
 Futurama  
 PES 3  
 SOCOM: U.S. Navy SEALs  
 Soul Calibur II  
 Tiger Woods 2004  
 Tomb Raider: The Angel of Darkness  
 V8 Supercar Race Driver

**Bonus**

PES 3 – das Tor des Monats



Wer schießt die schönsten Tore?  
 Der erste Gewinner der PES-Saison 03/04!

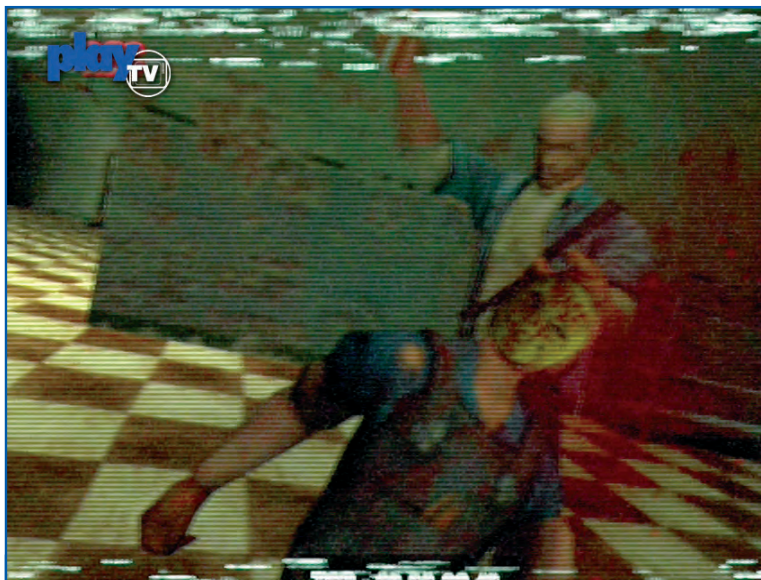



**PreScreen:**  
**FINAL FANTASY X-2**

Square-Enix greift nach der Rollenspielkrone:

Kampfsystem, Rendersequenzen, Spielablauf – unser Video-Preview der US-Version lässt keine Fragen offen.

Über 4 Minuten grandiose Final-Fantasy-Action!

**TestScreen: MANHUNT**

Düster, beklemmend und brutal: Seht das umstrittene Spiel der GTA-Entwickler in Bewegung und bildet euch ein eigenes Urteil!



SOFTWARE

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

COLIN GÄBEL

01/2004

# PLAYNEWS

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

## PS2-NEWS

### MELDUNG DES MONATS

#### ZU HART: KEIN MANHUNT FÜR DEUTSCHLAND?



Mord ist sein Hobby: Rockstars rabiater Endzeit-Thriller ist definitiv nix für zarte Gemüter und jüngere Semester.

Die Entscheidung ist zwar noch nicht endgültig gefallen, aber Publisher Take 2 zieht in Erwägung, die gleichermaßen spannende wie fragwürdige Menschenjagd nicht in hiesigen Gefilden zu vertreiben. Der Grund: Eine Jugendfreigabe der Standard-Version wäre ausgesprochen fragwürdig, notwendige Zensurmaßnahmen behält man sich noch vor. Warum wir das neueste Rockstar-Werk trotzdem testen? Im europäischen Umland ist die offizielle PAL-Version, deutsche Bildschirmtexte inklusive, regulär im Handel erhältlich.

#### KURVE GEKRIEGT: FINAL FANTASY XI AUF ERFOLGSKURS

Monatlang sah es ganz danach aus, als ob dem ersten Online-Ausflug der legendären RPG-Saga kein allzu großer Erfolg beschieden sei. Jetzt gab Hersteller Square-Enix bekannt, mehr als 400.000 Mitglieder hätten sich über das Internet-Portal PlayOnline registriert. Ob sich diese Zahl nur auf PS2-Fantasten bezieht, oder auch PC-Spieler einschließt, ist zwar nicht klar, dennoch stehen so die Zeichen für einen Erfolg der anstehenden USA-Veröffentlichung gut. Dort ist das Epos bereits vorinstalliert auf einer 40-GB-Festplatte erhältlich. Kostenpunkt: knapp 100 US-Dollar (etwa 84 Euro).



Die Amis haben gut lachen – ob und wann Final Fantasy XI allerdings in Europa erscheint, ist immer noch nicht raus.



### SCHÖNER VOLLGAS GEBEN: OUT RUN 2 FÜR PS2?



Zu schön um wahr zu sein? Out Run 2 kommt einer unbestätigten Meldung nach exklusiv für Sonys 128-Bitter.

Diese Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Als bekannt wurde, in welcher Form der Ur-Vater aller Arcade-Racer sein Comeback feiern würde, machten alle PS2-Fans lange Gesichter. Die Spielhallen-version von Out Run 2 läuft nämlich auf dem so genannten Chihiro-Board, einer Hardware, die auf Xbox-Architektur basiert. Auch wenn Sega keine offizielle Ankündigung gemacht hatte, war man in Fachkreisen von einer Umsetzung für die Microsoft-Konsole ausgegangen. Jetzt schrieb ein US-Magazin, eine Heimkonvertierung erscheine exklusiv für die PS2. Die Information stamme zwar angeblich direkt von Sega, die allerdings wollten die Jubelmeldung bislang nicht bestätigen.

### GLÜCKWUNSCH: PS2 IN EUROPA NUMMER 1

Laut offiziellen Sony-Angaben lief die PlayStation2 in diesem Jahr europaweit hervorragend. So hätten sich die Abverkäufe der Hardware gegenüber 2002 bislang um etwa 25 % gesteigert. Allein die Deutschland wurden bis dato mehr als zwei Millionen PS2-Konsolen abgesetzt. Drei Jahre nach der Markteinführung wurden auf dem gesamten Kontinent über 150 Millionen Spiele verkauft. Für Deutschland spricht Sony von einem Softwaremarktanteil von 70 Prozent inklusive Dritthersteller-Titeln. Damit kann sich die PlayStation2 nach wie vor locker gegen Xbox und Gamecube behaupten. Beide Konkurrenzkonsole liefern sich derzeit einen heißen Kampf um Platz zwei bei der Systemverbreitung.





Bunter SciFi-Look, tiefgründige Story und Geschicklichkeitseinlagen – Sega auf ungewohnten Virtua-Fighter-Pfaden.

### NEU: VIRTUA FIGHTER – CYBER GENERATION

Nein, Prügelexperte Sega hat kein weiteres Update seiner Beat'em-Up-Legende in der Mache. Zum zehnjährigen Serienjubiläum präsentieren die Japaner vielmehr ein Action-Adventure, das relativ wenig mit Kampfkunst zu tun zu haben scheint. Vielmehr entführt euch Virtua Fighter: Cyber Generation in eine ferne Zukunft in die Haut des 14-jährigen Jünglings Sei. In der Hightech-Metropole Acropolis sucht der Nachwuchsheroe nach Schätzen. Zeitgemäß warten diese allerdings in virtueller Form im 'Nexus' genannten Cyberspace. Begehrtestes Objekt der Hacker: Virtuelle Seelen, die ihrem Finder allerlei außergewöhnliche Fähigkeiten schenken.



Der Metall-Cyborg hat ausgeballert: Ohne Angabe genauer Gründe hat Sega die Vectorman-Reinkarnation eingestampft.

### ABGESCHOSSEN: KEIN VECTORMAN-COMEBACK MEHR

Segas aktueller Retro-Rausch hat einen ersten Rückschlag erlitten. Wie unlängst bekannt wurde, hat der Branchenveteran die Arbeiten am Comeback des 16-Bit-Heroen Vectorman eingestellt. Auf der E3 2003 war dessen Comeback erstmals angekündigt worden. Auf dem Mega Drive brachte es das technisch höchst eindrucksvolle Jump'n Shoot auf immerhin zwei Episoden. Außergewöhnlicher kommerzieller Erfolg war dem SciFi-Geballer allerdings nicht beschieden. Segas zweite Bitmap-Wiederauferstehung soll's hingegen besser ergehen: Das PS2-Altered Beast sei weiterhin in Arbeit, hieß es.



Fairer Preis: Die Spiel- Netzwerk-Adapter-Kombi kostet umgerechnet etwa 70 Euro.

### JAPAN: RESIDENT EVIL OUT-BREAK MIT NETZWERKADAPTER

Pünktlich zum Japan-Release der Umbrella-Zombies brachte Hersteller Capcom das richtige Set für Online-Anfänger. Zum Preis von knapp 9.000 Yen (umgerechnet etwa 70 Euro) erhält der Horror-Freak zum eigentlichen Spiel Biohazard Outbreak gleich den passenden Netzwerkadapter dazu. Natürlich kommt das Ganze in einer standesgemäßen Pappschatulle daher. Auf solch ein Package können PAL-Zocker wohl noch lange warten – die endgültige Entscheidung darüber, ob Europa überhaupt online gehen darf, ist nämlich noch immer nicht gefallen.



Vorberechnete Renderkulissen und Cursor-Steuerung: Glass Rose setzt auf klassische Adventure-Tugenden.

### BESTÄTIGT: GLASS ROSE AUF PAL-KURS

Normalerweise sind Capcom-Spiele bereits international im Gespräch, lange bevor ein kommendes Highlight im Mutterland Japan debütiert – sei es nun ein neues Resi, ein Onimusha XY oder eine weitere Devil-May-Cry-Episode. Um das Mystik-Abenteuer Glass Rose hingegen hüllten sich Japaner ungewöhnlich tief in Schweigen, eine Veröffentlichung im Rest der Welt war nie offiziell im Gespräch. Jetzt ist das altmodische Point'n-Klick-Adventure für Europa angekündigt worden – irgendwann 2004. Einen ersten Eindruck könnt ihr euch aber bereits auf der aktuellen DVD machen.



## Asterix & Obelix XXL



## Die Römer fliegen wieder!

PlayStation.2



ATARI

© 2003 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSCINNY - UDERZO

© 2003 Atari, Inc. All Rights reserved.

www.asterix.com



## JAPAN

STAR OCEAN 3:  
DIRECTOR'S CUT

Fantastisches Frühjahr: Die Wiederveröffentlichung des RPGs sollte ihr Geld wert sein.

Nach diversen Terminverschiebungen ist es am 22. Januar des nächsten Jahres endlich soweit. Dann nämlich soll die aufgebohrte Zweitveröffentlichung des PS2-RPGs endlich in den japanischen Läden stehen. Neben neuen Kostümen für alle bekannten Charaktere und zusätzlichen Dungeons lockt eine Hand voll brandneuer spielbarer Helden zum Zweitkauf. Alles in allem stecken im Director's Cut Star Ocean: Till the End of Time wohl so viele Extras, dass das Update auf zwei DVDs ausgeliefert werden muss. Das Original kam noch mit einem Silberling aus.

## CHARTS

- 1 **Evangelion 2: Shinseiki Evangelions** (Bandai)
- 2 **Pro Baseball Team Tsukurou 2003** (Sega)
- 3 **Taiko no Tatsujin 3rd Generation** (Namco)
- 4 **Forbidden Siren** (Sony)
- 5 **The Getaway** (Capcom)

## Release – Januar

Air Force Delta Strike (Konami)  
Armored Core Nexus (From Software)  
Dororo (Sega)  
Fire Fighter F.D. 18 (Konami)  
Gungrave O.D. (Sega)  
Kwon (From Software)  
Sega Ages: Afterburner (Sega)  
Sega Ages: Virtua Racing (Sega)  
Seven Samurai 20XX (Sammy)  
Shadow Hearts 2 (Aruze)

## EUROPA IM RETRO-WAHN: SEGAS AGES-REIHE KOMMT!



Lang ist's her: Die kuriose Horizontal-Shooter-Serie Fantasy Zone feierte in 8-Bit-Tagen ihre großen Erfolge.

Das hätte ja niemand noch zu hoffen gewagt: In Japan erscheint seit einigen Monaten in schöner Regelmäßigkeit ein aufgebohrter Sega-Oldie nach dem nächsten. Westliche Retro-Zocker gingen bislang leer aus. Jetzt hat sich Publisher Conspiracy Games den USA- und Europa-Vertrieb der PS2-Updates gesichert, bislang 14 Sega-Ages-Titel umfas-

WEB-INFO | <http://www.3d-ages.co.jp>

send. Der RPG-Klassiker Phantasy Star, das krude Comic-Shoot'em-Up Fantasy Zone, Rennspiel-Opa Monaco GP und die Yu-Suzuki-Ballerei Space Harrier sollen im Frühjahr 2004 zuerst den Sprung über den Teich schaffen. Sämtliche Pixel-Veteranen kommen technisch und inhaltlich überarbeitet und hoffentlich zum kleinen Preis daher. In Japan kosten die 128-Bit-Remakes nämlich umgerechnet nur etwa 24 Euro. Zudem



Einer der ersten Polygon-Raser der Spielgeschichte: Das Arcade-Gebräuse Virtua Racing setzte 1992 technisch Maßstäbe.

steht im Fernen Osten schon der nächste Stapel Software aus Segas Mottenkiste in den Startlöchern: Phantasy Star II, Phantasy Star: End of the Millennium, Bonanza Bros., Columns, Virtua Racing, Streets of Rage und Alex Kidd in Miracle World. Der Deal zwischen beiden Firmen ist zwar auf vier Jahre angelegt, welche Goldies weiterhin zu uns kommen, ist allerdings noch nicht bekannt.

FANFREUDEN:  
MEGAMAN-BOX ZUM WEIHNACHTSFEST

Die Japaner haben's gut: Am 19. Dezember veröffentlicht Capcom eine Sammlerbox, die es wahrlich in sich hat. Für umgerechnet lumpige 53 Euro beinhaltet die Rockman Collection Special Box (in Fernost heißt der Blechgeselle seit jeher Rockman) die Episoden 1 bis 6 für die PSone sowie die 128-Bit-Folge Rockman X7. Darüber hinaus birgt die Schachtel noch sieben verschiedene exklusive Abzeichen. Kleiner Trost für PAL-Anhänger des SciFi-Veterans: Im Frühjahr erscheint Megaman X7 auch bei uns.



Wenn Ritter hassen, spritzt das Blut: Auch in Knights of the Temple geht's nicht gerade zimperlich zu.

MITTELALTERLICH:  
KNIGHTS OF THE TEMPLE

Starbreeze Studios (deren seit langem angekündigte Umsetzung des Xbox-Gemetzels Enclave noch immer auf sich warten lässt) haben ein blutiges Eisen im Feuer. In Knights of the Temple schlüpft ihr in die Rolle des heranwachsenden Templer-Ritters Paul, der einer dämonischen Verschwörung innerhalb seines Ordens auf die Schliche kommt. Da der Jüngling mit Streitaxt und Langschwert umgehen kann, ist offensichtlich, was euch erwartet: krachige Nahkampffaction vor hübscher mittelalterlicher Kulisse. Einfache Rätsleinlagen erwarten euch ebenfalls ab und an. Im Frühjahr gehen PS2-Fechtmeister auf Monsterjagd.



Kein zweiter Teil: Die frostige Trendsportversorgung Shaun Palmer's Pro Snowboarder erntete nur mäßige Kritiken.

ACTIVISION: ENTWICKLUNG  
MEHRERER SPIELE GESTOPPT

Wer knapp bei Kasse ist, sollte sparen – eine Weisheit, die US-Publisher Activision jüngst in die Tat umgesetzt hat. So wurden die Arbeiten an zehn Titeln – u.a. am Trendsportspektakel Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2 sowie am Basketball-Gerangel Street Hoops 2 – kurzerhand eingestellt. Der Grund: Im zweiten Quartal 2003 habe man gegenüber dem Vorjahr einen Verlust von mehr als zehn Millionen US-Dollar hinnehmen müssen. Bleibt abzuwarten, inwieweit durch True Crime: Streets of L.A. und Tony Hawk's Underground die Kriegskassen wieder gefüllt werden.



# PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME™

## Was passiert als Nächstes?

- Du wirst in die Tiefe stürzen
- Du wirst von dem Wächter erschlagen
- ✗ Du wirst überleben, da du die Zeit kontrollieren kannst\*



\*Kontrolliere die Zeit, sie gibt dir die absolute Macht. Aber gehe vorsichtig damit um! Drehe das Rad der Zeit zurück, um dem Tod zu entkommen. Halte die Zeit an und kämpfe so gegen deine Feinde. Schau in die Zukunft um deine nächsten Schritte zu planen.

Wir alle würden größere Wagnisse eingehen, wenn wir die Macht über die Zeit besäßen.

[www.prince-of-persia.de](http://www.prince-of-persia.de)



PlayStation 2

**gameloft**

Das Spiel für's Handy gibt es auf [www.gameloft.de](http://www.gameloft.de) oder im E-Plus WAP-Portal



UBISOFT



## USA

REKORDVERDÄCHTIG:  
SOCOM II U.S. NAVY  
SEALS

Ballern für den Weltfrieden:  
Kein PS2-Spiel lockt mehr  
Amis online als SOCOM II.

Davon kann Sony in Europa nur träumen: Gerade mal zwei Tage nach der Auslieferung des Anti-Terror-Sequels waren in den Vereinigten Staaten laut offiziellen Angaben 22.000 PS2-Zocker gleichzeitig online! Damit stieß die spannende Anti-Terror-Simulation den bisherigen hauseigenen Rekordhalter vom Thron: Beim ersten SOCOM beteiligten sich „nur“ bis zu 14.500 Sofa-Soldaten auf einmal am virtuellen Räuber- und Gendarmenspiel. Damit dürfte sich die PS2 als Online-Spielzeug in den USA endgültig etabliert haben.

## CHARTS

**1 Tony Hawk's  
Underground**  
(Activision)

**2 Medal of Honor:  
Rising Sun**  
(Electronic Arts)

**3 Final Fantasy X-2**  
(Electronic Arts)

**4 Der Herr der Ringe:  
Die Rückkehr des  
Königs**  
(Electronic Arts)

**5 Jak II: Renegade**  
(Sony)

## Release – Januar

**Fallout: Brotherhood of Steel**  
(Vivendi Universal)

**Mafia (Take 2)**

**Maximo vs. The Army of Zin**  
(Capcom)

**Sonic Heroes (Sega)**

**Star Trek: Shattered Universe**  
(TDK)

**Supercar GT (Electronic Arts)**

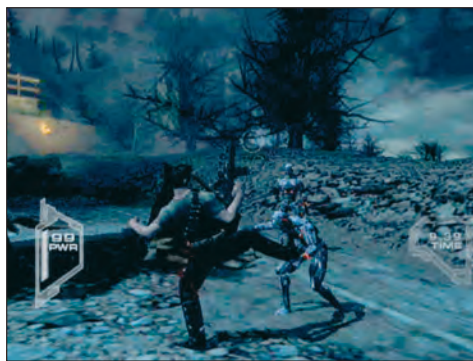
**The Fast and the Furious**  
(Vivendi Universal)

**Tom Clancys's Ghost Recon:  
Jungle Storm (Ubi Soft)**

**Wrath Unleashed (Lucas Arts)**

**X-Files: Resist or Serve**  
(Vivendi Universal)

## ROBOTERKILLER: TERMINATOR 3 REDEMPTION



Ein saftiger Fußtritt bringt den Blechbösewicht auf Distanz – mit dem schweren MG zerstört sich's aber effektiver.

Kaum steht das erste Spiel zum Film Terminator 3: Aufstand der Maschinen in den Läden, kündigt Publisher Atari auch schon die nächste Versoftung des Sci-Fi-Blockbusters an. In Terminator 3 Redemption schlüpft ihr in die polygonale Haut des wortkargen T800 und nehmt aktiv am Kampf gegen die verfeindeten Blechbrüder teil. Diesmal al-

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

lerdings aus der Third-Person-Perspektive, also schaut ihr dem perfekt nachempfundenen Pixel-Arnold über die Schulter, während dieser durchs futuristische Krisengebiet stampft. Dabei zerlegt ihr anrückendes Maschinenpack bevorzugt per hochfrequentem MG in Einzelteile. Kommen die stählernen Schurken zu nahe, genügen auch ein paar wuchtige Hiebe mit dem Gewehrkolben. Doch damit nicht genug: Auch rasante Fahreinlagen, in denen ihr Ve-



Hübsch gemacht: Schwarzeneggers Konterfei ist bereits gut zu erkennen, auch sonst macht der Titel optisch einen tollen Eindruck.

hikel und montiertes Geschütz gleichzeitig bedient, stehen auf dem Gefechtsplan. Zu allem Übel geben die Roboter nicht allzu schnell klein bei: Ballert ihr ihnen die Beine weg, kriecht der Oberkörper weiterhin auf euch zu. Schlampig gerammte Gegner hängen sich auch schon mal an die Ladefläche eures Boliden, um die Karre zu entern. Der Release für das schon jetzt bereits optisch sehr eindrucksvolle Action-Inferno ist für 2004 angepeilt.



Immer noch nicht top-aktuell aber schon zeitgemäßer: Das PS2-Remake des SNES-Klassikers wird grafisch überarbeitet.

ROLLENSPIEL-REMAKE: DRAGON  
QUEST 5 AUF 128-BIT-KUR

Schichtwechsel bei Square-Enix: Hieß es ursprünglich einmal, dass Final Fantasy 12 noch im laufenden Geschäftsjahr – also bis zum 31. März 2004 – veröffentlicht werden solle, nahm man die vollmundige Ankündigung nun zurück. Das große Frühjahrs-RPG des Firmen-Konglomerats heißt nun Dragon Quest 5. Dabei handelt es sich um ein Remake des ausschließlich in Japan erschienenen Super-Nintendo-Abenteuers – natürlich in optisch und inhaltlich rundum erneuerter Form. Hoffen wir, dass dem PS2-Remake nicht das gleiche Schicksal widerfährt wie dem 16-Bit-Modul. Viele westliche Fantasy-Fans würden's bestimmt auch gerne zocken...



Im Frühjahr soll es kommen: Derzeit schrauben die Entwickler noch am letzten Feinschliff von Conans PS2-Auftritt.

AUS SCHWARZENEGGERS  
MOTTENKISTE: CONAN

Seit er sich's im kalifornischen Gouverneurs-Sessel gemütlich gemacht hat, ist es still geworden um den einstigen Action-Star. Doch Arnies Filme sind nicht vergessen: Nach jahrelanger Entwicklung steht TDKs Versoftung von Conan endlich in den Startlöchern. Als muskelbepackter Barbar zieht ihr durch verwüstete Dörfer und über eisige Gebirgszüge – das Breitschwert immer im Anschlag. Schließlich lassen sich Wölfe, Soldaten und anderes Lumpenpack nur mit blankem Stahl vertreiben. Über 60 Kampfmanöver lernt euer Held im Laufe des Abenteuers. Kleine Rätsleinlagen und zwei Stunden Zwischensequenzen sollen den Hack'n Slay-Alltag auflockern. Momentan wirkt die Mythenmetzelei spielerisch und technisch allerdings noch etwas grobschlüchtig.

## NEUER MARKT: PS2 KOMMT NACH CHINA

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft will Sony die PlayStation2 auch in China ausliefern. Der Preis für die 128-Bit-Konsole mit eingebautem DVD-Player liegt bei umgerechnet 200 Euro. Als Starttitel sind das atmosphärische Knochenabenteuer Ico und der poppige Jump'n-Run-Spaß Ape Escape 2 angekündigt – zum Schleuderpreis von jeweils nur ca. 17 Euro. Auch einige wichtige Dritthersteller haben ihre Unterstützung bereits zugesagt. So wollen u.a. Konami, Capcom, Namco, Koei und Sega Software gegen China schippen. Da sag noch mal jemand, wir PAL-Spieler bekämen die neuesten Highlights immer zuletzt...



## RETROHAMMER: INTELLIVISION LIVES!

Die 80er-Jahre leben und mit ihnen Mode, Musik und Videospiele. Nachdem das Atari VCS 2600 mit Activision Anthology und THQs kultiger Joystickkonsole bereits vollaufgewürdigt wurde, kommt jetzt ein nicht ganz so populärer Konkurrent dran. Intellivision lives! vereint 60 mehr oder weniger zockenswerte Oldies für das Mattel-System auf einem Silberling, Bitmap-Monster wie Shark! Shark!, Thunder Castle oder Astro Smash inklusive. In der nächsten play stellen wir euch die Klassiker-Kollektion und alle anderen wichtigen Retro-Sammlungen in einem großen Special näher vor.

### IN & OUT

#### IN

- Video-Beamer (immer noch)
- Weihnachten
- Die Rückkehr des Königs
- Glühwein
- Überstunden

#### OUT

- Falsch Geiz
- Magen- und Darm-Grippe
- Abgelaufener TÜV
- Altersschwache Autobatterien
- Mirkowellenfraß

## 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 |
|-----------------------------------------------------|------|------|----------|--------|---------|
| <b>Baldur's Gate: Dark Alliance 2</b>               | 84%  | —    | —        | 85%    | —       |
| <b>Baphomets Fluch:<br/>Der schlafende Drache</b>   | 77%  | 82%  | —        | 82%    | 75%     |
| <b>Findet Nemo</b>                                  | 72%  | 72%  | —        | 62%    | —       |
| <b>Ghosthunter</b>                                  | 81%  | 76%  | 83%      | 83%    | 82%     |
| <b>Harry Potter<br/>Quidditch Weltmeisterschaft</b> | 76%  | —    | —        | 61%    | —       |
| <b>Mission: Impossible -<br/>Operation Surma</b>    | 83%  | —    | —        | 81%    | —       |
| <b>Need for Speed Underground</b>                   | 88%  | 88%  | 86%      | 83%    | 86%     |
| <b>DHdR: Die Rückkehr des Königs</b>                | 76%  | 85%  | 79%      | 80%    | 83%     |
| <b>Secret Weapons over Normandy</b>                 | 85%  | 82%  | 71%      | 78%    | 79%     |
| <b>Tony Hawk's Underground</b>                      | 90%  | 90%  | 91%      | 91%    | 88%     |

## NIPPON-BLEIFUSS: DRIFT RACER

Nachdem sich Namco mit dem simulationslastigen R: Racing Evolution aus dem Arcade-Racer-Segment verabschiedet hat, will Nippon-Konkurrent Genki die Lücke füllen. Die Macher von Tokyo Xtreme Racer tüfteln derzeit mit Feuereifer an ihrem nächsten Werk. Sieben, via Lasermessung genauestens der Realität nachempfundene Strecken soll Drift Racer: Kaidou Battle enthalten. Nacht- und Schlecht-Wetter-Fahrten gibt's natürlich ebenso. Ein Releasetermin für die Bolidenhatz ist derzeit weder für Japan noch Europa genannt worden.



Aus gutem Hause: In Japan sind Racer von Genki in Spielhallen und für zu Hause sehr beliebt.

## ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.



PlayStation 2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospieleprodukte von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO GAMECUBE und the official seal are trademarks of NINTENDO. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und die PS-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



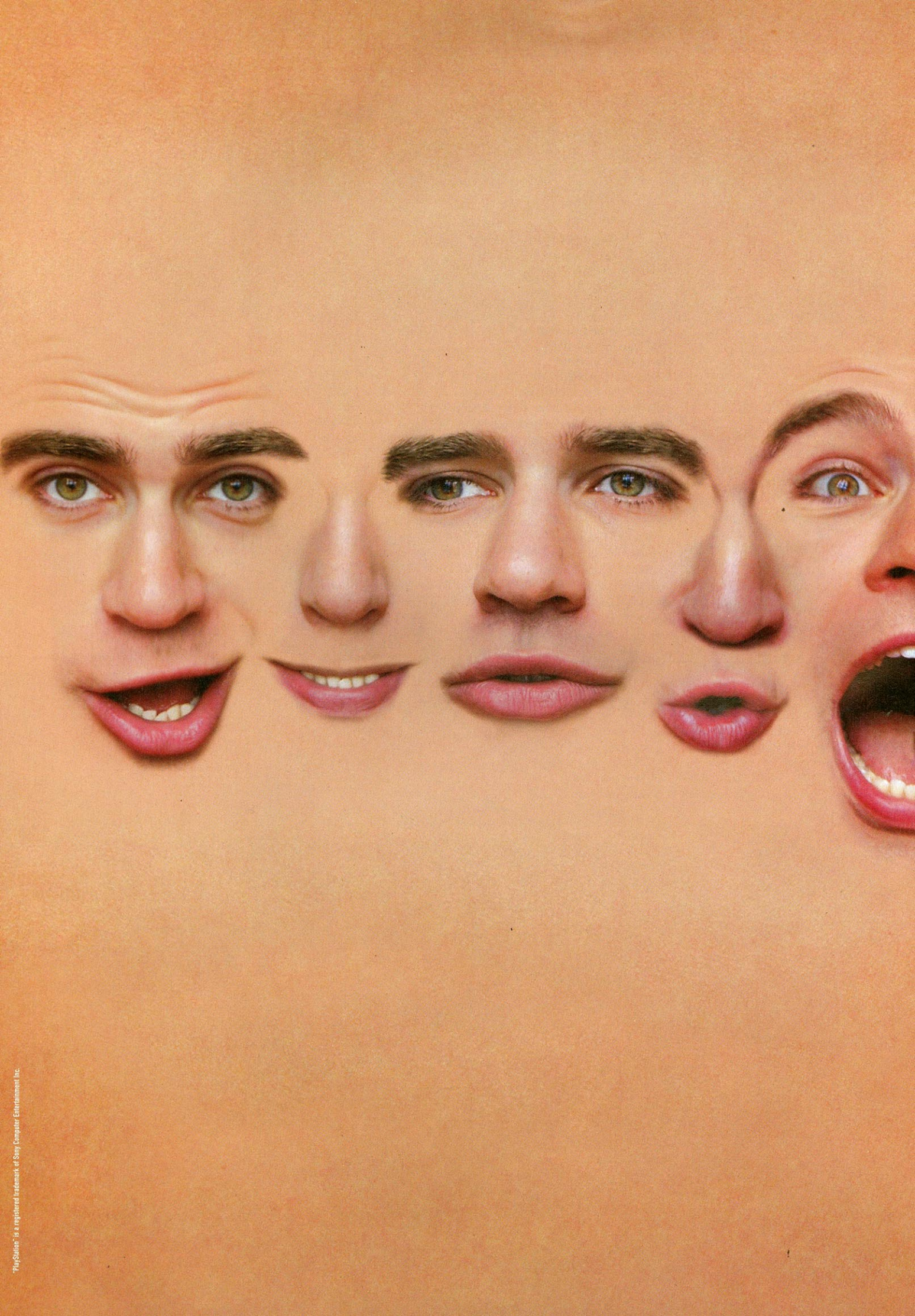
Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalcanal, am Kwai und auf den Philippinen.



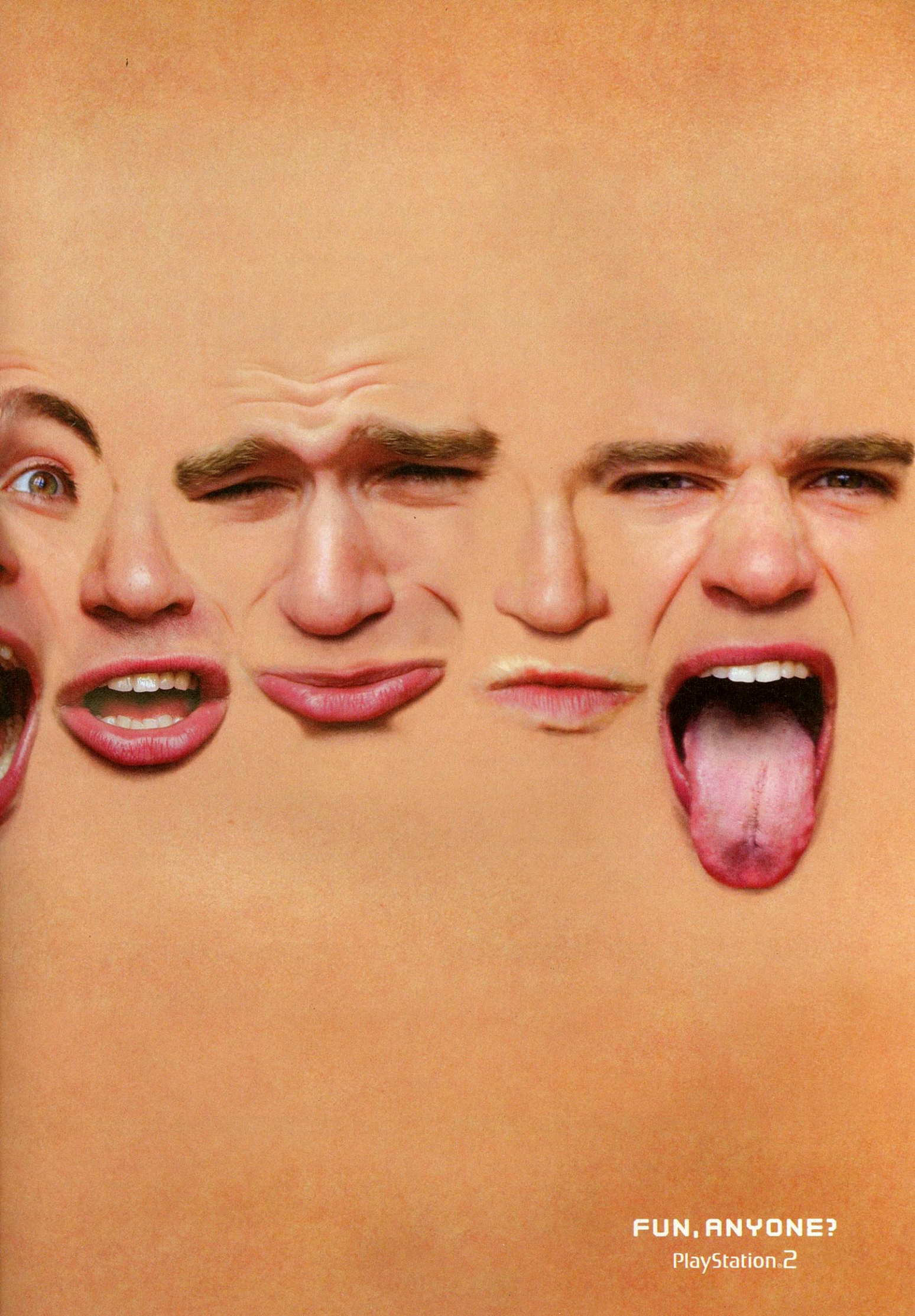
Challenge Everything  
mohrs.eagames.de  
www.moh.ea.com

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™









**FUN. ANYONE?**

PlayStation 2



## PLAYSTATION 2

## MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

TAKE2



Der Titel lebt nicht nur von Action, sondern auch von der Story und der Präsentation. Um diese jedem Zocker näher zu bringen, wird das Spiel komplett in Deutsch erscheinen. Eine durchweg runde Sache, die nicht nur besser ist als der Vorgänger, sondern auch nicht Gefahr läuft, auf dem Index zu landen.

## JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

EA



Wie schon die beiden 128-Bit-Vorläufer basiert Alles oder Nichts nicht auf einem Film. Dennoch weist das Action-Feuerwerk filmische Qualitäten auf: Mit Pierce Brosnan als 007, Jude Dench als Secret-Service-Leiterin M und John Cleese in der Rolle von „Q“ erwarten euch die Original-Konterfeis und -Stimmen der aktuellen Filmbesetzung.

## FIREFIGHTER F.D.18

KONAMI



Bewaffnet mit Wasserschlauch, Feuerlöscher, Wasserkanone, Axt und anderen nützlichen Utensilien eines Feuerwehrmanns nehmt ihr den Kampf gegen das Feuer auf. Nach jedem Areal erhaltet ihr ein Rating, das sich zusammensetzt aus dem Einsatz von Continues, der benötigten Zeit, den geretteten Menschen und den gelöschten Bränden.

## 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.

## JANUAR 2004

| Titel                              | Hersteller | Genre      | Ersteinschätzung |
|------------------------------------|------------|------------|------------------|
| Bombastic!                         | Capcom     | Puzzle     | ★★☆☆☆            |
| Fallout: Brotherhood of Steel      | Interplay  | Action-RPG | ★★★★☆            |
| Flipnic                            | Ubisoft    | Flipper    | ★★★☆☆            |
| Max Payne 2: The Fall of Max Payne | Take2      | Action     | ★★★★☆            |
| NFL Street                         | EA         | Sportspiel | ★★★★☆            |
| Sonic Heroes                       | Atari      | Jump'n Run | ★★★☆☆            |

## FEBRUAR 2004

| Titel                                         | Hersteller | Genre            | Ersteinschätzung |
|-----------------------------------------------|------------|------------------|------------------|
| Alias                                         | Acclaim    | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Castlevania                                   | Konami     | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Champions of Norrath: Realm of Everquest      | Ubisoft    | Action-RPG       | ★★★★★            |
| Deadly Skies                                  | Konami     | Action           | ★★☆☆☆            |
| Legacy of Kain: Defiance                      | Eidos      | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Mafia                                         | Take2      | Action           | ★★★★☆            |
| Maximo vs. the Army of Zin                    | Capcom     | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| MX Unleashed                                  | THQ        | Rennspiel        | ★★★☆☆            |
| Risiko: Global Domination                     | Atari      | Strategie        | ★★★☆☆            |
| Rogue Ops                                     | Capcom     | Action-Adventure | ★★★☆☆            |
| Sphinx und die verfluchte Mumie               | THQ        | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Spongebob Squarepants: Battle 4 Bikini Bottom | THQ        | Action-Adventure | ★☆☆☆☆            |
| Spy Hunter 2                                  | Konami     | Action           | ★★★☆☆            |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm        | Ubisoft    | Ego-Shooter      | ★★★★☆            |
| Whiplash                                      | Eidos      | Jump'n Run       | ★★★☆☆            |

## MÄRZ 2004

| Titel                                        | Hersteller | Genre            | Ersteinschätzung |
|----------------------------------------------|------------|------------------|------------------|
| CyGirls                                      | Konami     | Action           | ★★☆☆☆            |
| Megaman X7                                   | Capcom     | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Tak und die Macht des Juju                   | THQ        | Jump'n Run       | ★★★☆☆            |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Ubisoft    | Action-Adventure | ★★★★★            |

## 1. QUARTAL 2004

| Titel                                | Hersteller  | Genre            | Ersteinschätzung |
|--------------------------------------|-------------|------------------|------------------|
| Aquanox 2: Revelation                | Bigben Int. | Action           | ★★★★☆            |
| Arc the Lad: Twilight of the Spirits | Sony        | Rollenspiel      | ★★★★☆            |
| BDFL Manager 2004                    | Codemasters | Wirtschafts-Sim. | ★★★★☆            |
| Catan                                | Capcom      | Denkspiel        | ★★★★☆            |
| Downhill Domination                  | Codemasters | Funsport         | ★★★★☆            |





## 1. QUARTAL 2004

| Titel                             | Hersteller | Genre            | Ersteinschätzung |
|-----------------------------------|------------|------------------|------------------|
| Driver 3                          | Atari      | Rennspiel        | ★★★★☆            |
| Forbidden Siren                   | Sony       | Survival-Horror  | ★★★★☆            |
| I-Ninja                           | Sony       | Action-Adventure | ★★★☆☆            |
| James Bond 007: Alles oder Nichts | EA         | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| kill.switch                       | Sony       | Action           | ★★★★☆            |
| SOCOM II: U.S. NAVY SEALs         | Sony       | Action           | ★★★★☆            |
| Syphon Filter: The Omega Strain   | Sony       | Action           | ★★★★☆            |
| TIF: This Is Football 2004        | Sony       | Sportspiel       | ★★★☆☆            |
| Urban Freestyle Soccer            | Acclaim    | Sportspiel       | ★★☆☆☆            |

## 2004

| Titel                            | Hersteller  | Genre            | Ersteinschätzung |
|----------------------------------|-------------|------------------|------------------|
| 100 Bullets                      | Acclaim     | tba.             | tba.             |
| Akte X: Resist or Serve          | Vivendi     | Survival-Horror  | ★★★☆☆            |
| Area 51                          | Konami      | Action-Adventure | ★★★☆☆            |
| Crimson Tears                    | Capcom      | Action           | tba.             |
| Fast and Furious                 | Vivendi     | Rennspiel        | x                |
| Firefighter F.D. 18              | Konami      | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Ghostmaster                      | Empire Int. | Simulation       | x                |
| Glass Rose                       | Capcom      | Adventure        | tba.             |
| Gradius V                        | Konami      | Action           | ★★★★☆            |
| Gran Turismo 4                   | Sony        | Rennspiel        | ★★★★★            |
| Headhunter: Redemption           | Atari       | Action-Adventure | ★★★☆☆            |
| Hyper Street Fighter II          | Capcom      | Beat'em Up       | tba.             |
| Iron Storm                       | Wanadoo     | Action           | ★★☆☆☆            |
| Karaoke Stage                    | Konami      | Musikspiel       | ★★★★☆            |
| McFarlane's Evil Prophecy        | Konami      | Beat'em Up       | ★☆☆☆☆            |
| Metal Gear Solid 3: Snake Eater  | Konami      | Action-Adventure | ★★★★★            |
| Monster Hunter                   | Capcom      | Action           | tba.             |
| NARC                             | Konami      | Action-Adventure | ★★☆☆☆            |
| Nightmare before Christmas       | Capcom      | Action-Adventure | tba.             |
| Onimusha 3                       | Capcom      | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Onimusha Blade Warriors          | Capcom      | Action           | ★★★★☆            |
| PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy | Konami      | Action-Adventure | tba.             |
| R: Racing                        | EA          | Rennspiel        | ★★★☆☆            |
| Resident Evil: Outbreak          | Capcom      | Survival-Horror  | ★★★★☆            |
| Sniper Elite: Berlin 1945        | Wanadoo     | Action           | ★★★☆☆            |
| Starcraft: Ghost                 | Vivendi     | Action-Adventure | ★★★★☆            |
| Teenage Mutant Hero Turtles      | Konami      | Beat'em Up       | ★★★☆☆            |
| The Magical Ninja Jaraiva        | Capcom      | Action           | tba.             |
| The Red Star                     | Acclaim     | tba.             | tba.             |
| The Suffering                    | Konami      | Survival-Horror  | ★★★☆☆            |

## PLAYSTATION 2

## ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

SONY



Die Lokalisierung macht bisher einen hervorragenden Eindruck: Die Texte sind stimmig übersetzt und die deutschen Sprecher liefern hervorragende Arbeit ab: Mit passend gewählten Stimmen und glaubhafter Betonung übertreffen sie die sehr mäßige Sprachausgabe der US-Version um Längen, auch PAL-Balken konnten wir nicht ausmachen.

## TAK UND DIE MACHT DES JUJU

THQ



Optisch gibt sich die Dschungelwelt keine Blöße. Die üppigen Urwaldszenarios bewegen sich flüssig und erfreuen durch liebevolle Details, die Tiere, Gegner und Helden sind sauber animiert. Professionelle Sprecher mit exzellenter Betonung und gutem Timing vermitteln auch die bizarrsten Sätze überzeugend.

## FINAL FANTASY X-2

EA



Abermals wird Square-Enix seinem Ruf als Meister der PS2-Technologie gerecht. Bereits das exzellente Render-Intro beeindruckt durch enorme Liebe zum Detail. Akustisch wirkt das Ganze leider weniger gut gelungen: Epische, orchestrierte Bombastnummern sind nun Mangelware. Statt dessen gibt's nun ausdruckslosen Elektro-Pop.



# WEIHNACHTS-

## Alle Jahre wieder...

... beschenken play und die angesagtesten Publisher brave Videospieler mit tollen Geschenken. Wenn ihr schön artig wart und eure Spiele auch stets ohne Cheats durchgezockt habt, lasst es uns wissen. Vielleicht haben wir auch für euch ein Geschenk. Schreibt bis zum 09. Januar 2004 eine Postkarte an:

**CyPress GmbH • Redaktion play THE PLAYSTATION**

**Stichwort "Spekulatius & Kinderpunsch"**

**Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg**

Oder per E-Mail:

[spekulatius@playplaystation.com](mailto:spekulatius@playplaystation.com)

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

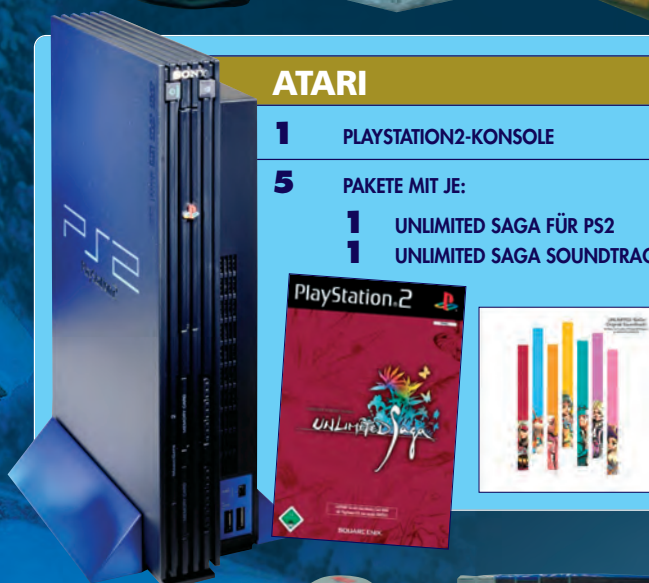
### ELECTRONIC ARTS

- 1** PLAYSTATION2-KONSOLE MIT SOUL CALIBUR II AIRBRUSHDESIGN
- 3** SOUL CALIBUR II T-SHIRTS
- 4** SOUL CALIBUR II ACTIONFIGUREN
- 50** SOUL CALIBUR II POSTER
- 10** LOONEY TUNES RIESENPOSTER (100 X 180)
- 6** LOONEY TUNES PLÜSCHFIGUREN



### ATARI

- 1** PLAYSTATION2-KONSOLE
- 5** PAKETE MIT JE:
  - 1** UNLIMITED SAGA FÜR PS2
  - 1** UNLIMITED SAGA SOUNDTRACK



### ACTIVISION

- 1** SPIELEPAKET FÜR PS2 (6 SPIELE)
- + 1** TRUE CRIME STREETS OF LA MINI RC CAR
- 1** SPIELEPAKET FÜR PS2 (6 SPIELE)
- + 1** KELLY SLATER'S PRO SURFER BADETUCH





# GEWINNSPIEL

## UBISOFT

- 3** SPIELEPAKETE FÜR PS2 (4 SPIELE)
- 3** PRINCE OF PERSIA FIGUREN
- 5** SOUNDTRACK XIII + BEYOND GOOD & EVIL LONGSLEEVE SHIRT



## VIVENDI

- 3** FANPAKETE MIT JE:
  - 1** BUFFY IM BANN DER DÄMONEN SHOULDERBAG
  - 1** THE SIMPSONS HIT & RUN T-SHIRT
  - 1** SWAT MINI MAG LITE TASCHENLAMPE



## CAPCOM

- 5** PAKETE MIT JE:
  - 1** CHAOS LEGION FÜR PS2
  - 1** BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER FÜR PS2
  - 1** RESIDENT EVIL DEAD AIM T-SHIRT
  - 1** RESIDENT EVIL GLIBBERAUGAPFEL



## SONY

- 5** HARDWARE ONLINE ARENA PAKETE MIT JE:
  - 1** HARDWARE ONLINE ARENA FÜR PS2
  - 1** HARDWARE ONLINE ARENA US-FELDJACKE
  - 1** HARDWARE ONLINE ARENA FLOPPY HAT
- 5** BREITBANDADAPTER FÜR PS2



## KONAMI

- 1** ZONE OF THE ENDERS PAKET MIT JE:
  - 1** ZONE OF THE ENDERS: 2ND RUNNER SPECIAL EDITION FÜR PS2
  - 1** ZONE OF THE ENDERS: 2ND RUNNER SOUNDTRACK
  - 1** ZONE OF THE ENDERS 2167 IDOLO DVD
- 1** SILENT HILL PAKET MIT JE:
  - 1** SILENT HILL 3 FÜR PS2
  - 1** SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT FÜR PS2
  - 1** SILENT HILL 3 PAPPAUFSTELLER
  - 1** SILENT HILL 3 T-SHIRT
- 1** SPIELEPAKET FÜR PS2 (10 SPIELE)



## CODEMASTERS

- 3** CLUB FOOTBALL PAKETE MIT JE:
  - 1** BORUSSIA DORTMUND CLUB FOOTBALL FÜR PS2
  - 1** FC BAYERN MÜNCHEN CLUB FOOTBALL FÜR PS2
  - 1** HAMBURGER SV CLUB FOOTBALL FÜR PS2
  - 1** REAL MADRID CLUB FOOTBALL FÜR PS2
  - 1** CLUB FOOTBALL FUSSBALL





# PLAYSTATION3, PSX

## WAS BRINGT DIE ZUKUNFT DER PLAYSTATION?

### PSP: PLAYSTATION PORTABLE

Auf der E3 2003 ließ PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi höchstpersönlich die Bombe platzen und präsentierte anstelle der PlayStation3 stolz sein neuestes „Baby“ – das Sony Handheld PSP (PlayStation Portable).

#### Das Technikwunder!

Das PSP soll als Multimedia-Handheld Nintendos Game Boy bzw. Apples iPod Konkurrenz machen. Die neue PSP-Hardware kann nämlich neben Spielen auch Musik und sogar Filme in hoher Qualität auf das 11,4 cm (Bildschirmdiagonale) große Display zaubern. Dabei wird das PSP sogar in der Lage sein, 7.1-Mehrkanalsound zu dekodieren. Im Vordergrund stehen aber ganz klar die Spiele. Inhalte werden sich die Nutzer nicht downloaden können, PSP-Software wird ausschließlich auf UMD (Universal Media Disc) erhältlich sein. Hollywood-Blockbuster sollen künftig nicht mehr nur auf DVD, sondern auch auf UMD erscheinen.

Der PSP-Prozessor ist eine Neuentwicklung und etwa zehnmal leistungs-

fähiger als eine PSone. Dank neuer Grafikfähigkeiten (Curved Surfaces, B-Splines, NURBS) ist er derzeit erhältlichen Handhelds weit überlegen. Die Grafik-Performance liegt bei etwa 50 Prozent jener der PlayStation2. Ken Kutaragi hat außerdem die Möglichkeit eingeräumt, das PSP mit Handy-Funktionen auszustatten. Damit rückt auch Nokias Telefon-Handheld-Hybride N-Gage in das Visier des PSP. Ein GPS-Navigations-System kann ebenfalls nachgerüstet werden. Bei Spielen könnte dann das Gameplay vom jeweiligen Standort des Spielers beeinflusst werden. Es wird kein Standard-Modell geben, vielmehr plant Sony verschiedene PSP-Modelle mit unterschiedlichen Features.

#### Welche Spiele kommen?

Wenn auch die technischen Daten inzwischen weitestgehend bekannt sind, darf weiterhin sowohl über den Funktionsumfang des fertigen Produkts, als auch über die kommenden Spiele spekuliert werden. Bisher haben nur wenige Publisher offiziell bestätigt, bereits an PSP-Spielen zu arbeiten. Darunter sind Namco, THQ, Activision, Climax, Naughty Dog, Koei, Surreal Software, Human Soft und Playlogic. Erste konkrete Projekte wurden vom ungarischen Entwickler Human Soft (Taktischer Shooter), und Playlogic (Rennspiel) genannt. Die Ridge-Racer-Macher von Namco arbeiten bereits an drei Spielen, darunter könnte sich auch ein Ridge Racer für PSP befinden.

Die meisten großen Studios machen sich jedoch erst noch mit den Möglichkeiten des PSP vertraut und haben keine konkreten Projekte angekündigt. Aber dass Activision-Star Tony Hawk auch auf einer mobilen PlayStation sei-

ne Tricks zeigen wird, ist mehr als wahrscheinlich. Bei Koei wären Handheld-Versionen von Dynasty Warriors oder Kessen möglich, Naughty Dog könnte Jak und Daxter zu einem PSP-Auftritt verhelfen.

Ein echter Kauf-Anreiz sind die geplanten Preise für PSP-Spiele. Diese sollen nämlich nur die Hälfte von einem Nintendo Game-Boy-Modul kosten. Das wären rund 20 Euro! Das Interesse der Third-Party-Entwickler ist groß. Im Oktober bereits wurden Development-Kits an die Entwickler ausgeliefert. Sony geht davon aus, dass zur Markteinführung ein größeres Software-Angebot verfügbar sein wird, als bei jedem bisherigen Systemstart.

Einen ersten Prototypen will Sony auf der E3 im Mai 2004 präsentieren, erste Software wird es erst auf der Tokio Game Show im Herbst zu sehen geben. Die Einführung des PSP ist für das vierte Quartal 2004 geplant. Sony will dann 10 Millionen Geräte in den Handel bringen, was verdeutlicht, wie ernst es den PlayStation-Erfindern mit der „Operation PSP“ ist!



◉ Klein: PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi zeigt die UMD (Universal Media Disc) im Vergleich zu einer DVD.

### PSP – TECHNISCHE DATEN

#### 21ST CENTURY PORTABLE SYSTEM:

- 3D-CG Game
- 7.1ch Audio, 3D Sound
- ATRAC3 plus, AAC, MP3 für Musik
- AVC/@MP für Videos/Filme
- 16:9 Breitbild TFT LCD (11.4 cm Diagonale)
- Integriertes Wireless LAN 802.11
- Li-ion Batterie
- Erweiterungen für GPS, Digital Tuner...

#### PSP CPU:

- MIPS R4000 32-Bit Core
- 128 Bit Bus
- 1~333 MHz @ 1.2V
- 8 MB Hauptspeicher (eDRAM)
- Bus Bandbreite: 2,6 GB/sec
- I-Cache/D-Cache
- FPU, VFPU (Vector Unit): @ 2,6 GFlops
- 3D-CG Erweiterter Befehlssatz

#### PSP MEDIA ENGINE:

- MIPS R4000 32-Bit Core
- 128 Bit Bus
- 1~333 MHz @ 1.2V
- Sub Memory: 2MB (eDRAM) @ 2,5 GB/sec
- I-Cache/D-Cache
- 90nm Cmos

#### PSP SOUND:

- Reconfigurable DSPs
- 128 Bit Bus
- 166 MHz @ 1.2V
- 5 Giga Operationen/Sek.
- CODEC
- 3D Sound, Mehr-Kanal
- Synthesizer, Effector, ...

#### AVC DECODER:

- AVC (H.264) Decoder
- Main Profile
- Baseline Profile
- @ Level1, Level2, Level3
- 2 Stunden (Hohe Qualität) ~ DVD Film
- 4 Stunden (Standard-Qualität) ~ CS Digital

#### KOMMUNIKATION:

- Wireless LAN 802.11 (Hot Spots, Home Server, usw.)
- IrDA (PSP, Handy, usw.)
- Stereo-Kopfhörer-Anschluss
- Memory Stick
- USB 2.0 (PSP, PS2, PC, usw.)

#### EIN-/AUSGÄNGE

- USB 2.0
- Memory Stick
- Erweiterungs-Port (reserviert)
- Stereo-Kopfhörer-Ausgang



◉ Design-Studie: Neben den Action-Buttons gibt es zwei Schulter-Tasten (L1, R1) sowie eine Start- und Select-Taste. Die Steuerung soll über einen Analog-Stick möglich sein, der hier allerdings noch nicht zu sehen ist. Das endgültige Design steht noch nicht fest.



# UND PSP

## PSX: PLAYSTATION2, DIGITALER VIDEOREKORDER, TV-TUNER

Mit der PSX macht Sony einen riesigen Schritt auf dem Weg zum vollwertigen Home-Entertainment-System. Die schicke Set-Up-Box ist Videospiel-Konsole (PlayStation2 und PSone), TV-Tuner (analog Sat und Kabel) und digitaler Videorekorder in einem! Damit will Sony in modernen Haushalten ein neues Unterhaltungs-Konzept etablieren. Die PSX wurde nicht für das Kinderzimmer konzipiert, sondern soll die moderne Schaltzentrale im Wohnzimmer technikverliebter Couch-Potatoes werden.

### Multifunktionale Set-Up-Box?

Die PSX erscheint in zwei Ausführungen: Es wird das Modell DESR-5000 und DESR-7000 geben. Der Funktionsumfang beider Geräte ist identisch, sie unterscheiden sich jedoch in der Kapazität der integrierten Festplatte. Das 5000er-Modell bietet 160 Gigabyte (GB) Platz für Aufzeichnungen, die 7000er-Serie satte 250 GB.

Über den eingebauten Netzwerkanschluss wird die PSX mit dem Internet

verbunden. Auf diese Weise soll es in naher Zukunft möglich sein, Musik und Filme aus dem Internet auf die eigene Platte zu laden – gegen entsprechende Gebühren versteht sich! Der analoge TV-Tuner lässt sich mit der heimischen Sat-Antenne verbinden oder empfängt Fernseh-Programme über Kabel. Wie es sich für einen digitalen Videorekorder der neuen Generation gehört, darf der Zuschauer während der Aufnahme bereits aufgezeichnete Szenen zurückschleichen und diese parallel zur Aufzeichnung anschauen (Timeshifting). Damit euch auch im Laufe ausgedehnter Spielesessions nichts entgeht, kann die PSX sogar dann aufzeichnen, wenn sie im PlayStation-Modus als Videospiel-Konsole arbeitet.

### Modernes Mediacenter?

Heimkino- und Projektions-Enthusiasten freuen sich über die Progressive-Scan-Fähigkeiten des DVD-Players. Genau wie die neuen PlayStation2-Modelle (SCPH-5000), gibt auch die PSX DVD-Filme in Vollbildern aus. Zusätzlich hat

die PSX an der Vorderseite einen Memory-Stick-Slot und einen USB-Anschluss, um z.B. Daten von einer digitalen Foto- oder Video-Kamera auf der Festplatte zu speichern und auf dem TV-Gerät anzuschauen. Audio-Aufnahmen sind ebenfalls möglich. Hier kocht Sony allerdings ein eigenes Süppchen und verwendet das „hauseigene“ ATRAC3-Format. Die Kompatibilität zu MP3 hat man erst kurz vor der Bekanntgabe der finalen Daten gestrichen. Das gilt ebenfalls für VCDs und SVCDs und für die Kompatibilität zu DVD RW- und CD-R-Medien. Die Datenübertragung von der Festplatte auf DVD soll dafür mit 24-facher statt nur mit 12-facher Geschwindigkeit vonstatten gehen.

Die PSX dürfte vor allem die erwachsenen PlayStation-Kunden ansprechen, denen die „Spiel-Konsole“ im Wohnzimmer ein Dorn im Auge ist. Das neue Gerät vereint modernste Technik mit aktueller Unterhaltungselektronik (Konsole, TV-Tuner, dig. Videorekorder) und das in einem ansehnlichen und wohnzimmer-tauglichen Design. ➤➤



Übersichtlich: Die PSX-Menüs machen einen aufgeräumten Eindruck, sind intuitiv bedienbar und sollen ohne Verzögerung reagieren.



Umständlich: Die Anschlüsse für Memory Cards sind bei der PSX vorne, die Anschlüsse für die Controller hinten angebracht.



Mit der PSX ist den Sony-Designern abermals ein großer Wurf gelungen. So schön kann ein Home-Entertainment-System aussehen.

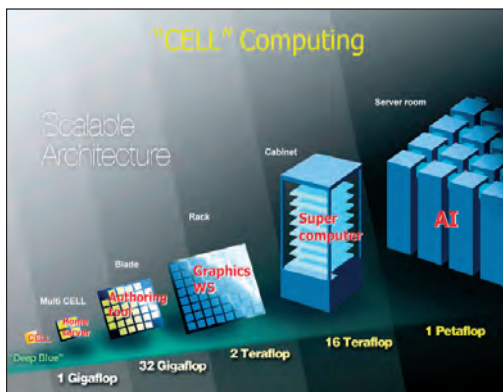
### PSX – TECHNISCHE DATEN

| Modell              | DESR-7000                                                                                                                         | DESR-5000     |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Festplatte          | 250 GB                                                                                                                            | 160 GB        |
| Aufnahmedauer (HDD) | HQ ca. 53 h                                                                                                                       | HQ ca. 33 h   |
|                     | HSP ca. 81 h                                                                                                                      | HSP ca. 51 h  |
|                     | SP ca. 107 h                                                                                                                      | SP ca. 67 h   |
|                     | LP ca. 164 h                                                                                                                      | LP ca. 103 h  |
|                     | EP ca. 217 h                                                                                                                      | EP ca. 137 h  |
|                     | SLP ca. 325 h                                                                                                                     | SLP ca. 204 h |
| Aufnahmemedien      | DVD-R (Video Format), DVD+RW (+VR Format)                                                                                         |               |
| Abspielbare Medien  | DVD-VIDEO, DVD-R (Video Format), DVD+RW (+VR Format), Audio-CD, Memory Stick, „PlayStation“ CD-ROM, „PlayStation2“ CD-ROM/DVD-ROM |               |
| Überspielung        | HDD > DVD High-Speed Dubbing                                                                                                      |               |
| Foto-Funktion       | JPEG, TIFF & GIF (Memory Stick oder Digitalkamera)                                                                                |               |
| Musik-Formate       | ATRAC3 (Aufnahme/Wiedergabe)                                                                                                      |               |
| Unterstützte Spiele | PSone, PlayStation2                                                                                                               |               |
| Netzwerk            | Ethernet 100 base/TX (Firmware-Upgrade, Netzwerk-Spiele)                                                                          |               |
| Ausgänge            | D Terminal Output (D1/D2), Composite, S-Video, Stereo, Optischer Digitalausgang                                                   |               |
| Eingänge            | Composite, S-Video, Stereo                                                                                                        |               |
| Weitere Anschlüsse  | USB (Ver. 1.1), Memory Stick Slot, PlayStation Memory Card, PlayStation-Controller                                                |               |
| Abmessungen         | 312 x 323 x 88mm                                                                                                                  |               |
| Zubehör             | Fernbedienung, AV-Kabel und Antennenkabel, Stromkabel                                                                             |               |
| Preis (ca.)         | DESR-7000: 99.800 Yen (ca. 767 Euro)<br>DESR-5000: 79.800 Yen (ca. 613 Euro)                                                      |               |

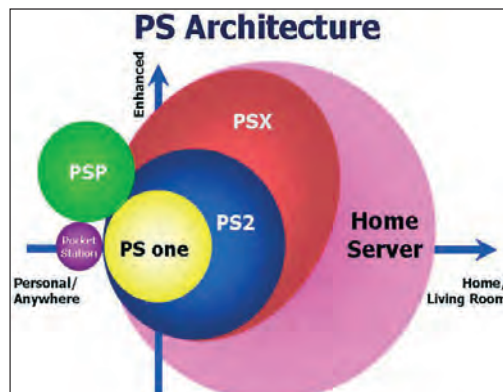


## SpecialScreen

## PLAYSTATION 3



○ **Komplex:** Die „Cell“-Technologie ist skalierbar und stellt das Herz kommender Computersysteme dar. Die PlayStation3 soll mit „Cell“-Chips arbeiten.



○ **Mega-Media:** Alle PlayStation-Systeme unter einem Dach. Löst die PlayStation3 bestehende Konzepte ab und definiert Home-Entertainment neu?

Um den PlayStation2-Nachfolger ranken sich zurzeit fast mehr Mythen und Geheimnisse, als um das verschollene „Bernsteinzimmer“. Mit dem Start der PSX jedoch gibt Sony selbst den besten Hinweis darauf, wie sich das japanische Unternehmen die Zukunft der PlayStation vorstellt. Eine Multimedia-Maschine, die als Home-Entertainment-Zentrale auch Aufgaben abseits von Videospielen übernimmt und mehrere digitale Medien in einem einzigen Gerät vereint.

### Cell inside!

Annähernd sicher ist inzwischen die Verwendung von IBMs „Grid“-Technologie (vorher als „Cell“ bekannt). Sony hat sich in Japan bereits den Chip, der gemeinsam mit IBM und Toshiba entwickelt wird, patentieren und schützen lassen. Der neue Chip soll, ähnlich wie bei einer organischen Zellstruktur, viele

Prozessoren zu einem, im Verbund arbeitenden, System vereinen und mindestens 200 Mal leistungsfähiger sein als der einer PS2. Diese Technologie könnte laut Ken Kutaragi in vielen Geräten eingesetzt werden. Im Klartext heißt das: Grid (engl. für Gitter) kann im Verbund mit anderen Systemen eine unglaublich hohe Performance entfalten. Die Vernetzung zukünftiger Home-Entertainment-Komponenten steht bei Sony klar im Vordergrund der Zukunftsvisionen.

Digitale Speicher-Medien wie DVDs haben bei diesem Konzept natürlich keinen Platz. Sony betrachtet die DVD bereits heute als sterbendes Medium und selbst die neue BluRay-Technologie (DVDs mit 24 GB Speicherkapazität) ist für die PlayStation3 nicht von Bedeutung. Vielmehr plant Sony, Inhalte wie Spiele, Filme, Musik oder andere Daten über ein superschnelles Fiberglas-Netzwerk zu verbreiten. Spiele in Form von Discs soll es in der PlayStation3-Zukunft höchst wahrscheinlich nicht mehr geben. Gerüchte, nach denen die Grafik-Chip-Schmiede NVIDIA den Grafik-Prozessor für PlayStation3 entwickelt, wies Sony als „lächerlich“ zurück. Vielmehr wäre es denkbar, dass die Grid-Technologie den traditionellen Grafikchip ablöst. Daraus ergäben sich ganz neue Möglichkeiten. Grid könnte fehlende Informationen im Datenstrom eines Spiels oder eines Films erkennen und so z.B. fehlende Pixel oder Grafikfehler selbstständig korrigieren.

### PS3 is watching you!

Sehr wahrscheinlich ist es, dass EyeToy fest in die PlayStation3 integriert wird. Laut Phil Harrison (Vice President, Entwicklung, Sony) „...könnte eine integrierte hochauflösende Kamera ein völlig neues Bedienungskonzept eröffnen.“ In der Tat rücken Visionen einer Menü-Bedienung im Stile von Spielbergs Science-Fiction Film „Minority Report“ in greifbare Nähe. Tom Cruise bedient dort den Computer der Pre-

Crime-Organisation nur durch Bewegungen seiner Hände.

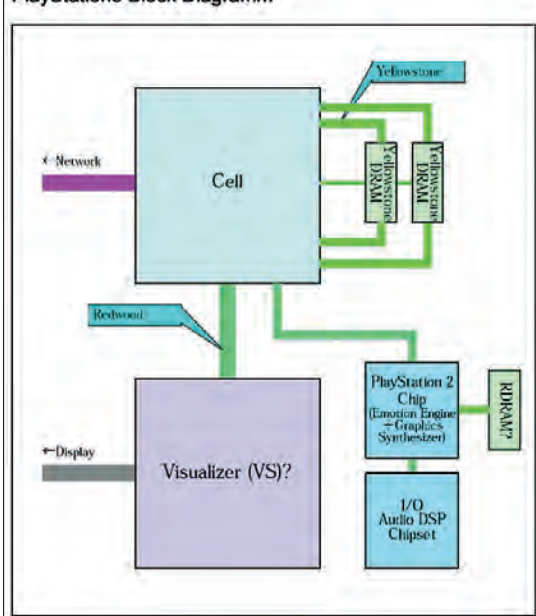
Angeblich hat ein englisches Entwicklungs-Team bereits Unterlagen mit PS3-Daten erhalten und arbeitet an zwei PS3-Projekten. Außerdem wurde mit einigen Publishern vereinbart, dass schon 2005 Spiele für die Next-Generation-Systeme, also PSP und PS3, fertig sein sollen. Darunter sind auch die Branchen-Größen THQ, Activision, Electronic Arts, Take2 Interactive und Capcom. Natürlich hat diese komplexe Technologie auch ihre Tücken, denn es steht zu befürchten, dass kleinere Entwicklungs-Teams nicht die nötigen Ressourcen haben werden, um Software für die PlayStation3 zu entwickeln.

Die PlayStation3 wird abwärtskompatibel sein zur PS2, aber keine PSone-Spiele mehr abspielen! So will man das riesige Software-Angebot für die PS2 weiter ausbauen. Gerüchten zufolge soll die PSone nur noch bis 2005 verkauft werden, was auf eine Einführung der PS3 in diesem Jahr schließen ließe. Außerdem soll es ähnlich wie bei PSP und PSX mehrere Geräte geben. Nämlich eine „Ich-kann-alles-Version“ und eine abgespeckte Videospiel-Konsole die eben „nur“ als PS3 arbeitet.

### Nix is' fix!

Unterm Strich klingt das alles noch sehr nach Zukunftsmusik, und es ist schwer vorstellbar, wie die PlayStation3 tatsächlich aussehen wird. Ein Multimedia-Center, das über ein integriertes Kamera-Auge die Lebensgewohnheiten des Eigentümers registriert und selbständig an Gesten und Handlungen erkennt, ob er/sie jetzt einen Film sehen, Musik hören oder doch lieber zocken will? Nun, wir werden sehen – uns würde allerdings schon eine neue PlayStation-Generation genügen, die eines kann: Fantastische Spiele in nie da gewesener Qualität auf den guten alten Fernseher zaubern! ■

PlayStation3 Block Diagramm



○ **Next-Generation-Computing:** So könnten „Cell“, „Redwood“ und „Yellowstone“ in der PlayStation3 zusammenarbeiten.



© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.



*Aus Der Finsternis Ins Licht*



PlayStation 2 



**CAPCOM**  
capcom-europe.com

PlayStation 2

OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH





# PS2-NETWORK

## ALLE ONLINE-SPIELE AUF EINEN BLICK



Am 25. Juni 2003 war es auch in Deutschland soweit: endlich ging Sony mit der PlayStation2 online – nach mehreren Terminverschiebungen. Seit dem Start haben First- und Third-Party-Publisher in den zurückliegenden sieben Monaten 15 Spiele mit Online-Features auf den Markt gebracht. Bislang fristeten die Online-Modi ein Nischendasein, obwohl der PlayStation2-Network-Service keinen müden Euro kostet.

Um euch den Durchblick zu verschaffen, hat play die Network-Funktionen aller bereits im Handel erhältlichen PS2-Games im Detail nach den folgenden Kriterien getestet: die maximale Anzahl der Spieler, die Anzahl der Spieler (Community-Größe) zur Testzeit, die Qualität der Chat-Funktion (falls vorhanden) und die Vielfalt der Spiel-Varianten. Abschließend erstellen wir ein Gesamtrating, basierend auf dem Fünf-Sterne-System, das ihr auch an vielen anderen Stellen in der play findet.

Als Test-Equipment haben wir drei han-

delsübliche PlayStation2-PAL-Konsolen mit den dazugehörigen Original-Sony-Network-Adaptoren verwendet. Die Verbindung haben wir mit den handelsüblichen T-DSL-Anschlüssen der Deutschen Telekom hergestellt. Bei Spielen mit Chat-Funktion haben wir das Headset von SOCOM: U.S. Navy SEALs (aus dem Hause Logitech) benutzt. Als Testzeitraum hat die play-Redaktion das letzte November-Wochenende 2003 (Samstag und Sonntag) in der Zeitspanne zwischen 15.00 und 24.00 Uhr bestimmt.

Das Resultat hat uns – gelinde gesagt – überrascht! Die 15 Kandidaten, darunter 13 Titel, die in erster Linie Offline-Titel sind (FIFA Football 2004, Need for Speed: Underground, Tony Hawk's Underground usw...) und zwei PS2-Network-Only-Spiele, haben an vielen Stellen für Staunen gesorgt – im positiven wie auch im negativen Sinne.

Im Klartext: Die einzelnen Spiele weisen himmelweite Unterschiede auf beim Angebot der Spielmodi, bei der Erstellung eigener Matches, der Anzahl der Teilnehmer oder bei der Übertragungsrate, dem A und O jedes Online-Spiels.



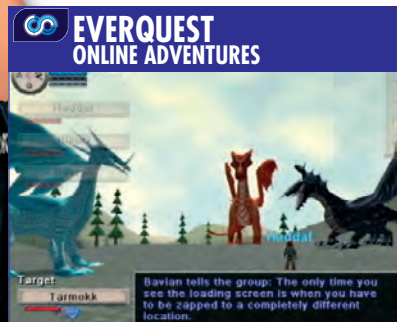
### Das bietet das Spiel:

Der Frequency-Nachfolger wartet mit drei Online-Spielmodi auf. Genau wie offline geht ihr im Netz bei Spiel, Duell und Remix auf Punktejagd. Eure Highscores werden in einer Rangliste abgespeichert. Zudem habt ihr Zugriff auf ein Online-Remix-Magazin. Hier könnt ihr eure selbst erstellten Remixes hochladen und für andere zugänglich machen.

### Der Praxistest:

Beim Betreten der Lobbys tummelten sich ganze drei Leute im Newbeez-Raum. Außer Spieler-Mangel gab es jedoch keine Probleme. Ohne Ruckler und Aussetzer liefen die Matches über den Bildschirm. Beliebtester Online-Spielmodus ist „Spiel“.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-4   |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



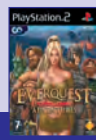
### Das bietet das Spiel:

Das Mega-Adventure ist ausschließlich online spielbar. In einem riesigen Universum züchtet ihr einen Charakter heran und zieht im RPG-Style durch die Pampa. Im Chat unterhaltet ihr euch via Keyboard mit anderen Mitspielern. Genau wie in den USA wird für Everquest eine Gebühr für die Server-Nutzung fällig. Kostenpunkt: 12 Euro pro Monat.

### Der Praxistest:

Nachdem die Updates auf die Memory Card heruntergeladen worden sind, wählt ihr einen Server und erstellt euren Charakter. Das nimmt einige Zeit in Anspruch. Ohne Ruckler wandert ihr über die riesigen Karten. In den Chats wird ausschließlich Englisch gesprochen.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 100+  |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



### Das bietet das Spiel:

Im Online-Modus tretet ihr gegen einen anderen Zocker in Freundschafts- oder Ranglistenspielen an. Die Einstellungen können individuell verändert werden. Zudem stehen Kader-Updates zum Herunterladen bereit. Die sind dann aber nur offline spielbar. EA-gesponsorte Turniere werden regelmäßig ausgetragen.

### Der Praxistest:

Zum Zeitpunkt unseres Tests machten die Server von EA Mucken. Eine geschlagene Stunde dauerte es, bis eine Verbindung zu einem Spieler zustande kam. Im Match ruckelte es dann stellenweise. Ansonsten ist die Lobby sehr übersichtlich und das Chatten via USB-Headset klappte tadellos.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2     |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |





## HARDWARE: ONLINE ARENA



### Das bietet das Spiel:

Insgesamt stehen fünf Maps zur Auswahl. Die fünf Spielmodi setzen sich aus zwei Haupttypen, Deathmatch und König des Hügels, zusammen. Eine Chat-Funktion mit USB-Headset-Unterstützung zum Absprechen der Taktiken in den Matches gibt es auch noch.

### Der Praxistest:

Hardware wollte nicht mit dem Network-Access-Disc-Account laufen. Nur ein mit dem Spiel erstellter Account funktionierte. Auch das Erstellen einer eigenen Map wollte nicht funktionieren. So konnten wir nur die Spiele betreten, die bereits auf dem Server angelegt waren. Da nur insgesamt sieben Zocker online waren, verliefen die Matches relativ eintönig.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-16  |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



## MIDNIGHT CLUB 2



### Das bietet das Spiel:

Der Racer kommt mit zwei Spielmodi, Detonation und Capture the Flag, daher. Beim Ausrichten eines Spiels bestimmt ihr die Rahmenbedingungen. Dazu stehen euch die im Story-Modus freigespielten Städte und Fahrzeuge zur Verfügung. Internet-Muffel brauchen dank der LAN-Option nicht auf Netzwerk-Races zu verzichten.

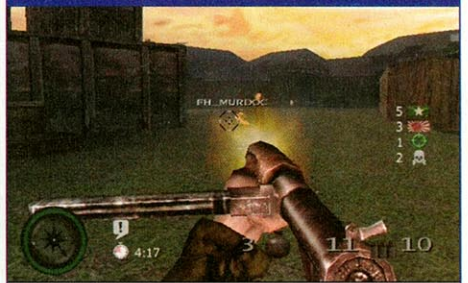
### Der Praxistest:

Leider war auf den Servern nicht viel los. Ganze vier Spieler und ein Spiel waren zum Testzeitpunkt online – obwohl alle Städte schon freigespielt waren. Unsere Rennen gingen ruckelfrei und ohne Aussetzer über die Bühne.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-8   |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



## MEDAL OF HONOR: RISING SUN



### Das bietet das Spiel:

Der Ego-Shooter wartet mit zwei Spielmodi auf: Deathmatch und Team Deathmatch. Jeder Modus lässt sich individuell einstellen und verändern. Insgesamt stehen neun Maps zur Verfügung. In Team-Matches könnt ihr euch über das USB-Headset mit euren Kameraden unterhalten.

### Der Praxistest:

Auf den MOH-Servern tummeln sich zahlreiche Spieler aus aller Welt. So stehen euch zu jeder Tages- und Nachtzeit Gleichgesinnte für schnelle Matches zur Verfügung. Aussetzer gab es bei unseren Tests nicht. Lediglich die Chat-Funktion in den Team-Matches leidet unter einer schlechten Tonqualität.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-8   |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



## MY STREET



### Das bietet das Spiel:

Genau wie im Offline-Multiplayer-Modus stehen sieben Minigames zur Auswahl: Rasenmäherrenrennen, Mummeln, Volleyball, Chemie-Tetris, Hühnerhüten, Völkerball und RC-Autorennen. Die Regeln der einzelnen Spielchen lassen sich beim Kreieren festlegen. Eine LAN-Option für Internet-muffel hält die Spielesammlung ebenfalls parat.

### Der Praxistest:

In der Nachbarschaft herrscht tote Hose. Ganze zwei Leute trieben sich auf den Sony-Servern herum und freuten sich über neue Gesichter. Die My-Street-Server sind in Schwierigkeitsgrade unterteilt. Leider konnten wir nur den Anfänger-Grad testen, weil auf den anderen gar nichts los war.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-4   |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



## NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



### Das bietet das Spiel:

Der Street-Racer bietet zwei Modi. Ihr könnt entweder in ein Ranglisten-Spiel oder in eine unbewertete Partie einsteigen. In den Ranglisten-Rennen belegt man mit jedem Rennen einen Platz in der Online-Rangliste. In den Trainingsrunden könnt ihr üben, ohne euren Ruf zu ruinieren.

### Der Praxistest:

Ohne große Probleme gelangt man in die übersichtliche Lobby. Hier warten zahlreiche Autonarren aus aller Herren Länder auf neue Kontrahenten. Um gegen einen Fahrer antreten zu können, schickt ihr ihm per Knopfdruck eine Herausforderung. Die Rennen liefen durchweg ruckelfrei über die Matscheibe.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2     |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



## SOCOM: U.S. NAVY SEALS



### Das bietet das Spiel:

SOCOM zeigt sich online von seiner actionlastigen Seite. Schleichen und taktisches Vorgehen sind Nebensache. Bis zu 16 Spieler beharken sich in zwei Gruppen (Seals und Terroristen). Zur Auswahl stehen drei Modi: Zerstörung (gegnerisches Lager sprengen), Befreiung (Geiseln retten) und Vernichtung (feindliches Team ausmerzen).

### Der Praxistest:

Gaudi pur! Vorausgesetzt, eure Mitspieler sind gut drauf, entwickelt sich der Online-Mode zur Sucht. Leider trüben Verbindungsverzögerungen etwas das gute Gesamtbild. Aber SCED reagiert und hostet mittlerweile exklusiv einen superschnellen Server, über den die Bites nur so flutschen.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-16  |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |







### Das bietet das Spiel:

Auch online stehen die Renn- und Freestyle-Events zur Verfügung. Die Events können in Ranglisten oder Trainingsrennen gespielt werden. Der EA-Messenger erlaubt, 40 Freunde einzutragen. Über das USB-Headset könnt ihr euch mit euren Kollegen unterhalten und absprechen.

### Der Praxistest:

Die Lobby besteht aus verschiedenen Channels. Diese sind nach Schwierigkeitsgraden unterteilt. In den Channels fordert ihr Fahrer zu Ranglisten- oder Trainingsrennen heraus. Art und Strecke des Rennens bestimmt ihr vor der Herausforderung. Leider könnt ihr immer nur gegen einen Kontrahenten antreten.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2     |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



### Das bietet das Spiel:

Insgesamt stehen neun Spielmodi zur Verfügung. Die könnt ihr entweder alleine oder im Team spielen. Zudem habt ihr die Möglichkeit, selbst erstellte Parks, Skater, Tricks oder Ziele hoch- bzw. herunterzuladen. Eine Chat-Funktion ist ebenfalls im Angebot.

### Der Praxistest:

Um THUG online spielen zu können, müsst ihr euch extra einen THUG-Netzwerk-Account anlegen. Davon abgesehen geht alles blitzschnell. Die Menüs sind übersichtlich und der Umfang enorm. Die Community besteht größtenteils aus ausländischen Skatern, demnach wird in den meisten Räumen in Englisch gechattet.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-8   |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



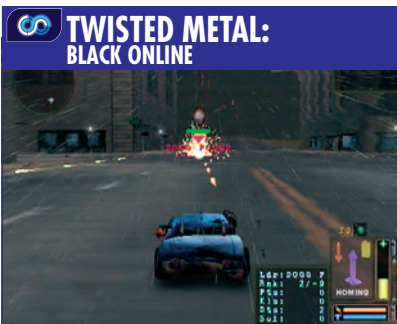
### Das bietet das Spiel:

Die futuristische Ballerei kommt mit fünf Spielmodi daher: Capture the Flag, Capture and Hold, Deathmatch, Hunters und Team Deathmatch. Die Spielregeln lassen sich für jeden Modus individuell einstellen. Insgesamt stehen 15 Maps für heiße Online-Fights zur Verfügung.

### Der Praxistest:

Wir haben das Spiel ausschließlich auf amerikanischen Servern getestet. Die Fights liefen durchwegs flüssig über die Mattscheibe. Beliebteste Spielvariante ist, wie bei vielen anderen Shootern auch, das Deathmatch. Trotz relativ vieler Spieler wurden die Matches relativ schnell langweilig.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-16  |
| Chat-Funktion        | Nein  |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



### Das bietet das Spiel:

Der Car-Combat-Titel ist ausschließlich online bzw. im Netzwerk spielbar und kommt mit vier Spielmodi daher. Zur Auswahl stehen: Deathmatch, Letzter Gewinnt, Sammler und Jagd. Jeder Modus lässt sich durch verschiedene Parameter individuell bearbeiten. Das Spiel bietet auch die Möglichkeit, im LAN-Modus das Heimnetzwerk glühen zu lassen.

### Der Praxistest:

Car-Combat-Titel sind offensichtlich nicht sehr gefragt in der Sony-Online-Community. Gerade mal zwei Matches mit insgesamt drei Spielern erwarteten uns in der übersichtlichen Lobby. Dem entsprechend langweilig fielen auch die Matches aus. Beliebtester Spielmodus ist das Deathmatch.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-8   |
| Chat-Funktion        | Nein  |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



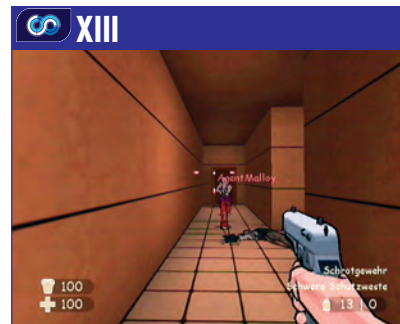
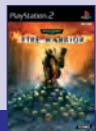
### Das bietet das Spiel:

Der Ego-Shooter weist drei Spielmodi auf: Deathmatch, Team Deathmatch und Capture the Flag. Jeder lässt sich durch verschiedene Parameter auf die eigenen Bedürfnisse einstellen. Eine Lobby mit Chat-Funktion gibt es auch, hier kann man vor den Matches mit anderen Spielern Absprachen treffen.

### Der Praxistest:

Nach diversen Versuchen an verschiedenen Konsolen wollte und wollte Warhammer 40.000: Fire Warrior unsere Sony-Netzwerk-Adapter nicht erkennen und weigerte sich, online zu gehen. Daher können wir leider nichts über die Online-Qualitäten des First-Person-Shooters berichten.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-8   |
| Chat-Funktion        | Ja    |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |



### Das bietet das Spiel:

Der Ego-Shooter im Comic-Look hält fünf Spielmodi parat. Team Deathmatch, Deathmatch, Power Up, Erobern der Flagge und Die Jagd. Die Parameter der einzelnen Matches lassen sich individuell einstellen. Insgesamt stehen euch in den Onlineschlachten 13 Maps zur Verfügung.

### Der Praxistest:

Viel war noch nicht los auf den Ubisoft-Servern. Zusammen mit sechs Baller-Fans lieferten wir uns ein paar heiße Duelle. Dabei ging alles tadellos und ruckelfrei über die Bühne. Beim Erstellen einer eigenen Map haben wir die Modi Die Jagd und Erobern der Flagge vermisst.

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Anzahl der Spieler   | 2-6   |
| Chat-Funktion        | Nein  |
| Community-Größe      | ★★★★☆ |
| Spielmodi-Varianten  | ★★★★☆ |
| Gesamt Online-Rating | ★★★★☆ |







**GESETZE. KNOCHEN. BOARDS. REKORDE.**  
*Du wirst sie alle brechen.*

**LAWINEN. SCHNEESTÜRME. RIVALEN. ALBTRÄUME.**  
*Du musst sie alle bezwingen.*

Ebenfalls erhältlich:



Der Berg ruft unter  
[easportsbig.de](http://easportsbig.de)



GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2







**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.



**Final Fantasy X-2 - Gran Turismo 4 - Metal Gear Solid 3: Snakeeater Manhunt - SOCOM 2: U.S. Navy Seals - 007: Alles oder Nichts**



**01/04**



## DVD • 110 MINUTEN SPIELZEIT • DVD DAS PROGRAMM



### NEWS-MIX

Dancing Stage Forever • Front Mission 1st • GTA-Double-Pack • Harry Potter und der Stein der Weisen • Knights of the Temple • La Pucelle • Risiko • Sonic: Heroes



### SPECIAL SCREEN

- Castlevania History
- Making of Terminator 3: Rebellion der Maschinen



### PRESCREEN-TRACKER

- Ace Combat 5
- I-Ninja
- Maximo vs. The Army of Zin
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- NFL Street
- Rogue Ops
- SOCOM 2: U.S. Navy SEALs
- Terminator 3: Rebellion der Maschinen



### PRESCREEN

- Final Fantasy X-2
- Firefighter F.D. 18
- Forbidden Siren
- Glass Rose
- Goblin Commander
- Gran Turismo 4
- Kill Switch
- Legacy of Kain: Defiance
- Mojib Ribbon
- SOCOM 2: U.S. Navy SEALs
- Tak und die Macht des Juju
- Teenage Mutant Ninja Turtles



### TESTSCREEN

- Backyard Wrestling
- Baldur's Gate: Dark Alliance II
- Baphomet's Fluch
- Battlestar Galactica
- MTV Celebrity Deathmatch
- Deutschland sucht den Superstar
- Die Sims brechen aus
- Findet Nemo
- Ghosthunter
- Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft
- Mission: Impossible - Operation Surma
- Outlaw Golf
- Terminator 3: Rebellion der Maschinen



### TIPPS & TRICKS

- Need for Speed: Underground - Fahrtripp



### BONUS

- PES3 - das Tor des Monats: AUFRUF
- PES3 - das Tor des Monats: GEWINNER
- PSone-Perle des Monats

### X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Bionicle • Enter the Matrix • Futurama • PES 3 • SOCOM U.S. Navy SEALs • Soul Calibur II • Tiger Woods 2004 • Tomb Raider: The Angel of Darkness • V8 Supercar Race Driver

Eine Produktion der CyPress GmbH, playTV und play the PLAYSTATION © 2004 CyPress





PlayStation®2



Die Quintessenz berühmter Horror-Filme,  
verpackt in ein ansprechendes und  
abwechslungsreiches Action-Adventure.

*Play the PlayStation 08/03*

Einschätzung „sehr gut“

*PlayZone 09/03*

Dieses Spiel jagt euch kalte Schauer  
über den Rücken.

*Gamepro 09/03*

Schockierend gut: Optisch enorm effektvoller  
Gänsehaut-Garant, der mit nervenzerfetzender Spannung  
und tollen Ideen punktet – wir haben euch gewarnt!

*Maniac 08/03*

Ab 26.11.03

[www.ghosthunter-game.com](http://www.ghosthunter-game.com)



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? Welche Spiele zocken sie im Augenblick? Welche DVDs und Musikbands stehen bei ihnen derzeit hoch im Kurs? Die Antworten findet ihr hier!

# DIE **play**REDAKTION



**Dirk Gemeinhardt (DG) • Stellvertretender Chefredakteur**  
Genre-Experte für: Sportspiele, Rallye-Spiele, Survival-Horror

Aktuelle PS2-Spiele: PES 3, Secret Weapons over Normandy

Spielt sonst noch: Call of Duty (PC), Jedi Academy (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: Indiana-Jones-Trilogie

Aus den Boxen dröhnt: Blink 182

Zu Weihnachten wünsche ich mir: weiße Weihnachten, Zeit zum Zocken, leckeres Weihnachtessen



**Gunther Hraby (GH) • Tipps & Tricks-Redakteur**  
Genre-Experte für: Wrestling, PS2-Online

Aktuelle PS2-Spiele: Medal of Honor: Rising Sun

Spielt sonst noch: SOCOM: U.S. Navy SEALs, FF X-2

Im DVD-Player rotiert: Ako Ako Azarak, DHdR: Die zwei Türme

Aus den Boxen dröhnt: Metallica, Glashaus, Reime vom Moses

Zu Weihnachten wünsche ich mir: meine Ruhe und etwas mehr Verstand für alle Dummen



**Mark Liebold (ML) • Leitender Redakteur**  
Genre-Experte für: Action, Action-Adventures, Ego-Shooter

Aktuelle PS2-Spiele: Manhunt

Spielt sonst noch: Mario Kart Double Dash (NGC)

Im DVD-Player rotiert: Hulk

Aus den Boxen dröhnt: Boy Sets Fire – „Management Vs...Labor“

Zu Weihnachten wünsche ich mir: ein scharfes Messer und einen Mörser



**Frank Michaelis (FM) • Japan-Korrespondent**

Aktuelle PS2-Spiele: Minna no Golf 4, Project Zero: Crimson...

Spielt sonst noch: Prince of Persia: The Sands of Time (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: Pirates of the Caribbean

Aus den Boxen dröhnt: Silent Hill 3-Soundtrack

Zu Weihnachten wünsche ich mir: mehr Zeit, mehr Schlaf, niedrigere Krankenkassenbeiträge



**Heiko Strobel (HS) • Redakteur**  
Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele

Aktuelle PS2-Spiele: Manhunt, BGDA II, SSX 3

Spielt sonst noch: TopSpin, Grabbed by the Ghoulies (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: DS9 (Season 5), Osbournes (2. Staffel)

Aus den Boxen dröhnt: Avenged Sevenfold, Vaux, Purification

Zu Weihnachten wünsche ich mir: ein Haus, ein Auto, ein Boot und etwas heißes Schwarzhhaariges. Danke!



**Seth Kleinberg (SK) • USA-Korrespondent**

Aktuelle PS2-Spiele: Need for Speed: Underground

Spielt sonst noch: Tom Clancy's Rainbow Six 3

Im DVD-Player rotiert: Pirates of the Caribbean

Aus den Boxen dröhnt: Beck – „Sea Change“

Zu Weihnachten wünsche ich mir: weiße Weihnachten in Kalifornien



**Marc Kirzeder (MK) • Redakteur**  
Genre-Experte für: Rennspiele, Strategie, PS2-Hardware

Aktuelle PS2-Spiele: Beyond Good & Evil, NFS: Underground

Spielt sonst noch: Rainbow Six 3, XIII (alle Xbox)

Im DVD-Player rotiert: DHdR: Die zwei Türme SEE

Aus den Boxen dröhnt: Gandalfs Kampf mit dem Balrog in 7.1

Zu Weihnachten wünsche ich mir: viel Ruhe für mich und mein Honeybunny



**Fränk Bogon • Art-Director**

Aktuelle PS2-Spiele: PES 3, XIII, SSX 3

Spielt sonst noch: Call of Duty (PC)

Im DVD-Player rotiert: Returner, T3, X-Men 2

Aus den Boxen dröhnt: Kassierer – „Männer, Bomben, Satelliten“

Zu Weihnachten wünsche ich mir: meine Ruhe und verschneite Zock-abende mit 'ner Kiste Bier



**André Steinert (AS) • Volontär**  
Genre-Experte für: Jump'n Run, Adventures

Aktuelle PS2-Spiele: Manhunt, Maximo vs. the Army of Zin

Spielt sonst noch: XIII (Xbox), BG&E (PS2), I-Ninja (PS2)

Im DVD-Player rotiert: DHdR: Die zwei Türme, Terminator 3

Aus den Boxen dröhnt: Absence, Burst, Coalesce

Zu Weihnachten wünsche ich mir: Metal Gear Solid: The Twin Snakes & Manhunt 2



**Fränzi Hamm • Layout-Queen**

Aktuelle PS2-Spiele: Beyond Good & Evil

Spielt sonst noch: ein Spiel kostet mich genug Zeit!

Im DVD-Player rotiert: Ally McBeal (Season 1)

Aus den Boxen dröhnt: Die Roten Rosen – „Wir warten auf's...“

Zu Weihnachten wünsche ich mir: dass wir endlich auch mal ein Eishockey-Spiel gewinnen



**Colin Gäbel (CG) • Redakteur**  
Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventure

Aktuelle PS2-Spiele: Contra: Shattered Soldier

Spielt sonst noch: Mario & Luigi (GBA)

Im DVD-Player rotiert: A.I., Prinzessin Mononoke

Aus den Boxen dröhnt: The Darkness, Megadeth

Zu Weihnachten wünsche ich mir: eine neue Contra-Episode und ein PowerBook



**Karel Stumpf • DVD-Produktion**  
Experte für: Gemüsereis mit Shrimps

Aktuelle PS2-Spiele: Medal of Honor: Rising Sun

Spielt sonst noch: Rainbow Six 3 (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: Wie die Karnickel

Aus den Boxen dröhnt: Kill Bill Vol. 1 (Original Soundtrack)

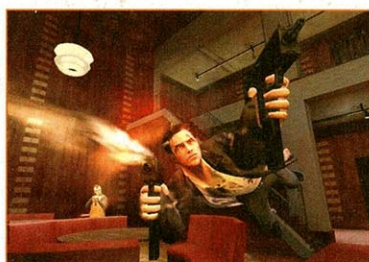
Zu Weihnachten wünsche ich mir: Cross-Trainer



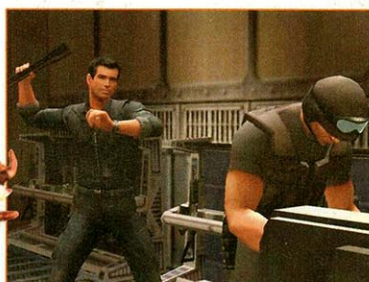


Noch schlummern sie in den geheimen Labors der Entwickler: Die kommenden Hits des Jahres. Hier erfahrt ihr schon jetzt, was euch in naher und in ferner Zukunft erwartet. Das play-Team durchforstet Monat für Monat den Softwareschub und trennt dabei sorgfältig die Spreu vom Weizen.

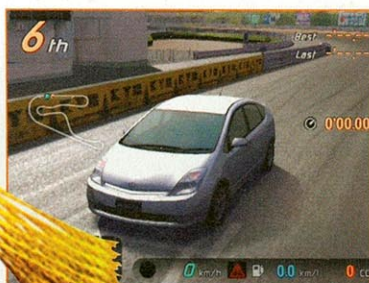
# PRESCREEN



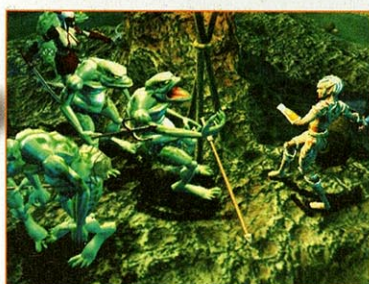
○ Max Payne 2: The Fall of Max Payne



○ James Bond 007: Alles oder Nichts



○ Gran Turismo 4



○ Champions of Norrath: Realms of EverQuest

## INHALT 01/2004

### PLAYSTATION2

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Arc: Twilight of Spirits                  | 52 |
| Champions of Norrath: Realms of EverQuest | 42 |
| Fallout: Brotherhood of Steel             | 40 |
| Final Fantasy X-2                         | 32 |
| Final Fantasy XII                         | 39 |
| Firefighter F.D. 18                       | 66 |
| Fugitive Hunter: War on Terror            | 71 |
| Goblin Commander: Unleash the Horde       | 71 |
| Gran Turismo 4                            | 58 |
| I-Ninja                                   | 72 |
| James Bond 007: Alles oder Nichts         | 54 |
| Kill.Switch                               | 60 |
| Max Payne 2: The Fall of Max Payne        | 46 |
| Maximo vs. The Army of Zin                | 50 |
| Mojib Ribbon                              | 70 |
| Onimusha Buraiden                         | 44 |
| R: Racing Revolution                      | 62 |
| Roadkill                                  | 72 |
| Spawn Armageddon                          | 70 |
| Sphinx und die verfluchte Mumie           | 68 |
| Spy Hunter 2                              | 56 |
| Tak und die Macht des Juju                | 64 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles              | 72 |



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



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

### PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

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

Webinformationen: [www.activision.de](http://www.activision.de) – [www.neversoft.de](http://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



PreScreen

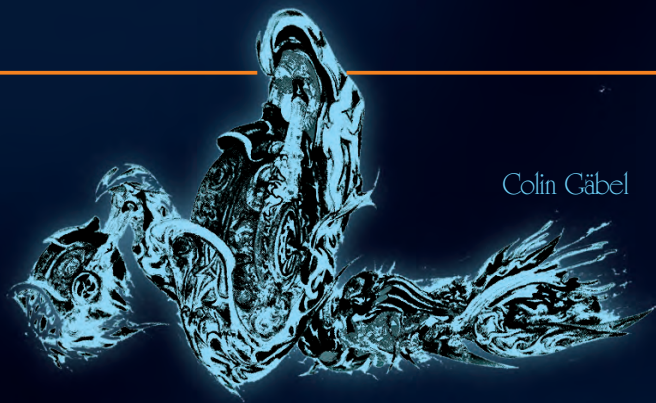


# FINAL FANTASY





# X-2



Colin Gäbel

PreScreen

Frauen-Power hoch drei: Sexy und kampffähig kehren Yuna, Rikku und Paine nach Spira zurück – gewandet in ein erfrischend anderes Rollenspielkleid.



○ Alles beim Alten: An strategisch verteilten Speicherkristallen sichert ihr den Spielstand oder kehrt aufs Luftschiff zurück.



○ Gullwing-Gang: An Bord des Luftschiffs stehen euch die Bandenkollegen mit Rat und Tat zur Seite.

## FINAL FANTASY: UNLIMITED



Der Render-Flap "Final Fantasy: The Spirits within" ist nicht der einzige Versuch, das Square-Universum auf die Leinwand zu bringen. Wie das technisch beeindruckende Kino-Machwerk baut aber auch die Anime-Serie Final Fantasy: Unlimited inhaltlich und stilistisch nur bedingt auf Inhalten der Videospielvorlagen auf. 25 Episoden lang erzählt die japanische Zeichentrickserie vom Mysterium um eine geheimnisvolle gigantische Steinsäule, die eines Tages im Hafen Tokios erscheint und sich als Tor in eine fremde Welt entpuppt. In den USA sind die ersten Final Fantasy: Unlimited-Episoden bereits als DVD-Boxsets erhältlich. Ob es die nette Anime-Reihe auch nach Europa schafft, steht hingegen noch in den Sternen.

## Coverstory

Square-Enix hiebt die Rolle der Videospiel-Heldinnen auf ein neues Niveau. Zeiten, in denen barbusige Pixel-Schönheiten im Kerker des Oberschurken auf ihre Rettung durch den furchtlosen "Prinzen Perfekt" gewartet haben, sind glücklicherweise schon richtig lange passé. In unzähligen Prügelpossen stehen agile Kampfsportkünstlerinnen ihren männlichen Konkurrenten regelmäßig die Schau. Rabiate Abenteuer wie Tenchu: Wrath of Heaven oder einige Resident-Evil-Episoden lassen dem Spieler von vorneherein die Wahl zwischen Heldin oder Held. Action-Archäologin Lara Croft schließlich etablierte nicht nur ein eigenes Genre, sondern mauserte sich auch zur schillerndsten Videospielkone der gesamten PSone-Ära. Die Rollenspiel-Experten von Square-Enix gehen jetzt noch einen Schritt weiter: Eine rein feminine Heldentruppe sucht in der Fortsetzung zum PS2-Megahit Final Fantasy X nach Ruhm und Ehre.

## Schöne neue, alte Welt

Fortsetzung zu Final Fantasy X? Richtig gelesen! Zum ersten Mal in der Final-Fantasy-Historie nimmt ein Sequel direkten Bezug auf Handlung, Schauplatz

und Charaktere eines Vorgängers. Bis herige Teile stellten – von Parallelen bei Spielablauf oder Kampfmechanik mal abgesehen – stets voneinander unabhängige Abenteuer dar. Final Fantasy X-2 hingegen entführt euch ein weiteres Mal in die geheimnisvolle Welt Spira. Allerdings sind seit den spektakulären Geschehnissen der Jubiläumsfolge zwei Jahre vergangen.

## Abenteuerlustig

Die geheimnisvolle, zerstörerische Macht Sin verbreitet inzwischen nur noch in Gute-Nacht-Geschichten Angst und Schrecken. Überall auf dem Kontinent sind die Völker dabei, die Spuren des schmerzhaften Krieges und der Verwüstungen zu beseitigen. Der Wiederaufbau ist in vollem Gange, die Bewohner wünschen sich eine lebenswerte Zukunft. Fortschritt mit all seinen Licht- und Schattenseiten: Die heiligen Ruinen von Zanarkand etwa, in denen einst der große Showdown zwischen Gut und Böse stattfand, müssen nun als Touristenattraktion erhalten. Auf der lauschigen Insel Besaid hingegen dreht sich alles nur noch ums Blitzballspielen.

Doch wo sich Friede und >>>



○ Pompös inszeniert: Die einzelnen Kostümwechsel...



○ ...werden durch rasante Zwischensequenzen illustriert.



○ Spanner kommen allerdings nicht auf ihre Kosten!



# TOP SECRET

WISSENSWERTES AUS 16 JAHREN FINAL FANTASY

Wusstet ihr schon...

...dass Final Fantasy VII ursprünglich für das N64 erscheinen sollte? Bis zum sechsten Teil war die Serie Nintendo-exklusiv. Nach einem Streit mit Nintendo entschied sich Square, mit Sony zusammenzuarbeiten. Ein Grund hierfür war auch das Speichermedium: Während die PlayStation mit speicherstarken CDs gefüttert wurde, setzte Nintendo weiterhin auf veraltete Modul-Technologie.

...dass Final Fantasy III die einzige Episode ist, die nie ihren Weg aus Japan heraus gefunden hat? Während alle übrigen Folgen – früher oder später – in übersetzter Form in den USA oder Europa veröffentlicht wurden, ist das letzte NES-Final-Fantasy bis heute japanischen Zockern vorbehalten.



Final Fantasy III

...dass es sich bei Mystic Quest fürs Super Nintendo um ein spezielles Final Fantasy für westliche Spieler handelt? Anfang 1991 war die RPG-Kultur auf dem US-amerikanischen und dem europäischen Konsolenmarkt noch nicht sehr ausgeprägt. Folglich entwickelte Square eine Art abgespecktes Einsteiger-RPG, das unter dem Namen Final Fantasy USA: Mystic Quest 1993 auch in Japan erschien.



Final Fantasy Mystic Quest

...dass die beiden SNES-Episoden Final Fantasy IV und VI für die USA-Veröffentlichung eine Namensänderung erlitten? Da Final-Fantasy-Folgen bislang nur sporadisch in den Vereinigten Staaten

veröffentlicht worden waren, wollte man die Amis wohl nicht durch Zahlenchaos verwirren. So wurde Teil IV zu Teil II, Teil VI erschien kurzerhand als Teil III. Final Fantasy V kam kurioserweise nie fürs amerikanische SNES.



Final Fantasy II (USA)



○ Nachwuchs im Anmarsch: Natürlich treffen Yuna und Co. auch ihre Weggefährten von einst wieder...



○ Durch fleißigen Gebrauch verbessern sich die Fertigkeiten – welches Talent ihr wann erlernt, bleibt euch überlassen.

Wohlstand breit machen, sind große Heldentaten obsolet. Und nicht alle Kriegsheroen aus den dunklen Tagen Sins wollen den Reiserucksack gegen den bequemen Schaukelstuhl tauschen. So suchen Ex-Priesterin Yuna, Al-Bhed-Schnuckel Rikku und der Lack&Leder liebende Neuzugang Paine nach neuen Abenteuern. An Bord eines gigantischen Luftschiffs braust das Trio mit seiner Gang, den Gullwings, über den Kontinent. Ziel ihrer Wünsche: Sphärokristalle. Die nämlich bergen Geschichten und Erinnerungen aus der Zeit des Krieges und sind als Zeugen der Vergangenheit ebenso kostbar wie selten. Im Kontrast zum Vorgänger liegt euch in Final Fan-

tasy X-2 gleich zu Beginn die große Freiheit zu Füßen: Ihr folgt nämlich nicht etwa einer linearen Story, sondern dürft frei wählen, wohin euch die stählernen Flügel tragen sollen. Auf der Übersichts-karte gebt ihr die nächste Landezone an und findet euch kurz darauf am Ort des Geschehens wieder.

## Abwechslung ist Trumpf

Bestand der Ablauf des zehnten Teils weitestgehend aus dramatisch inszenierten Zwischensequenzen und spektakulären Zufallskämpfen, bietet euch das Spin-Off deutlich mehr Varianz. In einigen Missionen gilt es, unter Zeitdruck vor einer konkurrierenden Gruppe von Schatzjägern den begehrten Sphärokristall zu erreichen. Ein anderes Mal eskortiert ihr einen Händlerkarren durch die von Banditen belagerte 'Moonflow'-Ebene oder verteilt gar als Moogle verkleidet eine bestimmte Anzahl Luftballons an Umherstehende. Dabei warten nun sogar einige Sprungsequenzen auf Bewältigung. Allerdings stellen die simplen Knöpfchendrückeereien mangels Absturzgefahr wahrlich keine großen Ansprüche ans Paddgeschick. Aller vordergründiger Abwechslung zum Trotz liegt der Schwerpunkt bei den allermeisten >>>



○ Hektisches Häckseln: Die Zufallskämpfe bringen dank zusätzlicher Echtzeitelemente mehr Dynamik ins Spiel.



## „MÄNNER SCHLÜPFEN DOCH GERNE MAL IN FRAUENKLEIDUNG!“

Im fernen Tokio sprach play mit den Final-Fantasy-X-2-Machern über Heldinnen, über die Schwierigkeiten, ein Spin-Off zu entwickeln, und über Fan-Kontakt.

**Interview** Szenario-Schreiber Kazushige Nojima, Produzent Yoshinori Kitase und Director Motomu Toriyama standen uns im Square-Enix-Hauptquartier Rede und Antwort.

**play:** Mit Final Fantasy X-2 kommt erstmals in der Seriengeschichte ein direktes Sequel zu einer Final-Fantasy-Episode. Wie kam es dazu?

**Kitase:** Die Idee zu einer Weiterführung wuchs bei der Entstehung eines Bonus-Films für Final Fantasy X International. Die Welt Spira war von Sin befreit und wir fragten uns, wie das Leben dort wohl weiter geht.

**Toriyama:** Konkret ist Square Enix mit dem Vorschlag an uns herangetreten, doch eine Art Spin-Off zu machen.

**play:** Welche Schwierigkeiten birgt die Aufgabe, eine direkte Fortsetzung zu machen?

**Kitase:** Ein eindeutiger Vorteil lag darin, dass die Spielwelt bereits klar umrissen war. Also die Helden, Schauplätze usw. existierten bereits. So konnten wir genügend Zeit in die Aufgabe stecken, das Spielsystem so zu verändern, dass es nicht wie ein einfacher Aufguss wirkt.

**Nojima:** Dass wir auf einer bereits bestehenden Welt aufbauen konnten, hatte allerdings auch Nachteile. Zu Final Fantasy X kamen sehr viele Lösungs- und Guide-Bücher auf den Markt, die unzäh-

lige Details zu den Charakteren und zu Schauplätzen beinhalteten. All diese Kleinigkeiten galt es natürlich zu beachten, um nur ja keine Anschlussfehler zu machen. Das war eine ganz schöne Arbeit...

**play:** Inwieweit haben Sie bei Final Fantasy X-2 Anregungen und Kritik der Fans berücksichtigt?

**Kitase:** Sehr! Wir haben unzählige Briefe gelesen und uns in Internet-Foren informiert, welche Wünsche die Fans für ein neues Abenteuer in Spira haben. Die Idee, weniger auf eine lineare Story-Führung zu setzen, als vielmehr einen freien Missionsaufbau anzubieten, ist so gewachsen. Vielen Fans war Teil zehn zu geradlinig, sie wünschten sich mehr Freiraum bei der Erforschung der Welt.

**play:** Ist die Idee, ein rein weibliches Helden-Trio einzusetzen, ebenfalls auf Fan-Kommentare zurückzuführen?

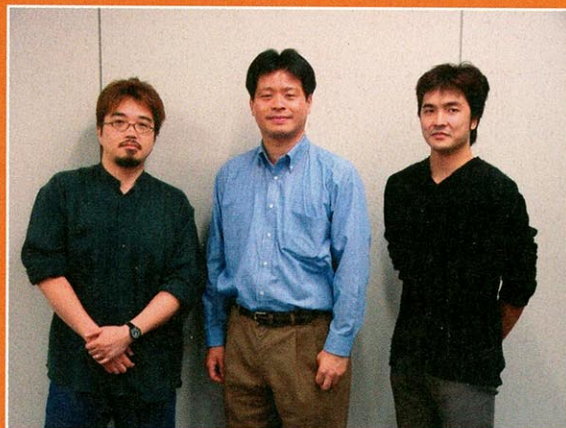
**Kitase:** Männer freuen sich doch, wenn sie mal in Frauenklamotten schlüpfen können (grinst)! Tatsächlich haben wir aber sehr viel Feedback von Spielerinnen bekommen, Mädchen, die zum Teil nicht älter als 12 Jahre waren. Wir hatten z.B. auch zu einem Kostümwettbewerb aufgerufen, zu dem wir überwältigende Resonanz – auch von Männern – bekommen haben.

**Toriyama:** Negative Reaktionen von Männern haben wir eigentlich gar nicht bekommen. Frauen als Videospielheldinnen sind heutzutage ja auch völlig normal.

**Nojima:** Probleme gabs eher bei uns, das über 30-köpfige Team besteht ausschließlich aus Männern. Da war es schon schwer, den richtigen weiblichen Ton zu treffen, oder die Kleidung nicht zu sexy zu gestalten. Glücklicherweise gaben uns Frauen aber genügend Feedback, wie „so würde aber keine Frau reagieren!“ oder „typisch Mann! Die Klamotten sind ja überhaupt nicht alltagstauglich, sondern nur sexy!“

**play:** Die Atmosphäre von Final Fantasy X-2 ist wesentlich heiterer als die des oft recht bedrückenden zehnten Teils. Warum dieser Umschwung?

**Kitase:** Der Hauptgrund liegt natürlich darin, dass mit Sin zum Ende des Vorgängers das größte Übel von Spira verschwunden ist. Die Bevölkerung hat also allen Grund zum Fröhlichsein, auch auf den Heldinnen lastet nicht mehr die schwere Verantwortung, die Welt zu retten. Außerdem wollten wir X-2 nicht nur spielerisch, sondern auch atmosphärisch deutlich vom Vorgänger absetzen.



Auskunftsfreudig: Kazushige Nojima, Yoshinori Kitase und Motomu Toriyama (von links).

**play:** Vorletzte Frage: Welche der drei Heldinnen ist Ihr ganz persönlicher Favorit und in welchem Kostüm?

**Nojima:** Payne ist düster und sexy zugleich. Am besten gefällt mir ihr Warrior-Kostüm (Anm.: das schwarz-graue Basis-Outfit)

**Kitase:** Ich mag Yuna am liebsten in ihrem Gunner-Kostüm (Anm.: das bekannte Basis-Outfit mit den beiden Pistolen)

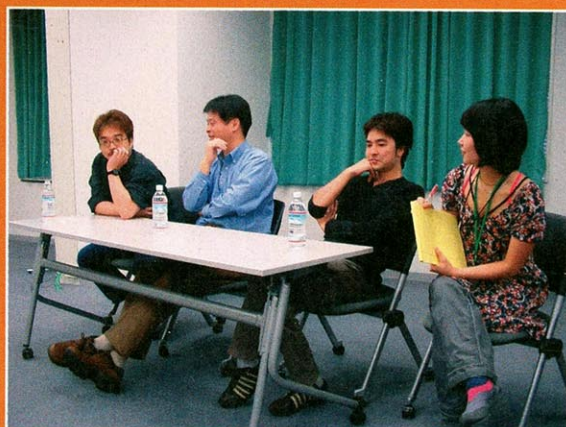
**Toriyama:** Mmh, ich bevorzuge Rikku als Schwarzmagierin. Wahrscheinlich, weil sie da so einen knappen Minirock trägt (grinst)...

**play:** Und welche Final-Fantasy-Episode mögen Sie persönlich am liebsten?

**Toriyama:** Final Fantasy X, wegen der gesamten cineastischen Präsentation. Komplexe Sprachausgabe und filmartige Kameraperspektiven und -fahrten waren uns vorher auf keiner Konsole möglich.

**Kitase:** Mir liegt Final Fantasy VII am meisten am Herzen. Es erschien damals auf einer neuen Plattform und bot uns durch die neue Technik ganz neue Möglichkeiten. Ich empfinde den Teil als eine Art Neubeginn der ganzen Serie.

**Nojima:** Final Fantasy VIII, weils sonst niemand mochte (lacht)! ■



Im play-Verhör: Gemeinsam (mit Übersetzerin) stellten sich die Final-Fantasy-X-2-Entwickler unseren Fragen.





# TOP SECRET

WISSENSWERTES AUS 16 JAHREN FINAL FANTASY

Wusstet ihr schon...

...dass von Final Fantasy IV zwei Versionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden existieren? Für den US-Release 1991 wurde das SNES-Abenteuer kurzerhand vereinfacht. 1993 folgte die japanische Wiederveröffentlichung der entschärften Variante unter dem Namen Final Fantasy IV Easytype.

...dass es sich bei den PSone-Remakes alter Final-Fantasy-Episoden nicht um 1:1-Umsetzungen handelt? Zusätzliche Renderfilmchen veredeln die 32-Bit-Neuaufgaben. Final Fantasy I und II wiederum wurden audiovisuell komplett aufgeböhrt. Schattenseite der CD-Rom-Technik: Die Ladezeiten – etwa beim Wechsel ins Charaktermenü (z.B. Final Fantasy VI) – liegen spürbar über denen der Modul-Originals.



Final Fantasy Origins

...dass der Charakter Cid seit dem dritten Final Fantasy zur Stammbesetzung gehört? Ob Party-Mitglied, Herrscher über Königreiche oder Erfinder von Fluggeräten – der flexible Cid spielt in jedem Final Fantasy eine mehr oder weniger bedeutende Nebenrolle.

...dass sich in Squares PSone-Prügler Ehrgeiz auch prominente Final-Fantasy-Heroen die Polygon-Rüben einschlagen? In dem spiessigen Arena-Gekloppe stellen beispielsweise die Final-Fantasy-VII-Recken Cloud, Yuffie und Tifa, aber auch Oberschurke Sephiroth ihr Kampfsporttalent unter Beweis.



Ehrgeiz (PSone, 1998)

...dass der Final-Fantasy-X-Bonusfilm Eternal Calm weltweit auf höchst unterschiedliche Weise in die Läden gelangte? In Japan etwa wurde das Renderwerk als Extra zum Online-Spektakel Final Fantasy XI ausgeliefert, in den USA prangte der Silberling auf dem dortigen „Offiziellen PlayStation Magazin“. In Europa liegt die Bonusscheibe dem Hardcore-RPG Unlimited SaGa bei.



○ Alte Feinde, neue Taktik: Viele Widersacher dürften Final-Fantasy-Veteranen bereits bekannt vorkommen.



○ Bekannte Stimmen: Die Sprecher von Final Fantasy X synchronisieren auch das Spin-Off.

Einsätzen weiterhin auf Keilereien. Doch auch hier war Square-Enix' Kreativabteilung nicht untätig...

## Kleider machen Heldinnen

Kleine aber feine Änderungen machen die nach wie vor zufällig eingestreuten Monsterprügeleien auch für Final-Fanta-



○ Willst du einen Ballon? Einige Missionen bestehen aus anspruchsvollen Minispielen.

sy-X-Veteranen zu einem frischen Erlebnis. Eine gesunde Portion Hektik ist die augenscheinlichste Neuerung: Während ihr euch nämlich durch die üblichen Aktions-Icons (Angriff, Zauber oder Itemgebrauch u.a.) der gerade aktiven Helden klickt, tickt die Uhr unaufhörlich weiter. Sprich: Ist die Warteileiste eines Ungeheuers gefüllt, schlägt die Bestie zu – egal, ob eigentlich ihr vorher an der Reihe gewesen wärt! Weiterhin gehört das ungewöhnliche Sphärobrett der Vergangenheit an: Stattdessen erlernen die drei Mädels nun durch das Tragen diverser Kostüme unterschiedliche Fertigkeiten. In der schlichten Robe der weißen Magierin steht euch etwa eine Vielzahl von Heilzaubern zur Auswahl. Im Dancer-Gewand wiederum befört ihr das Lumpenpack mit verschiedenen Tänzen – was Statusveränderungen wie Blindheit oder Schweigen zur Folge hat. Das Coolste daran: Während der Kämpfe dürft ihr die Klamotten jederzeit (in einer optisch eindrucksvollen Sequenz) wechseln, um für jeden Widersacher die optimale Angriffstaktik auszubaldowern. Angenehmer Nebeneffekt: Je öfter die Polygon-Bräute einen Dress einsetzen, desto mehr Fertigkeiten stehen euch zur Verfügung. >>>

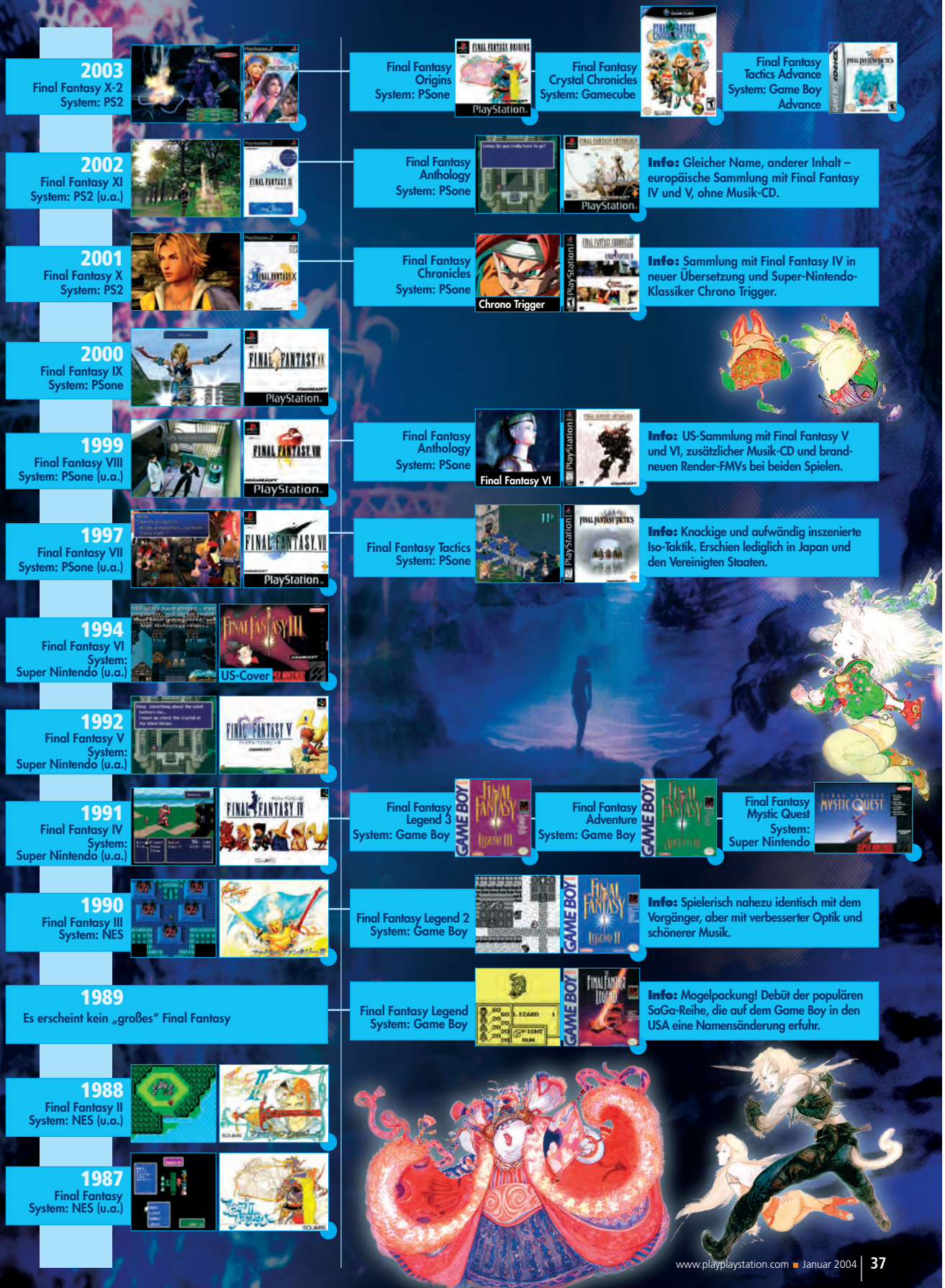


○ Springen, klettern, hochziehen: Dank neuer Abenteuerqualitäten entdeckt ihr unbekannte Seiten bereits in Final-Fantasy-X besuchter Schauplätze.



# FINAL-FANTASY-STAMMBAUM

16 Jahre exquisite Rollenspielkost aus dem Hause Square: Grund genug, auch die einzelnen Stationen der Serie sowie die wichtigsten Spin-Offs, Side-Abenteuer und FinalFantasy-Sammlungen aufzuzeigen.





## PreScreen



○ Durch den Sieg über Sin haben es Yuna & Co. zu einiger Berühmtheit gebracht.

### Top-Technik

Auch mit Final Fantasy X-2 wird Square-Enix seinem Ruf als Meister der PS2-Technologie gerecht. Bereits das exzellente Render-Intro von mehr als drei Minuten Länge beeindruckt durch enorme Liebe zum Detail und dramatische Schnitfführung. Durch das Recycling vieler bekannter Schauplätze bewegt sich die



○ Auf der Weltkarte: Die Sternenanzahl gibt den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe in einzelnen Missionen wieder.



○ Gewappnet in die Schlacht: Euer Luftschiff beherbergt auch einen gut sortierten Warenladen.

Optik zwar größtenteils „nur“ auf dem Niveau des PS2-Vorgängers, dafür wirken die Gesichtsanimationen noch mal einen Tick feiner und ausdrucksstärker. Akustisch wirkt das Ganze leider weniger gut gelungen: Epische, orchestrierte Bombastnummern sind nun Mangelware. Im Gegenzug wird euer zweiter Spira-Ausflug vornehmlich von relativ ausdruckslosem Elektro-Pop untermalt. Der passt zwar gut zur ohnehin recht fröhlichen, unbeschwerten Atmosphäre – dramatische Fantasy-Stimmung mag ob der radiotauglichen Audiokulisse aber nur selten aufkommen.

### Ordentliche Aussichten

Wer ein simples Sequel ohne nennenswerte Innovationen befürchtet hat, darf sich eines Besseren belehrt fühlen. Final Fantasy X-2 bietet angenehm leichtgängige Rollenspielkost, die sich stilistisch und spielerisch wohlthuend von allen bisherigen Episoden abhebt. Weniger cineastische Schlagseite, mehr inhaltliche Abwechslung – so lautet die Quintessenz von Yunas Abenteuer. Besonders freiheitsliebende PS2-RPGler dürfen sich



○ Qual der Wahl: Mit den Kostümen wechseln die Heldinnen ihre Fähigkeiten.

über die offene Missionsstruktur sowie über die flexible Heldenausbildung freuen. Ob die PAL-Version allerdings das Niveau der NTSC-Fassungen halten kann, ist fraglich. Die englische (glücklicherweise meist professionelle) Sprachausgabe bleibt uns definitiv erhalten, lediglich deutsche Untertitel machen das Epos für Spieler ohne Englischkenntnisse verständlich. Zudem müssen wir uns laut Herstellerangaben erneut auf PAL-Balken gefasst machen. Das Problem mit den Quetschgesichtern und die Tempobremse will man bis zur Veröffentlichung im Frühjahr aber in den Griff bekommen. Hoffen wir das Beste... ■



○ Immer noch hübsch: An vielen aus dem Vorgänger bekannten Schauplätzen haben die Entwickler kaum kosmetische Korrekturen vorgenommen.

### PLAY-DATEN

|            |                 |               |              |
|------------|-----------------|---------------|--------------|
| Genre      | Rollenspiel     | Entwickler    | Square-Enix  |
| Spieler    | 1               | Erhältlich ab | Februar 2004 |
| Hersteller | Electronic Arts | Preis         | ca. 60 Euro  |

Webinformationen: [www.ffx-2.com](http://www.ffx-2.com)

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Final Fantasy mal anders: Die freie Missionsstruktur und das aufgebohrte Kampfsystem versprechen exzellente RPG-Kost.



# FINAL FANTASY XII

Square-Enix macht das Dutzend voll: In Tokio enthüllten die Entwickler den zwölften Teil der Rollenspiellegende



⊙ Aus Erfahrung gut: Die Kämpfe setzen wohl wieder auf das bewährte ATB-System (Active Time Battle).



⊙ Da schau her: Verstellbare Perspektive und detaillierte Levelkarte versprechen zeitgemäße Übersicht.

## Preview

Mit mehr als 50 Millionen weltweit verkauften Exemplaren stellt Final Fantasy nicht nur die erfolgreichste RPG-Reihe dar, sondern ist auch eine der langlebigsten Videospielserien überhaupt. Für Sommer 2004 steht die Veröffentlichung der neuesten Episode in Japan an. Nach monatelanger Nachrichtensperre gaben die Entwickler auf einer offiziellen Präsentation Ende November endlich die ersten Infos preis.

## Krieg der Nationen

Erstmals in der Seriengeschichte (vom Spin-Off Final Fantasy X-2 abgesehen) etabliert ein neues Final Fantasy nicht eine brandneue Welt. So baut Final Fantasy XII auf bereits bekannten Elementen des Square-Universums auf. Die Handlung spielt in der fiktiven Welt Ivalice, in jenem Universum, das auch als Schauplatz des kürzlich erschienenen GBA-

Strategieknüllers Final Fantasy Tactics Advance dient. Zwei Völker führen einen erbitterten Krieg in Ivalice: die Militärnation Arcadia, die über den Kontinent Valentia herrscht, und das Rosaria-Imperium, dessen Regentschaft sich über das Reich Ordalia erstreckt. Zwischen beiden Kontinenten liegt das freie Königreich Dalmaska. Ein kleines Land zwar, das aber aus strategischer Sicht für beide Nationen einen wichtigen Standort darstellt. Als Arcadia eines schönen Tages in Dalmaska einmarschiert, spitzt sich der schwelende Konflikt zu...

## Männlein & Weiblein

Vaan und Ashe heißen die beiden Haupthelden von Final Fantasy XII. Und die beiden jungen Menschen (neben diversen Fantasiekreaturen die wichtigste Rasse des Spiels) – stammen aus dem einstmaligen lauschigen Dalmaska. Die 19-jährige

Ashe ist die Tochter des Königs, der 17 Lenze zählende Vaan hingegen träumt von der Freiheit und einer großen Karriere als Luftpirat. Der hinterhältige Einmarsch der Truppen Arcadias macht die ungleichen Kämpfe zu Verbündeten in Kampf gegen die benachbarten Aggressoren.

Wie bereits im zehnten Teil setzt Square-Enix auf polygonale Echtzeitkulissen. Mit dem Unterschied, dass ihr euch diesmal nicht mit fixen Perspektiven abgeben müsst, sondern die Kameraführung frei beeinflussen dürft. Mehr Freiheit könnte uns auch inhaltlich bevorstehen: Reisen mit dem Luftschiff sollen nämlich eine wesentlich zentrale Rolle einnehmen als etwa im Jubiläums-Final-Fantasy. Die Macher des nächsten reinen Online-Final-Fantasy setzen sich übrigens aus Serienveteranen und Neuzugängen zusammen: Für die Musik etwa zeichnen Stammkomponist Nobuo Uematsu und Final-Fantasy-Tactics-Klangkünstler Hitoshi Sakimoto verantwortlich. Als Art Director fungiert Hideo Minaba, der bereits maßgeblich am eher märchenhaften Stil der Episoden 6 und 9 beteiligt war. ■



⊙ Obligatorisch: Knuffige Chocobos und edle Rendersequenzen gehören seit PSOne-Zeiten zum Serien-Standard.

## RPG-PROFI



Final-Fantasy-Erfinder Hironobu Sakaguchi (vordere Reihe, ganz links) fungiert als Berater.

## ANSICHTEN EINES HELDEN



Leinwand-Fotografie: Jüngling Vaan beeindruckt mit ausgefeilten Gesichtsanimationen.

## PLAY-DATEN

|            |             |               |                     |
|------------|-------------|---------------|---------------------|
| Genre      | Rollenspiel | Entwickler    | Square-Enix         |
| Spieler    | 1           | Erhältlich ab | Sommer 2004 (Japan) |
| Hersteller | Square-Enix | Preis         | ca. 60 Euro         |

Webinformationen: [www.ff12.com](http://www.ff12.com)

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Die Zeichen stehen gut: Prachtige Optik und eine dramatische Story könnten auch Episode 12 zum Hitstatus gereichen.



# FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL

**Das kommt davon, wenn man mit einer Atombombe spielt: Fiese Mutanten und düstere Endzeitstimmung – und ihr mittendrin.**



○ Nimm das: Den mutierten Skorpionen rückt ihr mit Schuss- und Nahkampfaffen zu Leibe.



○ Landwirtschaft nach dem großen Knall: Ob Kühe mit zwei Köpfen auch mehr Milch geben, entzieht sich leider unserer Kenntnis.

## FALLOUT-HISTORY



PC-Fans kennen die Fallout-Serie schon seit 1997: Das erste Spiel war ein Rollenspiel mit komplexem Kampfsystem, das auf dem Pen&Paper-System GURPS basierte. Eine Version von Brotherhood of Steel erscheint auch für die Windows-Rechner: Allerdings hat Fallout Tactics: Brotherhood of Steel mit den actionlastigen Konsolenspielen nicht viel zu tun: Hier ist strategische Knobelei angesagt.

Nachdem sich die Supermächte ihre Atomwaffen um die Ohren gehauen haben, habt ihr den Salat: Die Menschheit ist am Ende und vegetiert zwischen Ruinen und Mutanten vor sich hin. Um zumindest ein Minimum an Ordnung zu gewährleisten, wurde die Brotherhood of Steel gegründet, die sich immer dann einschaltet, wenn ein paar Endzeit-Rowdys die große Mad-Max-Nummer abziehen.

Zunächst wählt ihr einen Recken aus: Der kräftige Cyrus mag vor allem die großen Waffen, während die kurvige Nadia mehr auf Geschwindigkeit setzt, der Dritte im Bunde ist der gruselige Mutant Cain.

### Fallout's Gate

Was jetzt kommt, kennen RPG-Veteranen schon aus Baldur's Gate: Dark Alliance. Ihr erforscht in flüssiger 3D-Grafik diverse Städte und Labyrinth aus der Vogelperspektive, nehmt verschiedene Aufträge an und verhaut unzählige Monster. Die spenden wertvolle Erfahrung, die ihr nach jedem Levelaufstieg in neue Fähigkeiten investiert. Selbst der Statusbildschirm ist fast derselbe wie im Fantasy-Vorbild, auf dessen Engine auch die Endzeit-Schlacht

basiert. Im Vergleich zur mittelalterlichen Orc-Hatz gibt sich Fallout aber noch actionlastiger: Neben diversen Schlagwaffen knallt ihr euch vor allem mit schwerer Artillerie quer durch die Atom-Fauna. Auf Knopfdruck springt ihr und heilt euch oder nehmt Gegner ins Visier. Auf Wunsch zieht ihr auch als Team los, zu zweit ballert es sich gleich viel besser. Aber auch im Einspieler-Modus seid ihr nicht auf euch alleine gestellt: Oft begleiten euch andere Endzeitkrieger auf euren Missionen.

### Klare Ansagen!

Grafisch weist Fallout die gleichen Qualitäten auf wie ein Baldur's Gate: Extrem saubere, sehr flüssige Grafik, die durch die sehr hohe Kameraperspektive allerdings manchmal etwas unspektakulär wirkt: Die Möglichkeit,

näher heranzuzoomen, hätte hier Wunder gewirkt.

Was uns positiv aufgefallen ist: Passend zum post-apokalyptischen Setting nehmen die Protagonisten kein Blatt vor den Mund: Ob nun der Barkeeper Fluchtraden ablässt, ihr mal schnell mit der örtlichen Prostituierten eine Nummer schiebt, oder euch mit dem Bürgermeister anlegt – Zensur gibt es nicht. Selbst das in Amerika so gefürchtete F-Wort war mehrmals zu hören – so soll das sein! Selbstverständlich sind jüngere Semester nicht die Zielgruppe: Von jeder Menge Gewalt, stark blutenden Gegnern und den eben beschriebenen Unflätigkeiten werden vor allem reifere Semester angesprochen. Und die dürften mit der fertigen Version großen Spaß haben – vorausgesetzt, die deutsche Synchro kann überzeugen. ■ TN

## PLAY-DATEN

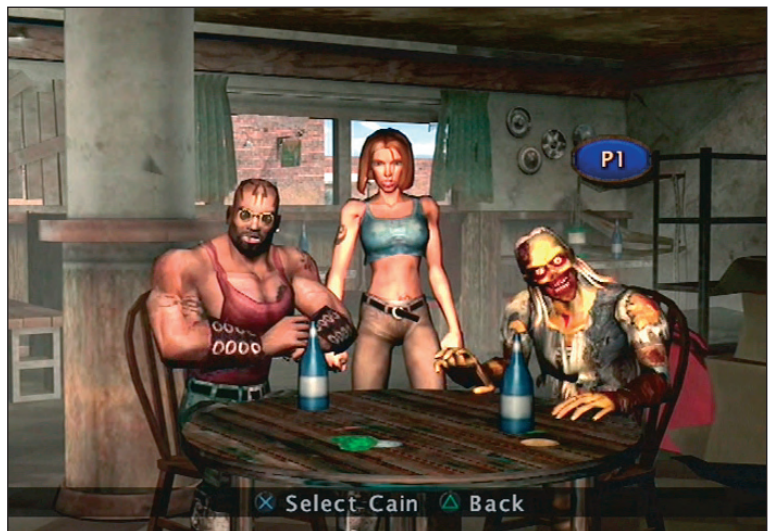
|            |                    |               |                 |
|------------|--------------------|---------------|-----------------|
| Genre      | Action-Rollenspiel | Entwickler    | Interplay       |
| Spieler    | 1-2                | Erhältlich ab | 1. Quartal 2004 |
| Hersteller | Interplay          | Preis         | ca. 60 Euro     |

Webinformationen: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

70% FERTIGGESTELLT

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

Baldur's Gate zur Endzeit: Hübsche Grafik, flotte Steuerung und eklige Mutationen machen Lust auf lange Hack'n-Slay-Nächte.

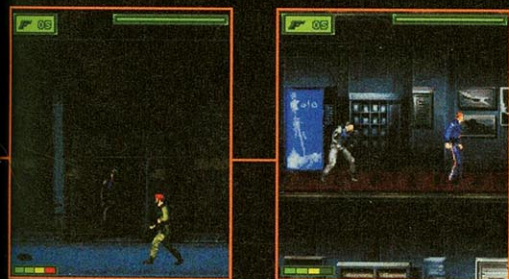


○ Trio Infernale: Aus diesen drei vertrauenerweckenden Persönlichkeiten dürft ihr euren Helden wählen.



An dieser Stelle  
hat er übersehen,  
dass ich gekommen bin.

Tom Clancy's  
**SPLINTER  
CELL**  
TEAM STEALTH ACTION



Tom Clancy's Splinter Cell® Stealth Action, jetzt auf dem N-Gage™ Spiele-Terminal.  
Schlüpfe in die Rolle von Sam Fisher, und schleiche hinter die feindlichen Linien.  
Oder bilde ein Team mit anderen Spielern über Bluetooth, und arbeite zusammen,  
um euren Feind zu überraschen – in einem von zwei einzigartigen Multiplayer-Levels,  
die es exklusiv nur für N-Gage gibt. Jetzt unter [n-gage.com/de](http://n-gage.com/de)

**N-GAGE**  
NOKIA

anyone  
anywhere

**gameloft**

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.  
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.A. Under license by Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



Presen

# CHAMPIONS OF NORRATH

## Realms of EverQuest

Die Snowblind Studios demonstrieren erneut, dass sie die wahren „Götter“ sind im Action-RPG-Genre.



○ Keine Belohnung: Es wird keine Bonus-Charaktere geben.



○ Klebe-Gefahr! Die elenden Viecher spinnen ihre Netze überall.

### IMMER WEITER



Egal ob off- oder online. Egal ob Storyverlauf oder ein generierter Dungeon. Egal ob allein oder in der Gruppe. Egal ob ihr zum ersten oder zum fünften Mal das Abenteuer begonnen habt. Egal was, wo und mit wem ihr gerade spielt, jedes Mal, wenn ihr das Spiel speichert, sichert ihr zugleich eure Charakter-Entwicklung. Diesen Fortschritt kann euch keiner mehr nehmen und ihr könnt jederzeit mit eurer Spielfigur an anderer Stelle weiterspielen, ohne nochmals von vorne beginnen zu müssen.

**PS2** Wo soll das enden? Es ist gerade mal ihr zweiter Titel für die PlayStation2 und er ist noch in Entwicklung. Trotzdem lässt sich bereits im Vorfeld sagen, dass wir abermals ein Top-Spiel serviert bekommen. Die Rede ist von den Snowblind Studios und ihrem neuen „Baby“ Champions of Norrath (kurz CoN). Gerade weil es sich um die Snowblind Studios handelt, ist ein Vergleich mit Baldur's Gate: Dark Alliance II nicht zu vermeiden. Denn CoN bietet genau die Features, die wir uns

für BGDA II (Test ab S. 86) gewünscht hätten. Also: Der König ist tot, es lebe der König. Nachdem wir in der Ausgabe 12/2003 allgemein auf das Spiel eingegangen sind, beschäftigen wir uns diesmal genauer mit den Mehrspieler-Partien:

### Unverkennbar...

...hat man CoN mit Blick auf die Multiplayer-Partien entwickelt. Das dürften gewiefte Rollenspieler gleich zu Beginn bemerken. Aus jeder der fünf Rassen/Klassen kann man weibliche oder

männliche Charaktere erschaffen – da gibt es den bärenstarken Barbaren, den geschickten Waldelfen, den vielseitig begabten Elf-Kleriker, den gelehrten Magier und den Dunklelfen-Schatenkenner. Zudem könnt ihr die Figuren in den Kategorien Hautfarbe, Frisur, Haarfarbe und Bart verändern und ihnen eigene Namen geben. Diese Gestaltungsmöglichkeiten dienen nur einem Zweck – man soll die Charaktere voneinander unterscheiden können, um Doppelgänger in der Spielwelt zu vermeiden. Immerhin kann man CoN



○ Vorzüge: Jede Rasse/Klasse besitzt andere Fähigkeiten, die einer Gruppe zugute kommen.



○ PAL-Anpassung: Für Deutschland und Frankreich werden Texte und Sprachausgabe übersetzt.





⊙ Ansteigend: Je mehr Spieler, desto schwieriger sind die Monster zu besiegen.



⊙ Kommunikation: Online werdet ihr euch über die USB-Tastatur unterhalten können.



⊙ Grafikspielerei: Nette Licht- und Schatteneffekte begleiten den Spielverlauf.

sowohl online als auch offline spielen, da sind Verwechslungen lästig und nicht unwahrscheinlich.

### Die Qual der Wahl

Egal ob ihr die Story verfolgt oder aus reinem Vergnügen in den Kampf zieht, stets können bis zu vier Spieler gleichzeitig im selben Spiel agieren. Die einzigen Fragen, die sich euch stellen, lauten: Spiele ich allein oder mit Gleichgesinnten? Spiele ich off- oder online? Spiele ich den normalen Handlungsablauf oder lasse ich mir eine zufällige Umgebung generieren? Die zufällig erzeugten Umgebungen sind vor allem für den Spaß „zwischen-durch“ geeignet. In diesen Territorien gibt es keine Story, sondern nur Monster, die von euch umgehauen werden müssen. Somit könnt ihr dort wichtige Erfahrungspunkte sammeln und nützlich

che Gegenstände finden. Jedes einzelne Gebiet wird zufällig generiert und erscheint somit kein zweites Mal. Dabei unterscheiden sich die Areale nicht nur in Größe, Grafik und Setting, sondern auch durch die dort lebenden Monsternscharen und deren Item-Drops. In diesen Runden ist kein Speicherpunkt vorhanden. Ihr müsst sie also auf einmal bewältigen. Ganz anders, wenn ihr den Storyverlauf in einer Gruppe nachspielt.

### Gemeinsam sind wir stark

Das Spiel bietet drei Schwierigkeitsgrade (Adventurous, Courageous und Champion), die nur nacheinander bezwungen werden können. Pro Spielstufe wird man etwa 20 Stunden benötigen. Wollt ihr das Abenteuer am Stück bewältigen, solltet ihr viel Zeit mitbringen oder mit dem Host (demjenigen, der das Spiel erstellt hat) in gutem Kontakt stehen. Zwar stehen genügend Speicherpunkte zur Verfügung, den Fortschritt in der Story speichert aber nur der Host ab. Die anderen sichern lediglich ihre persönliche Charakterentwicklung. Wird das Spiel unterbrochen und ihr wollt an genau dieser Stelle fortfahren, geht das nur, wenn derselbe Host abermals ein Spiel öffnet und den Speicherstand der letzten Partie lädt. Ansonsten ist Schicht im Schacht – zumindest bei Abenteuern in der Gruppe.



⊙ Heiligenschein: Magiebegabte Gegner erkennt ihr an der schimmernden Aura.

„ICH VERRATE NICHT, WIE WIR ES GESCHAFFT HABEN, ABER ES FUNKTIONIERT SEHR GUT.“

### Interview mit Rob Hill



⊙ Rob Hill, Produzent

Bevor Rob Hill zu Sony Online Entertainment wechselte, arbeitete er u.a. für Krisalis Software Ltd., 989 Studios und Eon Digital Entertainment.

**Interview** play: Als die Idee zu CoN (Champions of Norrath) geboren war, wolltet ihr das Spiel da nicht zuerst intern entwickeln? Oder ist die Entscheidung gleich gefallen, die Snowblind Studios unter Vertrag zu nehmen?

**Rob Hill:** Das Projekt hat sich unter Einbeziehung der Snowblind Studios entwickelt. Sie hatten bereits eine bestehende Game-Engine, die wir für ein Action-RPG nutzen konnten.

**Hast du dich für die Snowblind Studios entschieden, weil sie bei BGDA (Baldur's Gate: Dark Alliance) so großartige Arbeit geleistet haben? Musstest du sie überreden, mit CoN zu beginnen, anstatt die Fortsetzung zu BGDA zu entwickeln?** Ja, wir haben die Snowblind Studios aufgrund ihrer fantastischen Arbeit an BGDA unter Vertrag genommen. Sie waren mehr als glücklich, bei uns zu unterzeichnen und ihre Fähigkeiten dem EverQuest-Universum zu widmen.

**Was habt ihr an der BGDA-Engine alles geändert?**

Wir können jetzt qualitativ bessere Texturen und mehr Polygone verwenden als vorher. (...) Zusätzlich haben wir jede Umgebung so kreiert, dass sie auch zufällig generiert werden kann. Das war etwas, das die ursprüngliche Engine nicht konnte. Das mussten wir von Grund auf neu programmieren. (...) Die riesige Datenmenge sämtlicher Grafiken zwingt uns, das Spiel auf einer Dual-Layer-DVD herauszubringen. Wir haben keinen Weg gefunden, die Daten auf eine normale DVD zu packen. Und das ohne FMVs!

**Keine Entwicklung ohne Probleme. Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung von CoN?**

Zunächst mussten wir es schaffen, dass Umgebungen zufällig generiert werden können. Es musste aber nicht nur funktionieren, sondern jede einzelne Umgebung sollte auch noch grafisch interessant erscheinen. Das System, das wir entwickelt haben, erlaubt uns eine große Vielfalt in den Arealen; so vermeiden wir gleichzeitig, dass die zufällig generierten langweilig sind. Als Nächstes kamen die Online- und die Vierspieler-Komponenten. (...) Entweder via Multitap oder online. Das bedeutet: Die Engine muss fähig sein, vier Spielcharaktere zu rendern, die gleichzeitig auf dem Bildschirm agieren – und das qualitativ hochwertig. Ich verrate nicht, wie wir es geschafft haben, aber es funktioniert sehr gut.

**Ein Feature ist, dass man alles online und offline spielen kann. Gibt es etwas, dass nur online möglich ist?**

(...) In Online-Spielen kann man die Welt im Unterschied zum normalen Multiplayer-Spiel separat erkunden. Bei Vierspieler-Partien über das Multitap kann kein Spieler den Bildschirm verlassen. Online kannst du dich von deiner Gruppe lösen und gehen, wohin du willst.

**Kann man andere Spieler zu einem Duell herauszufordern, oder wird es für diesen Zweck sogar extra Server geben?**

In CoN unterstützen wir kein PvP (Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe).

**Gibt es vielleicht noch irgendetwas, das du uns über CoN erzählen möchtest?**

Ich denke, jeder, der CoN gespielt hat, wird mit uns übereinstimmen, dass das Spiel im Action-RPG-Bereich einen großen Schritt nach vorne bedeutet. (...) Ich hoffe, die Käufer werden uns zustimmen.

Vielen Dank für das Gespräch.

### PLAY-DATEN

PS2

|            |            |               |                   |
|------------|------------|---------------|-------------------|
| Genre      | Action-RPG | Entwickler    | Snowblind Studios |
| Spieler    | 1-4        | Erhältlich ab | 4. Februar 2004   |
| Hersteller | Ubisoft    | Preis         | ca. 60 Euro       |

Webinformationen: [www.championsofnorrath.com](http://www.championsofnorrath.com)

70% FERTIGGESTELLT

**ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat**

Genau so muss ein Action-RPG sein: Viel Action, lockeres Gameplay und obendrein ist alles off- und online spielbar.





# ONIMUSHA BLADE WARRIORS

**Prügel- und Survival-Horror-Experte Capcom bläst zum Klingenwettstreit: Wer ist der beste Kämpfer im Onimusha-Universum?**



○ Mit Schirm und ohne Charme: Onimusha-2-Schurkin Jujudormah weiß sich zu wehren.



○ Immer im Bilde: Die Kamera zoomt automatisch ins Kampfgetümmel.



○ Power-Pause: Ergatterte Seelen dürft ihr in die Ausrüstung eures Helden stecken.

## NETTE SCHLEICHWERBUNG



Unter den diversen freispielfähigen Charakteren aus der Onimusha-Welt findet sich auch ein echter Exot. Kein Geringerer als Capcom-Urgestein Megaman nimmt am Mystikturnier teil. Logisch, dass das Robotermännlein seinen Lichtsäbel und die Laserknarre mitgebracht hat...

**PS2** Satte 24 Charaktere (zwölf davon müssen freigespielt werden) aus Keji Inafunes grandiosem Fantasy-Schlachten-Epos treten zum großen Prügeltornier an. Was bedeutet, dass so ziemlich jeder Haupt- und Nebendarsteller der beiden PS2-Abenteuer seine Teilnahme zugesichert hat. Folglich stehen in Onimusha Buraiden (so der japanische Titel) nicht nur diverse „Lichtgestalten“ wie Samanosuke, der fettwanstige Lanzenschwinger Ekei oder die Ninja-Bräut Kaede zur Auswahl. Auch aus den Reihen des Bösen rekrutierte man prägnante Figuren: Vom einfachen Skelettkrieger über die hünenhaften Samurai-Zombies bis hin zur Schweinsdämonin Jujudormah gieren vielerlei Schurken nach Ruhm. Mit wem ihr in die Schlacht zieht, bleibt natürlich euch überlassen.

## Kampf à la Onimusha

Nach der Wahl eines Kämpfers metzelt ihr euch im Turnier-Modus Stufe um Stufe ins Finale. Aber keine Stufe, mit gängiger Beat'em-Up-Kost hat der Capcom-Kontest wenig gemein. Vielmehr erwartet euch leichtgängiges Geschnetzel in bester Fun-Prügler-Manier. Die abwechslungsreichen Arenen verfügen beispielsweise über mehrere Ebenen, zwischen denen ihr jederzeit wechseln dürft. Auch habt ihr es stets

mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun: Während ihr gerade im Nahkampf mit einem Reptilienmutanten die Klingen kreuzt, legt im Hintergrund schon mal ein hinterhältiger Bogenschütze einen Pfeil auf die Sehne – typisch Onimusha eben. Das Kampfsystem selbst wurde ebenfalls vom Hit-Duo übernommen – was keine komplizierten Combos, sondern überschaubare Manöverauswahl bedeutet. Blockfunktion, Basisangriff oder Magieattacke gehen dem geneigten Fan entsprechend leicht von der Hand.

## Seelensauger

Auch das muntere Seelenklauben hat Einzug gehalten in die Prügelposse – konsequent: Erlegte Ekel hinterlassen umherschwebende Transzendental-Überreste, die, je nach Farbe, eure Lebensenergie, Magie oder das Erfahrungspunktekonto auffüllen. Mit diesem

Guthaben dürft ihr zwischen den einzelnen Turnierrunden eure Klinge aufpowern. Darüber hinaus tauchen sporadisch Schatzkisten auf, in denen diverse Extras auf euch warten. Aber Vorsicht, auch die Gegnerschar hat es auf ferngelenkte Shuriken-Sterne, Zeitbomben oder Frostzauber abgesehen. Das Beste zum Schluss: Habt ihr einen Mehrspieler-Adapter griffbereit, dürfen bis zu vier menschliche Haudegen gegeneinander antreten.

Alles in allem stellt Onimusha Blade Warriors nicht nur für Beat'em-Up-Fans ein gelungenes Gemetzel dar. Keine komplexe Combo-Kunst, sondern bewusst einfach gehaltene Spaßduelle mit einer gesunden Portion Hektik stehen im Vordergrund. Optisch macht das Ganze zudem eine hervorragende Figur: Detaillierte Kulissen, tolle Animationen und massig Spezialeffekte versprechen einen Augenschmaus. **CG**



○ Mehr Spaß zu viert: Der Kampf um die begehrten Seelen wird schnell zum gnadenlosen Wettsaugen.

## PLAY-DATEN

|            |            |               |                |
|------------|------------|---------------|----------------|
| Genre      | Beat'em Up | Entwickler    | Capcom         |
| Spieler    | 1-4        | Erhältlich ab | sofort (Japan) |
| Hersteller | Capcom     | Preis         | ca. 60 Euro    |

Webinformationen: [www.capcom-europe.com](http://www.capcom-europe.com)

90% FERTIGGESTELLT

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

Für Haudrauf- und Onimusha-Fans gleichermaßen: Capcoms Spaßprügelei sieht hervorragend aus und spielt sich wunderbar.



# PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

# expert



## RTL Skispringen 2004

(USK ohne Altersbeschränkung)

Die 28 Worldcup-Chancen sehen noch detaillierter und lebendiger aus und geben mit den dreidimensionalen Zuschauern mehr als nur einen Eindruck von dem, was eine Skisprung-Veranstaltung zu einem Event werden lässt!



37.€

## Ratchet & Clank 2

(USK 12)

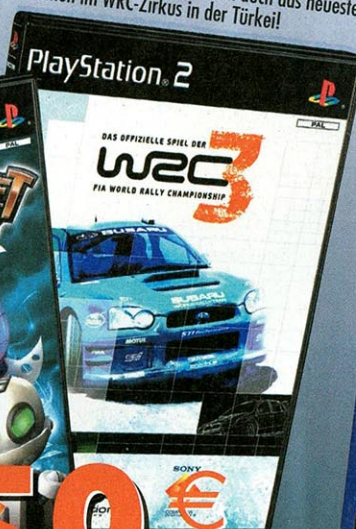
In der Fortsetzung des erfolgreichen 3D-Action Adventures erwarten Dich brandneue, sich ständig weiterentwickelnde Charaktere in toller Grafik - coole Waffen und anderes High-Tech Zubehör!



## WRC 3

(USK ohne Altersbeschränkung)

Als einziges Rally-Spiel mit der offiziellen WRC-Lizenz bringt WRC 3 die Spannung und das Adrenalin der Saison 2003 direkt auf eure PS2. Mit von der Partie ist natürlich auch das neueste Rennen im WRC-Zirkus in der Türkei!

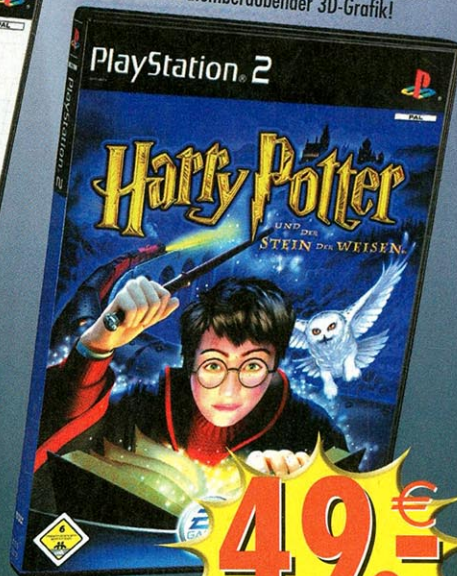


59.€

## Harry Potter (USK 6)

>und der Stein der Weisen<

Aktualisierte Grafik und verbessertes Gameplay im Vergleich zur "Kammer des Schreckens". Erlebe die Abenteuer von Harry Potter jetzt auch auf der PS2 in atemberaubender 3D-Grafik!



49.€

# Games for X-mas!

## Prince of Persia (USK 12)

>The Sands of Time<

Angezogen durch die dunkle Macht eines magischen Dolches entfesselt ein junger Prinz das unsagbare Böse im mächtigen Königreich seines Vaters. Kämpfe Dich durch das sagenumwobene Persien ... eine Welt die Du so in einem Action-Game niemals zuvor erlebt hast!

55.€



USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.





# MAX PAYNE 2

## The Fall of Max Payne

**Sieh' deiner Angst ins Gesicht! Berühr' sie, trau' dich... nur so kannst du deiner eigenen Hölle entfliehen!**



● **Schöne Effekte:** Das Mündungsfeuer sieht sehr imposant aus.



● **Dynamisches Duo:** Auch Mona kann den Bullet-Time-Effekt aktivieren.

### WANN KOMMT MAX?



*Das wusste bei Rockstar bis Redaktionsschluss noch niemand so genau. Wenn alles nach Plan verlaufen ist, steht es bereits seit 12. Dezember in den Läden. Wenn nicht, kommt erst es im Januar. Eines aber ist sicher: In der nächsten Ausgabe der play wird es einen ausführlichen Test geben.*

**PS2** Jeder Videospieler kannte sie, keiner mochte sie: die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Regelmäßig zog die Behörde den Zorn der gesamten Zocker-Republik auf sich. Im Nachhinein kann man manchmal jedoch für die zweifelhafte Vorgehensweise der Behörde dankbar sein. Die PC-Version von Max Payne wurde am 29. September 2001 indiziert – ein Drama. Das Urteil hatte aber auch etwas Gutes. Durch die Gesetzeslage wanderte die PS2-Version ebenfalls auf die schwarze Liste, und das drei Monate vor dem offiziellen Release. PlayStation-Zockern blieb da-

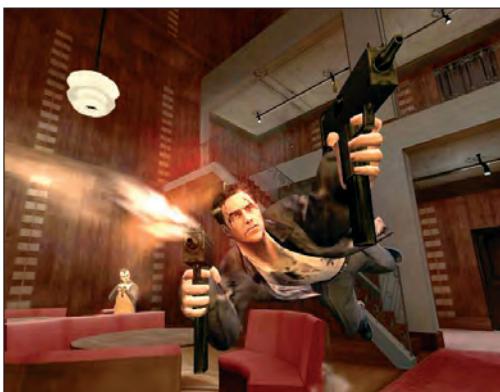
mit eine technisch miserable Umsetzung des revolutionären PC-Titels erspart.

### Der erste Eindruck zählt

Mit Max Payne 2: The Fall of Max Payne wird alles besser. Der Vorgänger war auf dem PC so erfolgreich gewesen, dass man die Konsolen-Versionen einfach übereilt nachgereicht hatte: schnelle Portierungen für schnelles Geld. Das Sequel wurde hingegen zeitgleich für alle Systeme entwickelt, auch wenn die PC-Version bereits seit einiger Zeit im Handel ist.

Die PlayStation2-Hardware kann nicht mit der eines Highend-PCs mithal-

ten. Dennoch hat sich das Rockstar-Studio Vienna, verantwortlich für die Umsetzung, sichtlich bemüht, das Beste aus PlayStation2 herauszuholen. Die Sony-Konsole kann zwar Unmengen von Polygonen gleichzeitig darstellen, mit aufwändigen Texturen hat sie allerdings Probleme. Der Grund ist der kleine Grafikspeicher. Von Texturarmut kann bei Max Payne 2 nicht die Rede sein. Sowohl die Charaktere als auch die Levels sehen ordentlich aus. Dafür muss man an anderer Stelle Abstriche hinnehmen. Bei eher unscheinbaren Details hat man kräftig an der Bildpunkt-Schraube gedreht. Allzu oft



● **Doppelt hält besser:** Pistolen und Maschinenpistolen kann Max beidhändig benutzen.



● **Cooler Action:** Ohne den Bullet-Time-Effekt wäre Max Payne 2 nur halb so interessant.





bekommt man die gezackten Pizzas, Blätter und Hemden jedoch nicht zu sehen.

### Verkauft und verraten

Ansonsten ist die PlayStation2-Version mit dem PC-Original identisch. Max Payne erwacht im Krankenhaus, irgendwas Schreckliches ist geschehen. Aber erst mal raus aus dem Krankbett. Immer wieder schießen ihm Gedanken durch den Kopf: „Sie ist tot, ein furchtbares Verbrechen, was ist nur geschehen?“ Die Antworten liegen in der Vergangenheit und genau dort beginnt das Spiel nach dem kurzen Epilog dann auch.

Bei einer Routineuntersuchung trifft Max Payne eine alte Bekannte wieder: Mona Sax. Ungewöhnlich dabei ist, dass die brünette Dame eigentlich tot ist. Ab diesem Zeitpunkt geht es mit dem New Yorker Hardcore-Cop bergab. Immer stärker wird der Strudel, der ihn nach unten zu ziehen droht, immer rabiatere Vorgehensweise der Gangsterbosse und immer größer die Macht der Dämonen seiner Vergangenheit. Schließlich stellen sich sogar seine Freunde gegen ihn. Es ist ein gnadenloser Ein-Mann-Feldzug, aber das ist Max Payne ja gewohnt.



Oldschool-Style: Ist die Bullet-Time aktiviert, verfärbt sich der Bildschirm.

### Liebe ist Krieg

Max Payne 2 ist Videospiel-Action in Reinform. Es gibt zwar kleine Aufgaben zu erfüllen – ohne das obligatorische Schalter-finden-und-umlegen-Element kommen selbst reinrassige Actionspiele nicht mehr aus – das Hauptaugenmerk liegt aber ganz klar auf den Shoot-outs. Mal mehr, mal weniger vorsichtig läuft Max durch die relativ linear angelegten Levels und muss auf so ziemlich alles ballern, was ihm vor den Lauf kommt. Dabei muss er gleich doppelt vorsichtig sein. Zum einen sind seine Widersacher ganz schön abgebrüht, zum anderen treiben sich in manchen Arealen auch unschuldige Zivilisten herum. Diese über den Haufen zu schießen, ist nicht nur ver-

werflich, es würde euch auch zu einem taktischen Nachteil gereichen. Einige der vermeintlich Unbeteiligten gehen euch nämlich zur Hand. Auf die nette Oma, die dem Helden Schmerzmittel zusteckt, sollte man genauso wenig verzichten, wie auf den schießwütigen Nachbarn, der bei der Verteidigung der Appartement-Anlage mit-hilft.

Ebenfalls zur Seite steht euch die totegelebte Mona. In einigen Situationen geht ihre Hilfsbereitschaft sogar so weit, dass ihr die Kontrolle über sie übernehmen könnt. Meist dann, wenn es brenzlig wird. So muss Mrs. Sax ihrem männlichen Kollegen einmal mit einem Scharfschützengewehr Rücken-deckung geben. Zwischen Max >>>

### REMEDY



Der finnische Entwickler Remedy wurde 1995 gegründet. Ihren Sitz haben die Max-Payne-Erfinder in der Stadt Espoo. Bisher haben sie nur drei Titel produziert. Neben den beiden Max-Payne-Spielen entwickelten sie auch das PC-Spiel Death Rally.



Boomstick: Die Schrotflinte ist perfekt für Kämpfe auf kurze Distanz.



Böse Buben: Sie sehen zwar harmlos aus, sind aber ganz fiese Gangster



Gutes Team: Das Colt-Commando-Sturm-gewehr leistete schon im Vorgänger gute Dienste.



Oben hui, unten pfui: Am Hemd von Max Payne kann man sehen, wo die Entwickler Abstriche machen mussten.





◉ Klein aber fein: Die abgesägte Schrotflinte hat zwar nur zwei Schuss, dafür aber mächtig viel Wumms.



◉ Havoc-Engine: An der Körperhaltung des Feindes kann man sehen, dass er in die Schulter getroffen wurde.

#### GUT GEKLAUT...



...ist besser als schlecht erfinden. Das erste Mal hat man die Bullet-Time in dem Film Matrix gesehen. Remedy hat den eindrucksvollen Zeitlupen-Effekt kurzerhand ins Spiel eingebaut. Nicht ohne Folgen: Die Wachowski-Brüder haben gegen die Entwickler geklagt und verloren.

und ihr gibt es keine Unterschiede. Beide steuern sich identisch und haben auch die gleichen Fähigkeiten.

#### Mach mal langsam

Das Besondere an Max Payne war seinerzeit die Bullet-Time. Per Knopfdruck konnte man die Zeit langsamer laufen lassen. Der Zeitlupen-Effekt fand zwar bei Videospielen viele Nachahmer, so gut wie in Max Payne wurde er jedoch nie umgesetzt. Im zweiten Teil wird dieses nützliche Feature ebenfalls wieder zur Verfügung stehen.

Die Bullet-Time macht es möglich, Situationen zu überleben, die normalerweise aussichtslos wären. Während Max langsam durch die Luft segelt, könnt ihr ganz normal weiterzielen und -feuern. Mehrere Gegner auf einen Streich umzublasen, ist somit gar kein Problem. Außerdem hat man mit Hilfe der Zeitlupen-Funktion auch die Möglichkeit, gegnerischen Kugeln auszuweichen. Hat man eine Hand voll Feinde aus dem Weg geräumt, färbt sich die Bullet-Time-Anzeige gelb. Jetzt läuft die Zeit noch ein wenig langsamer ab, ihr habt also noch einen Augenblick länger Zeit zum Handeln.

#### Je größer sie sind...

...desto tiefer fallen sie. Bei May Payne 2 kommt die viel gerühmte Havoc-Physik-Engine zum Einsatz. Mit ihr ist es möglich, die Bewegungen von Gegenständen und Personen naturgetreu darzustellen, besonders Stürze. Wird ein Gegner ins Bein getroffen wird, reißt es ihm dieses nach hinten. Die Bewegungen wirken weder wie die von steifen Holzpuppen, noch wie die von schlaksigen Marionetten, sondern realistisch.

Die Havoc-Technologie hat aber nicht nur ästhetischen Nutzen. Ihr könnt mit eurer Umgebung interagieren und euch dadurch oft einen Vorteil verschaffen. Feuert ihr auf einen Benzinkanister, geht dieser in Flammen auf und explodiert nach wenigen Augenblicken. Die Druckwelle kann Löcher in Decken sprengen, Stützbalken umreißen oder auch Feinde zu Fall bringen. Es hat aber auch Nachteile, sich in solch realistischen Umgebungen Feuergefechte zu liefern. Vermeintlich sichere Deckungen entpuppen sich schnell als Todesfalle. Ein Betonpfeiler hält auch im Spiel um einiges mehr aus als ein Stapel Kartons.

#### Action-Kino

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, wobei sich die KI ganz eurer

Spielweise anpasst. Ist man der knallharte Ultra-Cop, der ohne Probleme seine Widersacher aus dem Weg räumt, lassen die erschossenen Feinde weniger Munition und Schmerzmittel fallen. Stellt sich Max hingegen ein wenig dumm an, gibt es entsprechend mehr Pick-ups.

Neben dem Standard-Modus könnt ihr auch die „Eine Minute in New York“-Variante wählen. Hierbei handelt es sich um das Hauptspiel, allerdings muss man es innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits lösen. Unterhaltung ganz anderer Art gibt es beim Todesurteil. In fünf Arealen gilt es, so lange wie möglich zu überleben. Diesen Spielmodus kann man auch als alternativen Multiplayer-Modus nutzen: Wer am längsten durchhält, gewinnt.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne ist ein Videospiel, das nicht nur von seiner Action, sondern auch von Story und Präsentation lebt; es wird zudem in Deutsch erscheinen. Eine durchweg runde Sache, die nicht nur besser ist als der Vorgänger, sondern auch nicht Gefahr läuft, ins Visier der Behörden zu kommen. Die PC-Version des Spiels wurde bereits geprüft und kann deshalb auch nicht mehr auf den Index kommen – das neue Jugendschutzgesetz macht es möglich. ■ ML



#### PLAY-DATEN

PS2

|            |          |               |             |
|------------|----------|---------------|-------------|
| Genre      | Action   | Entwickler    | Remedy      |
| Spieler    | 1        | Erhältlich ab | tba         |
| Hersteller | Rockstar | Preis         | ca. 60 Euro |

Webinformationen: [www.rockstargames.de](http://www.rockstargames.de)

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Action, Spannung, Liebe: Eine gute Mischung für ein unterhaltsames Spiel. Auch technisch macht Max Payne 2 einen soliden Eindruck.



◉ Man hört das Klicken des Schlagbolzens: Auch die Soundeffekte laufen während der Bullet-Time langsamer.





**GAMES  
UNLIMITED**



## Schon Action geladen?

Jetzt gratis<sup>1</sup> testen:  
Prince of Persia –  
The Sands of Time.

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden:  
die kostenlose<sup>1</sup> Demoversion von  
Prince of Persia – The Sands of Time  
als Java-Game<sup>2</sup>. Die ultimative Fortsetzung  
des Videogame-Highlights garantiert  
packende Action und spannende Abenteuer  
für unterwegs. Einmal runterladen und  
immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder  
Jump 'n' Run: E-Plus hat die volle Ladung  
Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**



So gehts:  
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die  
Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

| Modelle                                              | Demoversion | Vollversion |
|------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| Nokia 3510i                                          | 195000k     | 195003k     |
| Nokia 3650, 7650                                     | 195001k     | 195004k     |
| Nokia 3300, 5100, 6100,<br>6610, 6800, 7210, 7250(i) | 195002k     | 195005k     |

Jetzt kostenlose<sup>1</sup>  
Demoversion  
per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation®2 und PC CD-ROM.



| Weitere Top-Games <sup>3</sup> : einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken. |         |         |         |         |         |               |         |         |         |          |         |                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------------|---------|---------|---------|----------|---------|--------------------|
| Games                                                                                       | 3300    | 3410    | 3510i   | 3650    | 5100    | Nokia<br>6100 | 6610    | 6800    | 7210    | 7250 (i) | 7650    | Siemens<br>M50 C55 |
| Splinter Cell                                                                               | 193075k | 193073k | 193076k | 193074k | 193075k | 193075k       | 193075k | 193075k | 193075k | 193075k  | 193074k | –                  |
| Rayman 3                                                                                    | –       | –       | 193064k | 193065k | –       | –             | –       | –       | –       | –        | 193063k | –                  |
| Rayman Golf                                                                                 | 193068k | 193069k | 193072k | 193067k | 193068k | 193068k       | 193068k | 193068k | 193068k | 193068k  | 193070k | 193071k            |
| Speed Devils                                                                                | –       | 193077k | 193080k | 193081k | –       | –             | –       | –       | –       | –        | 193081k | 193079k            |
| DFB Fussball Manager                                                                        | 193085k | –       | 193082k | 193084k | 193085k | 193085k       | 193085k | 193085k | 193085k | 193085k  | 193083k | –                  |

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter:

[WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE](http://WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE)

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sonderrn., Rufumleitung und Roaming) 5,- €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sonderrn.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 2 Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. 3 Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download, für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

**e-plus<sup>+</sup>**  
Klingelt's?





# MAXIMO vs. The Army of Zin

**Der Held in Unterhosen hat einen neuen Freund! The Army of Zin bietet fesselnde Action gepaart mit kniffligen Hüpfeinlagen.**



⊙ Goldig: Mit den „Armored Boxers“ erweitert ihr Rüstung und Lebensenergie.



⊙ Teuflich: Auf Knopfdruck mutiert Maximo zum Gevatter Tod und senkt alles nieder.



⊙ Gigantisch: Am Ende jedes Abschnitts wartet ein Endboss auf euch.

## OLDIE BUT GOLDIE



**Maximo: Ghosts to Glory und Maximo vs. The Army of Zin** sind die Next-Generation-Nachfolger des Arcade-Klassikers *Ghost'n Goblins* aus dem Jahr 1985. Zuerst tauchte das Horror-Hüpf-Spektakel in den Spielhallen auf und wurde später für 8-Bit-Homecomputer umgesetzt. Entwickler **Capcom** hat den Klassiker samt Nachfolger für die PSone neu aufgelegt. Die Compilation „Capcom Generations 1“ enthält: *Ghoul's 'n Ghosts*, *Ghoul's 'n Goblins* und *Super Ghoul's 'n Ghosts*.

**PSE** Acht Monate sind ins Land gezogen seit dem missglückten Versuch, Sophia zu retten. Maximo und Grim suchen noch immer verzweifelt nach einer Spur vom holden Burgfräulein. Eines Nachts werden sie jedoch durch ein bizarres, roboterähnliches Monster von ihrer Suche abgebracht. Als Gevatter Tod die Überreste der Kreatur untersucht, stellt er fest, dass das sonderbare Wesen durch Seelen toter Menschen angetrieben wurde. Maximo und Grim machen sich sofort auf, um den Geheimnis der mechanischen Krieger auf den Grund zu gehen...

## Mächtiges Pärchen

Ihr habt richtig gelesen. In seinem zweiten Abenteuer tauscht der Ritter in Unterhosen nicht nur Münzen mit dem klapprigen Sensenmann. In *Maximo vs. The Army of Zin* zieht ihr gemeinsam gegen die stählernen Schergen in die Schlacht. Grim spielt zwar nur eine Nebenrolle, die aber schlagkräftig: Habt ihr durch Abmetzeln eurer Angreifer die Grim-Leiste gefüllt, könnt ihr euch auf Knopfdruck für kurze Zeit in den untoten Kumpanen verwandeln. Kraftvoll schlägt ihr eure Widersacher dann mit der übergroßen Forke kurz und klein. Auch des Ritters fesche Höschen bekommen im Sequel ihren gro-

ßen Auftritt. Mit der richtigen Wäsche am Leib lassen sich neuerdings vergrabene Schatzschatullen kinderleicht ausfindig machen oder Rüstungen verstärken. Die magischen Shorts sowie Heiltränke oder Waffen-Upgrades könnt ihr bei diversen Straßenhändlern preisgünstig gegen bare Münze erwerben.

## Sachen, die das Leben leichter machen

Das grundlegende Spielprinzip ist das Alte geblieben. Haarige Sprungeinlagen, vereinzelt Rätsel und kernige Massenkeilereien stehen auch beim Nachfolger auf der Tagesordnung. In Schlägereien stehen euch diesmal mehr als 30 unterschiedliche Moves, darunter zahlreiche

Combos zur Verfügung. Auch das Waffenarsenal des Jungfrauenretters wurde aufgestockt. Im Verlauf des Abenteuers schwingt der Krieger im Blechmantel unter anderem gewaltige Streithämmer und mächtige Krummsäbel im Kampf gegen die Teufelsbrut. Die ist größtenteils metallischer Natur und macht euch in Scharen das Ritterleben schwer.

Apropos schwer: Zwar ist *Maximo vs. The Army of Zin* nicht mehr so hart wie sein Vorgänger, Frustmomente warten aber dennoch auf euch, besonders in späteren Levels. Trotz des stellenweise hohen Schwierigkeitsgrads macht der charmante Schwertschwinger eine gute Figur und überzeugt schon jetzt durch gute Steuerung und glasklare ruckelfreie Optik. ■ AS



⊙ Effekthascherei: Im Laufe des Abenteuers erweitert sich Maximos Waffenarsenal.

## PLAY-DATEN

|            |            |               |                 |
|------------|------------|---------------|-----------------|
| Genre      | Jump'n Run | Entwickler    | Capcom          |
| Spieler    | 1          | Erhältlich ab | 1. Quartal 2004 |
| Hersteller | Capcom     | Preis         | ca. 60 Euro     |

Webinformationen: [www.capcom-europe.com](http://www.capcom-europe.com)

90% FERTIGGESTELLT

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

Diese Fortsetzung kann sich sehen lassen. Maximos zweites Abenteuer bietet Altbekanntes, ohne auf Neuerungen zu verzichten.



Willst du in die Weltrangliste?  
Trainiere hart! Beiß dich  
durch! ...und kämpfe!



Microsoft  
game studios



„Quiet please!“ Von wegen Ruhe. Bei Top Spin geht's alles andere als gemütlich zu: Deine Vorhand, Rückhand, Aufschlag und Volleys müssen wirklich gut sein, um dann die Gegner mit knallharten Grundlinienduellen und einem super Slice einzuschüchtern. Spiel den Grand Slam, auf dem Centre-Court, der Rest ist reine Nervensache. Logg dich beim Online-Service Xbox Live™ ein und zeig deinen Gegnern, wie stark deine Rückhand wirklich ist. Streite mit dem Schiedsrichter, täusche deine Konkurrenten und peitsche das Publikum auf. Du musst sie alle besiegen, um als König der Courts geadelt zu werden.

**TOP SPIN™**



XBOX  
LIVE



it's good to play together

[xbox.com/topspin](http://xbox.com/topspin)

© 2003 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Top Spin, Xbox, die Xbox Logos, das XSN Sports Logo, das Microsoft Game Studios Logo und Xbox Live Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.



# ARC TWILIGHT OF THE SPIRITS

**Mehr als nur ein Pausenfüller vor Final Fantasy X-2: Sonys neues RPG protzt mit toller Präsentation und einer Story, die es in sich hat.**



○ Zwei Helden, ein Ziel: Mensch Darc und Dämon Kharg streben die Vernichtung der jeweils anderen Rasse an.



○ Bitte Hirn einschalten! Das vielseitige Kampfsystem lässt euch reichlich taktischen Freiraum.

## SAMMLERSTÜCK



*Arc – Twilight of the Spirits ist bereits der vierte Teil der Arc-the-Lad-Serie. Da keiner der Teile bisher in Europa erschienen, wurde „the Lad“ kurzerhand aus dem Titel gestrichen. Eine sehr empfehlenswerte Kollektion ist in den USA von Ausnahme-Publisher Working Designs erschienen – dort sind alle PSone-Episoden zusammengefasst.*

**PSE** Die Welt ist gespalten: Nach einem großen Krieg zwischen Gut und Böse tauchte die monströse Rasse der Deimos auf und wollte Land zum Leben. So wurden die Kontinente kurzerhand zwischen Mensch und Monster aufgeteilt – und da die beiden Fraktionen sich ohnehin nie wirklich leiden konnten, wurde auch gleich jeglicher Kontakt verboten. In dieser Welt treffen wir auf Kharg und Darc...

### Ungleiche Brüder

Zu dem Menschen Kharg war das Leben gut: Täglich verbessert der junge Mann in Blau seine Schwertkünste, im Dorf ist er angesehen und seine Kampfgefährtin Paulette himmelt den Zopfträger auch noch an. Darc geht es da ganz anders: Als Halbling wird er sowohl von Menschen als auch von Deimos gehasst, er fristet sein kärgliches Leben als Sklave einer dicken Froschfrau, die eine sehr innige Beziehung zu ihrer Peitsche hegt.

Durch eine Verkettung widriger Umstände wird Darc zum Anführer der Deimos und sagt den verhassten Menschen den Kampf an, Kharg wird zum erbitterten Gegner der Dämonenrasse. Das pikante Detail: Die beiden Antagonisten sind Brüder und wissen es nicht.

Und dann ist da noch der fiese Imperator Darkham... der hat sich die Erlangung der Weltherrschaft aufs Banner geschrieben.

Im Spiel wechselt ihr nun von Kapitel zu Kapitel zwischen Kharg und Darc. Während Kharg ein relativ klassisches RPG-Abenteuer erlebt, ist Darc auf dem Macht-Trip: Mit Verbündeten wie dem bissigen Orcon-Mädel Delma, dem struppigen Wolfsmenschen Volk oder der mysteriösen Bebedora versucht er, die Deimos im Kampf gegen die Menschen zu einen.

### Kämpfe mit Köpfchen

Neben dem obligatorischen Erforschen von Städten verbringt ihr die meiste Zeit im Kampf: Wie in den PSone-Vorgängern ist das Kampfsystem sehr taktisch. Ihr bewegt eure Figuren über die Karte, wenn ihr in Reichweite

seid, schlagt ihr zu oder setzt Spezialtechniken ein. Dabei gilt es, die verschiedenen Fähigkeiten eurer Recken im Hinterkopf zu behalten und zu versuchen, den Gegner möglichst von der Seite oder von hinten anzugreifen – deutlich bessere Trefferquoten sind die Belohnung.

Die Lokalisierung macht bisher einen hervorragenden Eindruck: Die Texte sind stimmig übersetzt und die deutschen Sprecher liefern hervorragende Arbeit ab: Mit passend gewählten Stimmen und glaubhafter Betonung übertreffen sie die sehr mäßige Sprachausgabe der US-Version um Längen, auch PAL-Balken konnten wir nicht ausmachen. Da sich die Grafik nur knapp unter Final-Fantasy-X-Niveau bewegt, können wir uns schon auf einen weiteren Rollenspiel-Hit in Deutschland freuen. ■ TN



○ Volltreffer: Held Kharg hat mit einem Hieb gleich zwei miese Wegelagerer erwischt.

## PLAY-DATEN

|            |             |               |             |
|------------|-------------|---------------|-------------|
| Genre      | Rollenspiel | Entwickler    | Cattle Call |
| Spieler    | 1           | Erhältlich ab | 30.1.2004   |
| Hersteller | Sony        | Preis         | ca. 60 Euro |

Webinformationen: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)

95% FERTIGGESTELLT

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

Gelungene Mischung aus Rollen- und Strategiespiel mit zwei verschiedenen Helden, toller Grafik und hervorragender Lokalisierung.



# MAX PAYNE™ 2

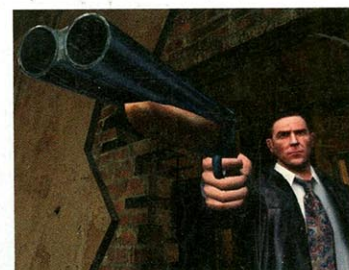
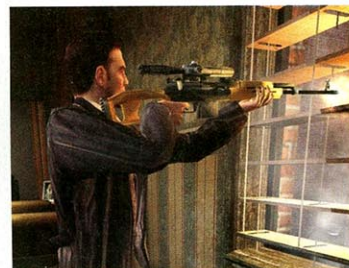
## THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

"KEIN ANDERES SPIEL SETZT  
ACTION GEKONNTER IN SZENE.

PFLICHTKAUF!"

PC ACTION



[WWW.MAXPAYNE2.DE](http://WWW.MAXPAYNE2.DE)

LÖSUNGSBUCH IM  
HANDEL ERHÄLTlich



PlayStation®2



© 2003 Rockstar Games, Inc. Max Payne and the Max Payne logo, Rockstar Games and the Rockstar logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.





# JAMES BOND 007

## Alles oder Nichts

**Gleicher Held, neuer Look: In seinem dritten PS2-Auftritt wagt sich Bond auf unbekanntes Terrain.**



⊙ Alte Fehde: Stahlgebiss Beißer kehrt aus dem Schurken-Ruhestand zurück.

### SCOTT BANDY



Der Produzent von James Bonds neuestem PS2-Einsatz hat in der Computer- und Videospielbranche bereits seit zehn Jahren einen Namen. Scott Bandy startete seine Karriere anno 1994 bei Sierra Dynamix, wechselte vier Jahre später zu Microsoft Games und landete 2000 schließlich bei Electronic Arts. Hier widmete er sich zunächst der populären Madden-NFL-Serie, danach folgte Knockout Kings 2002. Bandys Lieblings-007-Streifen ist übrigens das Zelloid-Debut „James Bond jagt Dr. No.“

**PS2** 40 Jahre auf dem Buckel und kein bisschen leise: Seit den frühen 60er-Jahren bedient der berühmteste Spezialagent der Welt seine riesige Fangemeinde mit den immer gleichen Qualitäten. Heiße Bräute, fette Wummen, coole Gimmicks, schnittige Luxuskarren und immer einen lässigen Spruch auf den Lippen – so kennen und lieben wir den smarten Briten. Dass sich aus diesen Attributen nicht nur exzellente Filme, sondern auch wunderbare Videospiele stricken lassen, bewiesen nicht zuletzt die beiden PS2-Hits Agent im Kreuzfeuer sowie Nightfire. Doch die Ego-Shooter-Phase scheint jetzt abgeschlossen – Alles oder

Nichts, das neueste Bond-Spiel, ist ein waschechter Third-Person-Action-Thriller.

### Ein Kessel Bunter

Das ist ungewöhnlich und bringt zwei große Vorteile: Erstens fügen sich die obligatorischen Zwischensequenzen nun nahtlos in das Spielgeschehen ein. Zweitens kann man einen Third-Person-Thriller spielerisch weitaus vielfältiger gestalten als einen Ego-Shooter. Und die Entwickler kosten die neue Freiheit in vollen Zügen aus. Brachiale Ballerereien wechseln sich mit spannenden Schleichlevels ab. Filmreife Prügeleinlagen inklusive effektiv zerlegbarem Levelinventar folgen auf abwechslungs-

reiche Fahrmissionen. Bei diesen schwingt sich 007 u.a. hinters Steuer nobler Luxuskarren, braust mit dem Motorrad über den Highway oder zerlegt vom Geschützturm eines schweren Panzers aus ganze Straßenzüge. Selbst der Luftraum ist nicht sicher vor euch: Im Cockpit eines schwer bewaffneten Helikopters tragt ihr Tod und Zerstörung in ein feindliches Basislager.

### Vorsprung durch Technik

Logisch, dass freakige Hightech-Gimmicks aus Q's Spielzeugfabrik in keinem Bond-Abenteuer fehlen dürfen: Mit eurer Thermobrille spürt ihr hinterhältig versteckte Bösewichter auch noch in



⊙ Speedfreak: Rasante Verfolgungsjagden stehen auf dem Einsatzplan – natürlich hat euer Motorrad einige Gimmicks an Bord.



⊙ Popcorn-Gewalt: Trotz unzähliger Leichen ist der Action-Reißer absolut unblutig inszeniert.

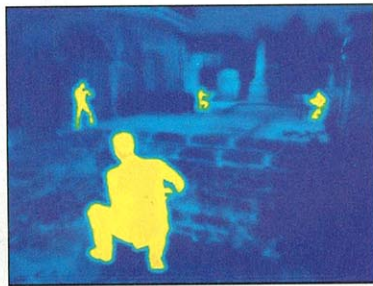




○ Feige gewinnt: In den Stealth-Levels lassen Meisterspione dem Feind keine Chance zur Gegenwehr.



○ Filmreif: Eine spektakuläre, filmnahe Inszenierung war den Entwicklern wichtig.



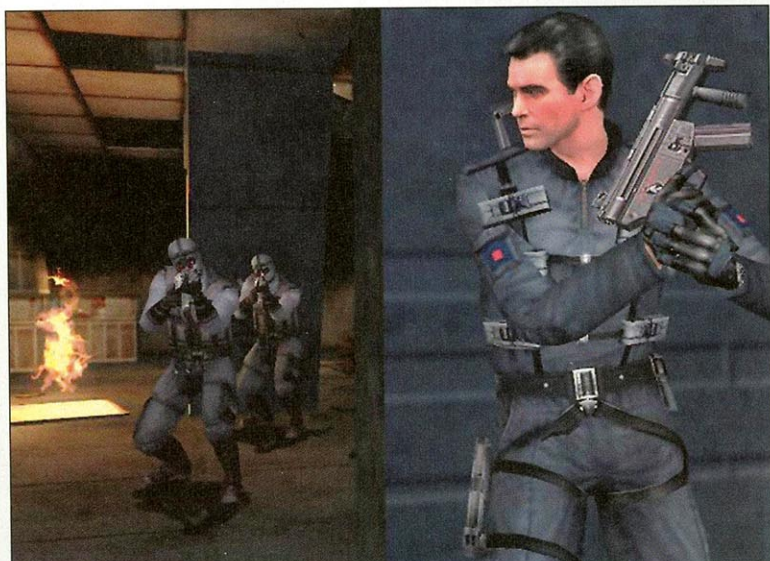
○ Q sei Dank: Gadgets wie ein Wärmesuchgerät machen das Agentenleben leichter.

der dunkelsten Fabrikhalle auf. Per ferngesteuerter Roboterspinne kundschafft ihr gefahrlos feindliches Terrain aus. Nähert ihr euch einem Abgrund, wirds besonders spektakulär: Automatisch hakt sich euer Heroe dann am Gebäude fest und seilt sich Meter für Meter ab – effektvolle Perspektivenwechsel inklusive. Natürlich müsst ihr euch auch bei den Vehikeln nicht ausschließlich mit Fahreigenschaften begnügen: Auf Tastendruck fährt das Cabriolet einen Raketenwerfer aus, das Motorrad verfügt über seitlich ange-

brachte Flammenwerfer – besonders praktisch, um lästige Dränger und andere Verkehrsrowdys entschlossen in die Schranken zu weisen.

### Star-Aufgebot

Wie schon die beiden 128-Bit-Vorläufer basiert Alles oder Nichts nicht auf einem Film. Dennoch weist das Action-Feuerwerk cineastische Qualitäten auf: Bei der Besetzung des großzügig mit Cut-Scenes ausgestatteten Abenteuers hat Electronic Arts weder Kosten noch Mühen gescheut. Mit Pierce Brosnan als



○ Passt: Auch Alles oder Nichts bietet den typischen Bond-Mix aus lautem Ballerkrieg und leiser Infiltration.

## MIT DER LIZENZ ZUM GELDDRUCKEN 20 JAHRE JAMES-BOND-SPIELE

Versoffungen populärer Filmvorlagen gibt es schon so lange wie unser liebstes Hobby selbst. Da bilden die Zelluloid-Abenteuer des Ian-Fleming-Agenten natürlich keine Ausnahme. Bereits auf dem Atari VCS 2600 gab es mit James Bond 007 den Versuch, Fans in die Rolle des Spions schlüpfen zu lassen. In der goldenen Heimcomputer-Ära wurden dann diverse aktuelle und ältere Filme adaptiert – von „Diamantenfieber“ bis „Der Spion, der mich liebte“. Mal setzten die Macher dabei ein prägnantes Filmelement in Pixel um (z.B. die Bootsjaagd in „Leben und sterben lassen“) oder sie hangelten sich in einem Genre-Mix grob an der Handlung entlang (etwa „Lizenz zum Töten“). Seit „Golden Eye“ kommt zu jedem Kinostreifen das passende Spiel (außer „Stirb an einem anderen Tag“). Mit Agent im Kreuzfeuer brachte EA erstmals ein lizenziertes Produkt ohne Bezug zu



○ Simple aber spaßige Bootsaction: Leben und sterben lassen (C64).



○ Pixel-Debüt eines Super-Agenten: James Bond 007 auf Atari VCS 2600.

007, Judie Dench als Secret-Service-Leiterin M und John Cleese in der Rolle von Gadget-Tüftler Q erwarten euch die Original-Konterfeis und -Stimmen der derzeitigen Filmbesetzung. In den Reihen der Bösen findet sich neben Oberschuft Nikolai Diavolo alias William Daffoe (u.a. „Spider Man“, „Speed 2“) auch eine Überraschung für echte Bond-Fans: Richard Kiel – besser bekannt als wortkarger Stahlkief-Gigant Beißer – legt sich nach zwei Filmauftritten ein drittes Mal mit 007 an. Besonders die männliche Zockerschar dürfte sich über die Namen der obligatorischen Bond-Girls freuen. Niemand Geringeres als Deutschlands Exportschlag (und nach der unerheblichen Meinung des Autors die heißeste Frau der Welt) Heidi Klum verdreht dem virtuellen Geheimagenten mächtig die Polygon-Rübe. Ach ja, „American Pie“-Dauer-Teenie Shannon Elizabeth ist ebenfalls mit von der Partie.

Es sieht ganz so aus, als würde uns mit Alles oder Nichts ein durch und durch würdiges James-Bond-Produkt ins Haus stehen. Hoffen wir, dass sich die erlesene Präsentation und die vielfältigen Spielelemente auch zu einer entsprechend außergewöhnlichen Spielbarkeit zusammenfügen. ■ CG

### ABGESPECKT

Und wieder einmal gucken wir Europäer beim Thema Online in die Röhre. Alles oder Nichts wird nämlich über einen ausgefeilten Coop-Modus verfügen, der in hiesigen Gefilden leider nur via Splitscreen gezockt werden kann. So langsam wird der mangelnde Online-Support hierzulande traurige Tradition...

### PLAY-DATEN

| Genre      | Action          | Entwickler    | EA Games        |
|------------|-----------------|---------------|-----------------|
| Spieler    | 1-2             | Erhältlich ab | 1. Quartal 2004 |
| Hersteller | Electronic Arts | Preis         | ca. 60 Euro     |

Webinformationen: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Ballern, prügeln, fahren, fliegen – schmackhafter Action-Cocktail mit erlesener Star-Besetzung und brillanter Technik.



# SPY HUNTER 2

Das Remake des Klassikers geht in die zweite Runde. Am Steuer eines heißen Schlittens müsst ihr die Welt vor der Zerstörung bewahren.



○ **Spy-Hunt-Mode:** Via Splitscreen könnt ihr die Karre eures Mitspielers in all ihre Einzelteile zerlegen.



○ **Fiese Hunde:** Am Ende jedes Abschnitts warten übergroße und schwergepanzerter Endbosse auf ihre Zerlegung.

VANESSA CARLTON



Für den Titelsong „Dark Carnival“ zeichnet Pop-Sternchen Vanessa Carlton verantwortlich. Die amerikanische Künstlerin stürmte mit dem Mega-Hit „A Thousand Miles“ weltweit die Hitparaden. Als Goodie haben die Entwickler ein Interview sowie die „Unplugged“ E3 Performance von „Dark Carnival“ als Bonus mit auf die Spy-Hunter-2-DVD gepackt.

**PS2** Es ist doch immer wieder das gleiche Spiel: Irgendwo auf der Welt will eine geheime und skrupellose Terroristengruppe die Weltherrschaft an sich reißen. Im Falle von Spy Hunter 2 ist es eine Organisation namens NOSTRA. Die hatte schon im Vorgänger versucht, mit einem neu entwickelten Satellitensystem die Stromversorgung der Erde lahm zu legen, um dann über das globale Chaos zu herrschen.

## Gefährlicher Straßenflitzer

Auch im zweiten Teil sendet die IES (International Espionage Section) ihren besten Geheimagenten aus, um die finsternen Pläne der NOSTRA zu durchkreuzen. Am Steuer des G-8155 Interceptors, eines Superautos à la K.I.T.T. oder Viper, kämpft sich Agent Alec Sects durch 15 haarsträubende Missionen. Die führen ihn beispielsweise in den tiefen Dschungel Südostasiens oder in die verschneiten Schweizer Berge.

Der G-8155 ist ein wahres Multitalent. Je nach Umgebung kann sich das Gefährt transformieren. Kommt die Karre mit Wasser in Berührung, verwandelt sie sich in ein pfeilschnelles

Motorboot. Des Weiteren kann sich der Schlitten in ein Schneemobil, in ein Motorrad oder in ein Gelände-Fahrzeug mit Allradantrieb umformen. Natürlich ist der Interceptor auch mit Waffen ausgestattet. An Bord sind ein Maschinengewehr und Minen. Die Waffen lassen sich im Laufe des Spiels mit vielen anderen hochexplosiven Wummen wie Laserkanonen, Raketenwerfer usw. upgraden, um den zahlreichen feindlichen Fahrzeugen so richtig einzuheizen.

## Doppelagenten

Ähnlich wie Michael Knights schwarzer Flitzer ist der G-8155 mit einem Bordcomputer ausgerüstet. In den Levels hält euch „Leonie 2.0“ mit Informationen über die Gegner und die Missionsziele auf dem Laufenden.

Anders als im Vorgänger arbeitet ihr in Spy Hunter 2 nicht immer alleine. Im Kampf gegen die NOSTRA steht euch von Zeit zu Zeit die weibliche Geheimagentin Vanessa Duvelle zur Seite.

Neben dem Story-Modus hält Spy Hunter 2 auch zwei Mehrspieler-Modi bereit. Entweder könnt ihr im Spy-Hunt-Mode gegeneinander antreten oder euch zusammen mit einem Freund im Story-Mode versuchen. Hier steuert ein Spieler den Interceptor und der andere die Kanone auf dem Dach.

Handling und Fahrverhalten des Bolids sind simpel und gehen gut von der Hand. Mit den verschiedenen Locations und Fahrzeugen bietet das Game hinreichend Abwechslung. Leider sind die 15 Missionen schnell durchgespielt. **AS**



○ **Kooperativ:** Den Story-Modus könnt ihr auch zusammen mit einem Freund zocken. Einer steuert das Fahrzeug, der andere die Knarre auf dem Dach.

## PLAY-DATEN

| Genre      | Action/Racer | Entwickler    | Angel Studios |
|------------|--------------|---------------|---------------|
| Spieler    | 1-2          | Erhältlich ab | sofort (USA)  |
| Hersteller | Midway       | Preis         | ca. 60 Euro   |

Webinformationen: [www.midway.com](http://www.midway.com)

90% FERTIGGESTELLT

**ERSTEINDRUCK:** ★★★★★ — Vielversprechend

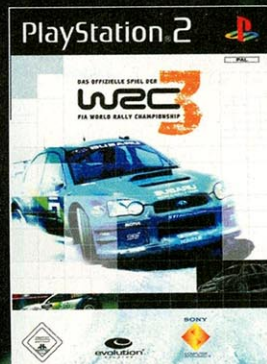
Der Agenten-Racer bietet zwar einige Neuerungen, ist aber leider genauso schnell durchgespielt wie sein Vorgänger.





## WRC3. FEEL THE REAL DEAL.

Schlüpf in die Haut eines professionellen Rallyefahrers und erlebe den Fahrspaß von WRC. Fahr auf dem härtesten Gelände der Welt: auf den 14 offiziellen WRC-Strecken. Und schnall dich an. Denn wenn du die über 125 Etappen schaffst, wirst du das echte WRC-Gefühl kennen lernen.



**FUN,  
ANYONE?**

**PlayStation 2**



PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) [www.playstation.de](http://www.playstation.de) [www.wrc3-thegame.com](http://www.wrc3-thegame.com)



# GRAN TURISMO 4



**Gran Turismo Prius Trial Version, Prologue & Co. – was kann man von Gran Turismo 4 erwarten?**



❶ Spielerisch werben: Die japanische GT4-Prius-Demo beinhaltet eine Strecke und zwei Spielmodi.



❷ Unbelebte Boxengasse: In der Pflanz der Prius-Demo herrscht noch gähnende Leere.

## ANIMIERTE BOXENSTOPPS



In Gran Turismo 4 wird es erstmals in der Geschichte der Rennspiel-Serie einen Boxenstopp geben. Eine animierte Boxen-Crew bockt dann in wenigen Sekunden euer Fahrzeug auf und wechselt zum Beispiel die Reifen. Ob in GT4 der Kraftstoffverbrauch eine Rolle spielen wird, und ob in der Boxengasse auch getankt werden kann, ist noch nicht bekannt.

**P2E** Werbung ist ein wichtiger Bestandteil der Videospiel-Branche und einige Publisher verstehen es immer wieder, noch weit vor Erscheinen eines neuen Titels durch geschickte Werbemaßnahmen auf ihr Spiel aufmerksam zu machen. Genau das ist gerade in Japan mit dem Erscheinen der Gran-Turismo-4-Prius-Trial-Version geschehen. Sony und Polyphony Digital kooperierten dabei mit Toyota, um die Werbetrommel für den Benzin/Elektro-Hybriden Prius zu rühren. Die Spiele-Demo durften sich Toyota-Kunden bei ausgewählten Autohäusern abholen. Der

Inhalt gibt sich allerdings spartanischer als das Interieur eines Ferrari. Es stehen gerade mal eine Strecke und zwei Spielmodi zur Auswahl. Als Extra haben die Marketingstrategen von Toyota noch einen Werbefilm zum Prius mit auf die Scheibe gepackt.

## Spar-Rennen?

Im ersten Spielmodus tretet ihr auf dem Tsukuba Circuit gegen fünf weitere Fahrzeuge des gleichen Typs an. Im Zweiten fahrt ihr gegen ein anderes Prius-Modell. Gefahren wird jeweils eine Runde. Beim Toyota Prius handelt es sich übrigens

nicht um einen hochgezüchteten Sportwagen, sondern um die Verwirklichung eines neuen Fahrzeugkonzepts, das sowohl einen Verbrennungsmotor, als auch einen Elektromotor unter der Motorhaube hat. Das zukunftsorientierte Auto ist also darauf ausgelegt, mit wenig Sprit so viele Kilometer wie möglich zu fahren.

Das spiegelt sich authentisch in der Demo wider. Der Start des Rennens geht derart langsam vonstatten, dass man unweigerlich das virtuelle Fahrzeug verlassen möchte, um es anzuschieben. Genauso verhält es sich mit der Fahrphysik, die sich eher als träge denn als dynamisch beschreiben lässt. Im Grunde genommen jedoch zeugt dieser Umstand einzig und allein von der Akribie der Gran-Turismo-Entwickler – von einem Windelbomber wie dem Prius kann man eben keine Beschleunigungs-Orgien im Stil eines Need for Speed: Underground



❸ Dorfgrundfahrt: Der Citi-di-Aria-Kurs bietet mediterranes Flair vom Feinsten.



❹ Windelbomber: Vor dem Rennen wählt ihr die Farbe der Lackierung.





⊙ Lahme Nippon-Ente: Ein Geschwindigkeitsrausch will sich bei 89 km/h nicht einstellen.

erwarten. Und auch auf einen Geschwindigkeitsrausch wartet man vergeblich!

### Neue Spielmodi?

Dafür hat Polyphony Digital für die Demo eigens ein Cockpit-Display mit verschiedenen Anzeigen des Toyota Prius eingebaut. Darauf lassen sich zum Beispiel der aktuelle Verbrauch, der Ladestand der Batterie und die Geschwindigkeit ablesen. Geht man nämlich vom Gas, bezieht der Motor seine Energie nicht weiterhin vom Verbrennungsmotor, sondern von den Brennstoffzellen der eingebauten Batterien.

Es wäre natürlich denkbar, dass sich solche oder ähnliche Features auch in Gran Turismo 4 wiederfinden. Vielleicht gibt es ja neben den anstrengenden Ausdauer-Rennen über 99 Runden bald auch Disziplinen, bei denen ihr eure Runden

so kraftstoffsparend wie möglichen drehen müsst und nur dann gewinnt, wenn ihr im Ziel noch den meisten Sprit im Tank habt.

### Der GT4-Ausblick?

Lässt man das Spiel eine Weile ruhen, startet der selbst ablaufende Demo-Modus. Jetzt bekommt der ungeduldige Gran-Turismo-Fan wenigstens zwei der neuen Strecken von Gran Turismo 4 zu sehen. Zum einen dürft ihr einen Prius bei der Fahrt über die malerische Strecke Citi di Aria verfolgen, zum anderen seht ihr ein Rennen auf dem New Yorker Stadtkurs. Hier offenbart die Demo dann doch noch Verbesserungen gegenüber dem Megaseller Gran Turismo 3: A-spec. Der Citi-di-Aria-Parcours verwöhnt eure Zockeraugen mit wunderschönen Ausblicken auf die aufwändigen Landschafts-

hintergründe der mediterranen Rennstrecke. Dabei schlängelt sich Toyotas „Sparbüchse“ durch enge Gassen idyllischer Dörfer. Der New Yorker Stadtkurs trumpft dagegen mit massig Details in den Straßenschluchten des Big Apple auf. Am Times Square spiegeln sich die Neon-Reklamen eindrucksvoller denn je im Hochglanzlack der Familienkutschen.

Dennoch wollen wir von dieser Demo nicht endgültig auf das fertige Gran Turismo 4 schließen. Dafür werden wir euch in den kommenden Ausgaben von play und playTV mit einer ausführlichen Vorschau auf die Gran-Turismo-4-Prologue-Version entschädigen. Wir testen alle 50 Fahrzeuge, nehmen alle Strecken unter die Lupe und berichten ausführlich über die anderen neuen Features. **■ MK**

### KEIN „PROLOGUE“ IN DEUTSCHLAND?



Die Vorab-Version Gran Turismo 4: Prologue wird nur in Japan und in den USA veröffentlicht. Wer hierzulande scharf ist auf diesen Appetizer, der wird wohl gut sortierte Import-Händler bemühen müssen.



⊙ Big Apple: Der New Yorker Stadtkurs sieht schon in der selbst laufenden Demo klasse aus.



⊙ Neues Display: Bei der Prius-Trial-Version gibt es eine Anzeige für den Sprit-Verbrauch.

### PLAY-DATEN

| Genre      | Rennspiel | Entwickler    | Polyphony Digital |
|------------|-----------|---------------|-------------------|
| Spieler    | 1-6       | Erhältlich ab | 2. Quartal 2004   |
| Hersteller | Sony      | Preis         | ca. 60 Euro       |

Webinformationen: [www.playstation.de](http://www.playstation.de)

90% FERTIGGESTELLT

**ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat**

Gran Turismo 4 scheint der würdige Nachfolger von A-spec zu werden, den sich alle erhoffen.





# KILL.SWITCH

**Einer gegen alle: Namcos bleihaltiger Action-Thriller macht euch zum knallharten Einzelkämpfer hinter feindlichen Linien.**



⊙ Warnschuss: Mit ungezieltem „Blind Fire“ treibt ihr die Aggressoren kurzzeitig in die Defensive.



⊙ Hallo Tod, ich komme: Ist euch ein Feind erst einmal so nahe gekommen, stehen eure Überlebenschancen schlecht.

## KAUFTIPP: WINBACK



Wer sich die Wartezeit bis zur PAL-Veröffentlichung ver-süßen will, sollte einen Blick auf Winback werfen. Das Koei-Geballer aus der PS2-Frühzeit setzt ähnlich wie Kill.Switch weniger auf eine bombastische Inszenierung, sondern fordert euch durch taktische Feuergefechte aus der Deckung heraus. Den Test des kurzweiligen Agenten-abenteuers findet ihr in der play-Ausgabe 05/2001.

**PS2** Seit Solid Snake, respektive Metal Gear Solid, ziehen digitale Ein-Mann-Armeen nur noch selten in martialischer Rambo-Manier auf das virtuelle Schlachtfeld. Andere, vergleichbar inszenierte, Ballereien fordern ebenfalls eher Hirneinsatz denn einen flinken Abzugsfinger. Mehr Realismus, weniger Superhelden-Fiktion lautet das Motto solch populärer Verwandter wie Splinter Cell oder Syphon Filter. Auch das hierzulande von Sony vertriebene Kill.Switch folgt dieser Linie konsequent.

## Jeder Schuss ein Treffer

Mehr als 15 über den gesamten Globus verteilte Missionen dienen in Namcos PS2-Spiel als Grundlage für spannende Shoot-outs. Die besten Freunde eures anfangs noch anonymen Elite-Soldaten (die Vergangenheit des Helden wird im Spielverlauf Stück für Stück geklärt): Ein knappes Dutzend hochfrequenter Bleispucker. Seine gefährlichsten Gegner: Die gezielten Kugeln aus den Maschinengewehren der Feinde – von denen verträgt Mr. Lone-wolf nämlich nur ein paar. Und da das Gegnerpack meist in der Überzahl auf euch eindringt, führt eine „Augen zu und durch“-Spielweise binnen Sekun-

den zum Bildschirm-Tod. Deckungssuche ist folglich das oberste Kill.Switch-Gebot: Ob Häuserecke, Pfeiler oder Holzkiste – auf Knopfdruck presst sich euer Alter Ego hinter jedes schützende Objekt. Feuerpausen solltet ihr nutzen, um mit dem Analog-Stick aus der Deckung zu lugen und die ein oder andere Projektilsalve zurückzuschicken. Lässt euch der gegnerische Kugelhagel einmal keine Chance zur Konter-attacke, hilft das so genannte „Blind Fire“ weiter: Euer Recke streckt lediglich den Waffenarm nach draußen und ballert los. Das schützt Leib und Leben, dafür ist aber auch die Trefferwahrscheinlichkeit deutlich geringer.

## Halunken mit Hirn

Was sich bislang nach Ballerkost von der Stange anhört, bekommt durch die

Künstliche Gegnerintelligenz seinen eigenen Stempel aufgedrückt. Denn die Pixel-Bösewichter sind alles andere als auf den Kopf gefallen. Eröffnet ihr das Feuer auf anrückende Schufte, werfen diese sich spontan flach auf den Boden oder hechten hinter die nächste Deckung. Angeschossene Spitzbuben versuchen sich mit letzter Kraft aus dem Kugelhagel zu schleppen, während ein Kollege eine Granate gezielt in eure Deckung schleudert. Die schweren Jungs reagieren unterschiedlich auf eure Aktionen, stumpfes Auswendiglernen hilft euch da kaum weiter. Besonders übel: Harrt ihr zu lange ohne Gegenwehr in einem Versteck aus, rückt euch das Griesgramgesindel schon mal im Verbund auf die Pelle. Erfreulich: Das Baller-Inferno kommt ohne einen Tropfen Blut aus! **CG**



⊙ Ob Mauer oder Blechreling – wo immer sich euer Held verstecken kann, sucht er Deckung vor feindlichen Projektilen.

## PLAY-DATEN

|            |        |               |                 |
|------------|--------|---------------|-----------------|
| Genre      | Action | Entwickler    | Namco Hometek   |
| Spieler    | 1      | Erhältlich ab | 1. Quartal 2004 |
| Hersteller | Sony   | Preis         | ca. 60 Euro     |

Webinformationen: [www.killswitch.com](http://www.killswitch.com)

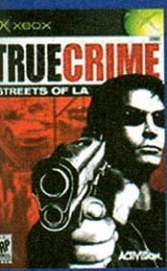
90% FERTIGGESTELLT

**ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend**

Soldaten sterben einsam: Technisch schlichte aber spannende Ballerhatz mit ausgefuchster Gegnerintelligenz.



# Fon: 0700-84342637



77 €



77 €



77 €



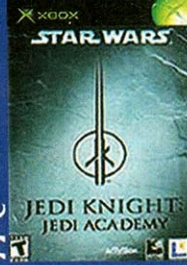
**IMPORTE US / JAPAN  
HARDWARE US / JAPAN  
HINTBOOKS  
ANIME , DVD'S RC 1**



77 €



77 €



77 €



77 €



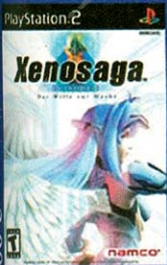
77 €



77 €



## [www.acme-online.nl](http://www.acme-online.nl)



77 €

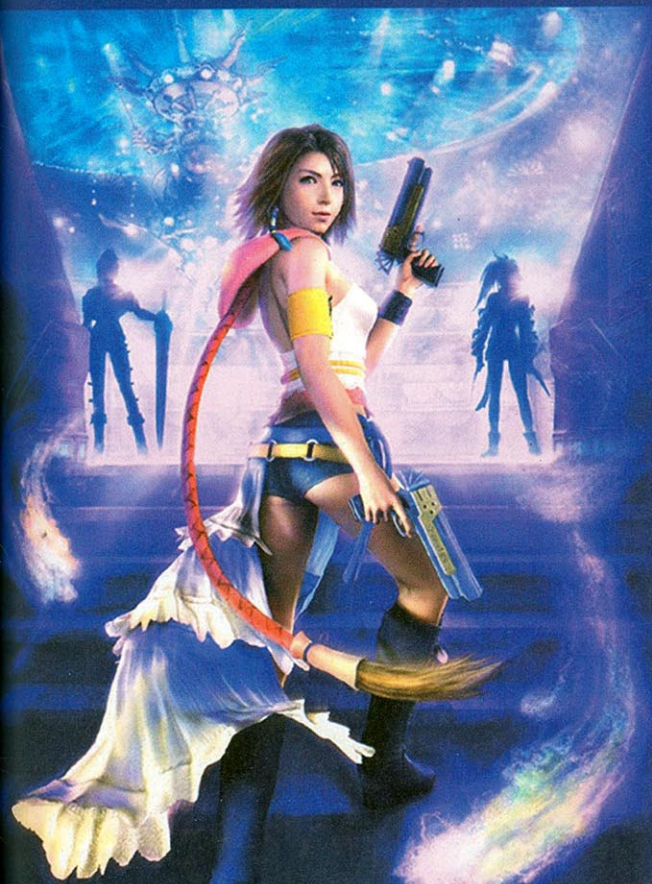


77 €



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

**ab 18.11.**



77 €



©2003 SQUARE CO. LTD. All Rights Reserved.  
MAIN CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA

Warenzeichen Dritter werden anerkannt!

**Versand erfolgt per NN zzgl. 7 € Porto/Verpackung**



PreScreen



**Kann der sechste Ridge-Racer-Teil mit Lizenz-Fahrzeugen und realen Strecken an alte Erfolge anknüpfen?**



⊙ Gesprächig: Über Boxenfunk hört ihr ständig wichtige Infos.



⊙ Drag-Rennen: Machen nicht so viel Spaß wie bei NFS: Underground!

#### DER EVENT-OMNIBUS



Mehr als 60 Herausforderungen warten im Event-Omnibus-Modus darauf, gemeistert zu werden. Um an den Events teilzunehmen, benötigt ihr eine gewisse Anzahl von Race Points, die man euch für besonders coole Fahrmanöver und Siege gutschreibt.

**PS2** Das erste Ridge Racer für PSone war 1995 ein überzeugendes Kaufargument für die graue Ur-PlayStation. Damals erfreute die pfeilschnelle Drift-Orgie die gesamte PlayStation-Gemeinde mit unkomplizierten und schnörkellosen Arcade-Rennen kreuz und quer durch Ridge City. Ausgiebiges Driften war von Anfang an das Aushängeschild der Reihe. Mit R: Racing hat sich jedoch vieles geändert. Erstmals in der Geschichte der Traditionsserie drehen lizenzierte Originalwagen ihre Runden. Außerdem verlasst ihr in Teil sechs die blitzblanken Straßen Ridge City und heizt nun teilweise über authenti-

sche Rennstrecken. Ist R: Racing also überhaupt noch eine Ridge-Racer-Fortsetzung? Die Antwort lautet – Jein!

#### Rasante Seifenoper

Ähnlich wie bei Codemasters' Rennfahrer-Soap DTM Race Driver gibt es in R: Racing jetzt einen Story-Mode. Dabei schlüpft ihr in die Rolle der jungen Rena Hayami die sich als FahrerIn eines Krankenzugens ihre Brötchen verdient. Als sie eines Tages einen verunglückten Rennfahrer gerade noch rechtzeitig ins Krankenhaus bringt, wird dessen Manager auf sie aufmerksam und engagiert sie vom Fleck weg als Verstärkung für sein Rennteam.

Von da an übernimmt ihr den Job und müsst euch als würdige Rennfahrerin erweisen. Zu Beginn seid ihr noch in relativ langsamen Vehikeln unterwegs und trotzdem werden bereits beim ersten Rennen die Änderungen gegenüber den Vorgängern deutlich. Zunächst erinnert die Grafik etwas an jene des Klassen-Primus Gran Turismo 3: A-spec. Die Fahrzeuge sind jetzt aufwändiger in Szene gesetzt und auch der Look der Strecken lehnt sich frapierend an Sonys „Real Driving Simulator“ an. Doch wie steht es um die Fahrphysik? Alten Ridge-Racer-Hasen fällt sofort das gewöhnungsbedürftige Handling der Boliden auf. Spätestens beim



⊙ Stress-Meter: Die Anzeige über den Fahrzeugen zeigt den Druck, den ihr auf eure Kontrahenten ausübt.



⊙ Schotterpiste: Bei den Rallye-Etappen fahrt ihr nicht gegen andere Fahrzeuge, sondern gegen die Uhr.





⊖ Abflug: Chang konnte dem Druck nicht standhalten und fliegt nach einem Fahrfehler von der Strecke.

zweiten Rennen, einem Rallye-Event (!), ist klar, dass es sich bei R: Racing nur bedingt um eine Fortsetzung der Serie handelt. Erstens gab es bisher in keinem RidgeRacer-Spiel Rallye-Rennen, außerdem unterscheidet sich die Steuerung signifikant von jener des ersten PS2-Ridge-Racers.

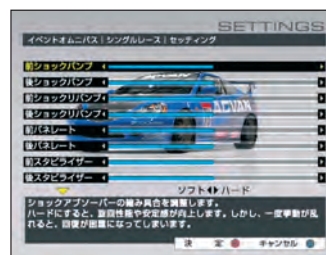
### Arcade oder Simulation?

Die Fahrphysik von R: Racing ist eine Mischung aus Arcade-Racer und Simulation. Die spaßigen Drifts gehören damit der Vergangenheit an. Das soll nicht heißen, dass sie überhaupt nicht mehr auftreten, aber es ist nun viel schwieriger, die Fahrzeuge in einem endlosen Drift durch lange Kurven zu treiben. Irgendwie scheinen die Fahrzeuge jetzt förmlich am Straßenbelag zu kleben – bevor euch ein Dreher von der Strecke fegt, müsst ihr euch schon einen groben Fahrfehler leisten.

Ein absolutes Novum ist das Stress-Meter. Klebt ihr einem Kontrahenten

über eine längere Strecke hinweg an der Heckstoßstange, erscheint über dem anderen Fahrzeug eine Anzeige. Je länger ihr dran bleibt, desto mehr füllt sie sich. Ist die Anzeige voll und fängt an, rot zu blinken, steht der Widersacher so enorm unter Druck, dass er gleich einen Fahrfehler machen wird, den ihr natürlich zum Überholen nutzt. Das ist durchaus eine Bereicherung, denn in einigen Rennen gilt es, einen ganz bestimmten Fahrer oder eine Fahrerin zu überholen und die geben nicht so schnell klein bei. Das fügt den Rennen durchaus eine strategische Komponente hinzu!

Mit zunehmendem Erfolg auf den Straßen erhaltet ihr neue Autos und Motor-Upgrades. In R: Racing gibt es insgesamt 14 Strecken. Neben den realen Strecken wie z.B. Monaco oder Suzuka gibt es aber auch noch ein paar Fantasie-Kurse, die an das gute alte Ridge City erinnern. Ihr startet in vier verschiedenen Spielmodi: Racing



⊖ Setup-Wahn: Ihr könnt das Wagen-Setup euren Fahrstil anpassen.



⊖ Belohnung: Für besonders coole Fahrmanöver und Siege bekommt ihr Race-Points.



⊖ Künstliche Intelligenz: Dank einer ausgewogenen KI machen auch die CPU-Fahrer Fehler!

Life (Story-Modus), Arcade, Time Attack und Zweispieler-Rennen. Dabei meistert ihr insgesamt acht Disziplinen, darunter auch GT-Rennen, Rallye-Wettbewerbe und Drag-Events (Beschleunigungs-Rennen)!

### Ridge Racer VI?

Was soll man von R: Racing halten? Wir waren zu Beginn dieses Previews geschockt. Schließlich stellt man als alter Fan der Serie bestimmte Erwartungen an ein neues Ridge-Racer-Spiel. Doch mit der Zeit gewöhnt man sich an die neue Steuerung und lernt auch die Neuerungen zu schätzen. Das Stress-Meter ist eine echte Bereicherung und die Optik hat sich, vom nervigen Flimmern mal abgesehen, definitiv verbessert. Wir sehen mit Spannung einem Härtestest entgegen! **■ MK**

### PLAY-DATEN

| Genre      | Rennspiel       | Entwickler    | Namco           |
|------------|-----------------|---------------|-----------------|
| Spieler    | 1-2             | Erhältlich ab | 1. Quartal 2004 |
| Hersteller | Electronic Arts | Preis         | ca. 60 Euro     |

Webinformationen: [www.Namco.com](http://www.Namco.com)

90% FERTIGGESTELLT

**ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend**

Gewöhnungsbedürftig und trotzdem motivierend – und dennoch keine „echte“ Ridge-Racer-Fortsetzung!



⊖ Ungleiche Waffen: Bei den Arcade-Rennen treten unterschiedliche Fahrzeugtypen gegeneinander an.

### NEUES RIDGE-RACER-BABE



Die Krankenwagenfahrerin Rena Hayami spielt die Hauptrolle in Race Life, dem Story-Modus von R: Racing. Die schicken Render-Filme treiben die Geschichte um die Hofungsträgerin voran und sorgen so für Rennzirkus-Feeling.





# TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Nicht nur schottische Bergbauern hegen zu ihren Schafen eine enge Beziehung, auch für Tak sind die blökenden Wollknäuel sehr wichtig...



○ Hilfreiche Lianen im Urwald: An ihnen gleitet der knuffige Jump'n-Run-Held schnell durch die Levels.



○ Kleiner Mann ganz groß! Tak zieht den Gegnern mit seiner Keule oder dem Blasrohr das Fell über die Ohren.

## BERÜHMTER SYNCHRONSPRECHER



Einer der englischen Sprecher ist Patrick Warburton, er leiht dem starken Krieger Loc seine Stimme. Wer des Englischen mächtig ist, kennt ihn vor allem aus Serien wie „The Tick“, dort spricht er den Titelhelden. Bleibt zu hoffen, dass THQ für die deutsche Version eine ähnlich hochkarätige Besetzung aufreibt.

Das liegt allerdings weniger an chronischem Gesellschaftsmangel, als an dem fiesen Tlaloc. Nachdem das Papunu-Urwaldvolk ihn nicht als Schamanen haben wollte, stahl der fies grinsende Finsterling schnell ein paar heilige Steine und machte damit das ganze Volk zur Sau... Verzeihung... zum Schaf. Alle? Nein, nicht alle: Der echte Schamane Jibolba und der unbedarfte Tak sind menschlich geblieben. Da auch Loc, der vorbestimmte Retter des Dorfes, eher an saftiges Gras als an Heldentaten denkt, liegt es jetzt alleine an euch und an Tak, das Leben im Urwald wieder sicher zu machen.

## Action im Urwald

Leider folgt dem urkomischen Vorspann erst mal die Ernüchterung: Tak ist ein 3D-Hüpfer wie er klassischer kaum sein könnte. Alle bekannten Fähigkeiten vom Doppelsprung über den Keulenschlag bis zum Früchtewerfen sind vorhanden. Die Kamera ist wie immer manuell verstellbar und selten optimal, die meiste Zeit verbringt ihr mit dem Suchen diverser Gegenstände, das Prinzip sollte allgemein bekannt sein. Was die Sache etwas

interessanter macht, sind die verschiedenen Reittiere: Helfer, wie z.B. das Nashorn, lassen Tak bereitwillig auf ihrem Rücken Platz nehmen und preschen dann mit Karacho durch die Fauna, diverse Hindernisse werden einfach aufs Horn genommen. Später erhält Tak mit einem Stab noch mehr Einsatzmöglichkeiten: Ihr könnt damit Gegner hauen, ihn als Blasrohr benutzen oder nach bester Stabhochsprungmanier höher gelegene Plattformen erreichen.

## Altes Spiel, neue Gags

Optisch gibt sich die Dschungelhatz keine Blöße. Die üppigen Urwaldszenarios bewegen sich flüssig und erfreuen durch liebevolle Details, die Tiere, Gegner und Helden sind sauber ani-

miert. Highlight des Spiels ist sicherlich die in unserer Version noch englische Sprachausgabe. Professionelle Sprecher mit exzellenter Betonung und gutem Timing vermitteln auch die bizarrsten Sätze überzeugend und ringen selbst dem misstrauigsten Tester ein Schmunzeln ab. Nerviger sind da schon Taks Kommentare: Besiegte Gegner werden mit pseudocoolen Bemerkungen belegt, die relativ schnell auf die Nerven gehen. Selbiges ist der Fall beim Thema Gegenstände werfen: Die Anzeige ist relativ ungenau und ihr werdet ein paar Versuche brauchen, bis ihr euer Ziel trefft.

So ist Tak ein sehr ordentliches, witziges Jump'n Run mit guter Spielbarkeit, dem allerdings ein paar mehr Ideen nicht geschadet hätten. **■ TN**



○ Tak der Fernsehstar: Der US-Kindersender Nickelodeon produziert auf Basis des Videospiels eine TV-Serie.

## PLAY-DATEN

|            |            |               |               |
|------------|------------|---------------|---------------|
| Genre      | Jump'n Run | Entwickler    | Eurocom       |
| Spieler    | 1          | Erhältlich ab | 12. März 2004 |
| Hersteller | THQ        | Preis         | ca. 60 Euro   |

Webinformationen: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Extrem witziges Hüpfspiel mit sauberer Dschungelgrafik, guter Steuerung und jeder Menge Suchaufgaben. Nicht nur für Kinder.





Technisch Spitzenklasse! GAMEPRO

Ein Muss: Noch umfangreicher, witziger  
und fantasievoller als der preisgekrönte Vorgänger!

Bravo Screen Fun 12/03

Rundum begeisterndes Action-Jump&Run-Spektakel!

GAMEPRO, Wertung: 90 %

Bei so viel Witz, Fantasie und Klasse scheint es fast schon  
selbstverständlich, dass auch die Zwischensequenzen stets für  
herzhafte Lacher gut sind. Bravo Screen Fun 12/03



Jetzt im Handel

[www.ratchetandclank2.com](http://www.ratchetandclank2.com)



PreScreen

# FIREFIGHTER F.D. 18



**Beweist Mut und bahnt euch einen Weg durch die Flammen.**



Unterstützung: Teilweise erhaltet ihr Hilfe von Kollegen.



Hau drauf: Mit der Axt räumt ihr Barrikaden aus dem Weg.

**„BACKDRAFT: MÄNNER, DIE DURCHS FEUER GEHEN“**



Zwar hat Ron Howards „Backdraft: Männer die durchs Feuer gehen“ inzwischen schon zwölf Jahre auf dem Buckel, trotzdem gehört der Streifen immer noch zu einem der besten Filme über Feuerwehrmänner. Wer sich die Wartezeit auf Firefighter F.D. 18 etwas verkürzen möchte, sollte sich diese DVD zu Gemüte führen.

**PS2** Dass das Leben eines Feuerwehrmanns nicht nur daraus besteht, Katzen von Bäumen zu holen, dürfte jedem bekannt sein. Todesmutig stürzen sich die wackeren Helden in die Flammen und das nur aus einem einzigen Grund: Sie wollen Leben retten. Das Entwicklungsteam von Konami Tokyo hat sich den aufregenden Beruf zur Vorlage genommen, um ein ebenso aufregendes wie innovatives Spiel zu programmieren. Allein die Thematik lässt auf ein

ansprechendes und abwechslungsreiches Abenteuer hoffen.

## Medienrummel

Ihr schlüpft in die virtuelle Haut des Feuerwehrmanns Dean McGregor. Dean gehört zu der Sorte Feuerwehrmänner, die sich wagemutig ins Flammenmeer stürzen, um Überlebende zu bergen. In seiner Heimatstadt – einer riesigen Metropole – treibt ein Brandstifter seit geraumer Zeit sein Unwesen. An euch liegt es nun, zu verhindern,

dass sein Tun Todesopfer fordert. Durch viele Zwischensequenzen wird der Handlungsablauf fortgeschrieben. In diesen Kurzfilmchen lernt ihr unter anderem die Sensationsreporterin Emilie Arquette kennen. Emilie arbeitet für den lokalen Fernsehsender KNM und berichtet stets live vom Ort des Geschehens. Sie hat es sich außerdem zur Aufgabe gemacht, dem Feuerteufel auf die Spur zu kommen. Während Dean anfangs noch ziemlich genervt ist von der ewigen Fragerei der Reporterin,



Wasser marsch: Der Wasserschlauch kann auf zwei verschiedene Arten Wasser spritzen.



Bossgegner: Bei manchen Flammen müsst ihr eine Weile auf Feuer draufhalten, bevor dieses erlischt.





⚠ Gefahr: Ständig entstehen neue Brände, die euch den Weg versperren.

entwickelt sich zwischen den beiden im Spielverlauf sogar eine kleine Romanze.

### Unter Zeitdruck

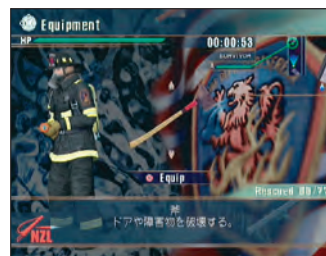
Eure Einsätze unterliegen stets einer einzigen Prämisse: Niemand darf den Flammen zum Opfer fallen. Falls dennoch ein Bürger stirbt, ist euer Einsatz gescheitert. Ihr seid also ständig unter Zeitdruck. Und das nicht nur wegen potentieller Opfer, sondern auch aufgrund eines Rankings, das ihr nach jeder Mission erhaltet. Darin bewertet das Spiel die Zeit, die ihr für eine Rettungsaktion braucht, den Einsatz von Continues, die Zahl der gelöschten Brände und die Anzahl der unverseht Geretteten. Je besser ihr in den einzelnen Kategorien abschneidet, desto mehr Medaillen erhaltet ihr für euren Wagemut.

Klar, dass ihr in einem echten Flammeninferno nicht weit sehen könnt. Ein Radar verrät euch allerdings, in wel-

cher Richtung sich der nächste Zivilist befindet. Meist sind alle Überlebenden vom Feuer eingekreist, eine Flucht ist ihnen nicht möglich. Ihr müsst euch nun einen Weg durchs Flammenmeer bahnen und rechtzeitig bei den Leuten eintreffen, bevor sie durch das Feuer Schaden nehmen. Ein Lebensenergiebalken informiert euch über den aktuellen Gesundheitszustand desjenigen, der als nächstes auf eure Rettung wartet. Ist die Anzeige im grünen Bereich, rettet ihr die Person unverseht, zeigt die Anzeige rot, hat der Betroffene bereits Person Schaden genommen und ist der Balken am Nullpunkt angelangt, kommt jede Hilfe zu spät.

### Wasser marsch

Wie schnell ihr die Leute retten könnt, hängt vor allem vom gewählten „Löschinstrument“ ab. Nicht jedes Feuer lässt sich mit Wasser bekämpfen. So müsst ihr den Wasserschlauch schon mal gegen einen Feuerlöscher oder gegen



⓪ Pause: Während ihr im Inventar hantiert, steht die Zeit.



⓪ Ruhm: Je nachdem, wie gut ihr die Mission besteht, werden euch verschiedene Medaillen verliehen.

die Wasserkannone eintauschen. Mit dem Feuerlöscher könnt ihr beispielsweise dichtes Feuer und brennendes Öl ohne Probleme bezwingen und die Wasserkannone schießt euch regelrecht einen Weg durch das Flammenmeer. Eure Wege werden aber nicht nur durch Feuerwände eingegrenzt. Teilweise versperren euch Kisten und Kartons den Weg. Für derartige Hindernisse habt ihr stets eine Axt im Inventar, verschlossene Türen rempelt oder tretet ihr auf. Aber Vorsicht: Hinter Türen können gefährliche Backdrafts lauern. Wer schnell genug schaltet, kann – durch Tastendruck – dem Unheil mit einem Sprung zur Seite entgehen. Wer sich dabei zu lange Zeit lässt, wird feststellen müssen, dass selbst Feuerwehrmänner nicht resistent sind gegen die brodelnde Gewalt. Aus diesem Grund ist es ratsam, immer Medipacks mitzuführen. Aber die Gefahr lauert nicht nur hinter verschlossenen Türen, auch könnt ihr auf Ölpfützen ausrutschen, von herabstürzenden Gesteinsbrocken erschlagen werden, von Flugasche getroffen und entflammt werden usw. Alles Gefahren, mit denen ein echter Feuerwehrmann ebenfalls konfrontiert wird. ■ HS

### ROSCO McQUEEN (PSONE)



*Firefighter F.D. 18 ist keineswegs der erste Titel, der sich der Feuerwehr-Thematik annimmt. 1997 bereits kämpfte Rosco McQueen auf Sonys alter 32-Bit-Dame gegen die Flammen. Zwar war dieses Abenteuer eher schlecht als recht, dennoch sorgte es für kurzfristige Unterhaltung.*



⚠ Vorsicht: Durch Explosionen werden sogar Autos herumgeschleudert.

### PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)

50% FERTIGGESTELLT

**ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend**

Mittendrin statt nur dabei: Erlebt hautnah den grausamen Alltag eines Feuerwehrmanns.



# SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

**Ungleiche Paare sind in: Doch ein Team, bestehend aus einem verschmutzten Halbgott und einer staubigen Mumie gab's bisher nicht.**



○ **Effektzauber:** Sphinx schickt seine Gegner mit Effektorgien ins Jenseits.



○ **Stromschlag:** Die Mumie von Prinz Tut ist sehr tolpatschig und zieht Unglück förmlich an.

## SPIEL UND REALITÄT?



*Uruk ist nicht etwa eine Erfindung: Die Ausgrabungsstätte der Stadt liegt etwa 250 km südlich von Bagdad am Fluss Euphrat. Etwa 3.500 v.Chr. war Uruk die erste große Stadt der Sumerer, man geht davon aus, dass der legendäre König Gilgamesh die Stadtmauern und den Eanna-Tempelkomplex hat bauen lassen. In Uruk fand man u.a. die Reste der riesigen Ziggurat und einige der ältesten Schriftstücke der Menschheit.*

**PSE** Eigentlich war Sphinx' Auftrag klar: Infiltriere zusammen mit dem vogelköpfigen Horus die finstere Festung von Uruk, klau' das Schwert des Osiris, mache das Böse unschädlich und sei vor dem Abendessen zurück. Doch leider ging dabei einiges schief und Sphinx landet in einer anderen Welt, sorgt für jede Menge Chaos und hat nun einen äußerst ungewöhnlichen Kumpanen an seiner Seite...

## Mein Freund, die Mumie

Auf den ersten Blick wirkt Sphinx wie ein uninspirierter Klon von Hit-Hüpfen wie Jak & Daxter. Euer Held steuert sich flott, lernt nach und nach neue Fähigkeiten, die Umgebung ist durchaus hübsch und Spaß macht das Ganze auch – aber wirklich neu scheint nichts. Dass dem nicht so ist, zeigt sich, sobald ihr nach dem ersten Tutorial-Level die Rollen wechselt. Der schlaksige Prinz Tut ist weder

sonderlich geschickt, noch ist er ein besonders guter Kämpfer: Er ist für den Rätselteil des Spiels zuständig. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände fristet der junge Mann sein Dasein als Mumie. Doch das Dasein als Mullbinden-Mann hat nicht nur Nachteile: Tut kann nicht getötet werden und nutzt seinen Zustand, um zahlreiche Rätsel zu lösen. Beispiel gefällig? Zwei Hebel müssen gleichzeitig betätigt werden – Tut lässt sich also folgerichtig in zwei Hälften schneiden, jede kümmert sich um einen der Hebel. Anderenorts soll Feuer gemacht werden oder Tut quetscht sich durch einen extrem engen Durchlass... die Rätsel schwanken so zwischen Kindergarten- und Kopfnuss-Niveau.

## Walk like an Egyptian

Die Präsentation des Ägypten-Spektakels ist eine runde Sache: Die Grafik läuft superflüssig, in der US-Version sogar mit

protzigen 60 Frames. Der Detailgrad gefällt und die Protagonisten erfreuen durch lebendige Mimik und geschmeidige Präsentation, das Nil-Feeling kommt ganz ausgezeichnet 'rüber. Grund dafür ist nicht zuletzt die Musik: Bombastische Themen treiben euren Forscherdrang an, in finsternen Kavernen wird in den Gruselmodus geschaltet – der Klangteppich überzeugt voll und ganz. Weniger gut ist es um die Sprachausgabe bestellt... die fehlt nämlich komplett, Gespräche verfolgt ihr nur über schmöde Textkästen. Diese Zeiten sollten eigentlich vorbei sein. Was die Sache ebenfalls zäh macht, sind die recht seltenen Speicherpunkte – das wurde in anderen Adventures schon besser gelöst. Dennoch hinterlässt das Abenteuer von Sphinx und Tut einen tollen Ersteindruck: Wir freuen uns schon auf die deutsche Version. **■ TN**

## PLAY-DATEN

|            |                  |               |                  |
|------------|------------------|---------------|------------------|
| Genre      | Action-Adventure | Entwickler    | THQ              |
| Spieler    | 1                | Erhältlich ab | 20. Februar 2004 |
| Hersteller | THQ              | Preis         | ca. 60 Euro      |

Webinformationen: [www.thq.de](http://www.thq.de)

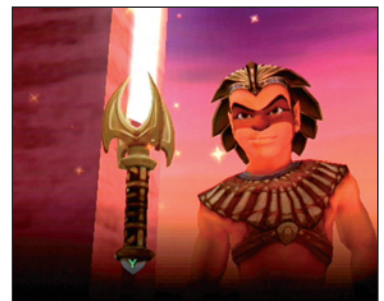
90% FERTIGGESTELLT

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

Liebevoll gebasteltes Action-Adventure mit witzigen Helden, guter Stimmung und toller Grafik – nur die Sprachausgabe fehlt.



○ **Schön anzuschauen:** Hier erforscht Sphinx eine antike Fantasy-Stadt.



○ **Da grinst er:** Mit diesem praktischen Schwert lehren wir bösen Monstern das Fürchten.



Hol Dir mit einer SMS

# 30 Tage Mega-FUN

Du erhältst täglich bis zu 30 Tage einen genialen Kracher aus einem unserer Power-Pakete für's Handy:

für nur je sagenhafte

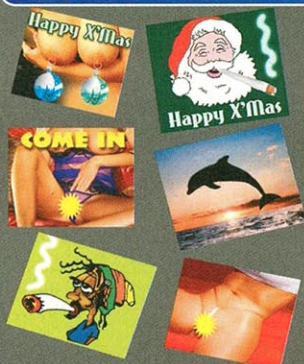
€ 1,99\*

## Color-Pix-Paket

SENDE "START PIX" an **84242**

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

Beispiele aus dem Pix-Paket:



## Power-Tone-Paket

SENDE "START P" an **84242**

Ringtone für polyphone Handys:

NOKIA 5510, 6610, 7210, 7650, SIEMENS 555, 555i, SONY-ERICSSON T300, SHARP GX10, PANASONIC GD87, ALLE SAMSUNG

SENDE "START N" an **84242**

Tones für monophone Nokias

FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA HANDYS UND ALLE SAMSUNG HANDYS

SENDE "START S" an **84242**

Tones für monophone Siemens

FÜR ALLE GÄNGIGEN SIEMENS HANDYS

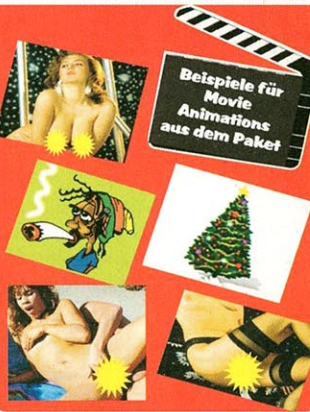
Beispiele aus dem Tone-Paket:

South Park White Flag  
Halloween Bacardi Feeling  
Where Is The Love  
Das Lied vom Tod  
Axel F  
Insel mit 2 Bergen  
Deutsche Kymne

## Power Movie-Paket

SENDE "START Movie" an **84242**

Für alle Handys mit Farbdisplay



## Power SMS-PIX-Paket

SENDE "START SMS" an **84242**

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

ALLE GÄNGIGEN SAMSUNG

Beispiele aus dem Pix-Paket:



Weitere Power Angebote findest Du unter "www.gighandy.com". Alle Pakete erhältst Du im Abo für max. 30 Tage täglich je 1,99 Euro. Sende "Stop Pix", "Stop Movie", "Stop SMS", "Stop P", "Stop N", "Stop S" an 84242 um deinen Service jederzeit zu stoppen. 12 Ct Anbieteranteil Vodafone / SMS

50 GENT'S PER SMS:

SCHICK' DEN TEXT "PTJ"

UND DIE BESTELNUMMER AN:

**86688**

...ODER BESTELLE DIREKT

0190

**849125**

ZUM BEISPIEL: PTJ42043

CH: 0900 902320

SFR 4,23/Min

A: 0900 545409

1,88 Euro/Min

€ 3,63/Min

## GIGA-GEILE COLORED PIX



Der Hit für alle Handys mit Farbdisplay!

## Colored Logos



## Polyphone Ringtones

- 82344 SEX AND THE CITY
- 82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
- 82342 DER DRITTE MANN
- 82341 DALLAS
- 82340 SEXBOMB
- 82339 PHANTOM DER OPER
- 82338 JACKASS
- 82337 CHARLIE'S ANGELS
- 82336 TROUBLE
- 82335 FREE LIKE THE WIND
- 82334 SCHICK MIR N' ENGEL
- 82333 EY, EY, EY
- 82332 WHERE IS THE LOVE
- 82329 WHITE FLAG
- 82328 AB IN DEN SÜDEN
- 82327 ALRIGHT
- 82326 ANGEL OF BERLIN
- 82323 SMILE
- 82322 DIE SCHULE BRENNT
- 82321 REANIMATE
- 82319 AICHA
- 82317 THE SACRAMENT
- 82316 AXEL F 2003
- 82313 FIGHTER
- 81030 DAS LIED VOM TOD
- 81182 DIE MAUS
- 82149 WICKI
- 81817 WER HAT AN DER UHR...
- 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 BACARDI FEELING
- 82148 CAPTAIN FUTURE
- 81819 MANA MANA
- 81174 DAS BOOT
- 81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 81809 DER PATE
- 82147 SESAMSTRASSE
- 82140 TOM UND JERRY

NEU!

JETZT AUCH FÜR ALLE SAMSUNG-HANDYS  
FÜR ALLE POLYPHONEN NOKIA-HANDYS, ALLE POLYPHONEN SIEMENS HANDYS,  
SONY-ERICSSON T300, SHARP GX10, PANASONIC GD87

## Display MOVIES



## GIGASTARK: SMS-PIX

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



## Sound Package

SUPERCULE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

- 36004 SEX-SOUNDS
- 36003 DER GROSSE GONG
- 36002 DER LACHENDE SACK
- 36001 KLOSPÜLUNG
- 36018 NA NA NA NA NA
- 36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
- 36020 NYMPHOMANINEN
- 36021 ZWEI FRAUEN STÖHNEN
- 36022 EIN ALTER WECKER
- 36023 TÜRLINGEL
- 36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
- 36025 KUKUCKSCHRIE
- 36027 SCHNARCHEN
- 36028 EINE TOILETTENSPÜLUNG
- 36031 GEISTERLACHE MIT HALL 2
- 36032 KATHEDRALENMUSIK
- 36033 BLUES HARMONICA
- 36034 BUNDESKANZLERAMT
- 36035 LAUTE SIRENE
- 36036 FEUERSIRENE
- 36038 DARTH VADER ATMEN
- 36039 LACHENDES BABY
- 36041 RÜLPSE
- 36042 HUNDEBELLEN
- 36043 ELEFANT
- 36044 FLIPPER
- 36048 AUTOCRASH
- 36049 FORMEL 1
- 36011 DEUTSCHE HYMNE
- 36008 KIRCHENGLOCKEN

FÜR NOKIA 7650, 3650, SIEMENS ALLE 55ER MODELLE SAMSUNG V 200, SHARP GX-SERIE, PANASONIC GD 87

86688

Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)  
mit Deiner Bestellung erklärst Du Dich einverstanden, auch weiterhin kostenlose Informationen per SMS durch uns zu erhalten



# SPAWN: ARMAGEDDON



○ **TV-Vorbild:** In der US-Version leihen die Sprecher der Spawn-Zeichentrickserie den Figuren ihre Stimme.



○ **Kaum Rätsel:** Richtige Kopfnüsse sind bei diesem Actiontitel Mangelware.



○ **Umhang-Action:** Mit dem roten Cape kann Spawn auch über Abgründe schweben.

**PS2** Ein neuer Anlauf: Nach dem Sidescroller Spawn (SNES), dem Action-Adventure Spawn: The Eternal (PSone), und dem Beat'em Up Spawn: In the Demon's Hand (Dreamcast) versucht sich nun Namco, besser gesagt der US-Entwickler Point of View, mit Spawn: Armageddon an einer digitalen Umsetzung des Comic-Bestsellers.

Zur Info: Spawn-Erfinder und -Zeichner Todd McFarlane kreierte im Auftrag von Namco für die Prügelspiel-Perle Soul Calibur II den grünen Haudegen Necrid. Außerdem befindet sich

Spawn im Auswahlménü der Xbox-Version. Der Plot von Spawn: Armageddon könnte direkt aus einem der bislang mehr als 130 publizierten Comics stammen: Eine Gruppe abtrünniger Engel startet den Versuch, die Hölle zu zerstören. Allerdings schlägt der Plan fehl und das Tor zur Hölle wird geöffnet – die Höllebrut treibt fortan auf der Erde ihr Unwesen. In den 23 Levels lässt zudem Al Simmons (alias Spawn) Erzfeind Jason Wynn einen durchgeknallten Supersoldaten auf die Menschheit los. Um das fñnf bis sechs Stunden andauernden Weltunter-

gangs-Szenario seinem Ende entgegen zu treiben, verlässt sich Spawn auf seine Axt, großkalibrige Waffen, seine dämonischen Kräfte sowie auf seinen roten, zerfledderten Umhang. Mit seinen schweren Ketten durchbohrt der Comic-Held die Gegner bzw. hält sie damit auf sicherer Distanz.

Apropos Gegner: Zu den Widersachern gehören bekannte Visagen wie der Violator, Cy-Gor oder der Redeemer. Leider dämpfen die träge Steuerung sowie das monotone, extrem ballerlastige Leveldesign das Spielerlebnis. **■ DG**

|                                                            |                      |
|------------------------------------------------------------|----------------------|
| Genre                                                      | Action-Adventure     |
| Hersteller                                                 | Electronic Arts      |
| Entwickler                                                 | Namco/ Point of View |
| Erhältlich ab                                              | Frñhjahr 2004        |
| Preis                                                      | ca. 60 Euro          |
| WEB-INFO: <a href="http://www.namco.com">www.namco.com</a> |                      |

## ERSTEINDRUCK

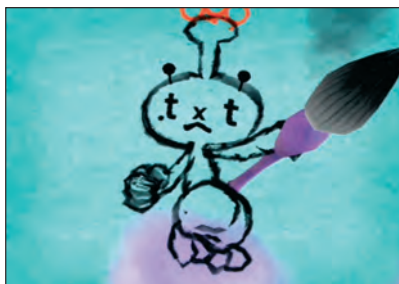
### FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Es muss ein Fluch über der Entwicklung von Spawn-Videospielen liegen. Auch dieser Versuch kann nicht überzeugen.

# MOJIB RIBBON



○ **Es steht ihm ins Gesicht geschrieben:** Held MojiB steht auf das geschriebene Wort.



○ **Timing ist alles:** Drückt ihr zu früh oder zu spät, fällt ihr und verschñttet wertvolle Tinte.



○ **Hñbsch:** Die Aquarell-Hintergrñnde laufen sehr flñssig und gefallen durch angenehme Farbwahl.

**PS2** Erinnert ihr euch noch an Sonys Vib Ribbon für die PSone? Trotz minimalistischer Grafik und extrem simplem Spielprinzip sorgten die bizarren Rhythmus-Eskapaden des Strich-Hasen Vibri für langfristigen Spielspaß. Die Engine berechnete passend zum Beat der eingelegten Musik-CD eigene Levels.

Mit dem Nachfolger MojiB Ribbon treibt Hersteller Nanaonsha dieses Konzept jetzt noch weiter. Anstatt aus Musik Levels zu berechnen, setzen die findigen Japaner auf Schrift: Aus dem Inter-

net besorgt man sich eine Text-Dateien. Diese wandelt das Spiel in Rap-Songs um, welche man dann spielt: Der Protagonist läuft auf einem Kreis; wenn die entsprechenden Symbole auftauchen, rappt man diese per Analog-Stick im richtigen Takt – dauert das alles zu lange, verschmiert die Schrift, außerdem wird an immer wieder auftauchenden Tintenfüßern der Vorrat aufgefüllt.

Die Präsentation erinnert dabei stark an japanische Kalligraphie: Das ganze Spiel ist in einem sehr charmanten Wasserfarben-Look

gehalten, auch der Held, der mit Schreibstifte gezeichnet zu sein scheint, schwingt behände den Pinsel.

Über einen Deutschland-Release ist noch nichts bekannt, aufgrund der extrem ungewöhnlichen Thematik und der stark forcierten Internetnutzung würden wir nicht darauf wetten. Allerdings haben deutsche MojiB-Fans keine ganz schlechten Karten. Das japanische Entwicklerteam selbst macht sich für einen westlichen Release des ungewöhnlichen Stücks Software stark. Deshalb: Abwarten und Tee trinken... **■ TN**

|                                                                    |                |
|--------------------------------------------------------------------|----------------|
| Genre                                                              | Musikspiel     |
| Hersteller                                                         | Sony           |
| Entwickler                                                         | Nanaonsha      |
| Erhältlich ab                                                      | sofort (Japan) |
| Preis                                                              | ca. 60 Euro    |
| WEB-INFO: <a href="http://www.nanaonsha.com">www.nanaonsha.com</a> |                |

## ERSTEINDRUCK

### FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Hervorragend

Extrem durchgeknalltes aber viel versprechendes Musikspiel mit hoher Sprachbarriere: Wir fordern eine verständliche Version!



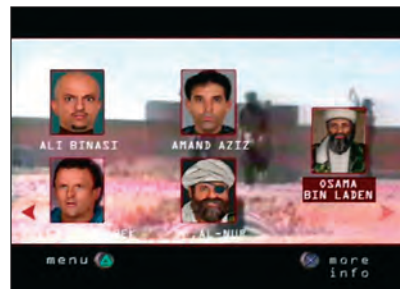
## FUGITIVE HUNTER: WAR ON TERROR



○ Hart & schmutzig: Dicke Ballermänner habt ihr bitter nötig, denn ständig werden neue Gegner produziert.



○ Fair geht vor? Die Bosskämpfe werden mit bloßer Faust ausgetragen – warum auch immer...



○ Tot oder lebendig: Fiktive Schurken und „echte“ Verbrecher schmücken die Fahndungsliste.

**PS2** Was CIA, FBI und allen übrigen Geheimdiensten der internationalen Gemeinschaft nicht gelingt, dürfen PS2-Patrioten nun selbst erledigen: Top-Terrorist Osama Bin Laden dingfest machen. Richtig gelesen, in Black Ops' Ego-Geballere übernimmt ihr tatsächlich die Rolle eines knallharten Kopfgeldjägers, dessen größter Traum es ist, den islamistischen Fanatiker einzuknasten. Doch aller Anfang ist schwer, auch für einen aufstrebenden Headhunter und so müsst ihr euch erst mal mit kleinen Fischen einen Namen

machen. Egal ob ihr in der Wüste Afghanistans nach Bin Ladens Handlangern fahndet oder in den Straßen Miamis auf Dealerjagd geht, der Ablauf orientiert sich an gängigen Genre-Versatzstücken: Mit einem Sack voll schwerer Ballermänner nietet ihr alles um, was nicht bei drei in Deckung ist. Ob hochfrequente Kalaschnikow, Sniper-Gewehr oder Schrotflinte – Munition liegt für die dicken Dinger meist in Hülle und Fülle 'rum. Habt ihr schließlich das eigentliche Opfer eurer professionellen Begierde gestellt (nachdem nicht selten

mehrere Dutzend Schergen ins Gras gebissen haben), kommt's zum Bosskampf – mit Fäusten. In einer Art abgespecktem 3D-Beat'em Up prügelt ihr mit einer Hand voll Hieben und Tritten so lange auf den Gesuchten ein, bis dieser abführbereit gen Boden sinkt. Abgesehen von letztgenanntem Feature bietet Fugitive Hunter nichts Ungewöhnliches – weder spielerisch noch technisch. Ob die auch audiovisuell schlichte Fließbandknallerei aber überhaupt zu uns kommt, steht noch nicht ganz fest. Ein großer Verlust wäre das aber wohl nicht... **■ CG**

|                                                                  |              |
|------------------------------------------------------------------|--------------|
| Genre                                                            | Ego-Shooter  |
| Hersteller                                                       | tba          |
| Entwickler                                                       | Black Ops    |
| Erhältlich ab                                                    | sofort (USA) |
| Preis                                                            | ca. 60 Euro  |
| WEB-INFO: <a href="http://www.blackops.com">www.blackops.com</a> |              |

### ERSTEINDRUCK

#### FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Auf Terroristenjagd rund um den Globus: Dröges Ego-Geballere ohne außergewöhnliche Qualitäten.

## GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE



○ Einfaches Handling: Die Steuerung ist weder komplex noch umständlich.



○ Mittelpträgige Grafik: Die Landschaften setzen kaum Akzente.



○ Wenig Strategie: In erster Linie müsst ihr Kreaturen niedermetzeln.

**PS2** Mit Warcraft II: The Dark Saga erschien im August 1997 ein Echtzeit-Strategiespiel-Hammer für PSone. Seitdem sind Genre-Vertreter mit ähnlicher Fantasy-Thematik im PlayStation-Milieu Mangelware. Ein Lichtblick könnte Goblin Commander: Unleash the Horde aus dem Hause Jaleco sein. Bei diesem Titel hatten die Brüder Millar die Fäden in Händen. Beiden waren, wenn auch nicht maßgeblich, an der Entstehung von PC-Hits wie etwa Diablo II (2000) oder Warcraft III: Reign of Chaos (2002) beteiligt.

Die Story: Fünf Goblin-Stämme (Stonecrusher, Hellfire, Stormbringer, Plaguespitter, Night-horde) bevölkern das Land Ogriss. Jede Rasse ist in ihrem Territorium für die Gewinnung bestimmter Rohstoffe verantwortlich, der menschliche Zauberer Fraziel will nämlich eine „große Maschine“ bauen. Eines Tages verschwindet Fraziel spurlos. Chaos macht sich breit in ganz Ogriss...

Um Fraziel aufzufinden, stürzt man sich der Reihe nach mit einem der fünf Goblin-Spezies ins Abenteuer. Beispielsweise dirigiert man

die Stonecrusher durch ein unterirdisches Dungeon-System. Das Niedermetzeln von Gegnern und das Auffinden von Gegenständen hat hier oberste Priorität. Folglich sucht man vergebens nach Funktionen zum Errichten von Gebäuden oder zum Forschen für die Schaffung neuer Einheiten-Typen wie in Warcraft. Um eine zehnköpfige Party anheuern zu können, muss der PS2-Strategie stattdessen Gold aufsammeln, die Seelen getöteter Widersacher einheimsen und im Idealfall einen Seelenbrunnen überfallen. **■ DG**

|                                                                                |                    |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Genre                                                                          | Echtzeit-Strategie |
| Hersteller                                                                     | Jaleco             |
| Entwickler                                                                     | Jaleco             |
| Erhältlich ab                                                                  | Februar 2004       |
| Preis                                                                          | ca. 60 Euro        |
| WEB-INFO: <a href="http://www.goblincommander.com">www.goblincommander.com</a> |                    |

### ERSTEINDRUCK

#### FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Leider zu actionlastig – diesem Spiel fehlt eindeutig strategischer Tiefgang.



## I-NINJA



**Auf dem Pulverfass:** Der kleine Held hat neben einer Ninja-typischen Ausrüstung auch zahlreiche Talente.

|                                                                      |                 |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Genre                                                                | Jump'n Run      |
| Hersteller                                                           | Namco           |
| Entwickler                                                           | Argonaut Games  |
| Erhältlich ab                                                        | 1. Quartal 2004 |
| Preis                                                                | ca. 60 Euro     |
| WEB-INFO: <a href="http://www.ninjabgame.com">www.ninjabgame.com</a> |                 |

**PS2** Ninjas verfügen über besonders vielfältige Talente und eignen sich daher wunderbar als Videospiel-Helden. Wie auch seine großen und grimmigen Schattenkämpfer-Brüder ist der kleine Held in Namcos I-Ninja ein echter Tausendsassa: Er verfügt über enorme Sprungkraft, läuft an Wänden entlang und ist ein wahrer Meister im Umgang mit dem Schwert. Auf seiner Mission – er will den fiesen Bösewicht Master O-Dor und seine Ranx-Armee aufhalten – kämpft sich der großköpfige Haudegen durch fünf große Schauplätze. Diese sind in viele verschiedene Levels unterteilt und garantieren damit reichlich Abwechslung. Neben zahlreichen Hüpf-

und Kampfeinlagen wird euer Geschick auch anderweitig gefordert: Mal klebt euer Protagonist an einer Kugel, die ihr wie im Klassiker Marble Madness auf haarigen Parcours ans Ende des Level bugsieren müsst, mal schlüpft ihr in die Blechhülle eines riesigen Roboters, um in einem Boxkampf anzutreten.

Im Laufe des Spiels fallen dem maskierten Helden diverse Waffen in die Hände. Neben Ninja-typischem Kriegswerkzeug wie Shuriken oder Dartpfeilen stehen ihm aber auch Wummen wie z.B. Kanonen oder Raketenwerfer zur Verfügung. Durch fleißiges Benutzen seiner Klinge wird diese automatisch verbessert und damit immer tödlicher. **AS**

### ERSTEINDRUCK

#### FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Das Abenteuer des kleinen, putzigen Ninjas überzeugt durch eine Menge Abwechslung und gute Spielbarkeit.

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



**Cell-Shading-Optik:** Grafisch orientiert sich Teenage Mutant Ninja Turtles an der Cartoon-Serie.

|                                                                            |             |
|----------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Genre                                                                      | Beat'em Up  |
| Hersteller                                                                 | Konami      |
| Entwickler                                                                 | Konami      |
| Erhältlich ab                                                              | tba         |
| Preis                                                                      | ca. 60 Euro |
| WEB-INFO: <a href="http://www.konami-europe.com">www.konami-europe.com</a> |             |

**PS2** Hier kommt eine Reise in die Vergangenheit! Die Teenage Mutant Ninja Turtles hüpfen bereits Anfang der 90er über den Bildschirm. Jetzt wird die Cartoon-Serie neu aufgelegt und mit ihr kehren die Kampfschildkröten auch auf die Konsolen zurück. Ebenfalls altbekannt, aber deswegen nicht unbedingt altbewährt, ist das Gameplay des Beat'em Ups. Als Leonardo, Raphael, Michelangelo oder Donatello prügelt man sich Stück für Stück durch verschiedene Episoden. In den Levels erwarten euch gewöhnliche Straßenschläger, durchgeknallte Roboter oder die Ninja-Schergen von Oberbösewicht Shredder. Ist eine Episode abgeschlossen und der

dazugehörige Endgegner besiegt, kann man im Dojo von Master Splinter eine neue Angriffsvariante erlernen. Dadurch werden die monotonen Kämpfe aber auch nicht anspruchsvoller. Zwar können die Turtles in den Stages Objekte auf ihre Gegner schleudern, im Großen und Ganzen beschränken sich die Fights aber auf wahlloses Button-Gehämmere. Die Coop- und Mehrspieler-Modi sind ebenfalls nicht gerade abwechslungsreich.

Der Release von Teenage Mutant Ninja Turtles für PS2 hängt davon ab, wann die neu aufgelegte Cartoon-Serie in Deutschland auf Sendung geht. Wenn es nach uns geht, kann man sich ruhig noch etwas Zeit lassen. **ML**

### ERSTEINDRUCK

#### FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Durchschnittlich**

Beat'em Up mit netter Optik. Dafür mangelt es an Abwechslung und Anspruch.

## ROADKILL



**Blutiges Roadkill:** Läuft euch ein Passant vor die Karre, fliegt er kurz darauf blutend durch die Gegend.

|                                                              |                  |
|--------------------------------------------------------------|------------------|
| Genre                                                        | Car-Combat       |
| Hersteller                                                   | Midway           |
| Entwickler                                                   | Terminal Reality |
| Erhältlich ab                                                | sofort (USA)     |
| Preis                                                        | ca. 60 Euro      |
| WEB-INFO: <a href="http://www.midway.com">www.midway.com</a> |                  |

**PS2** Anarchie!! Überall auf den Straßen herrscht das Chaos – und ihr steckt mittendrin. In Roadkill klemmt ihr euch hinter Steuer einer schwer bewaffneten Karre und kämpft in der Stadt Hell County ums nackte Überleben. Der Singleplayer-Mode bietet mehr als 30 Missionen, die Aufgabenpalette reicht dabei vom Autodiebstahl über Geleitschutz eines Fahrzeugs bis hin zum Eliminieren diverser Gangsterbosse. Auf den Straßen von Hell County kämpft ihr gegen sieben verschiedene Gangs. Um gegen die zahlreichen Angreifer bestehen zu können, dürft ihr gemeinsam mit anderen Anarchos eine Bande gründen. Zerstört ihr Vehikel anderer, erhaltet

ihr Kohle, die ihr in Shops für neue Ausrüstung (Panzerung, Reifen etc.) oder Waffen (Minen, Raketen, Kanonen usw.) ausgeben könnt.

Der Multiplayer-Part hat nur einen lumpigen Modus (Deathmatch) zu bieten – und rundet so den schwachen Ersteindruck ab. Zwar bietet Roadkill 40 verschiedene Fahrzeuge und riesige Schauplätze, doch bringt das Game einfach zu wenig Neues. Einziges Highlight ist der Soundtrack: Aus dem Radio eures Boliden dröhnen Rockgrößen wie For-eigner oder Judas Priest. Da der Straßenkampf ziemlich blutig ausfällt, stellt sich zudem die Frage, ob das Teil in unseren Breitengraden überhaupt erscheinen wird. **AS**

### ERSTEINDRUCK

#### FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Durchschnittlich**

Sehr blutiges Car-Combat-Spektakel mit schwachem Multiplayer-Mode und Langeweile-Garantie.



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:                       |  |  | <b>Grafik</b> 87%<br><b>Sound</b> 89% | <b>RATING (PROZENT)</b><br><b>86</b> |
|                                                 |  |  |                                       |                                      |
| <b>5</b> Einsteiger   Fortgeschrittene   Profis |  |  |                                       |                                      |

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

## Legende

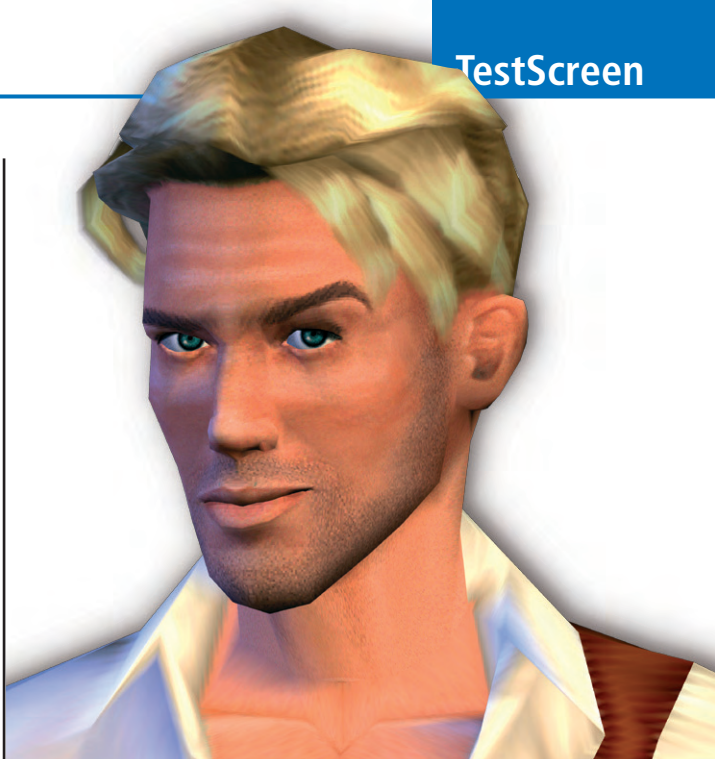
### Features

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

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

## Das play THE PLAYSTATION Test-Equipment

Wir testen alle Spiele mit dem Sony Trinitron TVs (KV-21FX30E), Original-Sony-Memory-Cards, Sony-Original-RGB-Kabel, Sony-DualShock2-Controller und dem Logitech Z680 THX 5.1 Soundsystem.



## INHALT 01/2004

### PLAYSTATION2

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Backyard Wrestling                       | 96 |
| Baldur's Gate: Dark Alliance II          | 86 |
| Baphomets Fluch: Der schlafende Drache   | 82 |
| Battlestar Galactica                     | 92 |
| Crouching Tiger Hidden Dragon            | 96 |
| Deutschland sucht den Superstar          | 95 |
| Die Sims brechen aus                     | 90 |
| Findet Nemo                              | 96 |
| Ghosthunter                              | 88 |
| Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft | 94 |
| Harry Potter und der Stein der Weisen    | 94 |
| Manhunt                                  | 78 |
| Mission: Impossible - Operation Surma    | 74 |
| MTV Celebrity Deathmatch                 | 95 |
| Naval Ops: Warship Gunner                | 73 |
| Outlaw Golf                              | 95 |
| Terminator 3: Rebellion der Maschinen    | 93 |



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





TestScreen

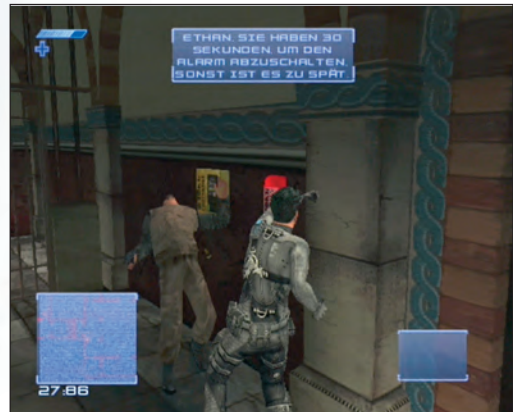
# MISSION IMPOSSIBLE

## Operation Surma

**Ernsthafte Konkurrenz für Metal Gear Solid und Splinter Cell? Achtung, dieser Test zerstört sich in fünf Sekunden von selbst!**



⊙ Explosionsgefahr: Die Energie des Lasers dosiert man durch dosiertes Drücken des Dreieck-Buttons.



⊙ Kinnhaken: Das Kampfsystem besteht aus Einzelschlägen und einer zusammenhängenden Combo.

### MISSION: IMPOSSIBLE – DIE DVD-BOX



Am 1. August 2003 kam das Mission-Impossible-Box-Set auf den Markt. Darin enthalten sind zwei DVDs, Mission: Impossible (1996) und Mission: Impossible 2. Preis: ca. 35 Euro. Günstiger sind die beide DVD-Filme einzeln. Jeder Teil schlägt dann mit ungefähr 9,50 Euro zu Buche. Bezugsquelle: z.B. [www.amazon.de](http://www.amazon.de).

**PS2** Bereits zwischen 1966 und 1973 lief Mission: Impossible im TV. Hierzulande hieß die Serie „Kobra, übernehmen Sie“ bzw. „Unmöglicher Auftrag“. Die Sendereihe umfasste sieben Staffeln mit insgesamt 171 Folgen. Zwischen 1988 und 1990 versuchte man, mit 35 neuen Episoden von „In geheimer Mission“, das Thema neu aufzugreifen.

1996 ließ Hollywood-Star Tom Cruise erstmals in der Rolle des IMF-Agenten Ethan Hunt in „Mission: Impossible“ die Kassen klingeln. Vier Jahre später folgte mit M:i:2 das Sequel, bei dem John Woo (z.B. „Windtalkers“) Regie führte.

Obwohl Filmgigant Paramount Pictures bei der Entwicklung von Mission: Impos-

sible – Operation Surma die Finger im Spiel hatte, weist der PS2-Titel keinerlei Verbindungen zum 2005 anlaufenden dritten Mission-Impossible-Kinofilm bzw. zu den beiden Vorgängern auf. Die Story stammt von den bei Dallas (Texas) ansässigen Paradigm Studios, die sich im zurückliegenden Jahrzehnt vor allem mit Pilot-Wings 64 (N64, 1996) ein digitales Denkmal gesetzt haben. Weitere Werke des französischen Software-Hauses sind Spy Hunter und Terminator: Dawn of Fate (beides PlayStation2).

Wie beim Spiel Mission: Impossible für PSone und N64 übernimmt man zwar die Rolle von Ethan Hunt, doch hat dessen Erscheinung wenig Gemeinsamkeiten mit Tom Cruise. Gerüchten nach hätte man

dafür zusätzliche Lizenzgebühren an den Mimen entrichten müssen.

### Tödlicher Hochverrat

Zurück zum PlayStation2-Drehbuch: Im Auftrag des Impossible Mission Force (kurz: IMF) wird Ethan Hunt in die jugarsche Republik kommandiert. In diesem frei erfundenen Balkan-Staat ist der Geheimagent a.D. Simon Algo durch einen Putsch an die Macht gekommen. Der Despot hat nicht nur ein weit reichendes Spionagenetz aufgebaut, sondern ist obendrein im Besitz von Plänen zum Bau hoch entwickelter Massenvernichtungswaffen.

Ethan Hunt wird beauftragt, Mikail Marcou im jugarschen Informationsministerium zu treffen. Der Bosnienkrieg-Vete-



⊙ Zum Dahinschmelzen: Mit dem Laser knackt der IMF-Agent Schlösser aller Art.

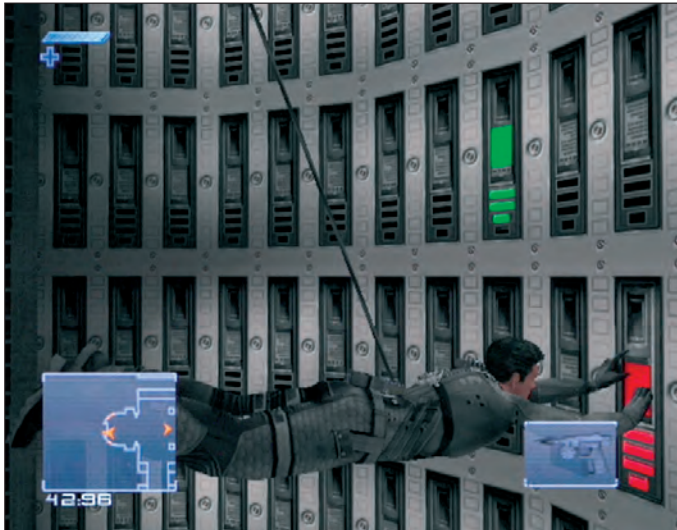


⊙ Ruhe sanft: Die Betäubungspistole kommt sehr oft zum Einsatz, da sie extrem leise ist.



⊙ Gigantisch: Viele Levels bestechen durch Größe und Atmosphäre.





❶ Film-Flair: Bei diesem riskanten Drahtseilakt klagt Ethan Hawk Computer-Daten.

ran ist ein enger Vertrauter von Simon Algo. Er will einerseits überlaufen, andererseits hat er Daten, die Aufschluss geben über die weltweiten Geheimoperationen des jugarischen Präsidenten... Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten, die Puzzle-teile der suspekten Story werden im Laufe der 12- bis 14-stündigen Spielzeit erst nach und nach zusammengefügt.

### Filmischer Drahtseilakt

Hohen Unterhaltungswert besitzen die facettenreichen Missionsziele. In den 27 Indoor- und Outdoor-Spielabschnitten zieht Ethan Hawk alle Hightech-Register (siehe Kasten), um seinen Auftrag zu erfüllen. Beispielsweise muss er Objekte und Personen im richtigen Augenblick fotografieren. Oder er verfolgt eine Verdächtige mit einer ferngesteuerten fliegenden Überwachungskamera unbemerkt auf Schritt und Tritt und säubert später deren Marschroute im Vorfeld mit einer Scharfschützenpistole. Weiterhin gilt es, mit viel Fingerspitzengefühl in einem Labor tödliche Chemikalien zu zerstören – und das mit einem Laser, der zuerst mit wohl dosiertem Button-Gedrücke auf die richti-

ge Betriebstemperatur gebracht werden muss.

Das Hacken einiger Computer- und Satellitensysteme stellt eine Reminiszenz an das Movie „Mission: Impossible“ dar: Ethan Hawk stibitzt die Daten, während er von mobilen Alarm-Laserbarrieren umgeben, frei schwebend an einem Drahtseil von der Decke hängt.

### Auf leisen Sohlen

Bis auf Einzelfälle wird vom IMF-Mann laut- und spurloses Vorgehen gefordert. Bei den Schlecheinlagen haben sich die Paradigm-Programmierer vom Genre-Primus Tom Clancy's Splinter Cell inspirieren lassen. Ein Display in der oberen rechten Bildschirmcke zeigt an, wann man komplett im Schatten steht – fortan kann man von den Gegnern nicht mehr entdeckt werden.

Viel zu kurz kommen hingegen die aus den Filmen bekannten Verkleidungs-Intermezzi. Lediglich ein einziges Mal schlüpft man für ein Täuschungsmanöver in das Dress eines schnaubbärtigen Wächters.

Fliegt die Deckung auf, lässt Ethan Hawk die Fäuste sprechen. >>>



❷ Grünlich: Nur bei aktiviertem Nachtsichtgerät tappt Ethan Hawk nicht in die Laser-Falle.



❸ Splinter Cell lässt grüßen: Rechts oben sieht man die Licht-Schatten-Anzeige.

## ETHAN HAWKS WICHTIGSTES HANDWERKSZEUG



### BETÄUBUNGSPISTOLE

Betäubende Nadelgeschosse: Die lautlose Methode, Gegner auszuschalten



### EKW

Ablenkungswerkzeug: Lenkt Gegner mit Geräuschen ab, schaltet zudem Kameras aus.



### SCHALLBILDWANDLER

Turbo-Röntgenblick: Ermöglicht den Blick durch Türen, lässt Gegner erkennen.



### LASER

Türknacker: Der Laser kann Metall durchtrennen, damit auch Schlösser.



### ED

Hightech-Entschlüsselungs-Gerät. Decodiert nahezu alle Tür- und Alarm-Codes.



### FBB

Voll den Durchblick: Das FBB erlaubt den Zugriff auf Überwachungskameras.



### FERNGLAS

Spanner-Tool: Mit Digital-Zoom, Foto, Scanner und Audio-Verstärker.



### MIKROKABEL

Kletterwerkzeug: Das Stahlkabel dient zum Abseilen und Hochziehen.



### SCHARFSCHÜTZENPISTOLE

Volltreffer: Die durchschlagkräftige Waffe bietet verstellbaren Zoom.



### WESPE

Fliegendes Auge: Eine Ferngesteuerte Überwachungskamera mit Betäubungs-Taser.



# TestScreen

## MISSION: IMPOSSIBLE – DIE VIDEOSPIELE



Mission: Impossible  
ab 1998.  
für PSone, N64 und Game  
Boy



Mission: Impossible –  
Operation Surma  
ab 2003.  
für PS2, Xbox, GameCube,  
Game Boy.

Das waffenlose Kampfsystem besteht aus trivialen Hieben und Tritten, die durch mehrmaliges Drücken der X-Taste zu Combos zusammengefügt werden. Übrigens: Schleicht sich Ethan Hawk von hinten an einen Gegenspieler heran oder lauert jemandem hinter einer Ecke auf, schickt er sein Opfer mit einem einzigen gezielten Schlag ins Reich der Träume. Egal ob der

## GEWINNSPIEL: MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

Gewinnt eine von drei Logitech Pocket Digital Kameras. Das Gerät ist so groß wie eine Kreditkarte und schmaler als ein Bleistift. Ideal also für PS2-Agenten. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit dem Stichwort „Mission: Impossible – Operation Surma“ an folgende Adresse:

CyPress GmbH  
Redaktion play • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg  
Stichwort: Spionage-Kamera

Einsendeschluss ist der 9. Januar 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Logitech Pocket Digital Kamera



☉ Gut Holz: In einer Schießanlage findet man hinter den Zielscheiben Deckung.



☉ Hightech-Insekt: Mit der "Wespe" observiert man Verdächtige bzw. betäubt Gegner.

Protagonist zur Schnellfeuer, Betäubungs-, EKW- oder Mikrokabelpistole greifen muss – in diesen Fällen wechselt die Kamera in die Blick-über-die-Schulter-Perspektive. Auf Wunsch kann hierbei die automatische Zielfilfe aktiviert werden.

### Fehler im System

Die ansonsten blütenweiße Weste von Mission: Impossible – Operation Surma wird von der depperten Künstlichen Intelligenz besudelt. Die CPU-Bösewichter reagieren zum einen immer nach demselben Schema, so dass man deren Verhaltensweisen/Bewegungsmuster ruckzuck durchschaut. Andererseits fehlt den Schurken in allen Lebenslagen der nötige Biss, um ihrem Namen gerecht werden zu können. Hinzu kommt, dass jede Gegner-Spezies vom Scheitel bis zur Sohle genau gleich aussieht. So hat z.B. jeder Wachmann die gleiche Statur, die gleiche Kleidung, den gleichen Oberlippenbart usw.

An dieser Stelle hat sich Paradigm wahrlich kein Bein ausgerissen.

Das grafische Gesamtbild hinterlässt glücklicherweise einen anderen Eindruck. Obwohl es sich um eine Multiplattform-Produktion für PS2, Xbox und GameCube handelt, wissen die riesigen Areale mit grafischen Details (Echtzeiteffekte auf regennassem Asphalt...) zu entzücken. Die Umgebung wirkt wie aus einem Guss. Nicht jedermanns Geschmack: An manchen Stellen wirken einige Texturen-Tapeten sehr trist und altbacken.

Die guten, aber bei weitem nicht perfekten Synchronsprecher versprühen Filmflair im Videospiel. Slavische Akzente werden genauso imitiert wie der vornehme Oxford-Englisch-Akzent. Letzten Endes treibt der dynamische Soundtrack den Puls in die Höhe – wenn Gefahr droht, schwellen Dramaturgie und Lautstärke der Musik an. ■

### FAZIT | Dirk Gemeinhardt

Heimlich, still und leise versuchte Mission: Impossible – Operation Surma das Action-Adventure-Genre zu infiltrieren. Und: Dieses Experiment ist auf Anhieb geglückt. Zwar muss der Titel hinsichtlich der Wertung hinter Metal Gear Solid 2 und Tom Clancy's Splinter Cell Platz nehmen, doch bietet er ebenfalls jede Menge Agenten-Spiel, -Spaß und -Spannung. Das ist in erster Linie einer Story zu verdanken, die sich, ähnlich wie ein Film-Plot, Stück für Stück entwickelt. Im Vordergrund steht jedoch das Spielgeschehen. Die kurzweiligen Missionen bieten ein breit gefächertes Aufgaben-Spektrum und fesseln an das Joypad. Der faire Schwierigkeitsgrad und die großzügig verteilten Speicher- und Rücksetzpunkte sorgen nur selten für Frust. Des Weiteren gefällt die überproportional große Gewichtung der Rätsel-, Spionage- und Schleicheinlagen. Die banale Balleraction macht nur einen verschwindend geringen Anteil aus.

### POSITIV

- sehr umfangreich
- intuitive Steuerung
- viele Speicherpunkte

### NEGATIV

- relativ einfach
- minder bemittelte Gegner

### ALTERNATIVEN

| Titel                           | Rating | Test in play |
|---------------------------------|--------|--------------|
| 1 Tom Clancy's Splinter Cell    | 90 %   | 04/03        |
| 2 Metal Gear Solid 2: Substance | 90 %   | 04/03        |
| 3 Beyond God & Evil             | 88 %   | 12/03        |

### PLAY DATEN

|               |                  |                 |          |               |
|---------------|------------------|-----------------|----------|---------------|
| Genre         | Action-Adventure | MEMORY CARD     | SPIELER  | PlayStation 2 |
| Hersteller    | Atari            | 100KB           | 1        |               |
| Entwickler    | Paradigm         | Online Funktion | USK      |               |
| Erhältlich ab | sofort           | Nein            | 12 Jahre |               |
| Preis         | ca. 60 Euro      |                 |          |               |
| WEB-INFO:     | www.atari.de     |                 |          |               |

Besondere Auszeichnungen:

**Grafik 80%**  
**Sound 82%**

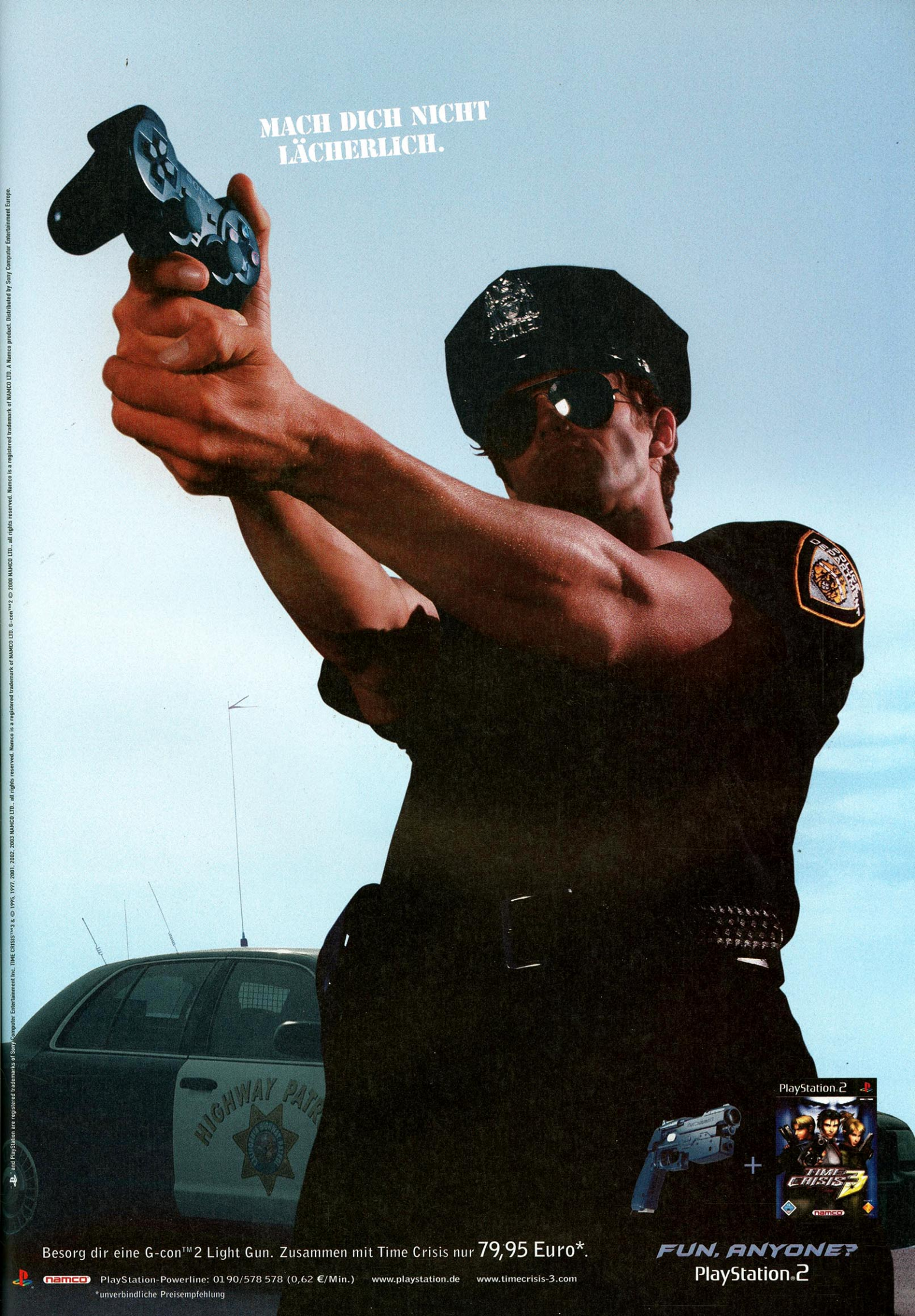
**RATING (PROZENT)**  
**83**

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



☉ Mündungsfeuer: Die Schüsse versetzen die Gegner in Alarm. Die Vorgehensweise ist nur selten unumgänglich.



[illegible]

**FUN, ANYONE?**  
PlayStation 2



PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.)    [www.playstation.de](http://www.playstation.de)    [www.timecrisis-3.com](http://www.timecrisis-3.com)

\*unverbindliche Preisempfehlung





# MANHUNT

Die Machete war ja schon ganz gut, aber jetzt versuchen wir's mal mit der Kettensäge, okay? Ruhe bitte! Kamera, Licht... und Action!



○ Befreiungsaktion: Einige Waffen sind auch nützliche Werkzeuge.



○ Nix wie weg: Je mehr Gegner, desto kleiner die Überlebenschancen.

## SNUFF-VIDEO



Der Begriff „Snuff“ stammt aus dem Englischen (snuff out – jemanden umbringen). Ein Snuff-Video zeigt einen Mord, wobei die Sterbesequenz möglichst detailliert gezeigt wird. Je intensiver das Opfer leidet, desto besser. Snuff-Videos sind vor allem im Internet verbreitet.

**PS2** Es war von vornherein klar: Rockstar will wieder bewusst Grenzen überschreiten. Manhunt bricht mit gängigen Videospielnormen und moralischen Wertvorstellungen. Gewalt ist ein essentieller Bestandteil des Gameplays. An sich nichts Besonderes, es gibt viele brutale Videospiele. Bis jetzt hat es aber noch kein Entwickler gewagt, Gewalt so direkt, unverhohlen und realitätsnah zu zeigen. Das ist auf jeden Fall diskussionswürdig, vielleicht sogar verwerflich. Manhunt einfach als blutrünstiges Gewalt-Spektakel abzustempeln wäre

falsch. Das Spiel ist brutal und unbequem, hat aber ganz klar auch seine Qualitäten und Reize.

## Angebot und Nachfrage

Bei Valiant Video Entertainment Enterprises bekommt das kranke Hirn alles, was es braucht. Der Verkaufsschlager sind Snuff-Videos (siehe linke Marginalspalte). Und wie kommt der Valiant-Besitzer Mr. Nasty an solche Tapes? Ganz einfach: Er dreht sie selbst.

Der zum Tode verurteilte Verbrecher James Earl Cash ist unfreiwilliger Hauptdarsteller eines solchen Drehs. Die Gift-

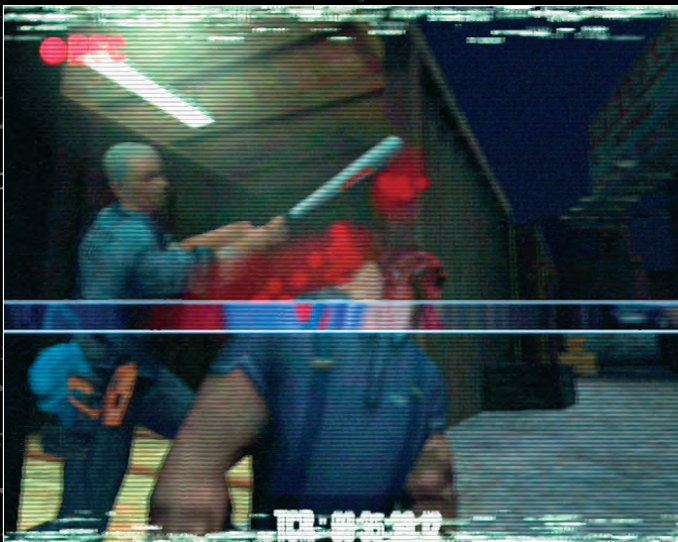
spritze wurde ihm injiziert, doch sie hat ihn nur betäubt. Er erwacht in einer Ruinenlandschaft, aus einem Lautsprecher ertönt eine sadistische Stimme: „Das hier ist eine unerwartete Begnadigung. Tu' was ich dir sage, und bevor die Nacht vorüber ist, wird das hier vorbei sein. In diesen Straßen treiben Gangs ihr Unwesen. Sie sind Abschaum, wie du, und sie sind hier, um dich zu jagen und Hackfleisch aus dir zu machen...ich werde versuchen, dich so gut wie möglich durchzulotsen... aber ansonsten bist du auf dich allein gestellt!“

## Hieb- und stichfest

Um zu überleben, müsst ihr töten: Das ist der Sinn von Manhunt. Aber es wird euch nicht leicht gemacht. Der offene Kampf ist gefährlich. Steht man einem Gegner Auge in Auge gegenüber, hat man seine Mühe und Not, mit ihm fertig zu werden. Außerdem könnte der entstehende Lärm weitere Feinde alarmieren. Gegen zwei oder mehr Gegner hat man keine Chance. In solchen Situationen bleibt nur die Flucht.

Manhunt ist mehr ein Stealth-Game als ein Action-Massaker. Man muss seine Opfer von hinten aus dem Schatten heraus angreifen. Schleicht von Nische zu Nische, späht um die Ecken, wartet, bis ein Ganger an eurem Versteck vorbei kommt und schlägt zu.

Rennt James oder stößt er tölpelhaft gegen eine Tonne, erzeugt er Lärm. Auf dem Radarschirm sieht man, bis in welche Entfernung die Geräusche zu



○ Aus der Drehung heraus: Die Soundeffekte sind sehr realistisch.





○ Snuff-Optik: Was jetzt passieren wird, kann sich jeder selbst ausmalen.

hören waren. Dadurch werden eure Jäger auf euch aufmerksam. Eigentlich ist das schlecht, aber ihr könnt die Hellhörigkeit der Gang-Mitglieder auch zu eurem Vorteil nutzen. Hämmert gegen ein Auto, zerschlägt eine Fensterscheibe und versteckt euch. Ist ein Feind in der Nähe, kommt er angelaufen, um der Ursache auf den Grund zu gehen, und tappt in die Falle.

### Geschnitten oder am Stück

Steht James hinter einem unachtsamen Gegner, verändert sich seine Körperhaltung. Jetzt könnt ihr ihn kalt machen. Die Tötungsszene wird aus der Perspektive von versteckten Kameras gezeigt. Dadurch entsteht der typische Snuff-Stil.

Der Spieler fühlt sich wie ein Voyeur, der etwas Verbotenes beobachtet. Wie blutig das Ganze über die Bühne geht, hängt davon ab, wie lange man den X- bzw. den Viereck-Button drückt. Pro Waffe gibt es drei Sequenzen. Der Grad an Brutalität variiert dabei von Waffe zu Waffe. Derb sind die Szenen ohne Ausnahme, egal ob man seinen Gegner mit einer Plastiktüte erstickt, oder ihm mit einem Alu-Baseballschläger den Schädel zertrümmert. Später bekommt James auch Schusswaffen in die Hände. Damit sind allerdings keine Stealth-Kills möglich. Dafür ist man mit ihnen in der Lage, mehrere Ganger gleichzeitig in Schach zu halten.

Der Spieler kann je eine große

(Gewehr, Baseballschläger), mittlere (Pistole, Machete, Totschläger) und eine kleine Waffe (Plastiktüte, Glasscherbe, Drahtseil) mitnehmen. In der Gesäßtasche findet sich außerdem Platz für Flaschen oder Ziegelsteine. Das sind keine Waffen, sondern sie dienen der Ablenkung.

### Abgestumpft und angespitzt

Der Spielablauf ist simpel: schleichen, verstecken, töten. Ab und an müsst ihr Schalter umlegen, Vorhängeschlösser aufbrechen oder Gegenstände finden – alles im Rahmen einer anfänglich nicht ganz ersichtlichen Story. Hinter dem Pseudonym Mr. Nasty verbirgt sich eine mächtige Institution. >>>

### GEIL AUF GEWALT?



*Du findest Gewalt cool? Dann sieh' dir doch einmal den Film Irréversible von Gaspar Noé an. Die Handlung ist einfach: Alex (Monica Bellucci) wird vergewaltigt und ihr Freund Marcus (Vincent Cassel) rächt sie. Gaspar Noé zeigt schonungslos jedes Detail, es gibt keine Distanz mehr zwischen Zuschauer und Hauptdarstellern. Ein brutaler, verstörender Film. Wer nach Irréversible Gewalt immer noch cool findet, sollte dringend psychologische Hilfe in Anspruch nehmen.*



○ Mit oder ohne Filter: Den Störfilter kann man auch abgeschaltet. Die Grafik...



○ ...ist dann zwar schärfer, dafür geht aber Atmosphäre verloren.



○ Lauf James, lauf: Wie lange ihr rennen könnt, hängt vom Energievorrat ab.



○ Stealth-Basics: James kann sich an die Mauer lehnen und um Ecken spähen.



○ Schattenspiele: Versteckt man sich in einer dunklen Ecke, wird man nicht entdeckt.



## TestScreen

### MEINUNG

Dirk Gemeinhardt

Wer hätte das gedacht? Manhunt ist nicht wie angenommen die Pixelblut verspritzende Brutalo-Organie, die für Gesprächsstoff sorgen wird. Lässt man die gelungen beklemmende Atmosphäre einmal außen vor, bereitet mir in erster Linie der projizierte Tötungsrealismus mächtig Kopfzerbrechen. Bei Bildschirmtexten à la „Viel Spaß beim Töten!“ dreht sich mir der Magen um. Gegenargumente, wie „es gibt ja auch extrem brutale Filme“, finde ich in diesem Zusammenhang fehl am Platz. Schließlich gehen die Morde auf eine perverse Art und Weise vonstatten, wie es sie leider auch im täglichen Leben gibt. Von digitaler Kunst kann hier nicht die Rede sein. Für meine Begriffe fehlt diesem brisanten Titel eine Message, die zum Nachdenken anregt: Töten, töten, töten zur Lustbefriedigung anderer – das kann sie jedenfalls nicht sein. Sollte Manhunt den Weg nach Deutschland schaffen – was bislang noch nicht klar ist, muss sich jeder PS2-Besitzer selbst die Frage stellen, ob er dieses Spiel wirklich braucht.

### MEINUNG

Colin Gabel

Zwiespältige Sache: Rockstars neuester Streich ist nicht die bluttriefende Splatterorgie geworden, mit der ich gerechnet hatte – schon im ersten Resident Evil spritzte mehr Blut. Dennoch ist Manhunt das härteste Videospiel, das mir bislang untergekommen ist. Der Grund: So direkt, stumpf und realitätsnah wurde Gewalt noch in keinem Zock dargestellt. Und genau deshalb fällt es schwer, sich von den Tötungsszenen zu distanzieren – hier spritzt der Lebenssaft nicht meterhoch, hier werden keine offensichtlichen Fantasieprodukte zu Hackfleisch verarbeitet. Gewalt ist eben doch nicht gleich Gewalt – und mir persönlich geht Manhunt einfach einen Schritt zu weit. Allerdings muss hier wohl jeder Zocker für sich selbst entscheiden, denn spielerisch hat die atmosphärische, höchst spannende Endzeit-Action durchaus ihre Qualitäten. Eins ist aber klar wie Kloßbrühe: Für Kinderhände ist die politisch absolut unkorrekte Menschenjagd weniger geeignet als jedes Grand Theft Auto!

### FAZIT | Mark Liebold

Niemand wird gezwungen, Manhunt zu spielen. Das Game ist rabiat und nichts für Kinder. Aber auch Erwachsene dürfen mit dem Titel ihre Probleme haben. Es ist kein Spiel, das ganz im klassischen Stil Spaß macht. Nervenkitzel, Angst und Ekel können aber auch Unterhaltungswert haben, Psycho-Thriller und Horrorfilme haben das schon mehrfach bewiesen. Allerdings ist Manhunt kein Film, sondern ein Videospiel. Deshalb wird der Gewalt-Faktor auch so kritisch beäugt. Filme für ein explizit erwachsenes Publikum sind legitim. Aber Videospiele sind ja Kinderkram, da darf es so etwas nicht geben. Manhunt ist brutal und anstößig, aber eben auch mehr. Es ist ein durchdachtes, technisch solides und sehr atmosphärisches Spiel. Wer sich darauf einlässt, erlebt nervenaufreibende Stunden vor dem Fernseher. Offiziell wird Manhunt allerdings erst im nächsten Jahr in Deutschland erscheinen, falls die selbst ernannten Sittenwächter nicht schneller sind... Schnitt!

#### POSITIV

- grandiose Atmosphäre
- spannendes Gameplay
- durchdachte Steuerung
- Headset-Unterstützung

#### NEGATIV

- sehr brutal
- gewöhnungsbedürftige Kameraführung

#### PLAY DATEN

|                              |                |                 |        |               |
|------------------------------|----------------|-----------------|--------|---------------|
| Genre                        | Stealth-Action | MEMORY CARD     | SPELER | PlayStation 2 |
| Hersteller                   | Take2          | 120KB           | 1      | MANHUNT       |
| Entwickler                   | Rockstar North | Online Funktion | USK    |               |
| Erhältlich ab                | tba            | Nein            | tba    |               |
| Preis                        | ca. 60 Euro    |                 |        |               |
| WEB-INFO: www.valiant-ent.tv |                |                 |        |               |



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 77%  
Sound 86%

RATING (PROZENT)  
**80**

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



⊙ Aufs Korn genommen: Mit dem L1-Button visiert man seine Gegner an.

Eigentlich beschränkt sich Manhunt also auf Videospiel-Standards, trotzdem fesselt die Jagd ans Joypad. Denn der Kern des Titels ist das Katz-und-Maus-Spiel, nicht die Gewalt. Unbemerkt durch die Ruinen zu schleichen, ist eine echte Herausforderung. Gegner werden auf dem Radar nur dann angezeigt, wenn sie selbst Krach machen. Deshalb sollte man sich auch nie in Sicherheit wiegen.

Es ist eine Achterbahn der Emotionen. Paranoia wechselt ständig mit Ekel und Abscheu. Denn die Tötungssequenzen hinterlassen kein angenehmes Gefühl beim Zuschauer. Man weiß, es wird brutal, trotzdem sieht man sich die Szene gespannt an. Der Spieler wird zum unfreiwilligen Voyeur, der nach mehr verlangt.

### Schnittliste

Dieses Spiel ist düster, es ist beklemmend, es ist böse: Manhunt lebt von seiner Atmosphäre. Die Umgebung wirkt karg und trostlos, man sieht förmlich, dass in den Ruinen Unheil lauert. Der Grafik-Störfilter unterstreicht den

dreckigen Look des Spiels. Hintergrundmusik setzt nur während Kampf- oder Fluchtsequenzen ein. Und die ist dann monoton, hämmend und treibend, ganz wie die Stücke aus alten John-Carpenter-Filmen oder aus dem Horror-Streifen The Ring.

Beim ersten Zocken hat man das Gefühl, die Kameraführung sei schlecht. Man kann sie nicht frei um James herum bewegen, sie bleibt starr hinter seinem Kopf. Dadurch sieht der Spieler nur das, was auch James sieht. Das ist zwar gewöhnungsbedürftig, verstärkt aber die Stimmung. Manhunt sollte man auf jeden Fall in einem dunklen Zimmer spielen, allein und wenn möglich es an eine Stereoanlage anschließen. Wer James Earl Cash noch etwas näher kommen möchte, schließt ein USB-Headset an seine PlayStation2 an. Der Spieler erhält dann genau wie der Hauptdarsteller die Regieanweisungen von Mr. Nasty über den Kopfhörer. Außerdem kann er mit seiner Stimme und dem Mikrofon zusätzlich Gegner anlocken – ein wirklich interessantes Feature. ■



⊙ Noch etwas länger drücken: Die Farbmarkierung zeigt, wie brutal der Stealth-Kill wird.



100 % TIPPS!  
100 % TRICKS!

SONDERHEFT

SUPER SAMMLER-EXTRA!  
**CHEAT CARDS**  
ZUM AUSSCHNEIDEN UND EINLEGEN INS SPIEL!

www.playplaystation.com

DEZEMBER 2003 – FEBRUAR 2004



€ 4,99

Österreich.....€ 5,40  
Schweiz.....9,90Sfr  
Luxemburg.....€ 5,75  
Belgien.....€ 5,75

# play

## THE PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

### Tipps + Tricks

## REKORD! 81 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN!

Prince of Persia: The Sands of Time  
Jak II: Renegade  
Pro Evolution Soccer 3  
Soul Calibur 2  
SOCOM: U.S. Navy SEALs  
Tomb Raider:  
The Angel of Darkness  
Splinter Cell  
Die Sims u.v.m.



**Die Geheimnisse**  
des Action-Krachers enthüllt!

# TRUE CRIME

## STREETS OF LA

ÜBER  
**2.000**  
TIPPS & TRICKS

CHEATS ZU ÜBER 100 SPIELEN

Soul Calibur 2 - Die Sims - Enter the Matrix - Prince of Persia: The Sands of Time - Silent Hill 3 - Spider-Man - Splashdown 2 - Star Wars: The Force Unleashed - Skateboarding - TimeSplitters 2 - WRC 2 Rally

**Jetzt  
am Kiosk!**

DER  
HERR DER  
RINGE  
Die





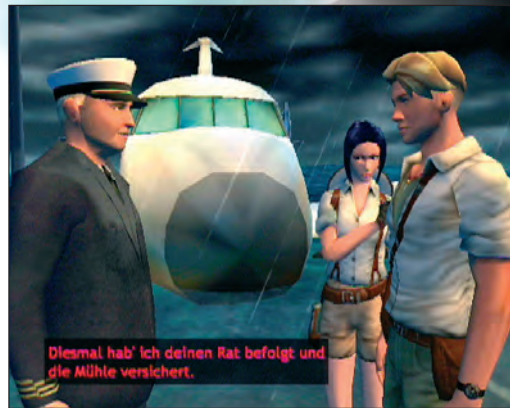
# BAPHOMET'S FLUCH

## Der schlafende Drache

George und Nico sind zurück! Ihr neuestes Abenteuer präsentiert sich im schmekken 3D-Gewand.



○ Kinderleicht: Dank des neuen Interfaces passiert alles auf Knopfdruck.



○ Exzellent: Die Dialoge gehen lippensynchron über die Bühne.

### VOYNICH-MANUSKRIFT



Das 235 Seiten starke Voynich-Manuskript entstand zwischen dem 15. und dem 17. Jahrhundert. Es enthält viele astronomische, biologische, kosmische und pharmazeutische Skizzen und Diagramme. Die Sprache des Fundstücks ist bis heute nicht entschlüsselt. Es gibt viele verschiedene Theorien über den Inhalt des Buchs. Einige Forscher sagen, es sei ein altes Gebetbuch über Schmerz und Tod. Andere behaupten wiederum, es sei eine mittelalterliche Abhandlung über ein Lebenselixier.

**PRE** Die Welt ist in großer Gefahr: Ein Hacker hat für einen geheimen Templerorden das mysteriöse Voynich-Manuskript (siehe Marginalspalte) entschlüsselt und damit unglaubliches Wissen und Macht freigesetzt. Kurz vor dem Eintreffen der französischen Reporterin Nico Collard wird der Computerexperte ermordet. Szenenwechsel: Der Anwalt George Stobbar ist auf dem Weg in den Kongo, um dort im dichten Dschungel einem Erfinder ein Patent abzunehmen. Als er dort eintrifft, wird der Forscher vor seinen Augen umgebracht...

So schliddern die beiden Helden zunächst getrennt voneinander und zufällig in ihr drittes halsbrecherisches Abenteuer und müssen alsbald die

Erde vor der Zerstörung durch den Templerorden retten.

### Alter Fluch im neuen Gewand

Im Unterschied zu seinen beiden Vorgängern präsentiert sich Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache im prächtigen 3D-Gewand. Aber nicht nur die Präsentation, auch die Steuerung wurde der Adventure-Neuzeit angepasst. Ihr manövriert die beiden Protagonisten nun ganz bequem per Joypad durch die dreidimensionalen Schauplätze.

Das Interface wurde ebenfalls überarbeitet und vereinfacht: Kommt ihr in die Nähe bestimmter bedeutsamer Gegenstände, werden diese durch einen kleinen Stern markiert. Nun stehen euch

verschiedene Aktionen zur Wahl, die wiederum durch Symbole gekennzeichnet sind. Wählt ihr das Auge, untersucht ihr ein Objekt, wählt ihr den Mund, unterhaltet ihr euch mit anderen Personen, erscheint ein Zahnrad auf den Aktionstasten, benutzt ihr ein Utensil. Ebenso springen Nico und George nun auf Knopfdruck über Abgründe hinweg, klettern Vorsprünge hinauf oder schieben Kisten durch die Gegend.

### Klappe: Und Action!

Am Spielkonzept hingegen hat das englische Entwicklerstudio Revolution Software nichts verändert. Auch in Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache dreht sich wieder alles ums Tüfteln und Grübeln. Meist seid ihr damit



○ Gierschlund: Als Abenteurer solltet ihr alles einpacken, was nicht niet- und nagelfest ist...



○ ...man weiß nie, ob Gefundenes nicht irgendwann nützlich sein kann.





beschäftigt, Gegenstände erst zu finden und sie dann sinnvoll anzuwenden, oder aber ihr befragt verschiedene Personen in der Hoffnung, bei diesen Gelegenheiten wichtige Infos zu erfahren.

Im Laufe des Abenteuers bekommt ihr es zudem wiederholt mit kleinen Denksportaufgaben zu tun, in der Regel verschiebt ihr dabei Kisten. Wie im Klassiker SoKoBan müsst ihr Holzkisten verschieben, um höher gelegene Ebenen zu erreichen oder auch, um geheime Türen und Schalter freizulegen. Auch sollen so genannte Action-Sequenzen, bei denen blitzschnelles Handeln gefragt ist, ein wenig Pep in den simplen Rätselalltag bringen. So müsst ihr beispielsweise George per Knopfdruck vor einer Explosion retten. Reagiert ihr zu langsam, heißt es: Spiel's noch einmal! Die Rücksetzpunkte wurden aber großzügig verteilt, so dass nach einem unfreiwilligen Dahinscheiden kein allzu großer Frust aufkommen mag.

### Reise rund um die Welt

Die Nachforschungen über den geheimen Templerorden führen die beiden Abenteurer an diverse Orte, die über die ganze Erde verstreut liegen. Unter



❶ **Tatort:** Die beiden Abenteurer stolpern im Zuge der Ermittlungen über so manche Leiche.

anderem rätselt ihr euch durch geheimnisvolle Majahöhlen im dichten Dschungel des Kongo, untersucht ein altes Theater im malerischen Paris und treibt in den Straßen der historischen Stadt Glastonbury euer Unwesen. Bei ihren Untersuchungen gehen die beiden Weltenbummler größtenteils getrennte Wege. Ab und zu kreuzen sich aber ihre Pfade und dann machen sie sich einträchtig gemeinsam auf Entdeckungstour.

Auch wenn die Umgebungen teilweise leblos wirken, kann sich der dritte Teil der erfolgreichen Adventure-Serie in grafischer Hinsicht sehen lassen. Besonders die Licht- und Schatteneffekte sind gut gelungen. Der Sprung in die dritte Dimension bringt jedoch auch diverse Problemchen mit sich: So kommt es bei den ständigen Kamerawechseln zu kleinen Steuerungsproblemen. Ebenso nervig sind die teilweise starken Ruckler in den Zwischensequenzen und die stellenweise ausgedehnten Dialoge, die man leider nicht abbrechen kann. ■



❷ **Boxenstopp:** Im Laufe des Spiels müsst ihr zahlreiche Kistenrätsel hinter euch bringen.



❸ **Plaudertasche:** In den Gesprächen mit anderen Personen erhaltet ihr manche wichtige Info.

### REVOLUTION SOFTWARE



**Beneath a Steel Sky (1994)**

Die 1990 von Charles Cecil gegründete Spielewerkstatt mauserte sich neben Sierra und LucasArts Mitte der Neunziger zu einer festen Größe im Adventure-Genre. Mit Titeln wie *Lure of the Temptress* (Amiga, Atari ST, PC), *Beneath a Steel Sky* (Amiga, PC) und der *Baphomet's-Fluch*-Serie schuf sich Revolution Software eine weltweite Fangemeinde.

### FAZIT | André Steinert

Das Spiel ist ein gelungenes Adventure, das mit einer spannenden Story und einer simplen Benutzeroberfläche überzeugen kann, auch wenn der Rätselspaß spielerisch und technisch einige Schwächen aufweist. Die Kistenschieberei zum Beispiel ist anfangs zwar noch lustig, doch nervt sie auf Dauer. Die durchweg logischen Rätsel stellen für Genre-Kenner keine große Herausforderung dar. Den Sprung in die Achtziger-Wertungsregion vermessen endgültig die technischen Mängel: Die Cut-Szenen ruckeln stellenweise sehr stark, bei Perspektivenwechseln kommt es in der neuen 3D-Umgebung zu Steuerungsproblemen und der Rätselspaß wird permanent durch endlos lange Ladezeiten unterbrochen. Summa summarum: An die Qualitäten der Vorgänger kommt *Der schlafende Drache* zwar nicht heran, Fans der Serie können aber bedenkenlos zugreifen. Alle jene, die Abwechslung vom Action-Alltag suchen, liegen hier ebenfalls goldrichtig.

### POSITIV

- einsteigerfreundlich
- dichte Atmosphäre
- gute Story

### NEGATIV

- laaaange Ladezeiten
- für Profis viel zu einfach
- stellenweise Ruckler

### ALTERNATIVEN

| Titel                      | Rating | Test in play |
|----------------------------|--------|--------------|
| 1 Flucht von Monkey Island | 80%    | 07/01        |
| 2 Syberia                  | 76%    | 05/03        |
| 3 Myst III: Exile          | 75%    | 11/02        |

### PLAY DATEN

|               |                     |             |                 |               |
|---------------|---------------------|-------------|-----------------|---------------|
| Genre         | Adventure           | MEMORY CARD | SPIELER         | PlayStation 2 |
| Hersteller    | THQ                 | 1085KB      | 1               | PLAYSTATION 2 |
| Entwickler    | Revolution Software | sofort      | Online Funktion | PLAYSTATION 2 |
| Erhältlich ab | ca. 60 Euro         | Nein        | 6 Jahre         | PLAYSTATION 2 |
| Preis         | ca. 60 Euro         | Nein        | 6 Jahre         | PLAYSTATION 2 |
| WEB-INFO:     | www.thq.de          | Nein        | 6 Jahre         | PLAYSTATION 2 |



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 74%  
Sound 71%

RATING (PROZENT)  
**77**

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

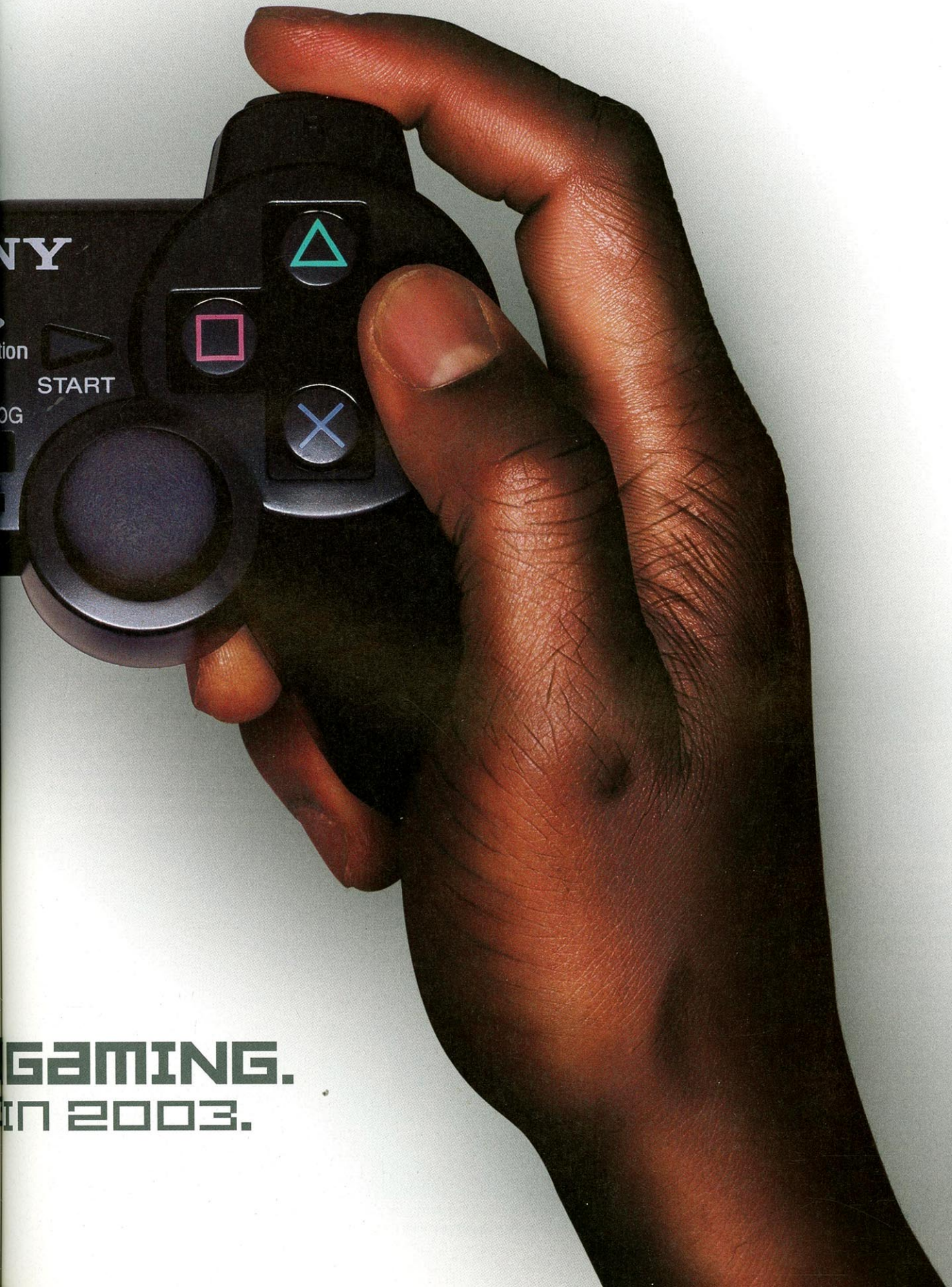




**NETWORK  
STARTING**



PlayStation®2



**GAMING.**  
**IN 2003.**



TestS

# BALDUR'S GATE

## Dark Alliance II



Wer schon immer als Held in einer fremden Welt versinken wollte, der ist in Baldur's Gate am richtigen Ort gelandet.

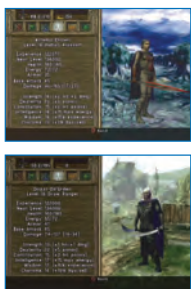


⊙ Abschaltbar: Zahlen über den Köpfen der Feinde verraten die Effizienz von Attacken.



⊙ Sendepause: Ab Level 40 ist mit dem Stufenanstieg für eine Weile Schluss.

### BONUS-CHARAKTERE ALS EASTER EGG



Für des D&D-Universums Unkundige werden es nur stinknormale Bonus-Charaktere sein, Kenner des Rollenspiels dagegen werden himmelhoch jauchzend die Dungeons auf und ab rennen. Neben Drizzt Do'Urden (erhält man nach einmaligem Durchspielen) haben wir noch seinen Erzfeind, den Meuchelmörder Artemis Enteri nach Bewältigung des höchsten Schwierigkeitsgrades freigespielt. Die beiden Haudenigen findet ihr im Charakter-Auswahl-Screen. Drückt von Allesia aus einfach weiter nach rechts. Die Fantasy-Figuren befinden sich außerhalb des Bildschirms. Es werden lediglich die Namen eingeblendet.

**PS2** Zwei Lenze sind ins Land gezogen, seit die Hafenstadt Baldur's Gate von einer Bedrohung immensen Ausmaßes heimgesucht worden ist. Drei ehrbaren Heroen war es gelungen, dieses Unheil abzuwenden und der bösen Eldritch ihr verdientes Ende zu beschern. Zeitgleich mit deren Ableben ist auch der schwarze Onyx Turm verschwunden. Und mit ihm das Heldengespann. Die Endsequenz des Vorgängers war regelrecht prädestiniert, die Geschichte zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Und dieser Zeitpunkt ist jetzt gekommen!

### Kein Zusammenhang

Zu Beginn verrät euch ein kurzes Intro, was den damaligen Helden wiederfahren ist. Die Neuigkeit über deren Triumph hat sich wohl noch nicht weit

genug verbreitet und so sind derzeit fünf weitere Abenteurer auf dem Weg nach Baldur's Gate, um ebenso ihre käuflichen Klingen anzubieten. Kaum in der Hafenstadt angekommen, muss der Heldentrupp erfahren, dass sich bereits neues Unheil ankündigt und sich eine neue Diebesgilde an der Schwertküste ausbreitet.

Da die Handlung nicht an jene des Vorgängers anschließt, ist es nicht unbedingt notwendig, das Prequel zu kennen, um an Baldur's Gate: Dark Alliance II Spaß zu finden. Lediglich die Vertrautheit mit ein paar Figuren und die ein oder andere Hintergrundinformation bleiben BGDA-kundigen vorbehalten. Hattet ihr euch beispielsweise erhofft, euren auf Memory Card gesicherten Spielstand oder vielmehr den Charakter aus dem Vorgänger übernehmen, bzw. ins Spiel importieren zu

können, werdet ihr unweigerlich in die Röhre schauen – das ist nicht möglich.

### Die Qual der Wahl

Um euch in bester Hack'n'Slay-Manier aufs Schlachtfeld stürzen zu können, wählt ihr dieses Mal euer Alter Ego aus fünf unterschiedlichen Abenteuertypen aus. Jeder Held besitzt speziell auf ihn zugeschnittene Charaktereigenschaften. Der Barbar Dorn setzt auf rohe Gewalt und ist deshalb für den direkten Schlagabtausch am besten geeignet. Die Dunkelfelfin Vhaidra kann ebenso beträchtlichen Nahkampfschaden austeilen, verfügt aber zusätzlich über Stealth-Fähigkeiten. Der Mondelf-Totenbeschwörer Ysura ist ein Magier. Er setzt auf das Beschwören von Untoten – welche er im Nahkampf agieren lässt – und schleudert zudem aus sicherer Entfernung magische Attacken auf seine Gegner ab. Der



⊙ Tuning: Pro Levelanstieg könnt ihr eure Fähigkeiten etwas verbessern.



⊙ Nichts ist umsonst: Richtig gute Items werden eine mächtige Stange Geld verschlingen.



⊙ Schwach: Lediglich die Gebiete der Sidequests könnt ihr wiederholt besuchen.





☐ **Detailgetreu:** Die Bolzen der Armbrust bleiben in die Kreaturen stecken.

Zwerg-Gauner Borador ist ein wahrer Meister der Armbrust und versteht sich exzellent auf das Entschärfen von heimtückischen Fallen. Die Klerikerin Alessia verfügt über die besten Heil- und Unterstützungszauber und setzt sich damit auch ganz gut alleine zur Wehr. Zwei weitere Charaktere (siehe Marginalspalte links) erhaltest ihr als Belohnung, wenn ihr das Abenteuer bewältigt habt.

## Alles wie gehabt...

Egal für welchen Helden oder für welche Spielweise (Coop-Modus oder Einzelgänger) ihr euch entscheidet, die Story bleibt dieselbe. Der Handlungsverlauf erstreckt sich über vier Akte und ist ebenso linear wie der des Vorgängers. Somit könnt ihr lediglich ein paar wenige Sidequests verpassen, solltet ihr nicht mit jedem NPC ins Gespräch kommen. Allerdings gibt es für jeden Helden einen speziellen NPC, der, am Beispiel des Geisterbeschwörers, dessen Vergangenheit langsam aufdeckt. Neben einer Menge Erfahrungspunkte erhält euer Heroe sogar ein paar neue Angriffsattacken und Zaubersprüche. Es lohnt sich also durchaus, mit gewis-



🕒 **Übersicht:** Dank der einblendbaren Minikarte kann man keinen versteckten Gang verpassen.

sen Passanten ein Schwätzchen zu halten. Egal ob Side- oder Mainquest, ihr müsst euch stets durch riesige Monsterscharen metzeln, bis ihr schließlich zu einem Endgegner gelangt. Diesen schlägt ihr genauso locker um wie den Rest der Brut, sackt den Quest-Gegenstand ein und schwuppdiewupp habt ihr eure Aufgabe gelöst. Sämtliche Areale der 3D-Welt sind in grafischer Hinsicht abermals exzellent in Szene gesetzt. Trotzdem kommt der „Wow-Effekt“ des Prequels nicht noch einmal auf. Aus dem einfachen Grund: Heutzutage ist der grafische Standard im Allgemeinen sehr viel höher angesiedelt als noch vor zwei Jahren.

## ...oder doch nicht?

Die Neuerungen: Es gibt ein umfangreicheres Waffen-Arsenal, die Heldentruppe verfügt über mehr Fähigkeiten (vier davon kann man einen Shortcut zuweisen), die Helden können drei Waffen (eine Einhand- sowie eine Zweihandwaffe und eine Fernkampf-Waffe) gleichzeitig ausrüsten, es gibt mehr Monster-gattungen, einen weiteren Bonuscharakter und eine Werkstatt beim Händler. In



● **Massenschlacht:** Manche Attacken erlauben es euch, mehrere Monster zugleich anzugreifen.

## CHARAKTERPORTRAITS



### Allessia, die Klerikerin



### Borador, der Gauner



### Vhaidra, die Priesterin



### Ysuran, der Totenbeschwörer



### *Dorn, der Barbar*

**FAZIT** | Heiko Strobel

Mit BGDA II erhalten wir ein schwaches Update des Vorgängers. Bis auf ein paar Neuerungen bietet der Titel nichts, was wir nicht bereits aus BGDA kennen. Grafik, Atmosphäre, Sound, der lineare Spielverlauf usw. – alles wie gehabt. Selbst die Spielzeit ist gleich geblieben. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad benötigt man bei stumpdem Durchrennen ca. sieben Stunden. Löst ihr alle Sidequests, braucht ihr etwa zehn Stunden. Ein paar spielerische Ungereimtheiten nerven dabei. Beispielsweise verhindern in Areal A unsichtbare Wände das Hinabfallen von einer Plattform, in Areal B hingegen stürzt man leicht in den Tod. Nächstes Beispiel: Ein kleiner Schemel versperrt euch ernstlich den Weg. Das wäre nicht sonderlich schlimm, hätte man nicht kurz zuvor auf eine mannshohe Kiste springen können. Lange Rede, kurzer Sinn: Wer den Vorgänger mochte, kommt auch dieses Mal auf seine Kosten. Man darf sich bloß nicht allzu viel erhoffen.

 **POSITIV**

- fünf verschiedene Rassen/Klassen
- ausreichend Speicherpunkte
- Drizzt Do'Urden und Artemis Enters spielbar

**NEGATIV**

- linearer Spielverlauf
- schwache Fortsetzung
- spielerische Ungereimtheiten

## ALTERNATIVEN

| Titel                                         | Rating | Test in play |
|-----------------------------------------------|--------|--------------|
| 1 Baldur's Gate: Dark Alliance                | 90%    | 01/02        |
| 2 Der Herr der Ringe: Die zwei Türme          | 86%    | 11/02        |
| 3 Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs | 76%    | 12/03        |

 **PLAY DATEN**

|               |                    |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |
|---------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Action-RPG         |  |  |  |
| Hersteller    | Interplay          | 488+KB                                                                                | 1-2                                                                                   |                                                                                       |
| Entwickler    | Black Isle Studios |  |  |                                                                                       |
| Erhältlich ab | sofort             | Nach                                                                                  | 12 Jahre                                                                              |                                                                                       |
| Preis         | ca. 60 Euro        |                                                                                       |                                                                                       |                                                                                       |

WEB-INFO: [www.bgda2.blackisle.com](http://www.bgda2.blackisle.com)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                      |                                                                                       |                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
|     |                                                                                      | Item 12.3 June                                                                        |                                       |
| Besondere Auszeichnungen:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                      |  | <b>Grafik 87%</b><br><b>Sound 86%</b> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                 |  | <b>Einsteiger</b>                                                                     | <b>Profis</b>                         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                      | <b>Fortgeschrittene</b>                                                               | <b>84</b>                             |





**Sonys Gruselgeschichte ist grafisch zwar opulent in Szene gesetzt, aber hat sie auch Gänsehaut-Potenzial?**



○ Goldener Käfig: Hier wird sich das Geheimnis um Astral lüften.



○ Bärig: Die morbiden Teddys sind nicht zum Spielen gekommen!

## HIGH-END-SPIELEREI?



Nicht nur die Geräuschkulisse in Dolby Pro Logic II ist bei Ghosthunter vom Feinsten. Es gibt neben der 50/60Hz-Funktion auch noch einen 16:9-Modus. Wer einen Projektor oder ein HDTV-fähiges TV-Gerät besitzt, kann wie schon bei Primal den Progressive-Scan-Modus aktivieren und kommt so in den Genuss enorm kontrastreicher und gestochen scharfer Bilder. Aber Vorsicht: Wer ein Spiel z.B. in 16:9 beginnt und abspeichert, kann das nachträglich nicht mehr ändern.

**PS2** Horrorspiele wie Silent Hill 3 oder Project Zero haben derzeit Hochkonjunktur. Mit Forbidden Siren erscheint demnächst Sonys erster „richtiger“ virtueller Horror-Trip. Bis dahin möchte man die Spieler mit Ghosthunter das Gruseln lehren. Der junge Detrouer Polizist Lazarus Jones steht im Mittelpunkt der Story. Ermittlungen um einen bizarren Massenmord führen ihn und seine Partnerin Anna Steele in ein verlassenes Schulgebäude. Als er im Keller ein seltsames Labor entdeckt, passiert ihm ein folgenschweres Missgeschick. Jones aktiviert eine Maschine und entlässt versehent-

lich unzählige Geister aus der Gefangenschaft in unsere Welt. Einer dieser Geister entführt kurz darauf zu allem Überfluss noch seine Partnerin. Lazarus wird kurzerhand zum Geisterjäger und macht sich auf, die flüchtigen Astralwesen wieder einzufangen und seine Kollegin aus den eiskalten Klauen ihres Entführers zu befreien.

## Geistliche Zweisamkeit

Und doch sind die Geschehnisse in der alten Schule nur ein Vorgeschmack auf das, was euch in den kommenden Spielstunden erwartet. Zunächst müsst ihr euch mit der Steuerung von Lazarus

und dem Einsatz seiner ungewöhnlichen Waffen vertraut machen. Das Schulgebäude dient im Grunde als Tutorial. Ein Computerprogramm erklärt euch, wie ihr beim Einfangen der Gespenster am schlauesten vorgeht: Mit Energie-Waffen und einer Fang-Granate macht ihr die Untoten wieder dingfest. Begegnet ihr einer Spukgestalt, kommt die Fang-Granate zum Einsatz, die ihr den Erscheinungen entgeschleudern müsst. Das macht die Astralwesen verwundbar und bringt sie dazu, sich kurz zu materialisieren. Jetzt müsst ihr den Spuk mit Salven aus dem Energie-Gewehr eindecken. Habt ihr



○ Effekt-Gewitter: Die Lichteffekte in Ghosthunter könnten kaum spektakulärer sein.



○ Idiotensicher: Symbole machen euch auf Gegenstände, Schalter, Leitern etc. aufmerksam.





○ Dreamteam: Geister-Maid Astral dient Lazarus als hilfreicher Sidekick.

der Erscheinung ausreichend zugesetzt, schnappt die Falle zu und der Geist ist gefangen.

Bei seiner ungewollten Befreiungsaktion ist eines der Spektralwesen mit Lazarus verschmolzen. Seitdem hat er „das zweite Gesicht“ und kann sich die Begabungen seines ungebetenen Gastes zu Nutze machen. Sinnigerweise hört das Wesen auf den Namen Astral und an bestimmten Plätzen kann er es herbeirufen. In einer schicken Zwischensequenz verlässt Astral den Körper des Cops und ihr übernimmt vorübergehend die Kontrolle über den nur leicht bekleideten, weiblichen Geist. Mit Astral gelangt ihr an Orte, die für Jones unerschwingbar wären. Zusätzlich eignet sich Astral die speziellen Fähigkeiten bereits eingefangener Geister an und kann sich materialisieren, um z.B. Schalter zu betätigen oder Türen zu öffnen. Nach und nach baut sie ihr Repertoire an Fähigkeiten aus und wird damit in mehr und mehr Situationen zum nützlichen „Zweiten Ich“ von Jones.

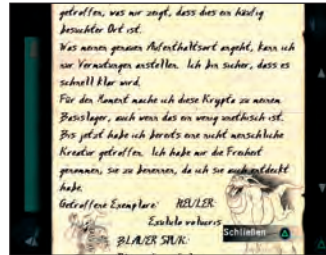
### Spannung statt Horror

Nachdem ihr die unheimliche Schule von Gespenstern gesäubert habt, aktiviert deren Astral-Energie Tore im Keller des Gemäuers. Diese Tore öffnen Lazarus den Zugang zu neuen Orten, an denen er weiter jagt, so lange, bis er den Entführer seiner Partnerin stellen und Anna Steele befreien kann. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Die Geisterjagd führt euch zunächst in die Südstaaten der USA. Irgendwo im Mississippi-Delta bahnt ihr euch einen Weg über einen Friedhof zu einer verlassenen Geisterstadt. Als ihr schließlich eine Mine erreicht, stößt ihr auf ein neues Hindernis: Lazarus kann nicht schwimmen! Astral hingegen kann unbegrenzt lange unter Wasser bleiben und öffnet so neue Bereiche der riesigen Levels.

Die Ghosthunter-Grafik ist den Primal-Machern wirklich gelungen. Die zahlreichen transparenten Erscheinungen wurden eindrucksvoll in Szene gesetzt. Neben den fabelhaften Texturen begeistern aber vor allem die grandiosen



○ Schlachtschlüssel: Im Keller des Herrenhauses stolpert Lazarus über die Spuren bizarrer Rituale.



○ Lesestoff: Notizen bringen Licht in das Dunkel der Geisterjagd.



○ Charakterstudie: Diese Nahaufnahme offenbart das großartige Charakterdesign.

Lichteffekte. Wenn der Lichtkegel von Lazarus' Taschenlampe auf Gegenstände und Objekte fällt, werfen diese realistische Schatten, die mit dem Licht mitwandern. Das erzeugt eine durchaus spannende, wenn auch nicht wirklich beängstigende Atmosphäre. Die prächtige Inszenierung der großen Außenareale steht dem in nichts nach. ■

### GEISTREICHE VERWANDTSCHAFT?



Erinnert ihr euch noch an den klapperigen Helden Sir Daniel Fortesque aus MediEvil für PSone? In Ghosthunter trifft ihr auf Colonel Fortesque, einen Verwandten von Sir Daniel, der Lazarus auf einem Geisterschiff erwartet. Das ist natürlich kein Zufall, schließlich haben die Sony Studios Cambridge auch MediEvil und MediEvil 2 für PSone entwickelt. Vielleicht wird es ja doch noch ein MediEvil 3 für PlayStation2 geben...

### FAZIT | Marc Kirzeder

Das Gameplay von Ghosthunter lässt sich kurz zusammenfassen: Ihr erforscht riesige Levels, fangt allerlei Geister und benutzt Astral zum Lösen diverser Rätsel, die wiederum Lazarus neue Wege eröffnen. Die Geisterjagd bedient sich verschiedener Genre-Elemente, wie z.B. den Echtzeit-Lichteffekten der Taschenlampe, die schon bei Konamis Silent-Hill-Reihe für Gänsehaut gesorgt haben. Trotzdem will der Horror-Funk nicht so ganz überspringen. Für hart gesottene Survival-Horror-Freaks sind die Erscheinungen zu harmlos. Dank eines moderaten Schwierigkeitsgrades legt man das Pad jedoch nicht so schnell wieder aus der Hand. Leider war selbst die finale Review-Version von nervenden Fehlern durchsetzt, also bleibt Ghosthunter eine höhere Wertung versagt. Für spannende Adventure-Stunden ist mit Ghosthunter gesorgt, wer beim Zocken aber einen richtigen Horror-Trip erleben will, der bleibe bei Silent Hill 3 oder warte auf Forbidden Siren.

### POSITIV

- gute Synchronstimmen
- guter Pro-Logic-II-Sound
- sehr edle Grafik und klasse Charakterdesign

### NEGATIV

- keine Horror-Atmosphäre
- Kamera teils nervig
- flaches Gameplay

### ALTERNATIVEN

| Titel                            | Rating | Test in play |
|----------------------------------|--------|--------------|
| 1 Silent Hill 3                  | 91%    | 05/03        |
| 2 Project Zero                   | 86%    | 09/02        |
| 3 Silent Hill 2 – Director's Cut | 85%    | 03/03        |

### PLAY DATEN

|               |                        |             |                 |               |
|---------------|------------------------|-------------|-----------------|---------------|
| Genre         | Action-Adventure       | MEMORY CARD | SPIELER         | PlayStation 2 |
| Hersteller    | Sony                   | 418KB       | 1               | ghosthunter   |
| Entwickler    | Sony Studios Cambridge | sofort      | Online Funktion |               |
| Erhältlich ab | ca. 60 Euro            | Nein        | USK             | 16 Jahre      |
| Preis         |                        |             |                 |               |
| WEB-INFO:     | www.playstation.de     |             |                 |               |

|                           |                  |                     |           |                     |          |
|---------------------------|------------------|---------------------|-----------|---------------------|----------|
| AB                        | D                | PROGRESSIVE SCALING | 16:9      | PROGRESSIVE SCALING | 60 Hertz |
| Besondere Auszeichnungen: | KING             | Grafik 87%          | Sound 85% | RATING (PROZENT)    | 81       |
| Einsteiger                | Fortgeschrittene | Profis              |           |                     |          |





# DIE SIMS

## brechen aus

**Mit Karriere und Freundschaftsbesuchen zum Erfolg?  
Wie viel Spaß machen die neuen Sims-Features?**



○ **Feuchtfrohlich:** Ein paar Drinks heben die Stimmung!



○ **Spielverderber:** Unser Alter Ego hat keinen Bock auf Party!

### DIE NEUE BONUS-VIELFALT



Wer sich bei der „Aufzucht“ seiner Sims besonders geschickt anstellt, kann mehr als hundert Boni freispielen. Darunter auch neue Locations wie das Fitness-Center, das Labor oder eine heiße Quelle, in der sich eure Sims vergnügen dürfen.

**PS2** Wer vom Alltags-Stress auch nach Feierabend noch nicht genug hat, für den ist Die Sims brechen aus der ideale Zeitvertrieb. Bereits in Die Sims (Test in play 01/03) drehte sich alles um die Sorgen und Nöte der virtuellen Kunstwesen. Die Spiele-Serie ist außerordentlich erfolgreich; offensichtlich hat man mit der Idee, Spieler mit banalen Tätigkeiten wie essen, waschen oder dem Gang zur Toilette auf Trab zu halten, den Nerv von Millionen Spielern genau getroffen. Ein oft beklagtes Manko am Konsolen-Vorgänger war die fehlende Interaktion mit

anderen Sims, auch waren sie zum Leidwesen ihrer Fans stets in den eigenen vier Wänden „gefangen“.

### Vom Ladendieb zur Laborratte

Das wird jetzt alles anders. Die Sims genießen nun mehr Freiheiten. Ihr dürft selbst entscheiden, welche Karriere sie einschlagen, welche Freunde sie besuchen gehen und was sie in ihrer Freizeit alles anstellen. Zu Beginn steht die Schöpfung eurer Spielfigur. Zu diesem Zeitpunkt sind die Gestaltungsmöglichkeiten noch eingeschränkt. Mit der Zeit

jedoch könnt ihr mehr als hundert Boni freispielen, von denen zahlreiche für den Look der Sims und schicke Accessoires reserviert sind.

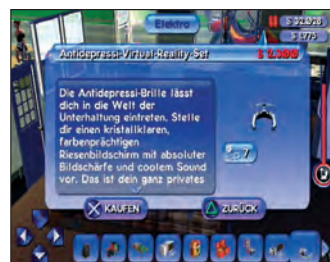
Das Spiel startet im Haus eurer Mutter. Auch ein Sim will irgendwann mal auf eigenen Beinen stehen, ihr verlasst also euer Nest und zieht kurzerhand bei einem Freund ein. Die Junggesellen-WG muss zunächst in einem Wohnwagen ihr Dasein fristen. Um genug Geld für ein Eigenheim anzuschleppen, muss der Sim Karriere machen. Immerhin ist auch im Leben eines Sims nichts umsonst und so müsst ihr euch einen Job suchen, wenn ihr an Bares kommen wollt. Zum Beispiel kann Herr oder Frau Sim als Gangster Karriere machen.

### Planung ist alles!

Den Tagesablauf bestimmt der Spieler. Natürlich muss auch ein Gangster bei der „Arbeit“ erscheinen. Obwohl ihr einen Motorroller besitzt, müsst ihr jeden Morgen den Bus nehmen um zur



○ **Spaßig:** Der Zweispieler-Modus sorgt für lustige Stunden zu zweit.



○ **Nützlich:** Die Antidepressiva-Brille hilft den Sims über trübe Gemütszustände hinweg.





❶ Beneidenswert: Die Sims zocken schon heute mit der kommenden Konsolen-Generation.



❷ Stressig: Unser Kumpel Dudley hat beim Grillen einen Brand entfacht, das wir löschen müssen.

Arbeit zu gelangen. Also nach dem Aufstehen waschen, anziehen, frühstücken und zum Bus hetzen, sonst fährt der ohne euch los! Alle wichtigen Statusanzeigen werden über das D-Pad aufgerufen. So erfahrt ihr auf die Schnelle, wie es um eure Karriere bestellt ist, welche Bedürfnisse der Sim gerade hat, wie es um die sozialen Kontakte steht oder wie die Charaktereigenschaften aussehen. Und die Bedürfnisse des Sims wollen ständig befriedigt werden. Das fängt bei Banalitäten wie Körperpflege an und hört bei den sozialen Kontakten auf.

Überhaupt seid ihr unentwegt damit beschäftigt, das virtuelle Alter Ego zu umsorgen. Der Gang aufs Klo fällt da-

bei genauso in euren Verantwortungsbereich wie das anschließende Spülen und das unsausweichliche Putzen der Toilette. Auch lästige Aufgaben wie aufräumen, abwaschen, Müll rausbringen und dergleichen müssen erledigt werden. Bevor ihr ein Hausmädchen engagieren dürft, stehen euch einige Aufgaben bevor. Mit der Start-Taste ruft ihr die Ziele auf. Für jedes erreichte Ziel wird ein Bonus-Item freigeschaltet.

### Gemeinsam einsam!?

Die Life-Sim wurde ansprechend in Szene gesetzt, kann aber mit dem Detailgrad der PC-Version nicht mithalten. Die Steuerung ist hingegen denkbar einfach. Mit dem linken Stick bewegt

ihr den Cursor, mit dem rechten Stick dreht und zoomt ihr die Kamera. Neben der „Breche aus“-Variante gibt es noch den Freeplay- und Online-Modus. Im Freeplay-Modus lenkt ihr die Geschicke einer Familie. Hier bekommt ihr ein Haus und das Startkapital geschenkt und müsst nicht erst hart dafür arbeiten. Natürlich dürft ihr euch auch zu zweit mit den Sims vergnügen. Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm diagonal geteilt. Und wenn eure Sim-süchtigen Freunde die eigenen vier Wände nicht verlassen wollen, dann spielt ihr eben online zusammen oder auch gegeneinander. ■



❸ Nervig: Die langatmigen Zwischensequenzen lassen sich leider nicht abbrechen!



❹ Übersichtlich: Die Grafik lässt sich stufenlos drehen und zoomen.



❺ Fäkalhumor: Ein Furz sorgt bei den Sims für schallendes Gelächter.

### DIE SIMS AUF REISEN



In Die Sims brechen aus gibt es neben dem neuen Zweispieler-Modus auch noch eine Memory-Card-Unterstützung für Spieler, die ihre Sims in das Haus eines Freundes mitnehmen möchten. Ihr ladet einfach euren Sim in das laufende Spiel eures Freundes und lasst die Sau raus.

### FAZIT | Marc Kirzeder

Die Sims brechen aus wird der Tradition der Serie mehr als gerecht. Abermals spielen die virtuellen Wesen die Hauptrolle in der skurrilen Life-Sim. Nur wer sich liebevoll um das Wohlergehen seiner Sims kümmert, wird mit vielen Boni belohnt. Die Erweiterung des Gameplays um die Karriere-Features kommt der Abwechslung enorm zugute. Die neuen Attraktionen, die sich außerhalb der eigenen vier Sim-Wände abspielen, erhöhen zusätzlich das Spaß-Potenzial. Das gilt allerdings nur für echte Sims-Fans, denn wer den Kunstwesen bisher nichts abgewinnen konnte, wird seine Meinung auch bei diesem Sims-Spiel nicht ändern. Ein großer Teil besteht noch immer im Erledigen von zahlreichen, lästigen „Geschäften“. Bei den vielen banalen Aufgaben, die der Spieler seine Versuchskaninchen verrichten lassen muss (!), fragt sich der ein oder andere kritische Zeitgenosse mit gutem Recht, wer hier eigentlich wen kontrolliert...

### POSITIV

- witziges Freizeitangebot
- Zweispieler- und Online-Modus
- abwechslungsreicher als der Vorgänger

### NEGATIV

- langatmige Zwischensequenzen
- nervige banale „Geschäfte“
- grafisch unspektakulär

### ALTERNATIVEN

| Titel                                              | Rating | Test in play |
|----------------------------------------------------|--------|--------------|
| 1 Die Sims                                         | 82%    | 01/03        |
| 2 keine anderen Alternativen für die PS2 vorhanden |        |              |
| 3 keine anderen Alternativen für die PS2 vorhanden |        |              |

### PLAY DATEN

|               |                                          |                 |         |                  |
|---------------|------------------------------------------|-----------------|---------|------------------|
| Genre         | Life-Sim                                 | MEMORY CARD     | SPIELER | PLAYSTATION 2    |
| Hersteller    | Electronic Arts                          | 1411KB          | 1-2     | SIMS BRECHEN AUS |
| Entwickler    | Maxis                                    | Online Funktion | USK     |                  |
| Erhältlich ab | 19. Dezember                             | 2 Spieler       | O. A.   |                  |
| Preis         | ca. 60 Euro                              |                 |         |                  |
| WEB-INFO:     | www.playstation.com - www.suckerpunch.de |                 |         |                  |



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 71%  
Sound 67%

RATING (PROZENT)  
**84**

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis





# BATTLESTAR GALACTICA

**Wir sind euch überlegen! Wir kennen keinen Schmerz, keine Furcht, keine Gnade! Wir sind Cylonen und wir werden euch auslöschen!**

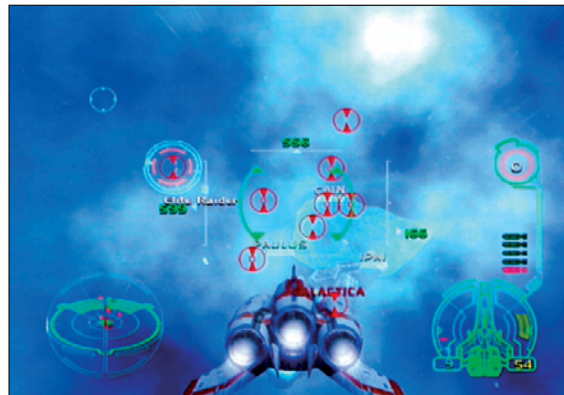
**DAS ZEITSYSTEM  
DER KOLONIEN**



Yaren (Jahre) = 10 Sector  
Sector (Monat) = 10 Sectors  
Sector (Woche) = 100 Centares  
Centar (Stunde) = 100 Centons  
Centon (Minute) = 100 Microns  
Microns (Sekunden)



⦿ **Abwechslungsreiche Raumschlachten:** Ihr müsst auch die Geschützstellungen der Galactica bedienen.



⦿ **Fünfe auf einen Streich:** Hält man den Viereck-Button gedrückt, kann man mehrere Gegner auf einmal anvisieren.

**Tod der Menschheit!** Die Maschinen haben sich gegen ihre Erschaffer erhoben. Überall im Weltraum greift die Roboter-Allianz der Cylonen die Kolonien der Menschen an. Deren letzte Hoffnung ruht auf den mächtigen Kampfsterne.

## Wie alles begann

Der Weltraum-Shooter basiert nicht auf der gleichnamigen TV-Serie aus den 80er-Jahren, sondern als Vorlage dient das Remake, das 2004 auch in Deutschland ausgestrahlt wird. Sowohl in der neu aufgelegten Serie, als auch

in der Videospielumsetzung wird erzählt, wie der Krieg gegen die Cylonen begonnen hat. Im Mittelpunkt steht dabei der Kadett William Adama.

Als junger Pilot steht ihr im Weltraumkrieg gegen die Roboter an vorderster Front. Eure Waffen sind die wendigen Vyper-Jäger. Ausgerüstet mit Lasern und Raketen müsst ihr in erster Linie die Angriffe der Maschinen zurückschlagen. Als Pilot kann man die Sprengköpfe seinen Feinden anpassen. Den Cylonen-Jägern schickt man am besten ein paar schnelle und wendige Raketen hinterher, bei Transportern oder Basisschiffen setzt man auf Sprengkraft- und Radius. Je größer der gewünschte Schaden, desto geringer ist allerdings auch der Raketenvorrat. Wer mit seinem Energievorrat haushaltet, dessen Magazin wird hingegen relativ schnell wieder aufgefüllt. Man sollte also aufpassen, ob man mit Dauerfeuer oder -Turbo durch den Weltraum fliegt.

## Mensch im Blechpelz

Zwar gibt es verschiedene Vyper-Klassen, doch steuert der Spieler nicht ausschließlich die Kurzstreckenjäger der Menschen. Euch stehen noch weitere Schiffe zur Auswahl. Ob ihr nun in einem Bomber oder in einem Schiff der Roboterallianz Platz nehmt, hängt ganz von der Mission ab. Für einen Einsatz hinter den Linien empfiehlt es sich ganz klar, sich als Cylone unbemerkt durch die feindlichen Formationen zu bewegen. Solche Renaissance-Einsätze sind nicht nur gefährlich, ihr müsst auch auf die Unterstützung eurer Flügelmänner sowie auf die besonderen Fähigkeiten der Vyper verzichten. Durch eine einfache Button-Kombination können Piloten den Jäger auf der Stelle drehen oder mit einer Mehrfachrolle Raketenangriffen ausweichen. Die Standard-Kontrollen gehen ebenfalls leicht von der Hand, egal ob Zielerfassung, Waffenkonfiguration oder Schubregelung. ■

## FAZIT | Mark Liebold

Battlestar Galactica ist an sich ein gelungener Weltraum-Shooter. Er ist abwechslungsreich und actiongeladen. Auch technisch kann sich die Umsetzung sowohl sehen als auch hören lassen. Die Hintergrundmusik wird mit der Zeit leicht langweilig, dafür dürften sich Fans über die authentischen Soundeffekte freuen. Weniger schön ist dafür der hohe Schwierigkeitsgrad. Was sich die Entwickler dabei gedacht haben, ist uns ein Rätsel. Zähneknirschend kämpft man sich durch eine Mission, nur um dann an einer noch schwereren Aufgabe zu scheitern. Battlestar Galactica ist nur ganz hart gesontenen Piloten zu empfehlen. Anstatt eines play-Kings gibt es deshalb eine Extreme-Hardcore-Auszeichnung. Schade, das hätte nicht sein müssen.

## POSITIV

- abwechslungsreiches Gameplay
- gutes Handling
- viel Bonusmaterial

## NEGATIV

- zu schwer
- eintönige Hintergrundmusik

## PLAY DATEN

|                                                              |             |                 |          |               |
|--------------------------------------------------------------|-------------|-----------------|----------|---------------|
| Genre                                                        | Action      | MEMORY CARD     | SPIELER  | PlayStation 2 |
| Hersteller                                                   | VU Games    | 88KB            | 1        |               |
| Entwickler                                                   | Warthog     | Online Funktion | USK      |               |
| Erhältlich ab                                                | sofort      | Nein            | 12 Jahre |               |
| Preis                                                        | ca. 60 Euro |                 |          |               |
| WEB-INFO: <a href="http://www.vugames.de">www.vugames.de</a> |             |                 |          |               |



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 78%  
Sound 75%

RATING (PROZENT)  
**77**

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



⦿ **So viele Ziele:** Großkampfschiffe besitzen mehrere Zielpunkte. (Kanonen, Triebwerke, etc.)



# TERMINATOR 3

## Rebellion der Maschinen



Im Kino hat „Terminator 3“ durchaus überzeugt, aber wie sieht es aus mit der Spielumsetzung?



Langweilig: Den Levels fehlt es eindeutig an Liebe zu Details.

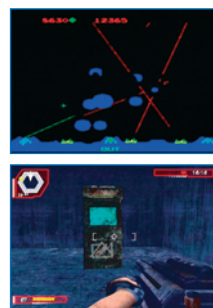


Nachtsichtgerät: In dunklen Gegenden lohnt es sich, den Restlichtverstärker zu aktivieren.



Abwechslung: Bei manchen Missionen dürft ihr keine Zivilisten eliminieren.

### RETRO-FLASH



So mancher kennt es mit Sicherheit noch: *Missile Command*. Atari hat es sich nicht nehmen lassen, das kultige Ballerspielchen in *Terminator 3* einzubauen. Achtet einfach auf den Spielautomaten, der mitten in ein Szenario integriert worden ist. Anklicken und in den guten alten Zeiten schwelgen. So einfach kanns sein.

Die Krux mit den Lizenz-Spielchen ist allgemein bekannt: Stets ist ausreichend Potenzial vorhanden, aus dem die Entwickler schöpfen könnten, doch nur in seltenen Fällen wird dieses komplett genutzt und angemessen umgesetzt. Tja, leider macht Arnie mit seinem Kampf gegen rebellierende Maschinen keine Ausnahme und reiht sich ein in den Trauerzug zahlloser verhunzter Lizenz-Spiele.

### I'll be back!

Arnie ist zurück – und wie! Bevor er sein Amt als Gouverneur von Kalifornien angetreten hat, ließ er es im Kino noch einmal so richtig krachen – und selbst seinem Spiel-Pendant hat er dieses Mal sein Aussehen und seine Stimme geliehen.

Das Abenteuer im Spiel gleicht jenem in der Filmvorlage. Ihr müsst in der Zeit zurück reisen, um John Connor das Leben zu retten. Insgesamt wird

euch der Plot durch 22 Missionen führen. Mit jeder bestandenen Mission schaltet ihr Bonusmaterial rund um den Film „Terminator 3“ frei. So kann sich der Fan an exklusiven Filmszenen erfreuen, die extra für das Spiel gedreht wurden, an Konzeptzeichnungen zu Film und Spiel, an Behind-the-Scenes-Material uvm. Doch bevor man sich diese Extras zu Gemüte führt, muss man das Spiel bezwingen. Aber keine „Sorge“, in etwa sechs Spielstunden seid ihr durch.

### Hasta la Vista

Im Gegensatz zu vorangegangenen Terminator-Spielen steuert ihr die Hauptfigur nun aus der Ego-Perspektive. Ausgestattet mit einem beträchtlich gefüllten Waffenarsenal ballert ihr euch durch die post-apokalyptische Szenerie. Mit Hilfe der nützlichen Auto-aim-Funktion sollte selbst der ärgste Grobmotoriker sichere Treffer landen können und ohne größere Probleme die

einzelnen Runden abschließen. Selbst Verlaufen ist nicht möglich. Das Spiel ist sehr linear angelegt, sollte man dennoch die Orientierung verlieren, steht dem Spieler ein Kompass zur Verfügung, der anzeigt, wo man als nächstes hinzugehen hat. Die Aufträge kreisen meist um die Themen „beschütze dies oder das“, „erledige diesen oder jenen“, „finde Objekt A oder B“, „betätige Schalter X oder Gerät Y“ usw. So bietet Terminator 3 selbst auf diesem Sektor nichts Neues. Natürlich lassen sich gewisse Schalter, Türen und Geräte erst dann aktivieren bzw. öffnen, wenn man den dazugehörigen Auftrag erhalten hat. Wie toll! ■

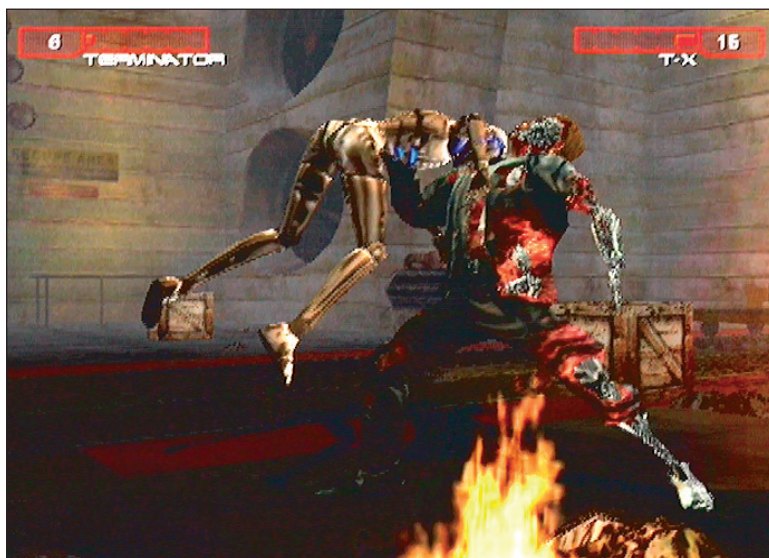
### FAZIT | Heiko Strobel

Mit Terminator 3 zeigt sich ein weiteres Mal, dass Lizenz-Spiele partout nichts zu bieten haben – außer die Lizenz eben. Spielerische Neuerungen sucht man vergeblich. Was der Spieler sieht, sind öde Kulissen, die gerade mal eine Durchschnittsgrafik bieten, schlechte Animationen der Figuren, eine kurze Spieldauer (etwa sechs Stunden), stellenweise Kameraproblemen und absolut keine Herausforderungen, das dafür während des gesamten Abenteuers. Auch wenn Arnie diesmal selbst spielbar ist und exklusives Filmmaterial freigeschaltet werden kann, rechtfertigt das noch lange nicht den Kauf des Spiels. Lieber ausleihen, durchspielen und abends zurückbringen. Punkt.

| POSITIV                       | NEGATIV                    |
|-------------------------------|----------------------------|
| • Arnie spielbar              | • teilweise Kameraprobleme |
| • exklusive Filmszenen        | • linearer Spielverlauf    |
| • Bonusspiel: Missile Command | • kurze Spieldauer         |

| PLAY DATEN      |              |
|-----------------|--------------|
| Genre           | Action       |
| Hersteller      | Atari        |
| Entwickler      | Black Ops    |
| Erhältlich ab   | sofort       |
| Preis           | ca. 60 Euro  |
| WEB-INFO:       | www.atari.de |
| Memory Card     | 72KB         |
| Spieler         | 1            |
| Online Funktion | Nein         |
| USK             | 16 Jahre     |

|                           |                  |           |                  |
|---------------------------|------------------|-----------|------------------|
| Besondere Auszeichnungen: | Grafik 72%       | Sound 62% | RATING (PROZENT) |
|                           |                  |           |                  |
| Einsteiger                | Fortgeschrittene | Profis    | 65               |



Materialschlacht: Etwas Abwechslung verschaffen die Fights gegen den T-X.



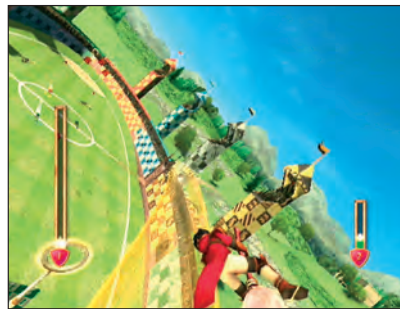
# HARRY POTTER QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT | MARK LIEBOLD



⊖ Mannschaften mit ähnlichen Teamfarben: Bei der Quidditch-WM verliert man schnell die Übersicht.



⊖ Kopf runter: Bei der Klatzcher-Attacke übernimmt man die Kontrolle über den aggressiven Zauberball.



⊖ Im Windschatten des goldenen Schnatzes: Je besser ihr gespielt habt, desto größer ist der Turbo-Balken.

**PS2** Es gibt keine Zauberer? Oh doch, und sie haben sogar ihren eigenen Volkssport: Quidditch. Bevor man aber mit einem der neun Nationalteams an der Weltmeisterschaft teilnehmen darf, muss man zunächst den Hogwarts-Hauspokal gewinnen. In der Zauberschule erlernt man nämlich erst Schritt für Schritt den luftigen Zaubersport.

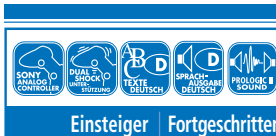
Zwei Teams jagen auf fliegenden Besen durch ein Stadion und versuchen, einen Quaffel (Ball) durch Tore zu werfen. Jede Mannschaft besteht

aus drei Jägern, zwei Treibern, einem Hüter und einem Sucher. In Harry Potter Quidditch-Weltmeisterschaft kontrolliert ihr vornehmlich die Jäger. Ihr Job ist es, zu punkten. Der Hüter verteidigt die Torringe ganz automatisch und die Treiber kommen mit ihren Klatzcher-Attacken als Special Move ins Spiel. Weitere Sondermanöver sind Team-Angriffe oder spektakuläre Tackles. Durch erfolgreiches Punkten und Combo-Passspiele bringt man die Schnatz-Hälften am oberen Bildschirmrand näher zueinander. Sobald sie sich

berühren, kommen die Sucher ins Spiel. Sie jagen dem kleinen goldenen Flitzeball hinterher. Wer ihn fängt, bekommt 150 Punkte. Das bedeutet meist auch den Sieg für die eigene Mannschaft.

Quidditch ist ein komplizierter Sport, aber nicht auf der PlayStation2. Sowohl das Offensiv- als auch das Defensivspiel gehen leicht von der Hand. Teilweise sogar etwas zu leicht. Erfahrene Quidditch-Spieler demontieren ihre Gegner im Handumdrehen, ganz so, als wäre Zauberei im Spiel. ■

|                                                                            |                 |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Genre                                                                      | Sport/Action    |
| Hersteller                                                                 | Electronic Arts |
| Entwickler                                                                 | EA Games        |
| Erhältlich ab                                                              | sofort          |
| Preis                                                                      | ca. 60 Euro     |
| WEB-INFO: <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a> |                 |



Grafik 77%  
Sound 79%

RATING (PROZENT)  
**76**

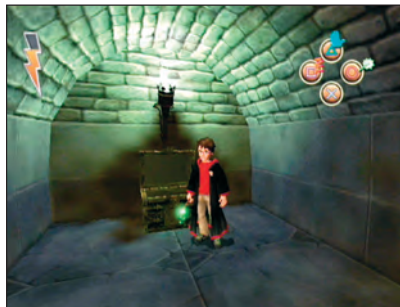


Einsteiger Fortgeschrittene Profis

# HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN | ANDRÉ STEINERT



⊖ Gespenstisch: In der Bibliothek hausen fiese Geister.



⊖ Überraschung: In Kisten findet Harry nützliche Dinge.



⊖ Hitzig: In den Gemäuern lauern viele Gefahren.

**PS2** Bereits 2001 ist Harry Potter und der Stein der Weisen für die PSone erschienen. Nun hat sich Electronic Arts entschlossen, das erste Abenteuer des berühmten Zauberschülers auch für den 128-Bit-Nachfolger umzusetzen.

Das Spiel hält sich inhaltlich streng an die Filmvorlage. In Hogwarts besucht Harry Potter Unterrichtsfächer, um dort Zaubersprüche zu erlernen. Bis er sich das magische Wissen angeeignet hat, ist es ein weiter Weg: Erst wenn ihr jeweils ein Buch mit dem neuen Spruch an

euch gebracht habt – meist geht eine kleine Geschicklichkeits- oder Räseleinlage voraus – beherrscht ihr fortan den neuen Zauber. Nach und nach erlernt der Zauber-Azubi so zum Beispiel Lumos, einen Spruch, der seinen Zauberstab zum Leuchten bringt, oder den Öffnungszauber Alohomora, mit dem er magische Schlösser knackt.

Zwischen den Unterrichtseinheiten erforscht Harry das große Schul-Schloss Hogwarts. Ähnlich wie in den Schulstunden stößt er in den Gemäuern der Zauberschule auf zahlreiche

Rätsel, die er zusammen mit seinen Freunden Ron und Hermine lösen muss.

Der Stein der Weisen erinnert stark an das erste PS2-Abenteuer Harry Potter und die Kammer des Schreckens und wartet mit denselben Schönheitsfehlern auf: Einbrüche in der Bildwiederholungsrate, fade Dialoge sowie stellenweise lange Ladezeiten. Trotz der kleinen Schwächen macht der Zock Spaß und bietet ausreichend Abwechslung und Spannung, die auch ältere Potter-Fans in ihren Bann ziehen wird. ■

|                                                                              |                  |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Genre                                                                        | Action-Adventure |
| Hersteller                                                                   | Electronic Arts  |
| Entwickler                                                                   | EA Games         |
| Erhältlich ab                                                                | sofort           |
| Preis                                                                        | ca. 50 Euro      |
| WEB-INFO: <a href="http://www.electronic-arts.de">www.electronic-arts.de</a> |                  |



Grafik 62%  
Sound 59%

RATING (PROZENT)  
**67**



Einsteiger Fortgeschrittene Profis



## DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR | DIRK GEMEINHARDT



I Believe In Miracles: Vor Spielbeginn kann man u.a. Statur, Geschlecht und Stimmlage der Goldkehlchen festlegen.

|               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| Genre         | Musikspiel                      |
| Hersteller    | Codemasters                     |
| Entwickler    | Codemasters/Hot House Creations |
| Erhältlich ab | sofort                          |
| Preis         | ca. 39 Euro                     |
| WEB-INFO:     | www.codemasters.de              |

|                 |         |
|-----------------|---------|
| MEMORY CARD     | SPIELER |
| 111KB           | 1-4     |
| Online Funktion | USK     |
| Nein            | o.A.    |

**PS2** 13 kleine Sängerlein: Die Motto-Shows der zweiten „Deutschland sucht den Superstar“-Staffel sind seit dem 22. November in vollem Gange. Philippe, Denise, Elisabeth & Co. werden nach ihren Kurzauftritten von der vierköpfigen Jury entweder in den Himmel gelobt oder an Ort und Stelle in den Boden gestampft. Das PS2-Tanzspiel zum erfolgreichen TV-Quotenhit umfasst das gesamte DSDS-Prozedere – bloß keine Original-Sänger und Jury. Vor dem Grand Finale müssen Casting, Recalls, Ausscheidungsrunden und Motto-Shows mit Bravour gemeistert werden. Wichtig ist dabei auch die Wahl des richtigen Outfits. Reichen zu Beginn noch T-

Shirt und Jeans aus, um das dreiköpfige Noname-Juroren-Team zu überzeugen, müssen es vor laufender Kamera Glitzeranzug und Lackschuhe sein – sonst fällt man beim ebenfalls wertenden Publikum in Ungnade.

Das Spielprinzip orientiert sich entfernt an jenem von Konamis Tanzmatten-Gehopse Dancing Stage. In der Mitte des Bildschirms ruht unbeweglich ein Kreis. Bewegen sich entsprechende Joypad-Symbole passend zum Rhythmus der Musik darauf zu, muss der Spieler die entsprechenden Tasten drücken oder das passende Richtungsfeld auf der Tanzmatte berühren. Die mehr als 30 Musikstücke sorgen für musikalische Kurzweil. ■



|                        |                  |        |               |            |
|------------------------|------------------|--------|---------------|------------|
| SONY ANALOG CONTROLLER | INITIAL SHOCK    | ABD    | TEXTE DEUTSCH | Tanz-matze |
| Einsteiger             | Fortgeschrittene | Profis |               |            |

|            |           |                  |                 |
|------------|-----------|------------------|-----------------|
| Grafik 71% | SOUND 78% | RATING (PROZENT) | Besonderheiten: |
|            |           | 70               | THEME DVD       |

## MTV CELEBRITY DEATHMATCH | DIRK GEMEINHARDT



Zum Gähnen langweilig: Die Spezial-Angriffe bieten keinerlei optische Abwechslung.

|               |                            |
|---------------|----------------------------|
| Genre         | Beat'em Up                 |
| Hersteller    | Take2                      |
| Entwickler    | Gotham Games/Big Ape Prod. |
| Erhältlich ab | sofort                     |
| Preis         | ca. 30 Euro                |
| WEB-INFO:     | www.take2.de               |

|                 |         |
|-----------------|---------|
| MEMORY CARD     | SPIELER |
| 111KB           | 1-2     |
| Online Funktion | USK     |
| Nein            | o.A.    |

**PS2** Makaber, makaber! Bei der TV-Premiere der bluttriefenden Knetfiguren-Keilerei im Herbst 1997 kämpften der androgyne Musiker Marilyn Manson und der Mörder Charles Manson um den Titel „Most Evil Man in America“. Seit 2000 schlagen sich deutsche Stars und Sternchen wie Gerhard Schröder, Harald Schmidt, Stefan Raab usw. die Birnen ein. Die PS2-Interpretation der skandalträchtigen und total abgedrehten Prügelorgien basiert auf dem US-Original. So treten mehr als 15 Celebrities, was auf gut Deutsch so viel heißt wie „Berühmtheiten“, in den Ring. Dazu gehören beispielsweise Justin Timberlake, Carmen Electra und Busta Rhym-

es. Als Spielvarianten stehen dabei „Episode“ (diverse Fernseh-Folgen) und Deathmatch (Mehrspieler-Modus) zur Verfügung. Zu Beginn gehen die Zweikämpfe nur in drei Arenen über die Bühne.

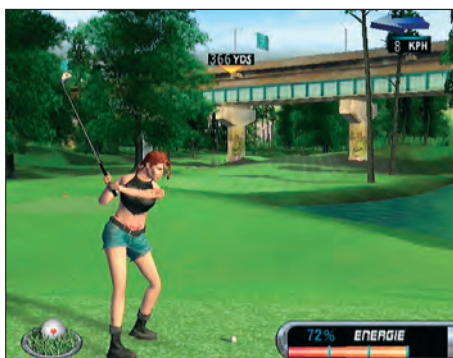
Sehr monoton gestalten sich die Kämpfe – die Schlagvariationen der Knetgummi-Charaktere bieten wenig Abwechslung. Zwar lässt sich nach Spezial-Angriffen oder dem Einsatz herumliegender Waffen enorm viel Pixel-Blut verspritzen, doch nach ein paar Runden verliert die Effekthascherei jeglichen Reiz. Die größte Blamage ist jedoch, dass sich die Knetfiguren-Visagen gemäß dem TV-Original nicht deformieren lassen. ■



|                        |                  |        |               |                             |
|------------------------|------------------|--------|---------------|-----------------------------|
| SONY ANALOG CONTROLLER | INITIAL SHOCK    | ABD    | TEXTE DEUTSCH | SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH |
| Einsteiger             | Fortgeschrittene | Profis |               |                             |

|            |           |                  |                 |
|------------|-----------|------------------|-----------------|
| Grafik 54% | SOUND 40% | RATING (PROZENT) | Besonderheiten: |
|            |           | 33               | THEME DVD       |

## OUTLAW GOLF | HEIKO STROBEL



Schlagabtausch: Man kann seinen Caddy nur verprügeln, wenn ein Prügelsymbol erscheint.

|               |                        |
|---------------|------------------------|
| Genre         | Golfspiel              |
| Hersteller    | TDK mediactive         |
| Entwickler    | Hypnotix               |
| Erhältlich ab | sofort                 |
| Preis         | ca. 30 Euro            |
| WEB-INFO:     | www.tdk-mediactive.com |

|                 |          |
|-----------------|----------|
| MEMORY CARD     | SPIELER  |
| 86KB            | 1-4      |
| Online Funktion | USK      |
| Nein            | 12 Jahre |

**PS2** Wer eine Alternative sucht zur simulationsgeprägten Tiger Woods PGA Tour 2004, könnte bei Outlaw Golf fündig werden. Einen speziellen Trainings-Modus gibt es zwar nicht, dafür aber wird euch in der „Einführung“ das Gameplay ausführlich erklärt. Schon an den Aussagen des Moderators werdet ihr bemerken, dass es hier anders zur Sache geht, als man es gewohnt ist. Jedes Match wird von witzigen Kommentaren begleitet, die für den ein oder anderen Lacher sorgen werden. Das Regelwerk liegt bei Outlaw Golf außerhalb der „Norm“. Verprügelt ihr z.B. euren Caddy, so könnt ihr euren Gelassenheits-Balken auffüllen und dann prä-

zisere Schläge abgeben. Verpuscht ihr eure Schläge, kann durch so genannte Mulligans der jeweilige Schlag wiederholt werden, ohne dass ihr dabei Strafpunkte kassiert. Der Einzelspieler kann sich an die Golf-Tour machen und jede Menge neue Golfer und Plätze freispielen. Des Weiteren stehen euch acht verschiedene Multiplayer-Modi zur Verfügung. Wenn auch das Gameplay nicht so ausgereift, die Grafik nicht so spektakulär, die Präsentation nicht so perfekt und der Umfang nicht so üppig ist wie beim Konkurrenten aus dem Hause EA, darf man dem Titel durchaus eine Chance geben. Allerdings nicht blind zuschlagen: Zuvor ein paar Löcher Probe spielen. ■



|                        |                  |        |               |                             |          |
|------------------------|------------------|--------|---------------|-----------------------------|----------|
| SONY ANALOG CONTROLLER | INITIAL SHOCK    | ABD    | TEXTE DEUTSCH | SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH | MULTITAP |
| Einsteiger             | Fortgeschrittene | Profis |               |                             |          |

|            |           |                  |                 |
|------------|-----------|------------------|-----------------|
| Grafik 71% | SOUND 69% | RATING (PROZENT) | Besonderheiten: |
|            |           | 70               | THEME DVD       |



## BACKYARD WRESTLING | GUNTHER HRUBY



Viel Fleisch und leichtbekleidete Babes retten den Titel nicht. Kauft euch lieber ein WWE SmackDown!

|               |              |                 |          |
|---------------|--------------|-----------------|----------|
| Genre         | Wrestling    | MEMORY CARD     | SPIELER  |
| Hersteller    | Eidos        | 87 KB           | 1-2      |
| Entwickler    | Eidos        | Online Funktion | USK      |
| Erhältlich ab | November     | Nein            | 16 Jahre |
| Preis         | ca. 60 Euro  |                 |          |
| WEB-INFO:     | www.eidos.de |                 |          |

**PSE** Räusper, ...was ist das denn? Der Nischentitel definiert den Begriff "Wrestling-Schrott" völlig neu. Zu allem bereite "Extremsportler" vermöbeln sich hier gegenseitig in langweiligen Locations wie Hinterhöfen und auf Zuhälter-Partys. Was hier geboten wird, ist weniger Wrestling als eher eine plakative Gewalt-Show mit viel Blut. Gut, ein wenig Blut schadet einem Spiel eigentlich nicht, aber nicht mal die grafische Darstellung des roten Lebenssaftes wirkt gelungen. Der Ansatz mag für manche Zeitgenossen amüsant sein, aber Kollisionsabfrage und Spielsteuerung, die beiden wichtigsten Spieleigenschaften im

Genre, sind katastrophal. Insbesondere die Animationen der ausgeflippten „Clowns“ enttäuschen. Physikalisch wirken die Kämpfe sehr realitätsbezogen, aber das rettet das Spiel nicht. Jeder Kampf artet schon nach kurzer Zeit zum stupiden Button-Gedrücke aus und langweilt einfach. Der Titel-Zusatz "Don't try this at home" würde passender "Don't play this at home" lauten! Selbst die mehr oder minder leicht bekleideten Babes im Spiel können keine Sympathie-Punkte einheimsen. Für alle, die so zäh waren und den Text bis hierher durchgelesen haben noch unser realistisches, aber hartes Fazit: Finger weg – und raus damit aus dem Laufwerk! ■



|            |                  |                 |
|------------|------------------|-----------------|
| GRAFIK 35% | RATING (PROZENT) | Besonderheiten: |
| SOUND 80%  | 21               |                 |
| Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis          |

## CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON | ANDRÉ STEINERT



Hauerei: Jeder Charakter verfügt über zahlreiche Schlag- und Tritttechniken um seine Gegner auf's Kreuz zu legen.

|               |                |                 |          |
|---------------|----------------|-----------------|----------|
| Genre         | Action         | MEMORY CARD     | SPIELER  |
| Hersteller    | Ubisoft        | 278KB           | 1        |
| Entwickler    | Genki          | Online Funktion | USK      |
| Erhältlich ab | sofort         | Nein            | 12 Jahre |
| Preis         | ca. 60 Euro    |                 |          |
| WEB-INFO:     | www.ubisoft.de |                 |          |

**PSE** Drei Jahre lang wurde geschraubt und gebastelt, und nun steht uns das Spiel zum Film „Crouching Tiger, Hidden Dragon“ ins Haus. Dabei übernehmt ihr die Rollen der vier aus dem Film bekannten Protagonisten. Jeder verfügt über spezielle Moves und Waffen, nach und nach kommen neue Kampftechniken hinzu. Auch die Story hält sich weitestgehend an die des preisgekrönten Blockbusters.

Von den geschmeidigen Kampfsequenzen, die den Film auszeichnen, fehlt in der Umsetzung allerdings jede Spur. Ihr drückt euch Knöpfchen für Knöpfchen durch Heerscharen anstürmender Gegner und erkundet

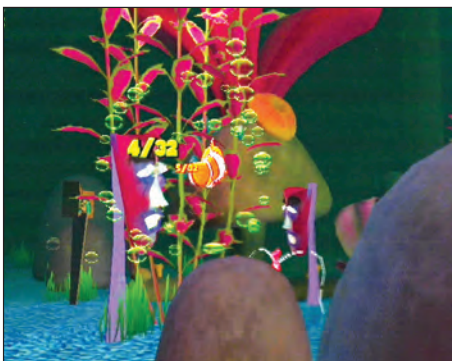
eine Arena nach der anderen. Erst wenn alle Angreifer besiegt worden sind, steht der Weg in den nächsten Abschnitt frei.

In den Kämpfen habt ihr leider immer einen unbesiegbaren Feind gegen euch: Die Kamera. Die erschwert euch das Leben aber nicht nur in den anspruchlosen Fights. Zu keiner Zeit sorgt sie für den nötigen Durchblick, obwohl man sie sogar justieren kann. Auch grafisch ist das Game ein Traverspiel: leblose Schauplätze, abgehackte Animationen und immer gleiche Gegnertypen stehen auf der Tagesordnung. Selbst Hardcore-Fans sollten sich den Kauf dieses Machwerks schnellstmöglich aus dem Kopf schlagen. ■



|            |                  |                 |
|------------|------------------|-----------------|
| GRAFIK 46% | RATING (PROZENT) | Besonderheiten: |
| SOUND 39%  | 34               |                 |
| Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis          |

## FINDET NEMO | MARK LIEBOLD



Verkorkste Steuerung: Bei den Verfolgungs-Levels ist es nicht immer ganz einfach, die Ringe zu erwischen.

|               |                   |                 |         |
|---------------|-------------------|-----------------|---------|
| Genre         | Swim'n Dive       | MEMORY CARD     | SPIELER |
| Hersteller    | THQ               | 99KB            | 1       |
| Entwickler    | Traveller's Tales | Online Funktion | USK     |
| Erhältlich ab | sofort            | Nein            | 0.A.    |
| Preis         | ca. 40 Euro       |                 |         |
| WEB-INFO:     | www.thq.de        |                 |         |

**PSE** Findet Nemo – aber wo? Versucht es doch einmal auf der PlayStation2. Der Disney-Pixar-Film wurde originalgetreu umgesetzt. Das lustige Videospiel ist mehr ein Swim'n Dive als ein Jump'n Run. Als kleiner Nemo, als dessen Papa Marlin oder als vergessliche Doria taucht ihr durch den Quallenwald, flüchtet vor dem wild gewordenen Bruce, surft mit Crush durch die Strömung oder trifft Kahn und den Rest der Aquarium-Bande. Das Spiel wartet mit drei Arten von Levels auf. In den klassischen Side-scroller-Abschnitten taucht man frei durch Korallenriffe und Schiffswracks, stupst Krabben k.o. und löst kleine Rätsel. Steht eine

Flucht- bzw. eine Verfolgungs-Stage auf dem Programm, schwenkt die Kamera und man sieht sein Fischchen von vorne bzw. von hinten. Hier sollten Nemo und auch die anderen vor allem so schnell wie möglich schwimmen und dabei Hindernissen ausweichen. In jedem Level gibt es zudem ein paar Zusatzaufgaben. Hat man etwa alle Ringe durchtaucht oder alle Feinde ausgeschaltet, gibt es ein Bonus-Spielchen.

Findet Nemo ist eine einfach gestrickte und technisch sauber inszenierte Umsetzung des Disney-Pixar-Kinohits. Spielerisch sollte man nicht allzu viel erwarten. Fans wird das aber nicht weiter stören. ■



|            |                  |                 |
|------------|------------------|-----------------|
| GRAFIK 71% | RATING (PROZENT) | Besonderheiten: |
| SOUND 83%  | 72               |                 |
| Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis          |



# NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER | DIRK GEMEINHARDT



Historische Idee: Auf Wunsch zieht man nur mit Schiffen und der Technik des Zweiten Weltkriegs ins Gefecht.

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| Genre         | Echtzeitstrategie |
| Hersteller    | THQ               |
| Entwickler    | Koei/Micro Cabin  |
| Erhältlich ab | sofort            |
| Preis         | ca. 60 Euro       |
| WEB-INFO:     | www.thq.de        |

|                 |       |
|-----------------|-------|
| MEMORY CARD     | 1     |
| ONLINE FUNKTION | Nein  |
| USK             | keine |

Zumindest die Story des Echtzeitstrategie-Spiels Naval Ops: Warship Gunner erinnert im Großen und Ganzen an die 80er-Jahre-Kamelle „Der letzte Countdown“ mit den Hollywood-Größen Kirk Douglas und Martin Sheen in den Hauptrollen. Bei der vorliegenden PS2-Taktiererei wird man aber nicht an Bord des Flugzeugträgers USS Nimitz ins Jahr 1942 geschleudert, sondern man landet in einer Parallelwelt, in der ein Krieg wütet. Dort schließt sich der Konsolen-Kapitän den Freiheitskämpfern an, die mit dem Imperium auf Kriegsfuß stehen.

Jede Mission ist zweigeteilt: In der Strategiephase wird das Schlachtschiff um- oder aufge-

rüstet und bei Bedarf neu gebaut. Dazu kauft man Baupläne, Aufbauten, Geschütze, Panzerungen etc. In der Echtzeit-Gefechtsphase sticht man in See. Neben Torpedobooten, Zerstörern und Kreuzern gehören auch militärische Einrichtungen an Land sowie Flugzeugverbände zu den Einsatzzielen. Auch wenn sich die Kämpfe trist gestalten, bereitet die Steuerung durchaus Freude. Mit dem Digi-Kreuz legt man Fahrtgeschwindigkeit und -richtung fest, mit den Symbol-Tasten wählt und löst man z.B. Kanone, Flak, Torpedo oder Unterwasserbomben aus. Obendrein gestaltet sich die Menüführung äußerst übersichtlich. Bei Grafik und Sound muss man mit unterdurchschnittlicher Kost Vorlieb nehmen. ■



|                        |              |                         |              |                  |           |                  |                 |
|------------------------|--------------|-------------------------|--------------|------------------|-----------|------------------|-----------------|
| SONY ANALOG CONTROLLER | DUAL SHOCK 2 | SPRACH AUSGABE ENGLISCH | TEXT EINGABE | Grafik 63%       | Sound 55% | RATING (PROZENT) | Besonderheiten: |
|                        |              |                         |              |                  |           | <b>64</b>        |                 |
| Einstieger             |              |                         |              | Fortgeschrittene |           | Profis           |                 |

## ...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

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

play 03/03



**Player's Guide**  
 Silent Hill 2  
 – Director's Cut  
 WWE Smackdown! Shut Your Mouth  
 Heft + DVD

play 04/03



**Player's Guide**  
 – Metal Gear Solid 2: Substance  
 – Tom Clancy's Splinter Cell Teil 1  
 – Tenchu: Wrath of Heaven

play 05/03



**Player's Guide**  
 – Primal Teil 1  
 – Tom Clancy's Splinter Cell Teil 2

play Sonderheft



**Tipps & Tricks-Sonderheft**  
 – GTA 3  
 – Medal of Honor: Frontline  
 – Tekken 4  
 – TimeSplitters 2  
 – Final Fantasy X  
 – uvm.

play 06/03



**Player's Guide**  
 – Primal Teil 2  
 – Silent Hill 3 Teil 1  
 – Def Jam Vendetta

play 07/03



**Player's Guide**  
 – Enter the Matrix  
 – Silent Hill 3 Teil 2

play 08/03



**Player's Guide**  
 – Tomb Raider: The Angel of Darkness  
 – Socom: U.S. Navy Seals online + offline

play 09/03



**Player's Guide**  
 Chaos Legion  
 Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft  
 Socom: U.S. Navy SEALs  
 – Online-Tipps

play 10/03



**Player's Guide**  
 Zone of the Enders: The 2nd Runner  
 Freedom Fighters  
 Colin McRae Rally 04  
 Soul Calibur II

12 DVD-Hüllen



nur **5,90 Euro**

(Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)

play 11/03



**Player's Guide**  
 Jak II: Renegade – Teil 1  
 Soul Calibur II – 4 Cheat Cards  
 – Tipps zu Attacken

play 12/03



**Player's Guide**  
 Jak II: Renegade – Teil 2  
 True Crime: Streets of LA

|               |            |            |
|---------------|------------|------------|
| 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 06/01 | play 11/01 |
| play 01/01    | play 07/01 | play 12/01 |
| play 02/01    | play 08/01 | play 01/02 |
| play 03/01    | play 10/01 | play 02/02 |
| 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 06/02    | play 10/02 | play 02/03 |
| play 03/03    | play 05/03 | play 09/03 |
| play 04/03    | play 06/03 | play 10/03 |
| Sonderheft    | play 07/03 | play 11/03 |
| 12 DVD-Hüllen | play 08/03 | play 12/03 |

pro Heft € 3,50 (Sonderheft € 4,90) =

12 DVD-Hüllen =

ab play 04/03 (mit DVD) Heft € 4,99 =

+ PORTO =

Gesamtbetrag:

Inland: € 1,44 • ab 2 Hefte € 2,20 • ab 3 Hefte € 4,10

DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 4,10

Ausland: € 6 • ab 2 Hefte € 8 • ab 3 Hefte € 10

DVD-Hüllen + beliebig viele Hefte € 8,20

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:  
 play - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

**Adresse:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



MARC KIRZEDER

# HARDWARE

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

## HARDWARE-SHORTIES

### Deutscher Vertrieb für AirStyle-Pad

In Ausgabe 09/03 haben wir euch den AirStyle-Funkcontroller vorgestellt (Wertung 4 von 5 Sternen). Jetzt hat die französische Firma Mikisoft endlich einen deutschen Vertrieb für den bisher besten Funkcontroller gefunden. Ihr könnt das Gerät bei [www.sehrnett.de](http://www.sehrnett.de) bestellen. Der Preis: 49,95 Euro.



Super: Der bisher beste Funkcontroller für PS2!

### Lightgun mit Rückstoß

Die Lightgun P99G3 von Logic 3 verfügt jetzt über eine Rückstoß-Funktion. Sie ist weiterhin zu allen PlayStation-Konsolen und G-Con45-Spielen kompatibel und verfügt über ein Fußpedal. Der Preis: ca. 30 Euro.



G-Con 45-kompatibel: Die neue P99G2 mit Rückstoß

### Ego-Shooter-Pad

Bei EB-Games ([www.ebgames.com](http://www.ebgames.com)) gibt es einen speziellen Controller für Ego-Shooter. Das wuchtige Pad hat die Form zweier Pistolengriffe. Anstelle der Action-Buttons gibt es zwei Abzüge (Trigger), mit denen gefeuert wird. Preis: ca. 30 Euro.



Freakig: Ein Pad nur für Ego-Shooter?

## BRÜLLWÜRFEL: 5.1 SOUND SYSTEM

Das 5.1 Sound System von Thrustmaster beinhaltet fünf identische Satelliten und einen Subwoofer mit eingebautem Dolby-Digital-Dekoder. Neben den Boxenkabeln sind auch ein Koaxial-Kabel (z.B. zum Anschluss eines DVD-Players) und ein optisches Kabel (zum Anschluss der PS2) sowie eine Fernbedienung nebst Batterien enthalten. Das System dekodiert Dolby Surround, Dolby Pro Logic und Dolby Digital. Dolby-Pro-Logic-II-Signale werden lediglich in Pro Logic umgewandelt. Die Satelliten sind aus zwei getrennten Chassis für Mittel- und Hochtöner gefertigt und lassen sich zugunsten eines diffuseren Klangbildes verdrehen. Der Klang der kleinen Würfel ist gut. Der Subwoofer ist mit seinen 30 Watt leider zu schwach und liefert zu wenig Bässe. ■

| Produkt       | 5.1 Sound System Home Cinema |
|---------------|------------------------------|
| Hersteller    | Thrustmaster                 |
| Bezugsquelle  | gut sortierter Fachhandel    |
| erhältlich ab | sofort                       |
| Preis         | € 199,-                      |
| Wertung       | ★★★★                         |



Gute Satelliten, gute Verarbeitung, prima Rundum-Klang - allerdings hat der voluminöse Subwoofer für seine Größe zu wenig Leistung.

## SCHUMMELWARE: CHEATCODE S v. 3. 0

Thrustmaster bietet eine neue Version der „Cheatcode S“-Serie an. Kennern der Schummelteile fällt sofort auf, dass die Menüführung jener des Xploder2 gleicht. Man kann damit Spiele durch Hexadezimalcodes beeinflussen (unendlich Munition, usw.), erhält aber noch weitere Features: Mit einem Memory Manager komprimiert man Speicherstände, um Platz zu sparen auf der Memory Card. Das DVDZoneFree sorgt dafür, dass ihr DVD-Filme mit anderen Regionalcodes abspielen könnt. Wer frische Codes zu aktuellen Spielen sucht, wird jedoch nicht glücklich, denn der angegebene Link ist mehr als enttäuschend. Die 60Hz-Funktion, die auch 50Hz-Spiele mit 60Hz laufen lassen soll, funktioniert bei 95 % aller Spiele entweder gar nicht oder allenfalls mehr schlecht als recht! ■

| Produkt       | Cheatcode S v. 3. 0       |
|---------------|---------------------------|
| Hersteller    | Thrustmaster              |
| Bezugsquelle  | gut sortierter Fachhandel |
| erhältlich ab | sofort                    |
| Preis         | € 40,-                    |
| Wertung       | ★★★★                      |



Speicherintensiv: Der Code für die DVD-Region-X-Features „frisst“ 700 Kb.

Schwach: Durch mangelnden Codenachschub und die englische Menüführung bleibt Cheatcode v 3.0 weit hinter dem Action Replay Max zurück!

## FREIHÄNDIG: WIRELESS LENKRAD

Das 360 Modena Wireless von Thrustmaster ist ein kabelloses Lenkrad. Durch die Funkübertragung dürft ihr euch bis zu 10 Meter von der Empfangsstation an der Konsole entfernen. Die Pedaleinheit wird indes weiterhin durch ein Kabel mit dem Lenker verbunden. Vier Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) versorgen das Lenkrad mit Energie. Der Lenkkrans im Original-Ferrari-Design liegt zwar gut in der Hand, bietet aber keine gummierten Griff-Flächen. Es können zwei Geräte gleichzeitig verwendet werden. Die Pedaleinheit ist etwas klein und findet auf Teppichboden keinen festen Halt. Dafür kann man die Schalter auch zum Gasgeben oder Bremsen nutzen. ■

| Produkt       | 360 Modena Wireless Lenkrad für PSone & PS2 |
|---------------|---------------------------------------------|
| Hersteller    | Thrustmaster                                |
| Bezugsquelle  | gut sortierter Fachhandel                   |
| erhältlich ab | sofort                                      |
| Preis         | € 49,95                                     |
| Wertung       | ★★★★                                        |



Das 360 Modena Wireless befreit euch von lästigen Verbindungskabeln und lässt euch 10 Meter Bewegungsfreiheit.



# ENZO FERRARI FORCE GT WHEEL VS. SPEEDSTER 3 FORCE SHOCK

Diesen Monat müssen sich zwei neue Force-Feedback-Lenkräder einem Vergleichstest stellen.

Diesen Monat sind gleich zwei neue Force-Feedbacks in unserem Testlabor eingetrudelt. Das Enzo Ferrari Force GT Wheel von Thrustmaster und das Speedster 3 Force Shock von Bigben. Wir haben die Kandidaten einem Test unterzogen, um euch die Kaufentscheidung zu erleichtern:

Das Enzo Ferrari Force GT Wheel ist beinahe eins zu eins dem Original des italienischen Nobel-Sportwagenherstellers nachempfunden. Der schwarze Hengst auf dem Lenkrad bürgt also nicht nur für Authentizität, sondern lässt auch keinen Zweifel an der Ferrari-Lizenz. Das schlägt sich allerdings auch im Preis nieder: Mit rund 100 Euro ist das Enzo Ferrari Force GT Wheel gleich 20 Euro teurer als die Konkurrenz von Bigben ohne

Hersteller-Lizenz. Vom wilden Hengst mal abgesehen solltet ihr allerdings keine Extras erwarten. Bis auf die vier Schaltwippen gibt sich der Ferrari-Lenker spartanisch. Ein Drehregler schaltet zwischen zwei Spielmodi um. Einstellungen, z.B. für das Force-Feedback, gibt es genauso wenig wie programmierbare Funktionen. Vor allem die Pedale haben uns nicht überzeugt. Die leichte Basisplatte findet auf Teppichboden nur schlecht Halt.

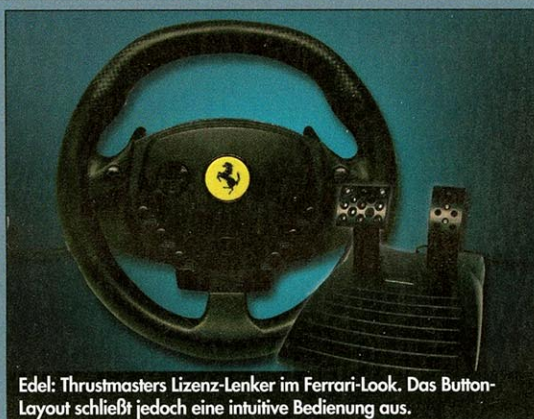
Das Speedster 3 Force Shock ist quasi das Upgrade zu Bigbens offiziellem PlayStation2-Lenkrad, dem Speedster 3. Die Ausstattung fällt trotz niedrigerem Preis üppiger aus, als beim Thrustmaster-Kontrahenten. Wer keinen Tisch zum Befestigen hat, der kann das Speedster 3 dank ausklappba-

rer Beinstützen während der Fahrt auch auf den Oberschenkeln balancieren. Diverse Einstellungen (z.B. Force-Feedback, Lenkempfindlichkeit) lassen sich jederzeit an die individuellen Bedürfnisse des Spielers anpassen. Die Pedale sind zwar nicht überragend verarbeitet, lassen jedoch eine feinere Dosierung von Gas oder Bremse zu, als es bei der Konkurrenz Enzo Ferrari Force GT Wheel der Fall ist. Der günstige Preis macht den wuchtigen Lenker zudem auch für Einsteiger mit schmaler Geldbörse interessant.

Im nachfolgenden Kasten findet ihr alle Testergebnisse auf einen Blick. Das Speedster 3 Force Shock geht knapp als Sieger hervor. Besonders das Preis-Leistungs-Verhältnis hat uns überzeugt. ■

## MODELL

### ENZO FERRARI FORCE GT WHEEL



Edel: Thrustmasters Lizenz-Lenker im Ferrari-Look. Das Button-Layout schließt jedoch eine intuitive Bedienung aus.

## AUSSTATTUNG

Gut verarbeitetes, kompaktes Force-Feedback-Lenkrad mit vier Wippen (2 zum Schalten, 2 für Gas und Bremse), gummierten Griff-Flächen, Spielauswahl-Schalter, Pedaleinheit, Tischhalterung mit Schnellspann-Schraube, Netzteil. Die Verarbeitung ist gut, nur die Pedaleinheit fällt aus dem Rahmen.

**WERTUNG ★★★★★**

## LENKRAD-MONTAGE

Das Ferrari-Lenkrad wird mit einer Schraube befestigt, die gleichzeitig als Schnellspanner fungiert. Einmal angezogen, hält es bombenfest.

**WERTUNG ★★★★★**

## PEDALE

Die Pedale des Thrustmaster-Boliden sind relativ steil montiert und haben einen langen Federweg. Wegen des geringen Gewichts fehlt es der Basis auf Teppichboden an Halt.

**WERTUNG ★★★★★**

## FORCE-FEEDBACK

Die Motoren im Enzo Ferrari versehen ihren Dienst mit mittelmäßig starken, aber präzisen Force-Feedback-Effekten.

**WERTUNG ★★★★★**

## HANDLING

Der Lenkkrans liegt gut in der Hand, ist aber zu klein. Die Einbuchungen sind für dicke Daumen zu eng. Die Button-Anordnung ist wegen der fehlenden Original-Symbole unübersichtlich. Die Schaltwippen lassen sich hervorragend bedienen.

**WERTUNG ★★★★★**

## FAZIT

Das Enzo Ferrari Force GT Wheel ist ein rundum solides Lenkrad. Die Verarbeitung des Lenkers ist ohne Tadel. Im Fahrbetrieb leistete es sich keine Fehler. Leider vermögen die Pedale nicht zu überzeugen, was angesichts des höheren Preises zur Abwertung führt.

|               |                             |
|---------------|-----------------------------|
| Produkt       | Enzo Ferrari Force GT Wheel |
| Hersteller    | Thrustmaster                |
| Bezugsquelle  | gut sortierter Fachhandel   |
| erhältlich ab | sofort                      |
| Preis ca.     | € 99,-                      |
| Wertung       | (gute) ★★★★★                |

### SPEEDSTER 3 FORCE SHOCK



Das Speedster 3 braucht viel Platz! Außerdem ist das Digi-Pad (unten links) ungünstig platziert.

Enorm wuchtiges und schweres Lenkrad mit zwei Schaltwippen (können auch für Gas und Bremse genutzt werden), gummierte Griff-Flächen, programmierbar, Tischhalterung und Beinstützen, Pedaleinheit, Netzteil. Insgesamt ist die Verarbeitung nicht ganz so solide wie die bei Thrustmaster.

**WERTUNG ★★★★★**

Auch das wuchtige Force-Shock findet über eine Schraubvorrichtung Halt an der Tischplatte. Es hält sogar heftigsten Lenkbewegungen stand.

**WERTUNG ★★★★★**

Die Pedale des Speedster sind groß und leichtgängig. Trotz kürzerer Federwege kann man Gas und Bremse gut dosieren. Die Basis steht auf Teppichboden relativ stabil.

**WERTUNG ★★★★★**

Die Force-Feedback-Effekte sind von moderat bis stark einstellbar und werden präzise auf das Lenkrad übertragen.

**WERTUNG ★★★★★**

Das Lenkrad liegt etwas besser in der Hand als das Ferrari-Pendant. Das Button-Layout ist zwar gewöhnungsbedürftig, lässt sich aber intuitiv bedienen. Die Menü-Navigation ist mit den unten angebrachten Tasten etwas beschwerlich.

**WERTUNG ★★★★★**

Mit dem Speedster 3 Force Shock ist Bigben ein guter Wurf gelungen. Die Verarbeitung geht für den Preis in Ordnung. Die zusätzlichen Beinstützen und die gute Pedaleinheit positionieren es knapp vor dem Ferrari-Lenker. Besonders das Preis-Leistungs-Verhältnis ist ein gutes Kauf-Argument.

|                |                           |
|----------------|---------------------------|
| Produkt        | Speedster 3 Force Shock   |
| Hersteller     | Bigben Interactive        |
| Bezugsquelle   | gut sortierter Fachhandel |
| erhältlich ab  | sofort                    |
| Preis ca.      | € 79,-                    |
| Wertung Gesamt | (knappe) ★★★★★            |



# 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. ÄLTERE TITEL WERDEN ZUDEM NACH ZEITGEMÄßEN WERTUNGSKRITERIEN NEU EINGESTUFT. VIEL SPAß BEIM DURCHSTÖßERN DER PLAYSTATION2-HIGHLIGHTS!

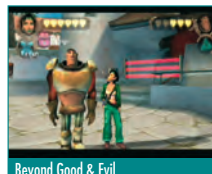
## ACTION

|                                                                         |                |                     |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. GTA Vice City (dt. Version)</b><br>Hersteller: Take 2 Interactive | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/02 |
| <b>2. GTA 3</b><br>Hersteller: Take 2 Interactive                       | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/01 |
| <b>3. Z.O.E: The 2nd Runner</b><br>Hersteller: Konami                   | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |



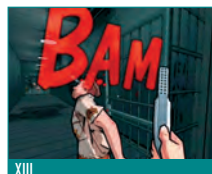
## ACTION-ADVENTURE

|                                                                     |                |                     |
|---------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Tom Clancy's Splinter Cell</b><br>Hersteller: Ubisoft         | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 04/03 |
| <b>2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty</b><br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 03/02 |
| <b>3. Beyond Good &amp; Evil</b><br>Hersteller: Ubisoft             | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |



## ADVENTURE

|                                                                      |                |                     |
|----------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. ICO</b><br>Hersteller: Sony                                    | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 03/02 |
| <b>2. Flucht von Monkey Island</b><br>Hersteller: Electronic Arts    | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 07/01 |
| <b>3. Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache</b><br>Hersteller: THQ | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 01/04 |



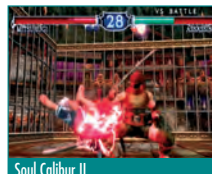
## AMERICAN FOOTBALL

|                                                          |                |                     |
|----------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. ESPN NFL Football</b><br>Hersteller: SEGA          | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>2. Madden NFL 2004</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| <b>3. Madden NFL 2003</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/02 |



## BEAT'EM UP

|                                                                |                |                     |
|----------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Virtua Fighter 4: Evolution</b><br>Hersteller: Atari     | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 08/03 |
| <b>2. Mortal Kombat: Deadly Alliance</b><br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 02/03 |
| <b>3. Soul Calibur II</b><br>Hersteller: Electronic Arts       | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |



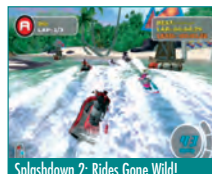
## BASKETBALL

|                                                            |                |                     |
|------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. NBA Street Vol. 2</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 05/03 |
| <b>2. ESPN Basketball</b><br>Hersteller: SEGA              | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>3. ESPN Basketball</b><br>Hersteller: SEGA              | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |



## BOXEN

|                                                                |                |                     |
|----------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Knockout Kings 2002</b><br>Hersteller: Electronic Arts   | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 04/02 |
| <b>2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2</b><br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/00 |
| <b>3. Rocky</b><br>Hersteller: Rage                            | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/02 |



Die rot markierten Spiele sind Neuzugänge.

## CAR COMBAT

|                                                    |                |                     |
|----------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Twisted Metal: Black</b><br>Hersteller: Sony | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/01 |
| <b>2. WWE: Crush Hour</b><br>Hersteller: THQ       | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 05/03 |
| <b>3. noch keine weiteren Spiele vorhanden</b>     |                |                     |

## DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

|                                              |                |                     |
|----------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Mr Moskeeto</b><br>Hersteller: Eidos   | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 05/02 |
| <b>2. Worms Blast</b><br>Hersteller: Ubisoft | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 04/02 |
| <b>3. Fantavision</b><br>Hersteller: Sony    | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/00 |

## EGO-SHOOTER

|                                                                    |                |                     |
|--------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. XIII</b><br>Hersteller: Ubi Soft                             | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |
| <b>2. TimeSplitters 2</b><br>Hersteller: Eidos                     | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/02 |
| <b>3. Medal of Honor: Frontline</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 06/02 |

## EISHOCKEY

|                                                   |                |                     |
|---------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. NHL 2004</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |
| <b>2. ESPN NHL Hockey</b><br>Hersteller: Sega     | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>3. NHL 2003</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/02 |

## F1 RACING

|                                                  |                |                     |
|--------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Formel Eins 2002</b><br>Hersteller: Sony   | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/02 |
| <b>2. F1 2001</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/01 |
| <b>3. F1 2002</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 06/02 |

## FUN-SPORT

|                                                              |                |                     |
|--------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Tony Hawk's Underground</b><br>Hersteller: Activision  | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>2. SSX 3</b><br>Hersteller: Electronic Arts               | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |
| <b>3. Tony Hawk's Pro Skater 4</b><br>Hersteller: Activision | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/02 |

## FUN-RACER

|                                                             |                |                     |
|-------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Splashdown 2: Rides Gone Wild!</b><br>Hersteller: THQ | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| <b>2. Crazy Taxi</b><br>Hersteller: Acclaim                 | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 06/01 |
| <b>3. Freaky Flyers</b><br>Hersteller: Konami               | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |



**FLIPPER**

|                                                          |              |                     |
|----------------------------------------------------------|--------------|---------------------|
| <b>1. Akira Psycho Pinball</b><br>Hersteller: Infogrames | Wertung: ★★★ | Test in: play 10/02 |
| <b>2. Play it Pinball</b><br>Hersteller: play it         | Wertung: ★   | Test in: play 06/03 |
| <b>3. noch keine weiteren Spiele vorhanden</b>           |              |                     |

**FUSSBALL**

|                                                             |                |                     |
|-------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Pro Evolution Soccer 3</b><br>Hersteller: Konami      | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>2. Pro Evolution Soccer 2</b><br>Hersteller: Konami      | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/02 |
| <b>3. FIFA Football 2004</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★   | Test in: play 12/03 |

**FUTURE-RACER**

|                                                                   |                |                     |
|-------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. wipEout Fusion</b><br>Hersteller: Sony                      | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 02/02 |
| <b>2. XG3: Xtreme-G Racing</b><br>Hersteller: Acclaim             | Wertung: ★★★   | Test in: play 09/01 |
| <b>3. XGRA Xtreme-G Racing Association</b><br>Hersteller: Acclaim | Wertung: ★★    | Test in: play 11/03 |

**GOLF**

|                                                                    |                |                     |
|--------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Tiger Woods PGA Tour 2004</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| <b>2. Tiger Woods PGA Tour 2003</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 01/03 |
| <b>3. Tiger Woods PGA Tour 2002</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 04/01 |

**JUMP'N RUN**

|                                                                    |                |                     |
|--------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Ratchet and Clank</b><br>Hersteller: Sony                    | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/02 |
| <b>2. Jak and Daxter: The Precursor Legacy</b><br>Hersteller: Sony | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/01 |
| <b>3. Ratchet &amp; Clank 2</b><br>Hersteller: Sony                | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |

**LIGHTGUN-SHOOTER**

|                                                        |                |                     |
|--------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Time Crisis 3</b><br>Hersteller: Sony            | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |
| <b>2. Time Crisis 2</b><br>Hersteller: Sony            | Wertung: ★★★   | Test in: play 11/01 |
| <b>3. Resident Evil Dead Aim</b><br>Hersteller: Capcom | Wertung: ★★★   | Test in: play 06/03 |

**MOTORRAD RACING**

|                                                          |                |                     |
|----------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. MotoGP 2</b><br>Hersteller: Sony                   | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 02/02 |
| <b>2. MotoGP</b><br>Hersteller: Sony                     | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 02/01 |
| <b>3. ATV Quad Power Racing 2</b><br>Hersteller: Acclaim | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 08/01 |

**MUSIKSPIEL**

|                                                             |                |                     |
|-------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. MTV Music Generator 2</b><br>Hersteller: Codemasters  | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 05/01 |
| <b>2. eJay Club World</b><br>Hersteller: Empire Interactive | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 08/02 |
| <b>3. FreQuency</b><br>Hersteller: Sony                     | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 06/02 |

**RALLYESPIEL**

|                                                                                  |                |                     |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Colin McRae Rally 04</b><br>Hersteller: Codemasters                        | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| <b>2. WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally...</b><br>Hersteller: Sony | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>3. Colin McRae Rally 3</b><br>Hersteller: Codemasters                         | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/02 |

**RENNSPIEL**

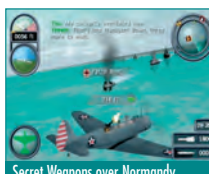
|                                                                        |                |                     |
|------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Gran Turismo 3: A-spec</b><br>Hersteller: SCEE                   | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 08/01 |
| <b>2. Need for Speed: Underground</b><br>Hersteller: Electronic Arts   | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>3. Need for Speed: Hot Pursuit 2</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/02 |



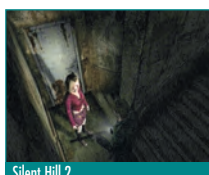
Dark Chronicle



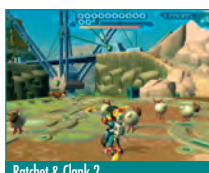
Pro Evolution Soccer 3



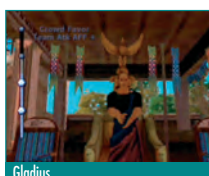
Secret Weapons over Normandy



Silent Hill 2



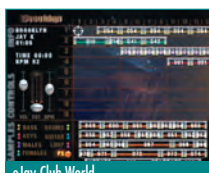
Ratchet &amp; Clank 2



Gladius



Moto GP 2



eJay Club World



Colin McRae Rally 04



Gran Turismo 3: A-spec

**ROLLENSPIEL**

|                                                          |                |                     |
|----------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Final Fantasy X</b><br>Hersteller: Sony            | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 06/02 |
| <b>2. Dark Chronicle</b><br>Hersteller: Sony             | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/03 |
| <b>3. Suikoden III</b> –US Import–<br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 02/03 |

**ACTION-RPG**

|                                                                             |                |                     |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Baldur's Gate: Dark Alliance</b><br>Hersteller: Virgin Interactive    | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 01/02 |
| <b>2. Baldur's Gate: Dark Alliance 2</b><br>Hersteller: Interplay           | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 01/04 |
| <b>3. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/02 |

**SHOOTER**

|                                                                  |                |                     |
|------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Secret Weapons over Normandy</b><br>Hersteller: Activision | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>2. Ace Combat 4: Distant Thunder</b><br>Hersteller: Sony      | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 02/02 |
| <b>3. REZ</b><br>Hersteller: Sony                                | Wertung: ★★★   | Test in: play 01/02 |

**SURVIVAL-HORROR**

|                                               |                |                     |
|-----------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Silent Hill 3</b><br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 05/03 |
| <b>1. Silent Hill 2</b><br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/01 |
| <b>2. Project Zero</b><br>Hersteller: Wanadoo | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 09/02 |

**SONSTIGE SPORTARTEN**

|                                                                      |                |                     |
|----------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. ESPN International Track &amp; Field</b><br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/00 |
| <b>2. RTL Skispringen</b><br>Hersteller: THQ                         | Wertung: ★★★   | Test in: play 12/03 |
| <b>3. Allstar Baseball 2003</b><br>Hersteller: Acclaim               | Wertung: ★★★   | Test in: play 05/02 |

**STRATEGIE**

|                                                                   |                |                     |
|-------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Gladius</b><br>Hersteller: Activision                       | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 11/03 |
| <b>2. Die Sims brechen aus</b><br>Hersteller: Electronic Arts     | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 01/04 |
| <b>3. Robin Hood: Defender of the Crown</b><br>Hersteller: Capcom | Wertung: ★★★   | Test in: play 11/03 |

**STRATEGIE (ECHTZEIT)**

|                                                                     |                |                     |
|---------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Commandos 2: Men of Courage</b><br>Hersteller: Eidos          | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 09/02 |
| <b>2. Conflict Zone</b><br>Hersteller: Ubisoft                      | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 04/02 |
| <b>3. Age of Empires II: The Age of Kings</b><br>Hersteller: Konami | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 10/01 |

**TENNIS**

|                                                                  |                |                     |
|------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Virtua Tennis 2</b><br>Hersteller: Sony                    | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/02 |
| <b>2. Smash Court Tennis: Pro Tournament</b><br>Hersteller: Sony | Wertung: ★★★   | Test in: play 06/02 |
| <b>3. Slam Tennis</b><br>Hersteller: Atari                       | Wertung: ★★★   | Test in: play 08/02 |

**WIRTSCHAFTSSIMULATION**

|                                                                    |                |                     |
|--------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. EA Sports Fußball-Manager</b><br>Hersteller: Electronic Arts | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>2. Jurassic Park: Operation Genesis</b><br>Hersteller: Vivendi  | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 04/03 |
| <b>3. Theme Park World</b><br>Hersteller: Electronic Arts          | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 01/01 |

**WRESTLING**

|                                                                 |                |                     |
|-----------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| <b>1. Def Jam Vendetta</b><br>Hersteller: Electronic Arts       | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 06/03 |
| <b>2. WWF SmackDown! Here comes the Pain</b><br>Hersteller: THQ | Wertung: ★★★★★ | Test in: play 12/03 |
| <b>3. WWE SmackDown! Shut Your Mouth</b><br>Hersteller: THQ     | Wertung: ★★★   | Test in: play 12/02 |



## GEWINNSPIELE

„Die Osbournes:  
Die zweite Staffel“

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Entertainment DREI „Ozzy Osbourne“-Pakete zum DVD-Start der zweiten Staffel.

Ein Paket enthält jeweils:  
1 „Die Osbournes: Die zweite Staffel“-DVD  
1 Ozzy-Osbourne-Sprechfigur

Stichwort:  
Prince of Darkness



## „Terminator 3: Rebellion der Maschinen“

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Columbia DREI gewaltige „T3“-Pakete zum Actionknaller des Jahres.

Ein Paket enthält jeweils:  
1 „Terminator 3“-DVD  
1 T-Shirt

Derjenige, dessen Postkarte als erstes bei uns eintrifft, erhält zusätzlich das limitierte Multitool MP 400 der Firma Gerber, das mit einem „T3“-Logo versehen worden ist.

Stichwort: I'll be back



Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem jeweiligen Stichwort an folgende Adresse.

CyPress GmbH  
Redaktion play  
Max-Planck-Str. 13  
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 10. Januar 2004. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

# KINO @HOME

HEIKO STROBEL

## TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN

Columbia TriStar –  
USA 2003 – ca. 105 min.



Auch wenn der Bass im Original am wichtigsten ist, bügeln einem die Tonspuren die Falten aus der Hose. Zentrierte Dialoge, massig Effekte und gute Dynamik.

|            |                                              |
|------------|----------------------------------------------|
| Genre      | Science Fiction                              |
| Regie      | Jonathan Mostow                              |
| Bildformat | 2.40:1 (16:9)                                |
| Audio      | Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD |
| FSK        | ab 16 Jahren                                 |
| Preis      | ca. € 25                                     |

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

## DER GOUVERNEUR



Nachdem Arnold Schwarzenegger im Oktober zum Gouverneur von Kalifornien gewählt wurde, scheint seine Filmkarriere beendet. Fest steht bisher nur noch ein Gastauftritt in Jackie Chans komischem Abenteuer „In 80 Tagen um die Welt“. Was danach kommt, weiß nur Arnie selbst. Ein vierter Terminator soll zur Not auch ohne den Neu-Politiker gedreht werden.

Arnold Schwarzenegger ist zurück. Nachdem er seit Jahren viele öffentliche Auftritte mit seinem bekannten Spruch „I'll be back“ beendet, hat er es 2003 wirklich wahr gemacht: „Terminator 3“ kam in die Kinos und wurde allen Zweiflern zum Trotz ein Welterfolg.

Die Story ist jenen der Vorgänger ähnlich, erzählt aber Neues und lässt dank des unerwarteten Endes perplexen Zuschauer zurück. Nachdem er in „T2“ knapp mit dem Leben davongekommen ist, vegetiert John Connor (Nick Stahl) nun vor sich hin. Seine Mutter ist

lange tot, der befürchtete Atomkrieg, ausgelöst von Maschinen, ist nie eingetreten. Doch Skynet, der technologische Herrscher der Zukunft, lässt einfach nicht locker und schickt zum dritten Mal eine Tötungsmaschine in die Vergangenheit, also in unsere Gegenwart. Der T-X (Kristanna Loken) ist völlig neu: Er verfügt über Plasma-Antrieb, Bordwaffen und Nanotechnologie-Transjektoren. Dazu sieht er verdammt sexy aus. Ziel dieser „Terminatrix“: Die Vernichtung der acht Hauptpersonen, die in der Zukunft an der Seite John Connors gegen Skynet kämpfen. Dazu gehört auch Kate Brewster (Claire Danes), die zufällig auch noch die Tochter des Generals ist, der Skynet aktivieren soll. Eigentlich haben die Men-

schen keine Chance. Die letzte Hoffnung scheint, wie bereits in „T2“, ein Cyborg-Modell T-101 der 850er-Serie zu sein, der dem ständig keuchenden John und der ungläubigen Kate im Kampf zur Seite steht. Die schwarze Bikerklubb und die Sonnenbrille stehen ihm nach wie vor bestens zu Gesicht.

„Terminator 3“ ist krachendes Actionkino, das trotz gelegentlicher Simplizität der gezeigten Ereignisse bei Kritik und Publikum eine Mehrheit fand. Dass so ein Film als DVD nicht nur für Soundfetischisten zum Pflichtprogramm wird, steht außer Frage. Die Extras stimmen, das Bild passt und für abendliche Ruhestörungen gibt es reichlich Gelegenheit. Hasta la vista, Baby!

## EXTRAS

Die interessantesten Extras sind die beiden Audiokommentare, sämtliche Featurettes zu den Effekten, die entfallene Szene, Outtakes und die Zeitleiste. Auch Arnies Begrüßung und die voll

animierten Menüs gefallen. Der Rest der Extras ist zwar leicht werbelastig und weniger innovativ, gehört zum Bonusmaterial einer neuen Doppel-DVD aber einfach mit dazu.





## DIE OSBOURNES: DIE ZWEITE STAFFEL

Buena Vista Home Ent.  
USA 2002 – ca. 210 min.



Es gibt nur eine englische Tonspur, die Untertitelt wurde.

|  |            |                  |
|--|------------|------------------|
|  | Genre      | Comedy           |
|  | Regie      | Steven Spielberg |
|  | Bildformat | 2.35:1 (16:9)    |
|  | Audio      | Englisch 2.0 DS  |
|  | FSK        | ab 16 Jahren     |
|  | Preis      | ca. € 24         |

Der riesige Erfolg der Ersten war Grund genug, zwei weitere Staffeln rund um Ozzy „the Prince of fucking Darkness“ Osbourne aus dem Boden zu stampfen. Während die dritte bereits auf dem Musiksender MTV ausgestrahlt worden ist, erscheint nun die zweite als DVD. Viel hat sich nicht geändert bei der „All-American-Family“. Nach wie vor wird sich bis zum Äußersten gestritten und verspottet. Die Hunde kotzen und scheißen abermals die Hütte zu, Jack bricht sich den Arm bei einem Sprung vom Pier, Sharon wird Darmkrebs di-

agnostiziert, Ozzy ist auf seiner „Ozzfest“-Konzerttour, Kelly stellt gegen deren Willen ihrer Familie ihren Freund Bert vor usw...

Insgesamt finden sich zehn Folgen des ausgeflippten Familienlebens auf der DVD. Und abermals ist danach noch lange nicht Schluss: Geschnittene Szenen, Zusammenschnitt der besten entfallenen Szenen, uvm. werden euch nach dem eigentlichen Programm weitere Lacher aus den Rippen leiern. Für Ozzy-Fans ist die Scheibe abermals Pflichtkauf.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

## ROBIN HOOD: KÖNIG DER DIEBE (LANGFASSUNG)

Warner Home Video –  
USA 1991 – ca. 151 min.



Im Kampf gegen die Mächtigen für Recht und Gerechtigkeit.

|  |            |                                                  |
|--|------------|--------------------------------------------------|
|  | Genre      | Abenteuer                                        |
|  | Regie      | Kevin Reynolds                                   |
|  | Bildformat | 1.66:1 (16:9)                                    |
|  | Audio      | Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD |
|  | FSK        | ab 12 Jahren                                     |
|  | Preis      | ca. € 20                                         |

Die Geschichte von Robin Hood dürfte jeder in irgendeiner Verfilmung schon einmal gesehen haben. Mit „Robin Hood: König der Diebe“ erscheint nun eine der besten Inszenierungen des Robin-Hood-Mythos auf DVD. Dabei enthält der Silberling nicht nur den Original-Kinostreifen, sondern auch die um zwölf Minuten erweiterte Fassung, die niemals ihren Weg in die Lichtspielhäuser gefunden hat.

Während seines ersten Kreuzzuges gerät Robin Hood in Arabien in Gefangenschaft. Kurz vor der Hinrichtung gelingt ihm zusam-

men mit dem Mohammedaner Azeem die Flucht. Während Robins Abwesenheit hat sich in England jedoch einiges verändert. Der gemeine Sheriff von Nottingham hat in der Abwesenheit König Richards das Ruder an sich gerissen, Robins Vater ermorden lassen und dessen Ländereien beschlagnahmt. Notgedrungen zieht sich Robin in den Sherwood Forest zurück, wo er sich einer Bande Vogelfreier anschließt. Gemeinsam machen sie aus dem Schutze des Waldes heraus dem Sheriff das Leben zur Hölle...

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

## SINBAD: DER HERR DER SIEBEN MEERE

Universal Pictures –  
USA 2003 – ca. 85 min.



Der dts-Track ist im Vergleich zur 5.1-Tonspur voluminöser.

|  |            |                                              |
|--|------------|----------------------------------------------|
|  | Genre      | Zeichentrick                                 |
|  | Regie      | Tim Johnson, Patrick Gilmore                 |
|  | Bildformat | 1.85:1 (16:9)                                |
|  | Audio      | Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD |
|  | FSK        | ab 6 Jahren                                  |
|  | Preis      | ca. € 23                                     |

Mit „Sinbad: Der Herr der Sieben Meere“ hatte sich Produzent Jeffrey Katzenberg zwar einen lang ersehnten Traum erfüllt, gleichzeitig aber einen gigantischen Flop gelandet. Bei weitem wurde nicht jenes Flair erreicht, das den Helden aus Tausendundeiner Nacht in den Siebzigern auszeichnete.

Sinbad sitzt im Knast. Daran ist er selbst allerdings nicht schuld. Die böse Göttin Eris hat in Gestalt von Sinbad das „Buch des Friedens“ gestohlen. Allen Unschuldsbeteuerungen zum Trotz wird er daraufhin

zum Tode verurteilt. Sein langjähriger Freund Proteus glaubt jedoch an seine Unschuld und setzt sich an Sinbads Stelle in den Kerker. Der Seefahrer hat nun acht Tage Zeit, das Buch wiederzubeschaffen. Scheitert er bei dieser Mission, oder macht er sich gar aus dem Staub, wird Proteus an Stelle von Sinbad hingerichtet. Gemeinsam mit Marina, seinem Hund Spike und der Besatzung seines Schiffes Chimera macht er sich auf den Weg. Er ahnt nicht, dass Eris bereits alles organisiert hat, seine Mission scheitern zu lassen...

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

### NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

#### Der letzte Samurai, die Erste



Für seinen neuen Film hat Schauspieler Tom Cruise satte zwölf Kilo Muskeln aufgebaut. Dazu habe er acht Monate lang jeden Tag mehrere Stunden den japanischen Schwert-Kampfsport Kendo trainiert. Und damit nicht genug: Zusätzlich hat er für seine Rolle ein Jahr lang Japanisch gelernt. Das nennen wir Einsatz! Der Film ist am 5.12. in den USA angelaufen.

#### Der letzte Samurai, die Zweite



Beim Dreh zu „Der letzte Samurai“ behielt Tom Cruise nur haarscharf seinen Kopf. Der Star saß während einer Szene auf einem hydraulischen Pferd. Als sich dieses nach unten bewegen sollte, versagte die Technik. Indes führte Co-Star H. Sanada einen Schwertschlag aus und konnte diesen gerade noch rechtzeitig stoppen. Die Klinge kam etwa zwei Zentimeter vor Cruises Hals zum stehen.

#### Christopher Lee ist sauer

Die Rolle von Saruman wurde aus dem letzten Teil der „DHdR“-Trilogie herausgeschnitten. Dies erfuhr der Schauspieler selbst erst aus der Presse. Dementsprechend geschockt war er. Auf die Frage, ob er bei den Premieren des Films anwesend sein werde, antwortete er: „Nein, was sollte der Grund dafür sein?“ In der SEE werden Szenen mit Herrn Lee vorhanden sein.



## PLAY TIPP

„Bereits im Handel“

## SpongeBob-Schwammkopf-Box



Er wohnt in einer Ananas zusammen mit seiner Hausschnecke Gary tief unten auf dem Meeresboden im Pazifik, und er arbeitet als Koch im Fast-Food-Imbiss „Krosse Krabbe“. Ganz klar, hier ist von SpongeBob die Rede. Die DVD-Box enthält die ersten zwölf Episoden der TV-Serie auf drei DVDs mit knapp fünf Stunden Laufzeit. Jede Menge Lacher sind dabei vorprogrammiert.

ca. 285 min. – polyband – o. Altersb.

## Gundam Wing: Endless Waltz



Der Film zur Serie: In der Zukunft haben die Menschen den Weltraum kolonisiert. Nachdem auf der Erde die Allianz die Macht übernommen hat, werden jetzt aber auch die Kolonisten bedroht. Hinter den tyrannischen Machenschaften steckt die geheimnisvolle Gruppe OZ. Fünf junge Piloten mit ihren riesigen Robotern – den GUNDAMs – werden zur Erde zurückgeschickt, um gegen die Marionetten von OZ und die Allianz anzutreten.

ca. 90 min. – polyband – ab 16 J.

## Dragonball GT: The Movie Son Goku Jr.



Zuerst gab es Dragonball. Danach kam Dragonball Z. Der letzte Teil der Legende um die sieben Dragonballs ist Dragonball GT. Das GT steht für „Grand Tour“ oder „Galaxy Tour“, weil Son-Goku, Trunks und Pan durch die Weiten des Weltalls reisen und auf verschiedenen Planeten nach Dragonballs suchen.

ca. 45 min. – polyband – ab 6 Jahren

## CASABLANCA (SPECIAL EDITION)

Warner Home Video  
USA 1942 – ca. 98 min.



Das Bonusmaterial ist wahrhaftig deftig ausgefallen.

|  |            |                                    |
|--|------------|------------------------------------|
|  | Genre      | Drama                              |
|  | Regie      | Michael Curtiz                     |
|  | Bildformat | 1.33:1                             |
|  | Audio      | Deutsch/Englisch/Spanisch 1.0 Mono |
|  | FSK        | ab 6 Jahren                        |
|  | Preis      | ca. € 25                           |

„Casablanca“ gehört eindeutig zu jenen Klassikern, die niemals ganz in Vergessenheit geraten werden. Das von Michael Curtiz inszenierte Drama wurde 1943 mit drei „Oscars“ für Film, Drehbuch und Regie ausgezeichnet. Zum 60. Jahrestag spendiert man dem Streifen eine Doppel-DVD. Den Hauptfilm leitet Lauren Bacall (die 4. Ehefrau des 1957 an Krebs verstorbenen Humphrey Bogart) persönlich mit einer rund zweiminütigen Vorrede ein.

Während des Zweiten Weltkrieges betreibt der zy-

nische Amerikaner Rick Blaine eine Bar in Casablanca, Marokko. Die Gegend wird schnell zum Sammelpunkt für Flüchtlinge aus ganz Europa. Bald schon überschlagen sich allerdings auch dort die Ereignisse: Zwei deutsche Soldaten werden ermordet, wichtige Papiere verschwinden und dann trifft auch noch der Widerstandskämpfer Victor Laszlo gemeinsam mit seiner Frau Ilsa in Casablanca ein. Ilsa ist keine Unbekannte für Rick. Sie war Ricks große Liebe und nur er kann das Paar retten.

**DVD-TEST** ★★★★★

**DVD-EXTRAS** ★★★★★☆

## BELOW: DA UNTEN HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN

Buena Vista Home Ent.  
USA 2002 – ca. 101 min.



Was ist dem eigentlichen Kapitän des U-Bootes geschehen?

|  |            |                                 |
|--|------------|---------------------------------|
|  | Genre      | Horror                          |
|  | Regie      | David Twohy                     |
|  | Bildformat | 1.85:1 (16:9)                   |
|  | Audio      | Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD |
|  | FSK        | ab 16 Jahren                    |
|  | Preis      | ca. € 22                        |

Nachdem Regisseur David Twohy in „Pitch Black: Planet der Finsternis“ den außerirdischen Genozid thematisiert hatte, setzt er in seinem neuen Werk „Below: Da unten hört dich niemand schreien“ abermals auf das Grauen.

Zweiter Weltkrieg, im Atlantik: Das amerikanische U-Boot U.S.S. Tiger Shark nimmt drei Schiffbrüchige eines abgeschossenen Lazarettsschiffes auf. Zusammen mit den Dreien scheint sich auch das Unheil an Bord eingefunden zu haben. Diensthabender Offizier Lt. Brice tut sich schwer,

die Lage unter Kontrolle zu halten. Die plötzliche Anwesenheit einer Frau an Bord scheint die Mannschaft zu verstören. Doch nicht nur persönliche Probleme treten auf, sondern auch diverse übersinnliche Ereignisse zehren an den Kräften der Mannschaft. Sprechende Leichen, mysteriöse Erscheinungen, rätselhafte Klopfzeichen und technische Ausfälle suchen das U-Boot heim, obendrein hat sich auch ein Zerstörer ans Heck geheftet. Dieser lässt sich – allen Manövern zum Trotz – nicht abschütteln...

**DVD-TEST** ★★★★★☆

**DVD-EXTRAS** ★★☆☆☆☆

## STAR TREK: DEEP SPACE 9 (SEASON 5)

Paramount  
USA 1997 – ca. 1144 min.



Sisko reist mit seiner Crew in eine 35 Jahre alte Folge.

|  |            |                                                 |
|--|------------|-------------------------------------------------|
|  | Genre      | Science-Fiction                                 |
|  | Regie      | Winrich Kolbe, David Livingston u.a.            |
|  | Bildformat | 1.85:1 (16:9)                                   |
|  | Audio      | Deutsch/Engl. 5.1 DD, Span./Franz./Ital. 2.0 DS |
|  | FSK        | ab 12 Jahren                                    |
|  | Preis      | ca. € 99                                        |

Im Gegensatz zur abwechslungsreichen Thematik der vierten Staffel setzt die fünfte hauptsächlich auf Action. Einzig die ersten Episoden sind noch philosophischer Natur. Die Klingonen wechseln wieder auf die Seite der Guten und die Cardassianer verbünden sich mit dem Dominion und starten einen Angriff auf den Alpha-Quadranten. Passend zum 30. „Star-Trek“-Jubiläum ließen sich die Produzenten etwas Besonderes einfallen: In der Folge „Immer die Last mit den Tribbles“ reist die Crew von DS9 etwa 100 Jahre in die Vergangenheit, wo sie

auf den legendären Captain Kirk treffen. Mit feinsten Computertechnik wurden die Schauspieler in die 35 Jahre alte Folge „Kennen sie Tribbles?“ integriert.

Beim Bonusmaterial findet man die gewohnte Kost. Zwei Specials beschäftigen sich mit der erwähnten Jubiläums-Episode, Michael Westmore geht sehr intensiv auf die Klingonen- und Jem'Hadar-Krieger ein, uvm.

Während beim Bild eine leichte Verbesserung zu den vorangegangenen Staffeln zu verzeichnen ist, bleibt der Ton auf dem gewohnten Standard.

**DVD-TEST** ★★★★★

**DVD-EXTRAS** ★★★★★☆



## TERMINE | Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

### Januar 2004

| Titel                                                  | Genre          | Anbieter              |
|--------------------------------------------------------|----------------|-----------------------|
| (K)EIN VATER GESUCHT                                   | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| 25 STUNDEN                                             | Drama          | Buena Vista Home Ent. |
| ABENTEUER WETTER                                       | BBC-Doku       | Polyband              |
| ALLE LIEBEN OSCAR                                      | Komödie        | Highlight Video       |
| ANGEL: JÄGER DER FINSTERNIS (Season 3 - Teil 2)        | TV-Serie       | 20th Century Fox      |
| BABY: DAS GEHEIMNIS EINER VERLORENEN LEGENDE           | Abenteuer      | Buena Vista Home Ent. |
| BETRAYAL: DER TOD IST IHR GESCHÄFT                     | Thriller       | Starmedia             |
| BIKER BOYZ                                             | Action         | Universal             |
| BLONDINDEN KÜSST MAN NICHT                             | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| BLUE CRUSH                                             | Action         | Universal             |
| BORN 2 DIE                                             | Action         | Warner Home Video     |
| BULLET IN THE HEAD                                     | Action         | Kinowelt Home Ent.    |
| CAPTAIN RON: KREUZFABRT INS GLÜCK                      | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| CON EXPRESS                                            | Action         | Universal             |
| DAS SCHWARZE PARADIES                                  | Drama          | Buena Vista Home Ent. |
| DAS WEIßE HAUS SIEHT SCHWARZ                           | Komödie        | Universal             |
| DAS SEKSTE SEMESTER                                    | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| DAS TAL DER PUPPEN                                     | Drama          | 20th Century Fox      |
| DER FEIND IN MEINEM MANN                               | Thriller       | Splendid              |
| DER KAISER UND SEIN ATTENTÄTER                         | Drama          | Universum Film        |
| DER KINDERGARTEN DADDY                                 | Komödie        | Columbia              |
| DER SCHATZ DER SIERRA MADRE                            | Abenteuer      | Warner Home Video     |
| DER SPRUNG NACH OBEN                                   | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| DER WEITE HIMMEL                                       | Abenteuer      | Kinowelt Home Ent.    |
| DIE ANDERE MUTTER                                      | Drama          | Paramount             |
| DIE BEKENNTNISSE DES HOCHSTAPLERS FELIX KRULL          | Komödie        | Arthaus               |
| DIE BIBEL: JACOB                                       | Monumentalfilm | Kinowelt Home Ent.    |
| DIE BRÜCKEN VON TOKIO RI                               | Drama          | Paramount             |
| DIE GEIERWALLY                                         | Drama          | Kinowelt Home Ent.    |
| DIE JERKY BOYS                                         | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| DIE LIGA DER AUßERGEWÖHNLICHEN GENTLEMAN               | Abenteuer      | 20th Century Fox      |
| DIE SCHWARZE NATTER                                    | Krimi          | Warner Home Video     |
| DIE SIMPSONS: BART WARS – DIE SIMPSONS SCHLAGEN ZURÜCK | Zeichentrick   | 20th Century Fox      |
| DIE SIMPSONS: DIE DUNKLEN GEHEIMNISSE DER SIMPSONS     | Zeichentrick   | 20th Century Fox      |
| DIE SIMPSONS: EXTRA SCHARF!                            | Zeichentrick   | 20th Century Fox      |
| DIE SIMPSONS: GREATEST HITS                            | Zeichentrick   | 20th Century Fox      |
| DIE SIMPSONS: SIMPSONS GO TO HOLLYWOOD                 | Zeichentrick   | 20th Century Fox      |
| DIE SPUR DES WINDES                                    | Abenteuer      | Buena Vista Home Ent. |
| DONNIE DARKO                                           | Fantasy        | mccone                |
| DR. MUMFORD                                            | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| DRAGONBALL Z: ANGRIFF DER BIO-KÄMPFER                  | Zeichentrick   | Polyband              |
| EINE SOMMERNACHTSLIEBE                                 | Drama          | Buena Vista Home Ent. |
| ENTSCHEIDUNG IN DER SIERRA                             | Krimi          | Warner Home Video     |
| EXTREME OPS                                            | Action         | Paramount             |
| EXTREME RAGE                                           | Action         | Warner Home Video     |
| FINALE IN BERLIN                                       | Drama          | Paramount             |
| FLUCH DER KARIBIK                                      | Abenteuer      | Buena Vista Home Ent. |
| GALILEO (Vol. 1: Best of)                              | Doku           | Polyband              |
| HABEN UND NICHT HABEN                                  | Komödie        | Warner Home Video     |
| HALB TOT                                               | Action         | Columbia              |
| HAUS ÜBER KOPF (Verleih)                               | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| HEAD OF STATE                                          | Komödie        | Universal             |
| HEINZ ERHARDT: ACH EGON                                | Komödie        | Kinowelt Home Ent.    |
| HELL IS FOR HEROES: DIE INS GRAS BEIßEN                | Drama          | Paramount             |
| HOUSE 2: DAS UNERWARTETE                               | Komödie        | Splendid              |
| HOWLING VII: DAS TIER VII (Verleih)                    | Horror         | Kinowelt Home Ent.    |
| HUMPHREY BOGART COLLECTION (8 DVDs)                    | Krimi          | Warner Home Video     |
| JIMMY NEUTRON: DIE NEUE STAFFEL (Vol. 1)               | Zeichentrick   | Polyband              |
| KILLING CANDY                                          | Thriller       | Universal             |
| LAUREL & HARDY-BOX                                     | Komödie        | Kinowelt Home Ent.    |
| MAC MILLIONÄR: ZU CLEVER FÜR NEN BLANKCHECK            | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| MÄDCHENJAHRE EINER KÖNIGIN                             | Drama          | Kinowelt Home Ent.    |
| MAIL ORDER BRIDE                                       | Action         | Universal             |
| MALÉFIQUE (Verleih)                                    | Horror         | Kinowelt Home Ent.    |
| MANTA, DER FILM                                        | Komödie        | Kinowelt Home Ent.    |

### Januar 2004

| Titel                                                       | Genre           | Anbieter              |
|-------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------|
| MEISTER DER VERWANDLUNG                                     | Komödie         | Columbia              |
| MENSCHEN GEGEN MONSTER                                      | BBC-Doku        | Polyband              |
| MENSCHENKIND                                                | Drama           | Buena Vista Home Ent. |
| MONSTER DER TIEFE                                           | BBC-Doku        | Polyband              |
| MOONLIGHT MILE                                              | Drama           | Universum Film        |
| NACHTS UNTERWEGS                                            | Drama           | Warner Home Video     |
| NET GAMES: TÖDLICHES SPIEL                                  | Thriller        | Splendid              |
| NICKELODEON                                                 | Drama           | Arthaus               |
| NIGHTMARE: THE HORROR GAME MOVIE                            | Thriller        | Splendid              |
| PICKING UP THE PIECES                                       | Komödie         | Splendid              |
| PLANET DER AFFEN (1967)                                     | Abenteuer       | 20th Century Fox      |
| PRET-A-PORTER                                               | Komödie         | Arthaus               |
| PRISONER OF RIO                                             | Krimi           | Splendid              |
| RETURNER: KAMPF UM DIE ZUKUNFT                              | Science-Fiction | Columbia              |
| RUSH OF FEAR: GEFÄHRliche BEUTE                             | Thriller        | Starmedia             |
| SAFECRACKERS: DIEBE HABENS SCHWER                           | Komödie         | Kinowelt Home Ent.    |
| SAMSON, DER BEFREIER DER VERSKLAVTEN                        | Abenteuer       | e-m-s                 |
| SEIN FREUND YELLO                                           | Drama           | Buena Vista Home Ent. |
| SELBSTJUSTIZ: EIN COP ZWISCHEN LIEBE UND GESETZ             | Thriller        | Buena Vista Home Ent. |
| SHERLOCK HOLMES: DAS ZEICHEN VIER                           | Krimi           | Polyband              |
| SIN: DER TOD HAT KEIN GEWISSEN                              | Thriller        | Columbia              |
| SIX FEET UNDER: GESTORBEN WIRD IMMER (Staffel 1)            | Drama           | Warner Home Video     |
| SO CLOSE: NICHTS IST SO, WIE ES SCHEINT                     | Action          | Columbia              |
| SOL GOODE                                                   | Komödie         | Splendid              |
| STÜRMISCHE LIEBE                                            | Komödie         | Columbia              |
| TADPOLE                                                     | Komödie         | Highlight Video       |
| TARGETS: BEWEGLICHE ZIELE                                   | Action          | Paramount             |
| THE HARD WORD                                               | Thriller        | Sunfilm Ent.          |
| THE TRANSPORTER                                             | Action          | Universum Film        |
| TOM UND HUCK                                                | Abenteuer       | Buena Vista Home Ent. |
| TREIBJAGD IN BERLIN                                         | Komödie         | Splendid              |
| WAS MÄDCHEN WOLLEN                                          | Komödie         | Warner Home Video     |
| WER TÖTETE VICTOR FOX?                                      | Komödie         | Warner Home Video     |
| WIE WERDE ICH IHN LOS – IN 10 TAGEN                         | Komödie         | Paramount             |
| WILDES AMERIKA                                              | BBC-Doku        | Polyband              |
| WOYZECK                                                     | Drama           | Arthaus               |
| YOUNG SHERLOCK HOLMES: DIE ABENTEUER DES VERLORENEN TEMPELS | Krimi           | Paramount             |
| ZAUBERHAFTE MÄRCHENWELT 5                                   | Zeichentrick    | Buena Vista Home Ent. |
| ZAUBERHAFTE MÄRCHENWELT 6                                   | Zeichentrick    | Buena Vista Home Ent. |

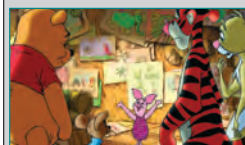
### Februar 2004

| Titel                                         | Genre          | Anbieter              |
|-----------------------------------------------|----------------|-----------------------|
| ABENTEUER DSCHUNGEL                           | BBC-Doku       | Polyband              |
| AM BRUNNEN VOR DEM TORE                       | Drama          | Kinowelt Home Ent.    |
| BRENNENDE LIEBE                               | Drama          | Buena Vista Home Ent. |
| CHARLIE STAUBT MILLIONEN AB                   | Krimi          | Paramount             |
| DAS DSCHUNGELBUCH: MOWGLIS ABENTEUER          | Zeichentrick   | Buena Vista Home Ent. |
| DAS GEHEIMNIS DER VERWUNSCHENEN HÖHLE         | Drama          | Buena Vista Home Ent. |
| DEAD PRESIDENTS                               | Thriller       | Buena Vista Home Ent. |
| DER GROßE GATSBY                              | Drama          | Paramount             |
| DER MUSTERKNABE                               | Komödie        | Kinowelt Home Ent.    |
| DIE BIBEL: JOSEPH                             | Monumentalfilm | Kinowelt Home Ent.    |
| DRAGONBALL Z: DAS BARDOCK SPECIAL             | Zeichentrick   | Polyband              |
| EIN VERRÜCKTER LEICHENSCHMAUS                 | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| ENDANGERED SPECIES: GEJAGT                    |                | Eurovideo             |
| FAMILIEN-BANDE                                | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| FUNNY BONES: TÖDLICHE SCHERZE                 | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| GESTÄNDNISSE: CONFESSIONS OF A DANGEROUS MIND | Drama          | Buena Vista Home Ent. |
| GRÜNE TOMATEN                                 | Komödie        | Kinowelt Home Ent.    |
| HEINZ ERHARDT: DER HAUSTYRANN                 | Komödie        | Kinowelt Home Ent.    |
| HERO                                          | Action         | Highlight Video       |
| HILFE, JEDER IST DER GRÖßTE                   | Komödie        | Buena Vista Home Ent. |
| IQ: LIEBE IST RELATIV                         | Komödie        | Paramount             |
| JIMMY NEUTRON: DIE NEUE STAFFEL Vol. 1        | Animation      | Polyband              |
| JOHN WAYNE EDITION II (3er DVD-Box)           | Western        | Kinowelt Home Ent.    |
| JU-ON: THE GRUDGE                             | Horror         | Highlight Video       |
| KASPAR HAUSER: HERZOG                         | Komödie        | Kinowelt Home Ent.    |

## PLAY TIPP

Bereits im Handel

### Ferkels großes Abenteuer



Alle Freunde aus dem Hundertmorgenwald haben einen Plan zum Honigsammeln ausgeheckt, der aber nur dann Früchte trägt, wenn der kleine Ferkel die Bienen aus dem Bau locken kann. Doch Ferkel scheint verschwunden. Mit Hilfe seines Malbuches versuchen seine Freunde, ihn ausfindig zu machen.

ca. 72 min. – Buena Vista – o. Altersb.

### Mississippi: Fluss der Hoffnung



Durch eine Bluttransfusion wird der 11-jährige Dexter mit AIDS infiziert und so zum Außenseiter. Im schüchternen Erik findet er einen Freund. Als die beiden von einem Wunderheiler erfahren, reiben sie von Zuhause aus. Auf einem Floß und mit der Hoffnung, Dexters Leben retten zu können, lassen sie sich den Mississippi Richtung New Orleans hinuntertreiben.

ca. 98 min. – Highlight – ab 6 Jahren

### Safecrackers oder Diebe habens schwer



Jeder Gangster träumt vom Bellini – dem Coup, der ohne Risiko reich macht. Cosimo stößt auf das Erhoffte. Da er aber im Knast sitzt, soll seine Freundin für ihn einen Sündenbock finden. Die Aktion geht schief und Rosalind hat nun fünf Kleinganoven am Hals, die an Cosimos Stelle den Reibach machen wollen.

ca. 82 min. – Kinowelt – 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

## Perfektes Bild



Spielen auf höchstem Niveau: Um den Progressive-Scan-Mode nutzen zu können, benötigt man ein spezielles Kabel.



Ihr schreibt in der Ausgabe 11/2003, dass man die neue PS2 (Modell 50002) mit einem PS2-Komponentenkabel z.B. an einen Beamer anschließen kann, da die Konsole einen Progressive-Scan-Ausgang besitzt. Kann man dies mit dem Vorgängermodell (Modell 30XXX) auch machen oder muss ich mir die neue PS2 kaufen?? Wenn ja, wo bekomme ich ein solches Komponentenkabel (direkte Verbindung, d.h. Ausgang PS2 VGA-Eingang Beamer) her? Habe schon diverse Internetseiten besucht, leider ohne Erfolg.

Etzel72, E-Mail



Wenn es dir nur darum geht, Spiele im Progressive-Scan-Mode zu zocken, dann brauchst du keine neue Konsole. Das können die alten Modelle nämlich auch. Das Besondere an der 50002er-Baureihe ist, dass sie auch DVD-Filme im Progressive-Scan-Mode abspielt; genau wie jeder Mittelklasse-DVD-Player.

Ein PS2-Komponentenkabel gibt es bei der Firma Gamefreax ([www.gamefreax.com](http://www.gamefreax.com), 02241-881240). Kostenpunkt: 24.95 Euro.

## Termindruck



Wieso wird XIII – auf das ich nebenbei sehr gespannt bin – in der aktuellen Ausgabe getestet (Release Ende November) und der Soccer-Showdown mit FIFA und PES erwartet uns erst in der nächsten

play, obwohl beide Spiele bereits im Handel sind? [...] Beide Spiele kaufe ich mir nicht, also muss ich mich jetzt entscheiden, denn so lange warte ich nicht. Da seht ihr mal, welche Verantwortung auf euren Redakteursschultern liegt!

Ganz am Rande interessiert mich, ob der Verleih bestimmter Spiele bestimmter Publisher eingeschränkt ist, da meine örtliche Mediathek trotz üppigen Sortiments einige Titel partout nicht anbietet. Das führt dann dazu, dass man bestimmte Titel vor einem Kauf nicht anspielen kann – und damit wäre ich wieder beim obigen Thema und lade weiter Verantwortung auf eurer geplagtes Kreuz.

Markus, Recklinghausen



Optimal wäre es natürlich, wenn alle Spiele vor dem Release im Heft getestet würden. Leider ist das nicht immer möglich. Oft wird bis zur letzten Sekunde an einem Spiel gearbeitet, dann liegt die Testversion erst ein paar Tage vor der Veröffentlichung auf unseren Schreibtischen, wenn überhaupt. Manchmal gibt es auch Lizenz-Vorgaben, wie etwa bei den Harry-Potter-Spielen. Bevor das Spiel nicht in den Läden steht, darf man es nicht testen. Eine weitere Möglichkeit: Ist ein Spiel besonders mies, gibt es im Vorfeld manchmal erst gar keine Testversion von den Herstellern. Ganz selten sind vermeintliche Review-Versionen so fehlerhaft, dass wir uns entscheiden, erst die fertige Verkaufsversion zu testen. Dann geht Kompetenz und Ehrlichkeit gegenüber dem Leser ganz klar vor Aktualität. Jüngstes Beispiel ist Ghosthunter von Sony.

Es kommt ganz auf den Publisher an. Sony erlaubt inzwischen den Verleih seiner Titel, Electronic Arts dagegen ist nach wie vor dagegen. Das hält vor allem kleinere Verleih-Unternehmen allerdings nicht davon ab, sie trotzdem ins Programm aufzunehmen. Deshalb kuckst du dich am besten mal in anderen Mediatheken um. Vielleicht findest du ja dort, was du suchst.

## Überzeugter Single



Im Augenblick ist die play die Beste seit Erscheinen, mein Kompliment. Eine kleine Anregung für

die Berichterstattung hätte ich dennoch: Wie man eurer play-Team-Seite entnehmen kann, rotieren bei euch doch nicht nur PS2-Games in den Wohnzimmern. Meine Anregung an euch wäre also, in den PreScreens bzw. in den Tests anzumerken, wenn die Games auch für andere Plattformen erscheinen.

Das macht sicher Sinn, wenn man in einem kleinen Rahmen einen Blick über den Tellerrand wagt. Denn ich denke, dass auch viele eurer Leser nicht nur eine Konsole besitzen. Ein kleines Beispiel: Sega Soccer Slam war auf dem Cube ein hervorragender Multiplayer-Titel. Leider war die PS2-Version technisch eine absolute Gurke, nicht wahr? Deshalb denke ich, wäre es gut, in solchen Fällen zu erwähnen: „Leider haut uns der Titel aus dem und dem Grund nicht vom Hocker, aber schaut euch doch mal die Cube- bzw. Xbox-Version an, denn hier haben die Programmierer bessere Arbeit getan.“

Jens, Stuttgart



Ein Blick über den Tellerrand ist immer gut. Wir versuchen auch stets, diesen zu wagen. Allerdings in Maßen. Sollten gravierende Unterschiede bei Multiplattform-Titeln bestehen, weisen wir auch darauf hin. Bei SEGA Soccer Slam oder auch Tom Clancy's Splinter Cell war dies der Fall. Systemübergreifende Empfehlungen werden wir jedoch nicht aussprechen. Schließlich ist die play ein PlayStation- und kein Multiformat- oder Retromagazin.

## Rollenspiel-Perlen



Sind SaGa Frontier 2 und Star Ocean 2 auf PSone auch als PAL-Version herausgekommen oder muss ich mir die US-Version kaufen? Die Story bei den Games sind ja fantastisch, was beweist, dass es nicht nur auf fette FMVs ankommt (nett sind sie trotzdem). Vielleicht könntet ihr eine Liste von alten RPGs auf der PSone anfertigen, in der steht, welcher Titel wann und wo (PAL, NTSC) erschienen ist.

Last but not least würden mich Internet-Adressen interessieren, wo ich mir die Spiele kaufen könnte oder Infos erhalte (habe bei ebay schon



geschaut, da geht aber nicht eindeutig hervor, ob die Spiele US- oder PAL-Versionen sind).

Jens, Heidelberg



Du hast Glück! Sowohl SaGa Frontier 2 als auch Star Ocean 2 sind in Europa erschienen. Die einzige Möglichkeit, an solche alten Spiele heranzukommen, sind Flohmärkte, Internet-Spieleforen oder Online-Auktionshäuser. Falls dir bei ebay nicht klar sein sollte, ob es sich um eine NTSC- oder PAL-Version handelt, kannst du doch ganz einfach den Verkäufer eine E-Mail schreiben und nachfragen, oder?

Eine Liste aller Rollenspiele für PSone würde mehrere Seiten umfassen. Deshalb haben wir uns auf alle in Deutschland erschienenen RPGs beschränkt.

|                         |                    |
|-------------------------|--------------------|
| Alundra                 | Harvest Moon:      |
| Azure Dreams            | Back To Nature     |
| Blaze and Blade         | Jade Cocoon        |
| Breath of Fire 3        | Kagero Deception 2 |
| Breath of Fire IV       | Kings Field        |
| Darkstone               | Koudelka           |
| Eithea                  | Legend of Dragoon  |
| Eternal Eyes            | Legend of Kartia   |
| Final Fantasy Anthology | Legend of Legaia   |
| Final Fantasy IX        | Saga Frontier 2    |
| Final Fantasy Origins   | Star Ocean 2       |
| Final Fantasy VI        | Suikoden           |
| Final Fantasy VII       | Suikoden II        |
| Final Fantasy VIII      | Threads of Fate    |
| Grandia                 | Vandal Hearts      |
| Granstream Saga         | Wild Arms          |
| Guardian's Crusade      |                    |

## Spielabbruch



Ihr solltet unbedingt irgendwie noch nachreichen, dass FIFA 2004 mit einem schweren Bug versehen ist. Wenn man (egal ob man gegen einen zweiten Spieler oder gegen die Konsole spielt) übers Unentschieden zur Verlängerung kommt und dann ins Elfmeterschießen, stürzt das Spiel immer nach dem entscheidenden, verwandelten Schuss ab.

Ich habe das Spiel beim Händler zurückgegeben und war nicht der einzige, der wegen der Bugs das Game zurückbrachte. EA hat es eindeutig unfertig und zu früh auf den Markt gebracht.

Vielleicht hat EA dazu ja auch was zu



Fehlersuche bei FIFA 2004: Oft ist es nur ein kleiner Fehler, der allerdings eine sehr große Auswirkung hat.

sagen. Absturz beim Elfmeterschießen. Und das bei einem Fußballspiel.

Kai Kinnert, Lübeck



Dass FIFA 2004 seine Schwächen hat, wissen wir. Dieser Fehler ist uns aber noch nicht aufgefallen, und wir haben hier schon einige Partien gespielt. Wir haben bei Electronic Arts nachgefragt, auch dort ist man ratlos. Das soll aber nicht bedeuten, dass dieser Fehler nicht tatsächlich im Spiel ist.

Den genauen Grund für den Absturz zu finden, kommt einer Suche nach der Nadel im Heuhaufen gleich. Deshalb ist es wichtig zu wissen, welche Mannschaften in welchem Stadion gegeneinander angetreten sind, wie lange die Spielzeit eingestellt war, etc. Bei solch einem großen Code können so viele Faktoren damit zusammenhängen.

## Milchmädchenrechnung



In der letzten Ausgabe habt ihr von Dennis aus Hamburg einen Leserbrief über den Kopierschutz abgedruckt. Er hat absolut Recht, es wäre für die Spielehersteller kein Problem, ihre Medien so zu schützen, dass sie weder kopiert noch gebrannt werden können. Wenn die Menschheit auf den Mond fliegen kann, dann ist so was eine Kleinigkeit. Zudem zeigt der GameCube, dass es auch Alternativen zu den Standard-CDs gibt. Dass die Spiele von Sony so einfach zu kopieren sind, ist kein Zufall. Die Strategen von Sony wissen es genau: Der Gesamterfolg einer Konsole hängt immer auch von der Kopierfähigkeit der Games ab. Es gibt Leute, die behaupten, die PSone ist nur deshalb so populär und erfolgreich geworden, weil die Spiele so einfach zu kopieren sind. Wie viel aber die einfache Kopierfähigkeit schlussendlich zu den Gesamtverkaufszahlen der Konsole beigetragen hat, darüber kann man nur spekulieren.

Mike, Zürich, Schweiz



Nintendo hat ein eigenes Speichermedium für den GameCube entwickelt. Man kann die Mini-DVDs nicht kopieren, dafür ist aber auch die Speicherkapazität begrenzt. Trotz des speziellen Mediums ist aber selbst der GameCube nicht vor der Hacker-Gemeinde sicher. Der Spielewürfel wurde nämlich bereits geknackt. Ganz so einfach ist der Raubkopiererei also kein Riegel vorzuschieben.

Dass der Erfolg einer Konsole von der Kopierfähigkeit der Games abhängt, ist eine sehr vage Behauptung. Denk' einfach mal an den Game Boy. Das Handheld wurde weltweit millionenfach verkauft und das ganz ohne Schulhof-Piraterie. Klar kommt der Erfolg der PSone nicht von ungefähr, man muss sich aber einiger Punkte bewusst sein:

Die Konsolenhersteller verdienen nicht an der Hardware, sondern an der Software. Im Gegenteil: oft zahlen sie sogar drauf. Der

Erfolg einer Konsole hängt also vor allem von den verkauften Spielen ab, nicht von den abgesetzten Konsolen.

China und Deutschland sind die Raubkopier-Nationen schlechthin. In anderen Ländern wird nicht so viel gebrannt, kopiert und dupliziert wie bei uns. Trotzdem werden Konsolen dort verkauft, sogar mehr noch als bei uns.

## playFORUM

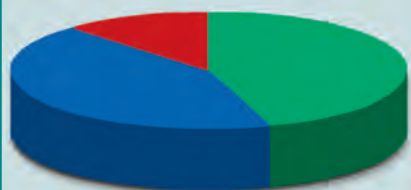
www.playplaystation.com

Werdet unter [www.playplaystation.com](http://www.playplaystation.com) Mitglied der play-Community! Hier seid ihr gefragt. Ihr seid es, die in den play-Foren Erfahrungen, Meinungen, persönliche Wertungen und Tipps zu Spielen austauschen!



## Frage des Monats

Die Gerüchteküche brodelt! Immer mehr Infos und auch Bilder zu Sonys PSP und PS3 kommen an die Öffentlichkeit. Noch dauert es, bis die Konsolen kommen. Verunsichern die Gerüchte die Zocker-Gemeinde im Vorfeld daher nicht unnötig?



43 % – Wie, was, wo? Ich möchte alles wissen, egal ob Gerücht oder Tatsache!

45 % – Ein Schritt nach dem anderen! Mich interessieren nur die Fakten!

12 % – Das dauert ja noch ewig! Ich will davon noch nichts wissen.







# TIPPS & TRICKS

Zum Ausschneiden und Sammeln

## WIR WOLLEN EURE CHEATS!

Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

**Mailt an: [tipps@playstation.com](mailto:tipps@playstation.com)**

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.

### Tony Hawk's Underground

#### Die drei Old-Skool-Levels School 2

Das erste Old-Skool-Icon, mit dem ihr den Bonuslevel „School 2“ aus „Tony Hawk's Pro Skater 2“ freischaltet, befindet sich in New Jersey. Fahrt über die Brücke, um den Fluss zu überqueren und haltet euch rechts. Durch die gläsernen Türen gelangt ihr in den Bahnhof. Fahrt hinab zu den Gleisen und haltet Ausschau nach einem roten Symbol, das hoch in der Luft über einigen grauen Quarterpipes schwebt. Springt hinauf und schnappt euch dieses Icon.

#### Venice

Das Old-Skool-Logo für den „THPS2“-Level Venice ist in Hawaii zu finden. Sucht nach der hölzernen, grimmig dreinblickenden Tiki-Statue, die vor einem Geschäft neben einer Quarterpipe steht. Nun müsst ihr in den Mund der Statue springen. Wenn ihr aus der Fahrt heraus Probleme damit habt, steigt vom Brett und geht zu Fuß. Wenn ihr mehrere Versuche braucht, legt im Pausenmenü einen individuellen Startpunkt fest. Nach dem Sprung in den Mund gelangt ihr in einen Tunnel. An dessen Ende springt ihr hoch und schnappt euch das schwebende Venice-Symbol.

#### Hangar

Begebt euch nach Moskau. Dreht euch beim Start um und haltet euch links. Sucht nach der großen Kuppel. In ihrer Nähe steht ein rotes Gebäude mit Fenstern. Springt unten durch das fünfte Fenster von links, um in ein geheimes Treppenhaus zu gelangen, und sammelt das zweite Old-Skool-Icon ein. Damit schaltet ihr den Level „Hangar“ frei, welcher ebenfalls aus „Tony Hawk's Pro Skater 2“ stammt.

#### Freischaltbare Boni

##### Level „Hotter than Hell“:

Beendet den Story-Modus

##### Skater Iron Man:

Beendet den Story-Modus auf „Anfänger“

##### Skater Gene Simmons:

Beendet den Story-Modus auf „Normal“

##### Skater T.H.U.D.:

### Tony Hawk's Underground

Beendet den Story-Modus auf „Krank“

#### 20 Fußgänger als Skater:

Findet alle Gaps

#### Alle Cheats freischalten:

Erledigt alle 129 Levelziele

#### Cheats

Gebt die folgenden Wörter im Menü Cheat-Codes ein. Aktiviert dann die Cheats im Spiel (Pausieren/Optionen).

#### Code

letitslide  
keepitsteady  
digivid

#### Effekt

Perfektes Rail  
Perfekte Manuals  
Alle Videos

### Baldur's Gate: Dark Alliance 2

#### Versteckter Schwierigkeitsgrad

Spielt das Spiel einmal durch und ihr erhaltet den Schwierigkeitsgrad „Extreme“ als Bonus. In diesem Modus dürft ihr nochmals mit einem bereits aufgestiegenen Charakter weiterspielen.

#### Versteckte Charaktere

Spielt das Spiel einmal auf „Normal“ durch und ihr erhaltet den Dunkelelfen **Drizzt**.

**Artemis** wird freigeschaltet, nachdem man das Spiel auf „Extreme“ bewältigt hat. Ihr findet die Bonus-Charaktere, wenn ihr im Charakter-Auswahl-Menü von **Allessia** aus weiter nach rechts drückt. Die Spielfiguren selbst sind nicht sichtbar, es werden nur die Namen eingeblendet. Haltet also die Augen offen.

#### Schnelles Aufleveln

Auf jeden Charakter wartet in der Stadt **Baldur's Gate** ein bestimmter NPC, der Erfahrungspunkte verschenkt. Für **Borador**, den Zwerg, ist es Durbem in der Taverne. Für **Vhaidra**, den Dunkelelfen, ist es Ulua in der Taverne. Für **Allessia**, die Priesterin, ist es Huros in der Kirche. Für **Ysuran**, den Necromant, ist es Omduil in der Bibliothek.

## inFormation

○=rechts

○=links

○=oben

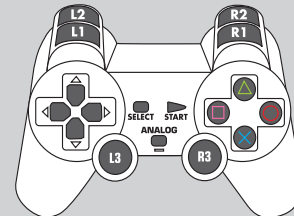
○=unten

□=Quadrat

X=Kreuz

○=Kreis

△=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ „ “ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

### INHALT 01/2004

#### PlayStation2

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 ..109-110

Grand Theft Auto – Doppelpack ....110

Findet Nemo .....110

Tony Hawk's Underground .....109

#### Cheat Cards PS2

True Crime: Streets of LA – Karte 1 ..111-112

True Crime: Streets of LA – Karte 2 ..111-112

#### Action-Replay-2-Codes

Beyond Good & Evil .....114

Buffy Chaos Bleeds .....114

Dead to Rights .....114

Time Crisis 3 .....114

Wallace & Gromit in Project Zoo ...114

Worms 3D .....114

WWE SmackDown! Here comes the Pain ..114

XGRA .....114

#### Action-Replay-MAX-Codes

Buffy Chaos Bleeds .....115

James Bond 007: Nightfire .....115

Time Crisis 3 .....115

WWE SmackDown! Here comes the Pain ..115

XGRA .....115

#### Player's Guide

Die Sims .....126-127

#### Der Herr der Ringe:

Die Rückkehr des Königs .....120-125

Need for Speed: Underground .....113

True Crime: Streets of LA .....116-119



## Tipps kompakt

### Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Leider machen die NPCs das nur für 2000, 4000, 8000 und 16000 Gold- bzw. Erfahrungspunkte. Danach ist Schluss! Mit einem Trick könnt ihr aber trotzdem euer Gold in XP umwandeln! Steckt dazu einfach einen zweiten Controller ein und wählt über das Pausenmenü einen zweiten Charakter in eure Gruppe hinein. Marschier danach als Duo zum entsprechenden Ansprechpartner und unterhaltet euch mit ihm. Gebt ihm das Geld und beide Charaktere erhalten die Erfahrungspunkte, also auch euer Hauptcharakter! Wiederholt das mit den anderen Helden und ihr erhaltet so insgesamt 120.000 Extra-XP's!

Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten **Hotline-Nummern** der Spielehersteller. Achtet darauf, dass die 0190-er-Nummern nicht billig sind. Notiert euch vor dem Anruf ganz genau eure Fragen, denn Zeit ist Geld.

**Alle Spieletitel** 01 90 - 82 46 83  
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 8 - 24 Uhr

**Acclaim** 01 90 - 82 46 63  
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 8 - 24 Uhr

**Activision** 01 90 - 51 00 55  
0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr,  
Sa.-So. 16 - 18 Uhr

**Atari** 01 90 - 77 18 83  
1,24 Euro/Min Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr

**Avalon** 0190 - 77 18 88  
1,24 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

**Codemasters** 0190 - 90 00 45  
1,24 Euro/Min. Abfrage

**Eidos** 0190 - 83 95 82  
1,86 Euro/Min. Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr

**Electronic Arts** 0190 - 75 44 64  
1,24 Euro/Min. Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr

**Konami** 0190 - 82 46 94  
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 8 - 24 Uhr

**Sony (Spiele)** 0190 - 57 85 78  
0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

**Sony (Technik)** 01805 - 76 69 77  
0,12 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

**Swing** 02131 - 40 66 49 9  
Festnetzstarif Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr

**Take 2** 0190 - 87 32 68 36  
1,86 Euro/Min. Mo.-Fr. 8 - 24 Uhr

**THQ** 0190 - 50 55 11  
0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr

**Ubisoft** 0190 - 88 24 12 10  
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 11 - 24 Uhr

### Grand Theft Auto Doppelpack

Take 2 Interactive bietet mittlerweile die beiden genialen Spiele aus der Grand-Theft-Auto-Reihe im günstigen Doppelpack an. Enthalten sind: Grand Theft Auto 3 (GTA 3) sowie Grand Theft Auto Vice City (dt.) (GTA VC). Grund genug, euch die wichtigsten Cheats aufzulisten. Wichtig: Probiert die Codes bitte erst aus, nachdem ihr euren regulären Spielstand gespeichert habt. Viele der Codes können nicht mehr rückgängig gemacht werden.

#### Cheats für GTA 3

(Diese Cheats funktionieren nur im Spiel GTA 3) Gebt die Codes einfach während eines Spiels ein, ohne zu pausieren. Eine kurze Meldung auf dem Screen informiert euch darüber, dass die Eingabe geklappt hat. Viele der Codes lassen sich mehrfach hintereinander eingeben und verstärken dabei jedes Mal den Effekt.

#### Alle Waffen aktivieren

R2, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Körperpanzer auffüllen

R2, R2, L1, L2, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Lebensenergie auffüllen

R2, R2, L1, R1, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Wetterbedingungen verändern Sonnenschein

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Δ

#### Bewölkt

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □

#### Nebelig

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X

#### Regenwetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, O

#### Panzer zuschalten

O, O, O, O, O, O, R1, L2, L1, Δ, O, Δ

#### Fahndungslevel heraufsetzen

R2, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O

#### Fahndungslevel heruntersetzen

R2, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O

#### Kontostand aufbessern

R2, R2, L1, L1, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Fahrzeugaufbauten unsichtbar machen

(nur noch die Reifen sind zu sehen)

L1, L1, □, R2, Δ, L1, Δ

#### Spielablauf verlangsamen

Δ, O, O, O, □, R1, R2

#### Spielablauf beschleunigen

Δ, O, O, O, □, L1, L2

#### Outfit verändern

Funktioniert erst im späteren Spielverlauf – durch jede weitere Eingabe wird ein anderes

### Grand Theft Auto Doppelpack

Outfit aktiviert.

O, O, O, O, L1, L2, O, O, O, O

#### Tageszeiten wechseln schneller

O, O, O, □, □, □, □, □, L1, Δ, O, Δ

#### Cheats für GTA Vice City (dt.)

(Diese Cheats funktionieren nur im Spiel GTA Vice City (dt.))

Gebt die Codes einfach während eines Spiels ein, ohne zu pausieren. Eine kurze Meldung auf dem Screen informiert euch darüber, dass die Eingabe geklappt hat.

#### Waffenarsenal zuschalten Code 1

R1, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Waffenarsenal zuschalten Code 2

R1, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Waffenarsenal zuschalten Code 3

R1, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Körperpanzer auffüllen

R1, R2, L1, X, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Lebensenergie

R1, R2, L1, O, O, O, O, O, O, O, O, O

#### Fahndungslevel reduzieren

R1, R1, O, R2, O, O, O, O, O, O, O

### Findet Nemo

Gebt die aufgeführten Cheats im Titel-Screen des Spiels ein. Als Bestätigung seht ihr eine kurze Einblendung.

Startet danach das Spiel. Pausiert und benutzt im Menü die Funktion „Beenden“. Ihr findet euch im Levelmenü wieder („Der Schulweg“). Drückt erneut die -Taste. Es öffnet sich ein Menü. Markiert hier das Wort „Cheat“. Mit dem Steuerkreuz und mit den Richtungstasten  und  wechselt ihr die aktivierten Cheats durch. Mit der X-Taste schaltet ihr Effekte nach Belieben an und ab.

#### Unverwundbarkeit

Δ, □, □, O, O, O, Δ, Δ, □, □, □, O, O, O, O, □, Δ, O, O, O, □, O, Δ, O, O, □, O, O, Δ, O, □, O, O, O, Δ

#### Levelauswahl

Δ, Δ, Δ, □, □, □, O, Δ, O, □, Δ, □, Δ, □, Δ, O, Δ, Δ

#### Verstecktes Level freischalten

Δ, □, O, O, □, Δ, Δ, □, O, O, □, Δ, Δ, O, □, Δ, □, O, O, □, Δ

#### Credits ansehen

Δ, □, O, Δ, Δ, □, O, Δ, □, O, Δ, □, □, O, Δ, □, O, Δ, □, O, Δ, □, O

Zum Ausschneiden und Sammeln



# CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

## True Crime: Streets of LA

play

Cheat Card  
Seite 1



Die Cheats werden eingegeben während die Stadtkarte aufgerufen ist. Ein kurzer Jingle bestätigt.



Bei richtigem Eintrag auf dem Nummernschild tretet ihr mit unterschiedlichen Charakteren an.



Mit unseren Tricks legt ihr die Fahrzeugfarbe von Nicks Auto selbst fest. Folgt unserer Anleitung.

### Veränderte Charaktere

Startet ein neues Spiel und legt euch einen True-Crime-Speicherstand an. Gebt dann die entsprechenden Codes als Lettern eures Nummernschildes ein. Markiert nun unten links in der Eingabe die grüne Funktion „O.K.“ Haltet nun erst die Tasten **R1** + **L1** gedrückt und betätigt erst dann die X-Taste zum Bestätigen. Als Zeichen dafür, dass die Eingabe richtig erfolgte, wird ein kurzer Jingle eingespielt.

CHARAKTER .....EINGABE  
Bum .....B00Z  
SWAT .....5WAT

Commando .....M1K3  
Police Officer .....FATT  
Officer Johnson .....FUZZ  
Nicks Chefin .....B1G1  
Nicks Partner .....ROSA  
Nicks Partner in Unterwäsche .....HURT\_M3  
Gangster .....TFAN  
Asiat .....HARA  
Asiat 2 .....MRFU  
Asiat 3 .....PHAM  
Lady .....TATS  
Streetpunk .....MNKY  
Punkgirl .....B00B  
Pimp .....P1MP

Boxer .....BRUZ  
Biker .....HAWG  
Donkey .....JASS  
Corpse .....J1MM  
Snoop Dog .....Für ihn müsst ihr die  
...30 versteckten Knochen in LA finden.

### Symbole auf dem Nummernschild

Im Screen, in dem ihr die Beschriftung eures Nummernschildes festlegt, stehen euch sechs Symbole zur Verfügung. Haltet während der Eingabe die Tasten **L1** + **R1** gedrückt und wählt auf dem Steuerkreuz **⬆** sowie **⬇**.



## True Crime: Streets of LA

play

Cheat Card  
Seite 3

### Cheats im Spiel

Pausiert das Spiel mit der **Start**-Taste. Es erscheint die Übersichtskarte von LA. Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen hier zügig ein. Bei richtiger Eingabe erfolgt ein kurzer Jingle. Wichtig: Die Cheats haben einen Einfluss auf den Spielverlauf. So werden die Dojos nicht mehr anwählbar, nachdem ihr euch alle Kampfgriffe ergaunert habt. Benutzt deswegen einen frischen Speicherstand, um ein versehentliches Überschreiben eures bisherigen Spielfortschritts zu verhindern.

### Master-Cheat

⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X

### Alle Kampfgriffe

⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X

### Alle Fahrzeuge

(Schaut in der Garage nach!)

⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X

### Alle Faustfeuerwaffen

⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X

### Besseres Fahrzeugverhalten

Ihr müsst in einem Auto sitzen, bevor ihr die

Übersichtskarte mit der **Start**-Taste aufruft! Die Fahrzeugmasse wird verstärkt bzw. verringert, was zu einer veränderten Straßenlage führt.

⬆, ⬇, ⬆, X  
sowie  
⬆, ⬇, X

### Koordinaten anzeigen

Dieser Code blendet im Screen die aktuellen Koordinaten Nicks ein. Notiert ihr euch diese bei wichtigen Punkten, könnt ihr euch damit einfacher orientieren.

X, ⬆, ⬇, X

### Cheats, die ebenfalls den Bestätigungs-Jingle hervorrufen

⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X  
⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X  
⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X  
⬆, ⬇, ⬆, ⬇, X

### Freispielbare Fähigkeiten

**Achtung!** Diese Fähigkeiten müsst ihr euch am Schießstand erst erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen. (Oder ihr benutzt den Master-Cheat).

- Anvisieren von zwei Zielen
- Genaues Zielen

### Freispielbare Standard-Kampfgriffe

**Achtung!** Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen. (Oder ihr benutzt den Master-Cheat). Diese Griffe setzt ihr am besten in einem Kampf ein, wenn euer Gegner kurzfristig betäubt ist (alle seine Ausrufezeichen sind grau unterlegt).

### Windmühlenwurf

⬆, ⬇, X

### Armgriff

⬆, ⬇, X

### Boxgriff

⬆, X, ⬇

- Schnelles Nachladen
- Schnelles Zieltempo
- Laserlicht
- Blinklicht
- Zielfernrohr
- Top-Präzision
- Hohlspitzgeschoss





## Cheat Cards

## CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

## True Crime: Streets of LA

play

Cheat Card  
Seite 2

Neben dem Symbol eines Sternchens lassen sich auch eine Hand, ein Herz, ein Pluszeichen, ein Minuszeichen sowie ein Rollstuhl eintragen.

**Fahrzeugfarbe festlegen**

Noch ein verstecktes Schmankerl während der Nummernschildbeschriftung: Haltet die Tasten **L1** + **R1** gedrückt und bewegt langsam und vorsichtig den linken Analog-Stick im Kreis herum. Wenn ihr genau hinschaut seht ihr, wie sich die Farbe des pulserenden Striches unterhalb des Nummernschilds verändert. Sobald der Strich die

Farbe angenommen hat, die euch zusagt, solltet ihr den Finger vom linken Analog-Stick nehmen. Nicks erstes Auto wird nun im Spiel immer mit der entsprechenden Lackierung generiert.

**Snoops Lowrider**

Sobald ihr Snoop Dog freigespielt habt, stehen euch die so genannten Dogg-Patrols zur Verfügung. Befindet ihr euch auf einer seiner

Missionen und fahrt mit seinem Lowrider durch LA, verändert ihr die Fahrzeughydraulik mit den Tasten **○** und **○**.

**Titelscreen verändern**

Im Titelscreen, in dem ihr im unteren Bildschirmbereich verschiedene Häuser und Fahrzeuge seht, könnt ihr mit dem rechten Analog-Stick die Szene nach links und rechts steuern.



○ In den Fahrschulen erlernt ihr neue Manöver. Faulpelze geben einfach den Cheat ein.

**Freispielbare Auto-Manöver**

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Fahrschulen erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen. Oder ihr benutzt den Master-Cheat.

**Durchdrehende Reifen**

X + □, □ loslassen

**S.Bremse**

○ oder ○ oder ○ + □ x2 Halten

**Dreh-Manöver Runterschalten**

○ + X x2

**90°-Drehung**

○ oder ○ + X + ○

**180°-Drehung nach vorne**

○ oder ○ + ○ x2

**180°-Drehung nach hinten**

○ oder ○ + ○ x2

**Zwei Räder**

○, ○, ○, X x2

**Nitro-Boost**

○ + X x3

## True Crime: Streets of LA

play

Cheat Card  
Seite 4**Freispielbare Kampfgriffe**

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen. Oder ihr benutzt den Master-Cheat. Diese Griffe könnt ihr jederzeit in einer Auseinandersetzung ausführen. Ihr Effekt hängt von eurer Position ab.

**Laufangriffe**

Rennen + X

Rennen + □

Rennen + △

**Rückenangriffe**

Weg + X

Weg + □

Weg + △

**Bodenangriffe**

X oder □ oder △

**Kombo-Feger**

X, △, X

**Kombo-Haken**

□, X, △

**Kombo-Spin-Kick**

△, □, X

**Kombo-Drachen-Kick**

X, △, X, △

**Kombo-Drachenfaust**

□, X, △, □

**K.-Fliegender Drache**

△, □, X, △



○ Erst wenn sie freigespielt oder freigecheat sind, stehen euch die Griffe zur Verfügung.



○ Manchmal lässt sich Waffengewalt nicht vermeiden. Aber trotzdem: Erst denken, dann feuern! Nutzt aber den Zielmodus!



○ Versucht eure Gegner an Wände oder in Ecken zu drängen. Mit etwas Übung setzt ihr ihnen effektiver zu.



# NEED FOR SPEED

## UNDERGROUND

Marc Kirzeder

Wir liefern euch **ZEHN WERTVOLLE PROFITIPPS**, mit denen euer Wagen der Konkurrenz davonfährt.

Zum Ausschneiden und Sammeln



⊙ **Trick:** Alter Gran-Turismo-Trick: In langen Kurven die Leitplanke als virtuelle überdimensionale Seitenbande nutzen, um nicht ins Schleudern zu geraten!

### Fahrzeugwahl

Wechselt je nach Event beim Händler die Fahrzeuge. Mit „X“ ruft ihr die Leistungsdaten der Boliden auf, um diese mit den Daten eures aktuellen Fahrzeugs zu vergleichen. Für Rundkurse und Sprint-Rennen eignet sich zu Beginn besonders der Ford Focus, da er gegenüber den anderen Wagen Vorteile bei Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit hat.

### Style-Points

Konzentriert euch darauf, viele Style-Points einzufahren. Die schalten neue Tuning-Teile frei. Je mehr ihr euren Wagen tunt, desto schneller erhöht sich der Multiplikator für die Style-Points in den Rennen.

### Geld

In Geldnot geratet ihr nur zu Beginn eurer Karriere. Es genügt deshalb, die meisten Events in der Schwierigkeitsstufe „leicht“ zu gewinnen. Ihr dürft den Schwierigkeitsgrad außerdem vor jedem Rennen neu wählen. Daher kann man ruhig mit „schwer“ beginnen. Solltet ihr scheitern, startet ihr im Anschluss auf „mittel“ oder „leicht“.

### Drift-Rennen

Bei den Drift-Events solltet ihr ein schweres Fahrzeug wie z.B. den Nissan 240SX wählen. Die leichten und agileren Boliden lassen sich schwerer zum Driften bewegen. Fahrt „sauber“, Kollisionen mit der Streckenbegrenzung führen zu Punktabzügen. Es kann sich lohnen, auch auf den kurzen Geraden der Drift-Strecken das Fahrzeug durch das Fahren von Schlangenlinien zum Driften zu bewegen, so kommen schnell hohe Wertungen zustande. Um mehr von der Strecke zu sehen, ist es übrigens ratsam, im Optionsmenü die HUD-Anzeigen abzuschalten.

### Abkürzungen

Sucht auch die Strecken bei einer Testfahrt im Quickrace-Modus nach Abkürzungen ab. Wer alle Abkürzungen kennt, hat in den späteren Rennen Vorteile. Viele Kurven könnt ihr schneiden, was kostbare Zeit spart. Aber Vorsicht: Die meisten Abkürzungen sind nur dann von Vorteil, wenn sie fehlerfrei passiert werden.

### Fahren an der Bande

Bei langen Kurven kann man auf einen alten Gran-Turismo-Trick zurückgreifen. Führt man eine Bande im flachen Winkel an, kann man die Kurve fast ohne Geschwindigkeitsverlust an der Bande schleifend durchfahren.

### Nitro

Hebt euch den Nitro als Reserve auf. Es kann passieren, dass euch ein Fehler in der letzten Runde zurückwirft. Wer dann noch Nitro-Power zur Verfügung hat, kommt vielleicht wieder nach vorne.

### Drag-Rennen

Bei den Drag-Rennen spielt besonders der Start eine große Rolle. Es empfiehlt sich, den



⊙ **Nissan 240SX:** Aufgrund seines Gewichts und Handlings eignet sich der Wagen besonders für die Drift-Events!

Motor vor dem Start nicht zu hoch drehen zu lassen, sonst kann bereits der erste Gangwechsel zum Überdrehen des Motors und zu herbem Zeitverlust führen. Bei den Strecken, auf denen ein Güterzug die Straße kreuzt, solltet ihr euch unbedingt rechts halten und die Rampe zum Springen nutzen.

### Rückspiegel

Wer Need for Speed: Underground ausschließlich in der Cockpit-Perspektive fährt, kann in den Optionen den Rückspiegel einschalten. Diese Option taucht allerdings erst dann auf, wenn man die Cockpit-Perspektive angewählt hat. Dann mit „Start“ das Spiel pausieren und ins Optionsmenü gehen. Unter „Anzeige“ findet sich jetzt der Punkt „Rückspiegel“, den man auf „ein“ schaltet.

### Instant-Replays

Wenn die eingeblendeten Zeitlupen nach Sprüngen stören, der kann sie ebenfalls in den Optionen unter „Kamera“ abschalten. Dazu müsst ihr den Schieberegler für die „Sprung-Kamera“ ganz nach links schieben. Jetzt werden eure Sprünge nicht mehr als Wiederholung gezeigt. ■



⊙ **Zeitersparnis:** Die Wiederholungen der Sprünge lassen sich in den Optionen abschalten!



⊙ **Rückblick:** Der Rückspiegel ist in der Cockpit-Ansicht recht nützlich.



## AR-2-Codes

# 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](http://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.

## Buffy Chaos Bleeds

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EE95FB92 BCD296A2

### Extras freischalten

.....CEACA60C BCA99B84

### Unbegrenzt Lebensenergie

.....DE85397A BCA99B83

### Unbegrenzt „Energy-Power“

.....DE88A836 BCA99B83

### Unbegrenzt Pflock

.....DE82754E BCA99B83

### Unbegrenzt Items

.....DE897502 BCA99B83

### One-Hit-Kill

(Gegner werden mit dem ersten Treffer neutralisiert)

.....DE886FCA 6AA9A187  
.....DE886FD6 6AA9A187

### Power-K.O.

(Gegner stehen nicht mehr auf, nachdem ihr sie K.O. geschlagen habt)

.....DEAEBD9E BCC0D11F

### Gegnerische Lebensenergie wird nicht aufgefüllt

.....DE87C226 6AC9A187

## Dead To Rights

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EE9C3562 BCA99C80

### Unbegrenzt Gesundheit

.....CE99DCEE BCA99B8A

## Time Crisis 3

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EE97957A BCA99C80

### Gigantischer Punktestand

.....D11D3046 C19E7B82

### Unbegrenzte Anzahl der Spielleben

.....D11D3042 BCA99B88

### Unbegrenzt Zeit

.....D11D309A BCA9C963

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von Faustfeuerwaffen-Munition

.....D11D370A BCA99B8C

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von M-Gun-Munition

.....D11D3716 BCA99B4B

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von

### Shotgun-Munition

.....D11D3712 BCA99B83

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von Granaten-Munition

.....D11D371E BCA99B88

## Worms 3D

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EEBD1142 BCEA80D2

### God Mode

(Alle Spieler sind unverwundbar)

.....DEB4B432 E0AB9B84

### Unendlich Zeit für einen Spielzug

.....D14C6732 BCA93B83

### Waffen unbegrenzt verfügbar

.....DEBFFABE BF899B8B  
.....DEBFFABA BCA99B83

### Gegnerische „Künstliche Intelligenz“

vermindern (Eure Gegner treffen seltener)

.....DE8D2CCE BF899B8B  
.....DE8D2CCA BCA99B88

## WWE SmackDown! Here Comes The Pain

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EE8D0122 BCBA9032

### Alle Optionen aktivieren

.....DEAE996E E0AB9B84

### Unbegrenzt „SmackDown!“

.....DE83453A BCA99B83

### Gegenstände im Shop kosten nichts

.....DEAE9F42 E0AB9B83

### Attribut-Punkte können auch ohne

Erfahrungspunkte gekauft werden

.....DE8C20B6 E0AB9B83  
.....DE901B6A E0ACC292

## XGRA

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EE802732 BCC77242

### Unbegrenzt Schild

.....DE8E4CA6 BCA99B83

### Unbegrenzt Energie für die Waffen

.....DE8E4C42 BCA99B83

### Schneller

.....DE854FDA BCA99B83

### Ganz alleine auf der Strecke

.....DE935BDE BCA99B84

### Nur ein Gegner pro Rennen

.....DE935BDE BCA99B85

## Wallace & Gromit in Project Zoo

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EEB87F9A BCEF1AAA

### Unbegrenzt Lebensenergie

.....DE818C96 E0AB9B8B  
.....DE818C92 6AEB9A937

## Beyond Good & Evil

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EE50CBC2 BCA99C80

### Mehr Lebensenergie

.....DECC0506 00C99B83

### Unbegrenzt Kraft für die Super-Attacke

.....DECBFD6A BCA99BE6

### Unbegrenzt Starkos für Jade

(„Energiekuchen“)

.....DECBFD6E BCA99BE6

### Unbegrenzt Starkos für Jade Pey'J's

(„Energiekuchen“)

.....DECCFBAE BCA99BE6

### Pey'J's Jet-Boots

.....DECBFD62 BCA99B84

### Speedcraft Motor in der Ausrüstung

.....DECBFD12 BCA99B84

### Neutralizing Cannon in der Ausrüstung

.....DECBFD0E BCA99B84

### Jump Kit in der Ausrüstung

.....DECBFD06 BCA99B84

### Stellar Motor in der Ausrüstung

.....DECBFD1A BCA99B84

### Kompass in der Ausrüstung

.....DECBFD1E BCA99B88



Per A-R-2-Codes könnt ihr euch einige praktische Goodys ins Inventar zaubern.

Zum Ausschneiden und Sammeln



Das AR-MAX ist da! Und wir versorgen euch gleich mit den ersten Codes zum neuesten Action-Replay aus dem Hause Datel. Nach und nach wird das neue AR-MAX das reguläre Action-Replay-2 verdrängen. Aber macht euch keine Sorgen, denn inzwischen sollte die Update-CD, die das alte AR2 in ein vollwertiges AR-MAX verwandelt, im Handel sein.



Codes

## James Bond 007 Nightfire

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....4Q6M-7KR1-MJVZK  
 .....KGKP-DN94-QYKZB  
 .....RY4R-J4ZU-QC4TJ  
 .....RYV4-8EGD-AHH04  
 .....KEUZ-ZW97-1KM3W  
 .....FFZ7-PJ6C-2753D  
 .....9NYV-X0TJ-EYN7P  
 .....03AH-5PBC-9K2T7  
 .....KF4B-ZVHY-XJYZE  
 .....NP1B-6UZQ-40YBY  
 .....7JR9-KTGD-JVYZ9  
 .....03AH-5PBC-9K2T7

### Unbegrenzt Lebensenergie

.....K66M-G1BP-GRMV3  
 .....MQVP-94XU-WVA4G  
 .....9DVV-HCDT-ER1Q8  
 .....04FU-YCQK-B26XW

### Unverwundbar

.....K4AY-E36C-CEQ1P  
 .....MQVP-94XU-WVA4G  
 .....0YE4-UMF1-EAQB  
 .....DE2Y-CJPX-DTMTZ

### Kein Schmerz

.....TQMP-N2H0-BFUFA  
 .....5WDK-P0AR-NW5J9  
 .....DGAU-ZRA6-4XJ2H

### Unbegrenzt Munition

.....HBQJ-22Z9-FV28F  
 .....4PGR-8HFB-WPMZ6  
 .....DW4V-YPVA-HCTQE

## Buffy Chaos Bleeds

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....7DFK-KB76-C8NP7  
 .....3X39-7FHT-4015A

### Extras freischalten

.....8NXG-1GAJ-YH50U  
 .....DQW5-EBVH-6KJH4

### Unbegrenzt Lebensenergie

.....DB77-ATMJ-877BE  
 .....20GY-1V3B-ACHKG

### Unbegrenzt „Energy-Power“

.....YQCJ-G4J6-1NG9B  
 .....KYYC-M9GB-W0RCX

### Unbegrenzt Pflock

.....5RA2-VFQ5-E3PWA  
 .....16RF-Q8AN-TUHRB

## Kingdom Hearts

PLATINUM

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

Die Codes funktionieren nur in der deutschen Version des Spiels.

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....7HRV-KN7Z-J1YG1  
 .....6MUD-2Z39-7A6CE  
 .....G27J-KMHJ-Q62TF  
 .....VFE7-FK9B-M32EA  
 .....KQEK-5ZFB-F8UP9

### Unbegrenzt Munny

.....KUYM-HJN3-THN3W  
 .....7KYZ-W1ZQ-6ZNT2

### Alle Trinities verfügbar

.....MQOM-HF8D-MHWWXG  
 .....28AW-6E9H-W2ZEJ

### Alle Dalmatiner

.....X22Q-0UCQ-6U8BY  
 .....1EFB-UGKC-V4KY6  
 .....A0AC-YXMA-5MC1N  
 .....8G5P-200Q-Y2CXG  
 .....TN21-P71N-NZK8V

### In Battle Codes – Kampfcodes

(Muss aktiv sein)

.....UYV0-Y32K-G2490

(Muss auch aktiv sein)

.....XXRE-K9RA-6KXRU  
 .....MCJ6-AMQ9-BW897  
 .....RPPC-AGV9-F8UF2  
 .....FA7E-WQQV-RF6JZ

### Unbegrenzte HP für alle Charaktere

.....JYD4-AYAV-8U3TD  
 .....7P7V-8BQN-PCNMF  
 .....V4CC-E8K5-9P53U  
 .....8EVC-9H32-ZHD13

### Unbegrenzte MP für alle Charaktere

.....C1ZU-A8M9-YMHRC  
 .....PUFC-UDP0-EVW73  
 .....9XYF-Y0QR-4CGDP  
 .....X3NV-Z60E-H7EK5

## Time Crisis 3

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....001W-ZMJW-R1GHC  
 .....RMR2-7UB7-MM0ZM  
 .....VFE7-FK9B-M32EA  
 .....KQEK-5ZFB-F8UP9

### Gigantischer Punktestand

.....TQR2-MH8R-J56UV  
 .....MMZJ-NKPG-046NK

### Unbegrenzte Anzahl an Spielleben

.....ZC3P-G2Z8-U973C  
 .....2FMT-M68Z-WZQ28

### Unbegrenzt Zeit

.....02PY-V6A9-EPKKO  
 .....B2UW-8XRY-6CWFF

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von Faustfeuerwaffen-Munition

.....8CTT-JNE2-CJ43D  
 .....6NHU-JVF4-E9NVN

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von

### M-Gun-Munition

.....CJYH-QN62-GGJZP  
 .....PKKF-BHVF-FGDUB

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von Shotgun-Munition

.....DZBK-6CN3-DQ5H9  
 .....6H4K-AR7W-TFC89

### Kein Reload nötig beim Gebrauch von Granaten-Munition

.....4DY1-6BJ5-4DP46  
 .....T8HU-6P35-U1V1W

## WWE SmackDown! Here Comes The Pain

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....E7R2-6C9F-C53Z0  
 .....YYN7-27HJ-Q117K

### Künstliche Intelligenz deaktivieren

(L1-Taste anschalten, R3-Taste deaktivieren.)

.....RFBM-492W-DDUTH  
 .....GNPR-WZRH-4M1FN  
 .....GGHM-FURQ-6HA0Z  
 .....4XR0-1RK7-GBZ9Z  
 .....B97T-062R-0X0FH

### Alle Optionen aktivieren

.....DZXG-0F8G-GHHJ3  
 .....N9HB-N7CX-3DY8X

### Unbegrenzt „SmackDown!“

.....86HJ-KED7-ZNAY4  
 .....AUWX-OWHA-8JW3U

### Gegenstände im Shop kosten nichts

.....4CK0-WQQQ-N0H33  
 .....59HU-HA74-V1CDN

### Attribut-Punkte können auch ohne Erfahrungspunkte gekauft werden

.....YJ1R-JAG4-KBJER  
 .....HM9X-16ZE-2UHRT  
 .....YJ14-DXPR-TP65H

## XGRA

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....HRAE-1V5D-7P7MV  
 .....748X-919E-HQ3VN

### Unbegrenzt Schild

.....XP3J-GQ1K-DFZ9X  
 .....RM57-73ZU-QP52V

### Unbegrenzt Energie für die Waffen

.....Q1P9-Y3ZF-YRZ09  
 .....8E2M-DGRJ-WXCDT

### Schneller

.....7P8W-AAU8-JF0EZ  
 .....UZGY-V11T-H8YER

### Ganz alleine auf der Strecke

.....U55P-QRY8-XA0TR  
 .....7MDY-YFA2-6RFV8



# TRUE CRIME

## STREETS OF LA

Gewalt und Verbrechen blühen und gedeihen auf den Straßen LAs! Es wird Zeit, für Recht und Ordnung zu sorgen. Allen gestressten Cops eilen wir mit unseren grundlegenden Tipps für den Überlebenskampf zu Hilfe.



☉ Greifen mehrere Gegner gleichzeitig an, fertigt sie nacheinander ab.



☉ Einige Funktionen sind Gimmicks und nur für die Spielstatistik von Belang.

### Grundsätzliche Überlebensregeln – zu Fuß

Auch die ersten Schritte im Spiel wollen gelernt sein. Obwohl True Crime gerne mit GTA Vice City (dt.) verglichen wird, gibt es doch Unterschiede: Zuerst mal solltet ihr ausprobieren, wie ihr mit der Kameraführung und Zieleinrichtung klar kommt. Bei Bedarf könnt ihr diese in den Optionen invertieren, also umdrehen. Das funktioniert jederzeit auch im Spielverlauf. Legen wir also los mit den vielen Kleinigkeiten, auf die ihr achten solltet:

#### Runter von der Straße!

Selbst wenn Fahrzeuge gerade erst angehalten haben, neigen die rücksichtslosen Fahrer dazu, einfach wieder Gas zu geben. Auch wenn euch ein Wagen dabei nur leicht streifen sollte, wird euch Lebensenergie abgezogen. Haltet also respektvoll einen Sicherheitsabstand ein.

#### Umschauen!

Bevor ihr über eine Straße rennt, kann euch ein schneller Kameraschwenk davor bewah-

ren, auf einer Kühlerhaube zu landen.

#### Augen auf!

Waghalsige Sprünge von Brücken und anderen hohen Stellen werden mit Energieabzug geahndet. Achtung: An manchen Brüstungen sind die angezeigten Begrenzungen stellenweise durchlässig. Zu Deutsch: An einigen Stellen fällt ihr einfach „durch“ die Grafik hindurch nach unten.

#### Verfolgung per pedes

Müsst ihr die Beine unter den Arm nehmen und einen Verbrecher per pedes verfolgen, ist es oft sinnvoll, am Bordstein, ganz knapp am Rand der Straße zu laufen. Der Vorteil: Ihr rempelt keine Passanten an, die euch bremsen würden und außerdem werden durch wilde Schüsse der Verfolgten keine Zivilisten in Mitleidenschaft gezogen. Achtet aber darauf, nicht versehentlich zu weit in die Straße hinein zu laufen – denn fahrende Autos sind eure Feinde.

#### Autos borgen

Ein fahrendes Auto zu stoppen, indem ihr Nick einfach auf der Straße stehen lasst, ist sehr unvernünftig. Braucht ihr mal dringend einen fahrbaren Untersatz, „borgt“ euch einfach im Umfeld von Ampeln einen Wagen aus. Ist die Ampel rot, findet sich immer wieder ein stehendes Vehikel, das ihr beschlagnehmen dürft.



☉ Kostenlose Beförderungsmittel greift ihr recht gefahrlos an Ampelanlagen ab.



☉ Wie im echten Leben: Haltet euch von der Straße fern, sonst werdet ihr Opfer der Autofahrer.



☉ Ups! Habt ihr Glück, erledigt der Verkehr eure Arbeit und setzt Verbrecher matt.



☉ Rempelt nicht sinnlos Passanten an, sonst werdet ihr in Schlägereien verwickelt.





Widerspenstige Fahrzeuge drängt ihr am besten gegen Hindernisse.

### Grundsätzliche Überlebensregeln – im Auto

#### Schneller geht's mit Blaulicht!

Ab in eine von Nicks Kisten und **O** drücken! Die Sirene klingt nicht nur ungeheuer cool, sondern sorgt auch dafür, dass andere Fahrzeuge euch Platz machen. Rast ihr jedoch zu schnell, können euch auch die Zivilfahrzeuge nicht schnell genug ausweichen. Verlasst euch also nicht zu sehr auf euer Sonderrecht.

Blinkes Rasen ist sinnlos! O.K. Wie die viel zitierte „Wildsau“ durch die Straßen der Großstadt zu jagen, macht Riesenspaß, allerdings verliert ihr bei solchen Aktionen schnell mal die Kontrolle. „Nehmt“ ihr dabei versehentlich einen Passanten mit, kostet das wertvolle Punkte. Achtet also auf angemessene Geschwindigkeit.

#### Kenne dein Auto!

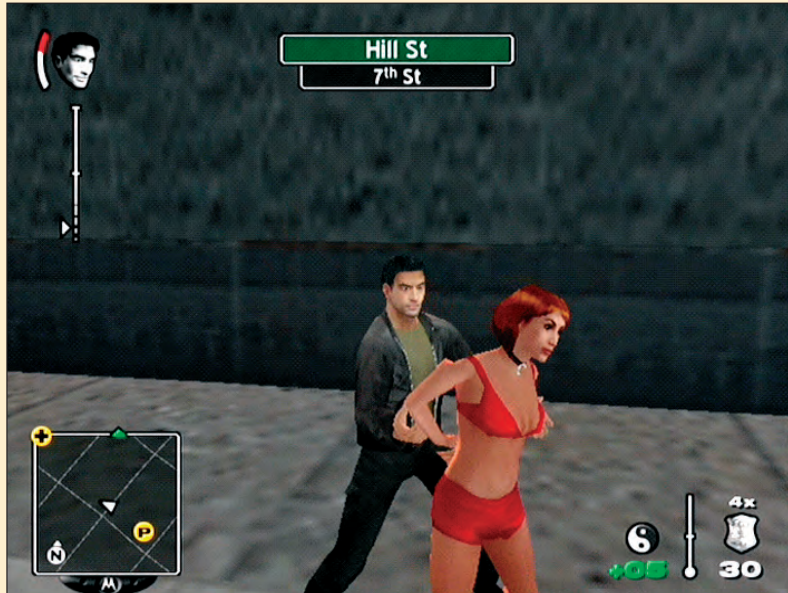
Gewöhnt euch anfangs an, immer denselben Fahrzeugtyp zu benutzen. Da die Vehikel recht unterschiedlich reagieren und sich vor allem im Bremsverhalten sowie in der Kurvenlage stark voneinander unterscheiden, tut ihr euch anfangs mit einem Standardtypen (z.B. Taxi) selbst einen Gefallen. Habt ihr dann das Handling raus, könnt ihr euch auch an schnellere Kisten wagen. Unser Tipp: Nicht die schnellste Karre ist die beste, sondern die mit der besten Kurvenlage.

#### Verfolgungsjagd

Gilt es, flüchtige Fahrzeuge zu stoppen, bringen Schüsse nicht sehr viel. Rammt die Fluchtfahrzeuge einfach von der Straße! Versucht, sie möglichst seitlich abzurängen. Mit etwas Übung schiebt ihr sie so an Häuser, deren Mauerwerk den Rest der Arbeit übernehmen. Sobald eine verdächtige Kiste zum Stehen gebracht wurde, müsst ihr genau beobachten, was der bzw. die Verdächtige(n) machen. Aggressiven Zeitgenossen begegnet ihr mit Waffengewalt oder prügelt sie nieder. Sollten die Insassen jedoch aussteigen und freiwillig die Ärmchen nach oben recken, genügt eine normale Verhaftung aus. Ballert also nicht sofort sinnlos rum!

#### Unfreiwilliger Ausstieg

Die **L1**-Taste veranlasst Nick bekanntlich, sich in ein Auto zu setzen und auch wieder auszusteigen. Betätigt ihr während einer Fahrt versehentlich **L1**, lässt sich Nick einfach aus dem Auto fallen, egal wie schnell es gerade fährt. So etwas kostet Lebensenergie.

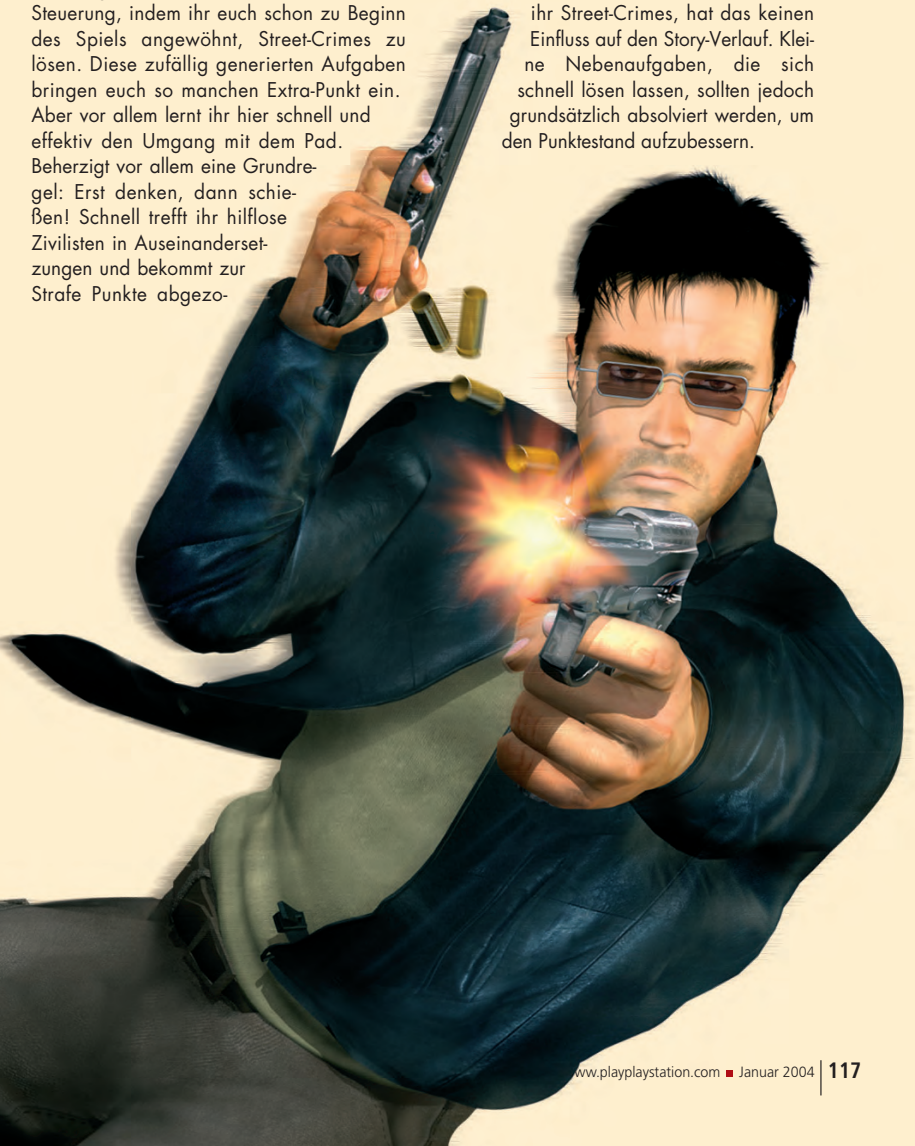


Durchsucht regelmäßig alle Passanten. Das bringt Punkte und hebt Nicks Ansehen.

### Grundsätzliches zu Street-Crimes

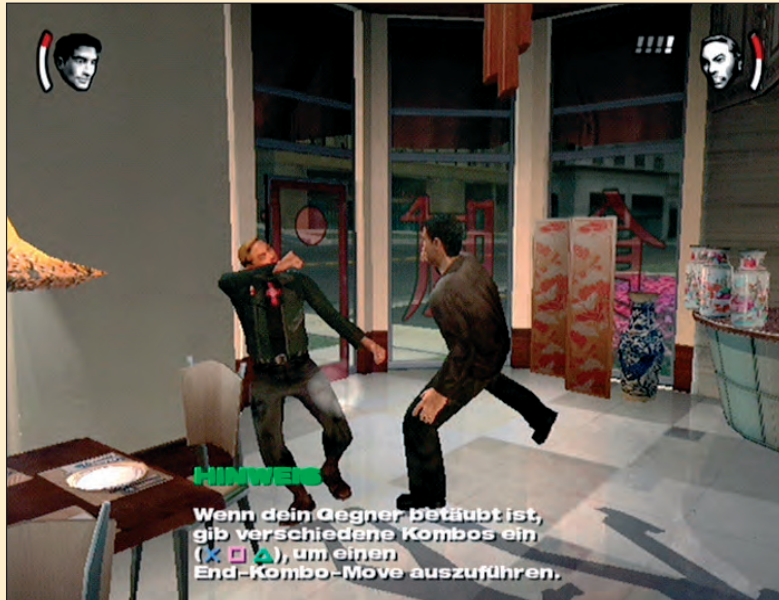
Nick steht anfangs wirklich alleine und vor allem dumm da, im riesengroßen Los Angeles. Nicht nur, dass an jeder Ecke das Verbrechen blüht, auch die Spielmechanik will erst einmal gelernt sein. Am besten übt ihr euch schon zu Beginn des Spiels angewöhnt, Street-Crimes zu lösen. Diese zufällig generierten Aufgaben bringen euch so manchen Extra-Punkt ein. Aber vor allem lernt ihr hier schnell und effektiv den Umgang mit dem Pad. Beherzt vor allem eine Grundregel: Erst denken, dann schießen! Schnell trefft ihr hilflose Zivilisten in Auseinandersetzungen und bekommt zur Strafe Punkte abgezogen.

gen. Wer hier nicht aufpasst, hat einen mühevoll angesammelten Vorrat an Punkten schnell wieder verbraucht. Achtet auch darauf, welche der Street-Crimes euch liegen, und welche euch Probleme bereiten. Missachtet ihr Street-Crimes, hat das keinen Einfluss auf den Story-Verlauf. Kleine Nebenaufgaben, die sich schnell lösen lassen, sollten jedoch grundsätzlich absolviert werden, um den Punktestand aufzubessern.





## Player's Guide



○ Achtet im Spielverlauf auf die eingeblendeten Tipps! Eine Übersicht aller Moves findet ihr im Heft.

### Einschüchtern!

Schüsse in die Luft und eine blinkende Polizeimarke (R2 + O) wirken manchmal wahre Wunder und schüchtern Verbrecher ausreichend ein. Um Warnschüsse abzugeben, muss die R2-Taste einfach gedrückt gehalten werden. Zielt jetzt neben euer potenzielles Opfer und drückt ab. Blindes Drauflosballern beeinträchtigt jedoch schnell herumstehende Zivilisten.

### Verhaften, durchsuchen, verhaften, durchsuchen!

Schon während der ersten Episode könnt ihr euch an den vielen Street-Crimes beweisen und zusätzlich alle Passanten nach Drogen und Waffen durchsuchen. Ihr schafft euch damit ein kleines Punkte-Polster.

### Richtig draufhauen!

Auch Schlägereien wollen gelernt sein. Achtet darauf, eure Gegner mit einem Griff und anschließendem Wurf zu Boden zu schmettern, sobald sie benommen sind. Das beeinträchtigt die gegnerische Energieleiste und verkürzt die Kampfdauer. Im Spielverlauf lernt ihr verschiedene Kampfgriffe. Setzt ihr die nicht ein, artet so manche Schlägerei zum langweiligen Dauerkampf aus. Schaut oben rechts auf die Anzeige neben dem Gegnersymbol; sobald die Ausrufezeichen alle grau unterlegt sind und ein entsprechender Laut erfolgt, könnt ihr schnell einen Griff ansetzen.

Ach ja, werdet ihr im Zuge von Street-Crimes in Schlägereien verwickelt, solltet ihr darauf achten, nicht versehentlich auf die Straße zu geraten. Dann nämlich kommt es immer wieder vor, dass rücksichtslose Autofahrer Nick umfahren!

**Tipp:** Versucht immer wieder, eure Gegner auf die Straße zu treiben. Mit ein wenig Glück verkürzen die Autos dort die Kampfdauer rapide. Übrigens: Denkt daran euch umzusehen, bevor ihr weich geklopften Gegnern Handschellen anlegt. Auch bei dieser Aktion könnt ihr Opfer eines dämlichen Autofahrers werden.



○ Sobald ein Gegner kurz betäubt ist (achtet auf die eingeblendeten Ausrufezeichen), könnt ihr Kampfgriffe effektiv einsetzen.

Zum Ausschneiden und Sammeln





Freie Auswahl – fleißigen Cops winken Bonusabschnitte. Nutzt sie, um Nicks Erfolgsaussichten zu verbessern.

### Kameraführung

Kommt ihr mit eurem Einsatzfahrzeug bei einem Street-Crime an, solltet ihr in sicherer Entfernung anhalten und die Kamera justieren. Erst dann könnt ihr probieren, ob sich die Verdächtigen von Sirene und Blaulicht zum Aufgeben bewegen lassen. Apropos aufgeben: Nie vergessen: Ein Cop hat eine Polizeimarke, die er vorzeigen kann (R2 + □). Bereits das kann so manchen Verbrecher zur Aufgabe bewegen.

### Speichern

Leider beinhaltet die automatische Speicherfunktion nicht, nach jedem Street-Crime den Spielstand zu sichern. Aber mit einem kleinen Trick könnt ihr dennoch den Fortschritt sichern. Habt ihr einige Street-Crimes gelöst und somit ein sicheres Punkte-Polster angesammelt, marschiert ihr einfach in eine Garage (wird auf dem Radar als „P“ angezeigt). Hier erfolgt ein schnelles Speichern des Spielstands – nebenbei wird eure Lebensenergie geleistet aufgefüllt.

### Schleichaktionen

Standet ihr vor der Herausforderung „Infiltration“, musstet euch vorsichtig anschleichen und wurdet dabei entdeckt (die drei Fragezeichen des Gegners sind weiß unterlegt) hilft es, sofort mit der Betäubungspistole zu schießen. Mit ein klein wenig Glück entgeht ihr gerade noch eurer eigentlich sicheren Entdeckung.

### Die Sache mit den alternativen Missionen

Abhängig davon, wie ihr in LA das Verbrechen bekämpft, variiert die Missionsreihenfolge. Wollt ihr keine Aufgabe verpassen, solltet ihr euren fortgeschrittenen Speicherstand von Zeit zu Zeit überprüfen. Hier werden die verpassten, alternativen Missionen angezeigt und ihr könnt direkt dort einsteigen. Denkt aber daran, dass ihr nach Abschluss einer alternativen Mission die Storyline noch einmal vorgesetzt bekommt. Schneller geht's,

wenn ihr die Mission spielt, den Autosave abwartet, dann neu startet und den Speicherstand wieder einladet.

### Upgrades

Im Verlauf des Spiels könnt ihr immer wieder eure Fertigkeiten verbessern. Am Schießstand verdient ihr euch Waffen. In der Fahrschule neue Fahrmanöver und im Dojo lernt Nick die Kniffe des Kampfsports. Auf welche Fertigkeiten ihr dabei am meisten Wert legt, bleibt euch überlassen. Haltet aber die Augen offen, denn viele Schulungs-Orte tauchen nur auf eurem Radar unten links im Screen auf.

### Seitenhiebe

Achtet auf die Durchsagen zu den einzelnen, zufällig generierten Street-Crimes. Hier findet sich der eine oder andere Seitenhieb.

### Wie besiegt man den Scharfschützen in Episode 2? Episode 2 – 9 – Finale: Scharfschütze

Es ist eine reine Frage der Geduld, den Scharfschützen zu erledigen. Zuerst werden alle drei Fenster zerschossen. Gewöhnt euch an, mit Hilfe der Δ-Taste immer hin und her zu rollen. Nur in den Ecken links oder rechts ladet ihr nach. In diesen Ecken kann euch der Scharfschütze nur treffen, wenn er euch direkt diagonal gegenüber an einer von drei Stellen steht und auf euch schießt. Um den Scharfschützen überhaupt in Mitleidenschaft zu ziehen, müsst ihr in euren Scharfschützen-Modus wechseln. Haltet einfach die R1-Taste, bis das Fadenkreuz erscheint und zielt grob in die Richtung des Gegners. Ballert sofort einige Kugeln ab (einfach schnell mehrmals R1 betätigen). Ihr müsst den Scharfschützen nicht unbedingt in der Mitte eures Fadenkreuzes haben – auch der eine oder andere Querschläger sorgt für die nötige Wirkung. Rollt euch dann sofort mit Hilfe der Δ-Taste direkt aus der Weitschussansicht zur Seite. Ansonsten werdet ihr möglicher-



Justiert die Kamera, bevor ihr in eine Auseinandersetzung geratet. Das spart sehr oft Lebensenergie.



Im Spielverlauf tauchen mehrere alternative Missionen auf. Ein Blick auf die Missionsübersicht, und ihr dürft auch diese spielen.



Wer zu faul ist, Nick auf ehrliche Weise aufzurüsten, kann auch die Cheats einsetzen (findet ihr im Heft auf Seite 111 und 112).

weise getroffen. Wiederholt das Spielchen so lange, bis die Mission gewonnen ist. Übrigens: Hat Nicks Lebensleiste stark gelitten, und erscheint euch der Gegner zu stark, kann ein schneller Neustart der PS2 dafür sorgen, dass euch keine Plakette abgezogen wird. Ladet dann einfach die Episode noch einmal ein.

### Wie entkommt man den schießwütigen Verfolgern in Episode 3?

**Episode 3 – 3 – Überwachung missglückt** Sofort Vollgas geben! Blaulicht raus! Und versucht erst gar nicht, zurückzuschießen! Euch rücken schießwütige Gangster auf den Hals! Versucht, jede Seitenstraße zu nutzen und nach Möglichkeit zivile Fahrzeuge zwischen euch und den Verfolgern zu halten. Tipp: Versucht eine Rasenfläche zu erreichen! Die Gauner bleiben nämlich immer auf befestigten Straßen. Sobald das Auto eurer Gegner nicht mehr auf dem Radar angezeigt wird, seid ihr in Sicherheit.



## Player's Guide

Thomas Nickel

# DER HERR

**Schweiß, Blut und Tränen.**  
Wir verraten euch, wie ihr Sauron besiegt  
und den einen Ring für immer vernichtet.

## Helms Klamm

Zum Einspielen: Als Gandalf prescht ihr in die Schlacht um Helm's Deep und beginnt gleich fleißig damit, Orcs zu metzeln. Folgt einfach den Anweisungen und erklimmt die Mauer. Gegen Ende des kurzen Einstiegslevels gilt es noch, mit Hilfe von Katapulten Orcs von der Brücke zu schießen. Nun sollte Gandalf bereits einen Level aufgestiegen sein, wenn ihr genug Punkte habt, kauft ihr gleich die Orc-Hewer-Kombo.

## Der Pfad der Toten

Sucht euch euren Lieblingshelden aus – mit ihm werdet ihr einen Großteil des Spiels bestreiten. Wir haben den flinken Legolas gewählt. Der erste „richtige“ Level beginnt recht einfach – gewöhnt euch an die Steuerung und benutzt ein paar Kombos. Lasst keine Gegner am Leben und versucht, so viele Erfahrungspunkte wie möglich einzuheimsen. Am Ende des Levels seid ihr mindestens auf Stufe 3. Gewöhnt euch an, mit Schilden bewehrte Gegner zunächst mit harten Attacks anzugreifen, damit diese ihren Schutz verlieren. Gegen Ende des Levels werdet ihr auf einer Brücke eingeschlossen und unzählige Gegner stürzen auf euch ein. Schickt diese so schnell wie möglich in die ewigen Jagdgründe, damit es nicht



○ Instant-Action: Einfach vor das gekennzeichnete Objekt stellen und den **R1**-Button drücken.



○ In Helms Klamm werdet ihr mit der Steuerung vertraut gemacht.

Zum Ausschneiden und Sammeln



# DER RINGE

## DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



❶ In dem Nebel läuft man nicht nur langsamer, dort lauern auch untote Krieger auf euch.



❷ Sobald das Nazgul-Icon erscheint, müssen Sam und Frodo Deckung suchen.



❸ Keine Angst: Sam ist zwar klein, doch er weiß sich ganz gut zur Wehr zu setzen.

zu viele werden: Hacken erst einmal drei oder vier Monster gleichzeitig auf euch ein, habt ihr nichts mehr zu lachen! Nach Bestehen des Levels kauft ihr auf jeden Fall die Orc-Hewer-Kombo für alle Charaktere, im weiteren Spielverlauf wird sich diese Investition noch oft auszahlen.

### Flucht aus Osgiliath

Sams Aufgabe ist es, Frodo sicher durch den Kampf um Osgiliath zu bringen. Das größte Problem hier sind die Nazgul, die Frodo anziehen: Ist die Anzeige am rechten oberen Bildrand voll, habt ihr verloren. Die Anzeige füllt sich, wenn ihr auf den Dächern der Stadt unterwegs seid; sie sinkt, wenn ihr vor den Blicken der Nazgul sicher seid. Manchmal helfen euch die umherschwirrenden Feuerbälle, große Gegnergruppen schnell zu erledigen. Rennt ihr über die Dächer, lasst euch am besten so wenig wie nur möglich von den Gegnern aufhalten und passt auf, dass ihr nicht in Massenschlachten verwickelt werdet, die euch viel Energie rauben.

Nach dem ersten Checkpoint erklimmt ihr eine hohe Treppe, oben schubst ihr mit R1 die Glocke nach unten, damit sie die heranstürmenden Orcs plättet und den Durchgang für euch frei macht.

Spielt diesen Level nicht zuerst, damit ihr nach dem ersten Levelanstieg bereits die nütz-

liche Orc-Hewer-Kombo einsetzen könnt. Vergesst nicht, zu Boden gegangenen Gegnern sofort den Gnadestoß zu versetzen. Gegen Ende des Levels kommt ihr in die Kanalisation. Dort wartet am Ende ein dicker Brocken mit einem Hammer auf euch – diesen könnt ihr kaum verletzen. Schleicht euch langsam heran und nehmt mit Fernwaffen die Bogenschützen aufs Korn. Sodann lockt ihr den grimmigen, aber langsamen Gesellen von der Apparatur weg und löst diese so lange aus, bis das Tor offen ist – damit steht Frodo, Sam und Gollum der Weg in die Freiheit offen.

### Die Straße nach Isengard

Der weise Gandalf betätigt sich als Fantasy-Rambo. Folgt der Straße und passt auf, dass ihr nicht von den Gegnern eingekreist werdet. Feige Bogenschützen, die hinter Bäumen lauern, nehmt ihr mit Magie aufs Korn. Nach etlichen Metern Weg kommt ihr auf eine Lichtung, auf der einer der Ents auf Orc-Jagd ist. Ihr helft dem Baumwesen und erledigt solange Orcs, bis der Zähler voll ist. Nach dem zweiten Checkpoint ist Isengard bereits in Sicht. Ohne Einsatz von Magie sehr ihr hier kein Land – zu viele Gegner und viel zu viele Bogenschützen machen euch das Leben schwer. Doch praktischerweise steht unter jedem der Türme ein Behälter mit >>>



❹ Die Straßenblockaden der Orcs bringt man mit einem gezielten Schuss zur Explosion.

### Allgemeine Tipps:

Lasst euch **nie von Gegnern umzingeln**. Stehen erst einmal zehn Orcs um euch herum, könnt ihr kaum noch fliehen und werdet mit ordentlichem Energieverlust gestraft.

Kauft **Spezialattacken** möglichst immer gleich für die ganze Gruppe – dann habt ihr es in anderen Szenarios leichter und spart langfristige Punkte.

Beim Weg des Königs solltet ihr eurem **Charakter treu bleiben**. Es bringt nichts, mit einer Figur einen neuen Level anzugehen, die auf einer niedrigeren Stufe ist als die anderen Helden. Lange haltet ihr den Gegeran Sturm dann nicht durch.

Der **Gegner ist erst dann besiegt**, wenn ihr die Punkte aufsteigen seht. Liegt er nur am Boden, wird er sich wieder aufrappeln. Nutzt die Gelegenheit und gebt ihm gleich mit **R2** den Rest.

**Gegner mit Energieleiste** haben meistens Lebensenergie bei sich – kümmert euch also um diese, wenn eure Kraft zur Neige geht.



❺ Große Hilfe! Die gigantischen Ents unterstützen euch im Kampf um Isengard.



❻ Spinnen-Taktik: Erst umstoßen und dann in den ungeschützten Bauch stechen.



## Player's Guide

explosivem Inhalt. Mit einem kleinen Schuss Magie erzielt ihr gewaltige Wirkung und sprengt den Turm mitsamt den Bogenschützen. Überquert die Brücke und haltet euch rechts. Unten ist noch einmal eure Hilfe nötig: Ein Ent versucht, den Damm zum Einsturz zu bringen und wird dabei von lästigen Orcs beschossen. Seid vorsichtig, denn von hinten stürmen Orcs auf euch ein, die ihr schnell erledigt. Kümmert euch dann wieder um die Schützen, die



Um den Ansturm der Orcs aufzuhalten, müsst ihr die Leitern umstoßen.



Auf den Türmen der weißen Stadt liegen nützliche Energietränke versteckt.



Einen Belagerungsturm zerstört man mit dem Katapult, den anderen mit der Fernkampfatacke.



Hilfsmittel! Die kleine Karte zeigt euch genau, wo die Orcs einfallen werden.

immer wieder ankommen. Hat der Ent den Damm zerstört, habt ihr den Level geschafft.

### Der König der Toten

Die erste Hälfte des Levels ist ein dramatischer Bosskampf, bei dem ihr ohne die richtige Taktik kein Land sehen werdet. Der Gegner hat drei Angriffsmuster: Entweder er beharkt euch direkt mit seinem mächtigen Schwert, hetzt untote Krieger auf euch, oder greift mit einem gefährlichen Windstoß an.

Verletzen könnt ihr ihn nur im direkten Kampf. Blockt zunächst seine Combo – normalerweise umfasst sie fünf Schläge. Jetzt ist eure Stunde gekommen: Greift mit einer Combo, in diesem Fall mit dem Orc-Hewer, an und blockt dann gleich wieder. Pro Runde schafft ihr das normalerweise zwei Mal, dann zieht sich der König zurück und beschwört Monster – Bogenschützen, normale Untote oder Gegner mit Schild. Erste schießt ihr mit eigenen Pfeilen ab und bleibt immer in Bewegung, die anderen Gegner besiegt ihr auf die gewohnte Weise. Tauchen Gegner mit Energieleiste auf, könnt ihr euch über frische Energie freuen, die sie nach ihrem Ableben hinterlassen. Bei einer Wind-Attacke bringt ihr euch hinter den Steinen in Sicherheit. Beginnt euer Schutz-Stein zu bröseln, nutzt ihr die Pause zwischen zwei Windstößen und rettet euch hinter einen anderen Stein. Lasst euch nicht zur Hektik hinreißen und vergesst nicht zu blocken, dann ist der Gegner bald besiegt und ihr habt einen neuen Verbündeten.

Doch ist der Level noch nicht geschafft: Die Höhle stürzt ein und ihr ergreift die Flucht. Nehmt die Beine in die Hand, denn zögert ihr zu lange, müsst ihr die Flucht von vorne beginnen. Unterwegs werdet ihr zwei Mal von Barrieren und zahlreichen Gegnern aufgehalten, kämpft euch den Weg frei und achtet auf eure Energieleiste. Gegen Ende kommt es noch einmal zu einer großen Schlacht, zum Glück sind dann wieder eure Gefährten bei euch und unterstützen euch tatkräftig.

### Kankras Höhle

Sehr wichtig ist hier die Final-Judgement-Combo: Damit könnt ihr krabbeligen Ekel-Spinnen einen kurzen Prozess machen. Verpasst ihnen

einen normalen Schlag mit O, dreht sie mit Kreis auf den Rücken und gebt ihnen mit R2 den Rest. Alternativ dazu könnt ihr auch die zahlreichen Fackeln einsetzen: Ein Treffer, und die Spinne geht in Flammen auf. Auch einige Puzzles haben sich hier eingeschlichen: Manche Wege sind von unzähligen kleineren Spinnen versperrt: Meist finden sich in unmittelbarer Nähe Fackeln, die ihr in die wimmelnden Horden werft – so geben die ekligen Achtbeiner den Weg frei. Manche Durchgänge sind durch besonders dichte Netze versperrt – auch hier hilft die reinigende Kraft des Feuers. Unterwegs trefft ihr auf mehrere Orc-Lager – offensichtlich kommen Saurons Schergen mit den Spinnen recht gut aus. Um an eurer Energie zehrende Kämpfe zu meiden, könnt ihr oft in unmittelbarer Nähe etwas Geröll auf die Biester kippen. Nach dem zweiten Checkpoint kommt es zum dramatischen Endgegnerkampf. Die Riesenspinne Kankras will sich gerade Frodo einverleiben, als Sam dazwischen kommt. Mit Orc-Hewer-Kombos gehen wir das Geschöpf an – nach ein paar guten Treffern verpasst Sam ihr einen gezielten Stich in den Leib und die Spinne ändert die Taktik: Nun hetzt sie euch ihre kleinen, aber nicht weniger unangenehmen Artgenossen auf den Hobbithals. Erledigt die Biester so schnell wie möglich mit der inzwischen bekannten X-O-R2-Combo. Seid ihr zu langsam, greift auch Kankras selbst wieder ins Geschehen ein – dann wird die Sache richtig schwierig und hektisch. Sind die kleinen Spinnen dagegen schon erledigt, könnt ihr euch Kankras wieder in gewohnter Manier vornehmen. Nach einigen Treffern erleichtert Sam das Biest um ein halbes Vorderbein: Nun wuselt sie etwas über den Bildschirm – weicht behände aus um nicht niedergetrampelt zu werden. Es folgt die bekannte Klein-Spinnen-Attacke – allerdings schickt sie euch diesmal wesentlich mehr Artgenossen auf die Pelle. Greift sie selbst wieder an gebt der Spinne mit den gewohnten Kombos den Rest.

### Minas Tirith – Burgmauer

Dies ist mit Sicherheit einer der kniffligsten Levels im ganzen Spiel, nicht zuletzt dank des chronischen Mangels an Rücksetzpunkten und Heilmitteln. Macht euch zunächst



Kommt dem Troll nur nicht zu nahe, er macht Kleinholz aus euch.

Zum Ausschneiden und Sammeln





⓪ Erst zu den Katapulten rennen,...



⓪ ... damit den Turm zum Einsturz bringen,...



⓪ ... und dann das Südtor stürmen.

einmal mit dem Aufbau der Mauern vertraut, damit ihr später sofort Stellen aufsuchen könnt, die angegriffen werden. Rechts oben im Bild lädt sich permanent eine Leiste auf, die den Ansturm des Gegners signalisiert – ist die Leiste voll, ist die Burg gefallen und ihr müsst von vorne beginnen. Der Level hält zwei große Bedrohungen für euch bereit: Orcs, die über Leitern auf die Mauer kommen, und Belagerungstürme, die sich langsam der Stadt nähern. Zunächst habt ihr es nur mit Leitern zu tun: Mit der Kreis-Taste könnt ihr diese wieder von der Mauer treten um etwas Spielraum zu gewinnen. In der Mitte der Mauer könnt ihr euch ein Stockwerk nach unten schwingen. Dort tretet ihr die Leitern weg und weicht lästigen Orc-Horden aus. Entnehmt der Karte, wo wieder neue Leitern auftauchen, eilt dorthin und tretet sie weg. Nach ein paar Minuten nähern sich die Belagerungsmaschinen der Stadt. Erklimmt den Turm und schießt die erste mit dem Katapult ab – ihr werdet mehrere Schüsse brauchen. Eilt dann sofort zurück und tretet die Leitern weg, bevor es zu spät ist. Kurz darauf nähert sich am anderen Ende der Mauer ein weiterer Turm. Diesen müsst ihr alleine unschädlich machen: Erledigt lästige Orcs und postiert Gandalf so, dass er freie Schussbahn hat. Jetzt beharkt ihr den Turm so lange mit Magie, bis er in sich zusam-

menbricht. Tretet wieder Leitern, bis ein letzter Turm auftaucht. Kümmert euch wieder mit Magie um ihn und ein Teil der Mauer stürzt ein. Geht die Treppen nach unten in die Stadt und der Level ist bestanden. Gut gemacht.

### Das Südtor

Aragorn, Legolas und Gimli müssen das Tor durchqueren. Knüppelt euch erst etwas nach rechts durch die Orc-Horden und löst das Katapult aus. Jetzt schlagt ihr euch langsam nach links durch – rennt nicht einfach vorbei, sonst habt ihr zu viele Orcs im Genick. Links findet ihr zwei Katapulte, mit denen ihr euch Zugang zum Tor verschafft. Den Troll, der direkt vor dem Tor steht, beachtet ihr nicht – rennt vorbei und geht durch den eingestürzten Turm nach oben. Den Troll dort erledigt ihr mit Pfeilen, danach kümmert ihr euch um die restlichen Orcs. Jetzt wartet ein großer Brocken auf euch – einer der großen Kampf-„Elefanten“ nimmt euch unter Beschuss. Weicht behände aus und greift eurerseits mit Pfeilen an. In Anbetracht seiner Größe hält das Untier überraschend wenige Treffer aus. Werft ihr ein paar der umherliegenden Speere, geht das Ganze sogar noch schneller. Jetzt müsst ihr das Tor öffnen. Aber ein Troll tut sein Bestes, das zu verhindern. Auch hier kann Abhilfe geschaffen werden: Leert die

Feuertöpfe auf der Brüstung auf das Untier, um es unschädlich zu machen. Jetzt öffnet ihr das Tor und geht wieder nach unten. Schlagt euch durch die letzten Orc-Staffeln und durchquert das Tor um den Level zu beenden. >>>

### Gruppenkombos:

#### Orc Bane:

Deckt einen Schlag und tötet den Orc sofort danach

..... □, R2

#### Orc Hewer:

Nützliche Kombo für Gegner ohne Schild

..... X, X, △

#### Final Judgement:

Wirft Gegner um und tötet ihn sofort

..... X, ○, R2

#### Rising Revenge:

Schlägt den Gegner, wenn ihr aufsteht

..... X

#### Balrogs Gambit:

Nützliche Dreierkombo

..... X, ○, △

#### Warrior Bane:

Deckt einen Schlag und tötet menschengroße Gegner

..... □, R2

#### Dark Deliverance:

Erledigt schnell mehrere Gegner mit Schilden

..... △, X, X, △

#### Shield Cleaver:

Zerstört Schilde von Gegnern und wirft sie zu Boden

..... △, △, ○, △

#### Bane of Sauron:

Deckt einen Schlag und tötet den Uruk-hai

..... □, R2

#### Lightning Strike:

Sehr schnelle Kombo gegen mehrere Gegner

..... X, △, X, X

#### Swift Justice:

Schnelle Kombo gegen Gegner ohne Schild

..... X, X, X, X



⓪ Augen auf: Speere und andere herumliegende Waffen sind sehr nützliche Hilfsmittel.



## Player's Guide

### Minas Tirith – Burghof

Nun ist Gandalf wieder am Zug. In diesem Level müsst ihr den Gegner so lange aufhalten, bis 200 Bürger von Minas Tirith in Sicherheit sind. Im Großen und Ganzen müsst ihr hier vor allem überleben. Orc-Horden stürmen pausenlos auf euch ein. Knüppelt die Kerle mit den gewohnten Kombos nieder. Wenn ihr sie mit Speießen bewerft, geht das Ganze schneller. Manchmal werdet ihr von hinten beschossen, mit etwas Magie ist die Bedrohung aber schnell vorbei. Verhindert, dass die Orcs unbeteiligte Zivilisten abschlachten. Geht die Energie zur Neige, sucht einen Gegner mit Energieleiste. Die sind zwar härter im Nehmen, lassen aber gerne Heilmittel zurück. Gegen Ende tauchen Trolle auf. Vermeidet hier den Nahkampf – wenn vorhanden, gebt ihr ihnen mit Speeren den Rest. Sind keine Speere da, benutzt ihr Magie. Habt ihr lange genug durchgehalten, ist dieser überraschend einfache Level geschafft.

### Pelennor-Felder

Kaum durch das Tor gegangen, befinden sich Aragorn und die Gefährten mitten auf dem Schlachtfeld. 60 Gegner sollt ihr besiegen, bevor es weitergeht. Versucht, möglichst schnell eure „Perfect“-Leiste aufzubauen, dann metzelt es sich um einiges leichter. Bleibt bei euren Gefährten und passt auf, dass ihr nicht eingekreist werdet. Energie beschafft ihr euch auf die inzwischen schon bekannte Art und Weise. Hier bekommt ihr es auch mit einem neuen Gegnertyp zu tun: Im Gegensatz zu den Orcs halten die roten Söldner einiges mehr aus und können nicht so einfach mit Orc-Hewer erledigt werden. Sind 60 Gegner über den Jordan, kommt Verstärkung aus Rohan zu Hilfe. Nun gilt es noch, Merry und Eowyn zu beschützen. Um die nahenden Kampf-Elefanten unschädlich zu machen, klettert ihr auf den Vorsprung. Zielt ihr gut, könnt ihr die Biester mit wenigen Katapult-Treffern oder Speerwürfen besiegen, ansonsten ver-

lasst ihr euch auf Pfeile – Nachschub liegt ausreichend in der Gegend herum. Beim zweiten Elefanten schlagt ihr euch durch das kleine Tal und klettert auf die Anhöhe gegenüber – so erwischt ihr auch ihn ohne Probleme. Nun bedrängt ein Drache eure Schützlinge. Rennt hinterher und feuert ordentlich Pfeile auf ihn. Den Rest des Levels verbringt ihr damit, abwechselnd Elefanten unschädlich zu machen und auf den Drachen zu schießen. Geht dieser zu Boden, ist der Level erfolgreich bestanden.

### Cirith Ungol

Um seinen Freund Frodo zu retten, muss sich der arme Sam alleine in den gewaltigen Turm schleichen und dabei 80 Orcs töten. 80 Orcs? Ein einsamer Hobbit? Das geht doch gar nicht! Doch, das geht – Sam muss nur seine grauen Zellen etwas anstrengen. Schleicht euch an die erste Gruppe heran und tarnt euch dabei mit Sams Mantel. Tötet einen Orc direkt mit **R2** und dann rennt – am besten lockt ihr die anderen in die Nähe des Feuerbehälters und werft diesen um. So könnt ihr ein bis zwei Orcs sofort töten. Die anderen erledigt ihr entweder so, oder ihr rennt gleich zum Schalter hinten und legt diesen um. Ein anderes Monster taucht auf und lenkt die Orcs ab. Den feisten Kerl mit dem Hammer solltet ihr nach Möglichkeit meiden, da ihr ihn kaum

treffen könnt. Oben durchquert ihr einen engen Gang. Lockt die Gegner an, rennt ein Stück zurück und tötet einen nach dem anderen. Im großen Raum benutzt ihr Speere und ähnliches um an den kämpfenden Horden vorbei zu kommen. Erklimmt die Treppe, Gegner, die euch im Weg stehen, tötet ihr mit den zahlreichen Speeren. So vermeidet ihr Kraft raubende Zweikämpfe. Auf halbem Weg kommt ihr an einen kleinen Durchgang. Nehmt erst mal die Abzweigung und erledigt mit **R1** die zahlreichen Gegner unten – später habt ihr dann eine Sorge weniger. Oben kappt ihr das Seil und erledigt so alle Gegner unter euch. Kämpft euch nach unten durch und geht durch das nun freie Tor. Schlagt euch möglichst unauffällig durch weitere Hallen voller Monster. Mit einem Schalter senkt ihr die Brücke und tötet nebenbei noch mal eine Menge Gegner. Auf dem Weg nach draußen werft ihr noch ein paar Fässer nach unten – das sollte reichen um die 80 Orcs zu erledigen. Die Monster fliehen in die Festung und die Zugbrücke ist besetzt. Geht nach rechts und meidet den Gesellen mit dem Hammer. Löst das Katapult aus, um die Zugbrücke zu räumen. Überquert den Weg und ihr seid in der Festung. Aber zunächst gilt es noch, einen Wächter zu besiegen, bevor ihr Frodo befreit habt. Mit einem einfachen Trick ist der Knlich schnell besiegt: Bringt etwas Distanz



Entweder ihr kämpft Mann gegen Orc...



...oder ihr erledigt sie aus der Distanz.



Die Orcs stürmen aus allen Ecken auf den Burghof. Trotzdem müsst ihr Ruhe bewahren.



Die Haradrim-Krieger sind hart gesotten. Im Notfall einfach zurückfallen lassen...



... und den Feinden mit der Fernkampfattecke den Garaus machen.



zwischen Sam und den Gegner, schnappt euch einen Speer und schleudert ihn auf das Monster. Nun ist der Schild schon einmal weg. Rennt in die andere Ecke des Raums und schleudert einen weiteren Speer. Nun ist der Gegner kurz verwundbar, rennt hin und setzt eine eurer Kombos ein. Jetzt steht der Gegner auf und holt neue Waffen. Auch ihr wiederholt die Prozedur mit den beiden Speeren von vorne bis euer Feind zu Boden geht.

### Das schwarze Tor

Die letzte große Stage beginnt mit einem dramatischen Duell: Euer Held steht gegen den Wächter von Mordor. Blockt ordentlich, setzt eure Kombos ein und ihr schafft den schwarzen Finsterling ohne Energieverlust. Danach wird's richtig schwer: Die Armeen von Mordor stürmen aus dem Tor und es kommt zur entscheidenden Schlacht. Hier müsst ihr besonders auf drei Dinge achten: Natürlich darf eure Energie nicht zur Neige gehen, ebenso müsst ihr aber auch auf die Kraft eurer Gefährten achten. Nach und nach werden oben im Bild ihre Energieleisten eingeblendet. Haltet ihr euch in ihrer Nähe auf, lädt sich die Energie wieder langsam auf. Wechselt also möglichst oft eure Position. Der Abschnitt ist geschafft, sobald ihr sechs große Gegner erledigt habt – diese erkennt ihr an ihrer eigenen Energieleiste. Anfangs sind die Kerle unverwundbar. Durchbohrt sie mit einem der 'rumstehenden Speere, und ihr könnt ihnen Energie abziehen. Zwei Speere töten auch den dicksten Brocken. Konzentriert euch aber nie zu lange auf einen der Kerle, sonst kann es schnell passieren, dass einer eurer Kollegen das Zeitliche segnet. In diesem Fall müsst ihr den Abschnitt von vorne beginnen. Nutzt die Zeit zwischen den Angriffswellen, um eure Leute wieder auf Vordermann zu bringen. Anstürmende Gegner begrüßt ihr am besten mit einem Pfeilhagel.

Sind die sechs Gegner erledigt, erreicht ihr einen Checkpoint und es kommt zum Finale mit den Nazgul. Drei der unheimlichen Gestalten greifen an. Rennt um die Kampffläche und schleudert jeden Speer, den ihr finden könnt, auf die Kerle. Wenn ihr seht, dass einer eurer Leute in Schwierigkeiten ist, kommt ihm sofort zu Hilfe um das Schlimmste zu verhindern. Setzt den Kerlen weiterhin mit

Speeren zu. Sind keine mehr da, gebt ihr ihnen mit dem Schwert den Rest.

### Die Schicksalsklüfte

Dem letzten Endgegner stellt ihr euch als Frodo. Blockt alle Attacks und wartet, bis er sich für euch günstig am Rand postiert. Tretet ihn via Kreis-Taste 'runter und setzt mit R2 nach. Für frische Lebensenergie ist auch gesorgt – nach erfolgreichen Attacks findet ihr sie auf dem Felsplateau. Achtet auf die Trümmer, die von der Decke fallen und wiederholt das Spielchen, bis der Boss besiegt ist. ■



⊙ Lauf' um dein Leben! Gegen den großen Orc kann Sam nichts ausrichten.



⊙ Jeder Charakter hat eine spezielle Fertigkeit. Die Hobbits können sich mit dem Elbenumhang unsichtbar machen: unheimlich nützlich!



⊙ Erst die Orcs erledigen, dann die Zugbrücke herablassen: So schnell ist man in der Festung Cirith Ungol.



# DIE SIMS

## BRECHEN AUS

**Dr. Sim hilft:** Wir klären die wichtigsten Fragen, die beim Spielen der Lebenssimulation auftauchen können.



Das macht Freude: In der Disco schnellst das Spaßbarometer nach oben.



Kreativ: Im heimischen Partykeller versucht ihr euch als hipper DJ.

### Job und Karriere

#### 1. Welchen Job soll ich wählen?

Entscheidet nach Lust und Laune. Die Karrieren sind alle ähnlich aufgebaut, so dass man hier keinen Beruf empfehlen oder von einem anderen abraten könnte. Da man jederzeit den Job wechseln kann, entscheiden hier ausschließlich eure persönlichen Neigungen. Identifiziert ihr euch leichter mit einem Dieb, mit einem Soldaten oder mit einem verrückten Professor?

#### 2. Was muss man tun, um befördert zu werden?

Ihr braucht eine positive Ausstrahlung. Dafür müsst ihr zwei Voraussetzungen erfüllen:

#### 1. Habt Spaß und verbreitet Freude

Versucht, am frühen Morgen den Spaßbalken mindestens zu 75 % gefüllt zu haben. Wie ihr Spaß bekommt, erklären wir unter Punkt 3.

#### 2. Sucht euch Freunde

Wie ihr Freunde gewinnt, lest ihr bei Punkt 9.

### Freizeit und Partys

#### 3. Wie bekommt man Spaß?

Welche Aktivität wie viel Spaß macht, hängt von eurem Sternzeichen ab. Allgemein kann man aber sagen: Bücher (keine Sachbücher!) liest jeder gerne, allerdings sitzt euer Sim dann auch schon mal einige Stunden vor seinem Schmöker. Schneller gehts mit Fernsehen

– hier flacht die Spaßkurve allerdings schnell ab. Dritte Spaßaction: Tanzen! Entweder vor dem Radio (gerne auch zu zweit) oder (noch effektiver) in der Disco. Probiert aber einige Musikstile durch, nicht jeder Sim steht auf Techno oder Rock.

#### 4. Zu wenig Freizeit!

Eure Freizeit reicht nicht aus, um die Hütte aufzuräumen, ausreichend zu schlafen und

### DIE STERNZEICHEN DER SIMS

| Sternzeichen | verträgt sich mit  | verträgt sich nicht mit |
|--------------|--------------------|-------------------------|
| Jungfrau     | Wassermann/Schütze | Löwe/Stier              |
| Waage        | Jungfrau/Krebs     | Fische/Skorpion         |
| Skorpion     | Löwe/Fische        | Waage/Wassermann        |
| Schütze      | Steinbock/Fische   | Waage/Skorpion          |
| Löwe         | Schütze/Krebs      | Steinbock/Zwilling      |
| Steinbock    | Stier/Wassermann   | Löwe/Zwilling           |
| Wassermann   | Schütze/Steinbock  | Skorpion/Jungfrau       |
| Fische       | Skorpion/Zwilling  | Löwe/Widder             |
| Widder       | Zwilling/Stier     | Krebs/Waage             |
| Stier        | Widder/Waage       | Jungfrau/Krebs          |
| Zwillinge    | Fische/Jungfrau    | Steinbock/Widder        |
| Krebs        | Stier/Skorpion     | Zwilling/Widder         |





Zum Ausschneiden und Sammeln



So lässt es sich leben: Während euer Freund im Dachpool schlummert, tanzt ihr mit eurer besten Freundin.

auch noch Spaß zu haben? Dann macht doch mal blau! Die gewonnenen Stunden helfen, euer Leben wieder auf Vordermann zu bringen. Ihr müsst euch zwar einen bösen Anruf eures Chefs anhören (alternativ könnt ihr auch den ganzen Tag das Telefon klingeln lassen...), aber wenn ihr es nicht übertreibt, hat das keine negativen Auswirkungen.

### 5. Wieso dauert das Kochen so lange?

Zugegeben, anfangs ist das Zubereiten einer Mahlzeit ein riesiger Akt. Das liegt aber daran, dass ihr noch nicht kochen könnt. Im Bücherregal findet ihr geeignete Literatur, um eure Fähigkeiten zu erweitern. Eure Mahlzeiten solltet ihr immer gut dosieren – stopft euch also kein „richtiges“ Mittagessen rein, wenn nur der kleine Hunger anklopft.

**Tipp:** Wenn euch euer Mitbewohner wohl gesonnen ist, wird er nicht nur für sich selbst kochen, sondern euch eine Mahlzeit servieren. Achtet darauf und nehmt das Angebot an – die Zeitersparnis ist nicht zu verachten.

### 6. Lohnt sich das Geld für eine Putzfrau und einen Gärtner?

Auf jeden Fall. Das bisschen Geld wiegt den Zeitaufwand für Aufräumen, Putzen und Gartenpflege locker auf. Außerdem: Wer macht den Kram denn gerne selbst?

### 7. Oh Mann, die Ladezeiten nerven!

Tja, da kann ich euch leider nicht helfen – die Wartezeiten sind extrem lange, wenn ihr durch die Gegend tuckert.

**Tipp:** Wenn ihr das Haus verlässt, dann am besten nicht nur für wenige Stunden. Also schlaft nachmittags vor und geht dann um 21 Uhr auf die Piste. Nun habt ihr genügend Zeit, Spaß zu haben, mit Freunden zu quatschen und euch um eure Freundin zu kümmern. Lieber seltener Party machen – dafür dann aber richtig!

## Liebe, Lust und Leidenschaft

### 8. Lieber einen Mann oder eine Frau erstellen?

Das Geschlecht eures Sims hat keinerlei Auswirkungen auf den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Ihr solltet euch natürlich vor dem Spielstart darüber im Klaren sein, ob ihr euren Sim eher als virtuelles Alter Ego sehen wollt oder euch in erster Linie an Bade- und Duschszenen eures Sims erfreuen wollt...

### 9. Wie gewinnt man Freunde?

Einen guten Freund zu finden, ist gar nicht so schwer. Zuerst sucht ihr euch einen Kandidaten (egal ob männlich oder weiblich) aus und checkt in ersten Gesprächen ab, ob die „Chemie“ stimmt. Das merkt ihr schnell an den ersten Plus- oder Minussymbolen über euren Köpfen. Hilfreich ist es auch, anhand unserer Sternzeichen-Übersicht die „Kompatibilität“ zu prüfen.

Funkt ihr auf einer Wellenlänge, dann spricht häufig mit eurem neuen Kumpel und tanzt mit ihm. Sobald der Sympathiewert die 50-Punkte-Marke überschreitet, seid ihr unzertrennlich.

**Tipp:** Probiert mit eurem Freund den Am-Finger-ziehen-Gag. Lacht er darüber, dass ihr daraufhin einen ziehen lasst, dann steht einer wunderbaren Freundschaft nichts im Wege.

### 10. Wo findet man die große Liebe?

Um die Frau oder den Mann fürs Leben zu finden, müsst ihr ähnlich vorgehen wie bei der Suche nach einem guten Freund (siehe Frage 3). Hier ist es besonders wichtig, dass die Sterne euch nicht im Wege stehen. Habt ihr die Frau eurer Träume (wir bleiben jetzt mal beim klassischen Beispiel) gefunden, müsst ihr sie natürlich umwerben. Doch Vorsicht: Verführte Lobhudeleien oder gar Umarmungen sollten unbedingt vermieden werden. Erst einmal solltet ihr euch lang und breit mit ihr unterhalten – die alte Leier eben.

Ab einem Sympathiewert von 50 könnt ihr dann etwas forscher an die Sache rangehen. Umarmen, Kitzeln – alles ist erlaubt. Steigt



Trautes Heim: Ihr müsst euer Zuhause nicht unbedingt cool und hipp einrichten...



Fit for fun: In der Muckibude arbeitet ihr an eurer körperlichen Fitness.



Aktiv in der Freizeit: Im Fitness-Studio gibt es sogar eine Kletterwand.

der Sympathiewert über 90, dürft ihr eure Flamme küssen. Herzchen erscheinen über den Köpfen (ach, wie schön) und damit seid ihr nun verlobt.

Jetzt geht der Stress aber erst los: Wehe, ihr ruft eure potenzielle Ehefrau nicht täglich an oder besucht sie mindestens jeden dritten Tag.

### 11. Wie bereitet man einen Heiratsantrag vor?

Liegt der Freundschaftswert bei 100, ist der große Tag gekommen: Ladet euren Schatz zu euch nach Hause ein (Achtung: vorher aufräumen und putzen!!!), bereitet ein gutes (!!) Essen zu und kuschelt ein wenig mit der Angebeteten. Nach einiger Zeit habt ihr dann die Möglichkeit, einen Heiratsantrag auszusprechen. Habt ihr alles richtig gemacht, kann eure Verlobte gar nicht anders als mit „Ja!“ antworten. Na, herzlichen Glückwunsch!

### 12. Ihr wollt euren Sim nackt sehen?

Na hör mal, seid ihr sicher, dass ihr das richtige Spiel gekauft habt? Die Sims brechen aus ist ein Spiel für die ganze Familie, deshalb sind bestimmte Details eines nackten Körpers natürlich verpixelt. Und, nein: Das lässt sich in den Optionen auch nicht ändern! ■



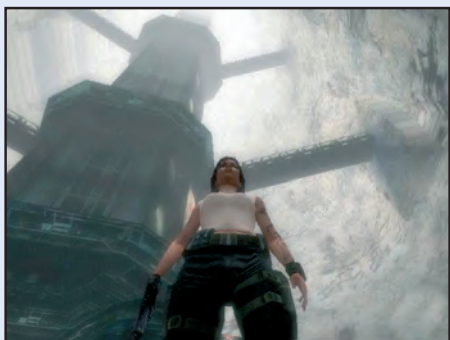
# ++ VORSCHAU 02/04 ++ V

[www.playplaystation.com](http://www.playplaystation.com)

## PS2 AKTUELL!

**KOPFGELDJÄGER-ALARM!**

### HEADHUNTER REDEMPTION



Auf DVD und im Heft:  
Direkt von den Entwicklern: Insider-  
Infos zum zweiten Teil.

**IM WINDSCHATTEN!**

### GRAN TURISMO 4



Auf DVD und im Heft:  
Die Testfahrt mit der japanischen  
Prolog-Version.

**ACTION-ADVENTURE MIT BISS!**

PS2

### LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Auf DVD und im Heft: Endlich! Die Vampir-Saga im PAL-Test.

**ERBARMUNGSLOSER TEST!**

PS2

### MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



Auf DVD und im Heft: Die PS2-Version des Action-Knallers ausführlich getestet.

**TÖDLICHE GESCHWISTERLIEBE!**

PS2

### PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY

Auf DVD und im Heft: Alle Infos zum Adrenalin pumpenden Horrorschocker.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++



# VORSCHAU 02/04 ++ VORSCHAU 02/04 ++

Komplettlösung zu Legacy of Kain: Defiance & Mission Impossible - Operation Surma

COMEBACK DES JAHRES!

## RESIDENT EVIL: OUTBREAK



Die Rückkehr ins zombieverseuchte Raccoon City: Der große Vorabtest im Heft und auf DVD!

**kompetent und informativ wie immer**  
**play** 02/04

**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 09. Januar überall erhältlich**



# GEWINNEN MIT BRAUN E-RAZOR SHAVE & SHAPE

**STYLISH PLAYSTATION2 ZOCKEN: PLAY THE PLAYSTATION UND  
BRAUN VERLOSEN ZEHN SCHNEIDIGE ELEKTORASIERER.**

Fürs Rasieren, Formen und Stylen hat der Braun E-Razor Shave & Shape mit Scherfolie, hoch ausfahrbarem Langhaarschneider und Bartstyling-Aufsatz die passende Ausstattung. So lassen sich schmale Koteletten, Drei-Tage-, Teil- oder Minibart leicht umsetzen. Selbst die gewagtesten Trends gelingen auf Anhieb.

Wenn ihr die folgende Frage richtig beantworten könnt und uns mit einer Postkarte oder E-Mail überzeugt, habt ihr gute Chancen, einen der zehn coolen Braun-Elektorasierer zu gewinnen.

**DIE PREISFRAGE: IN WELCHEM JAHR KAM DER ERSTE  
ELEKTORASIERER AUF DEN MARKT?**

- ☐ 1921
- ☐ 1932
- ☐ 1953

**PREIS 1 BIS 10:**

je ein Braun E-Razor Shave & Shape:  
Bartstylinggerät und Rasierer in einem  
zum Rasieren, Formen und Stylen

**Die Ausstattung im Überblick:**

- Akku/Netzgerät
- Braun 2000 Präzisions-Schersystem und platinveredeltes Scherblatt
- Hoch ausfahrbarer Langhaarschneider für Kombinationsrasur
- Bartstyling-Aufsatz mit 3 Positionen
- Automatische weltweite Spannungs- und Frequenzanpassung
- Akkukapazität: 35 Minuten
- Farbe: transparent schwarz

Schickt die richtige Antwort an:

**CyPress GmbH  
Redaktion play  
Stichwort: Elektrorasierer  
Max-Planck-Str. 13  
97204 Höchberg**

oder per E-Mail:  
**elektrorasierer@playplaystation.com**

Einsendeschluss ist der 9. Januar 2004.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.  
Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



## IMPRESSUM

play PLAYSTATION

**CyPress** The **POWER** of Entertainment

CyPress GmbH  
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg  
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15  
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

**STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR:** Dirk Gemeinhardt  
(verantwortl. für den red. Inhalt)

**LEITENDER REDAKTEUR:** Mark Liebold  
**REDAKTION:** Heiko Strobel, Marc Kirzeder,  
André Steinert, Colin Gäbel, Gunther Hruby  
**AUTOREN:** Thomas Nickel, Thomas Szedlak

**LAYOUT:** Fränk Bogen, Fränzi Hamm

**LEKTORIN:** Petra Breitenbach, Birgit Strunz

**DVD-PRODUKTION:** Karel Stumpf

**TITEL:** Square Enix (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. 9 vom 01.11.2003

**VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:**

asv vertriebs gmbh  
Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax.: 040 / 34 72 35 49

**Bezugspreise:**

Jahresabonnement (13 Ausgaben)  
€ 58,50 (Inland), € 62,50 (Ausland),  
Jahresabonnement Schweiz (13 Ausgaben) 116 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 ausdrücklicher

Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie  
dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung 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.  
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir  
stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen  
Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets  
die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten.

Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigelegten Datenträgern  
und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



**- Mitglied**

Informationsgemeinschaft zur  
Feststellung der Verbreitung  
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 3/03) 45.797 Exemplare

## ABO-SERVICE

**ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:**

play

**play Abo-Service**

**Deutschland:** Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

**Österreich:** Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

**Schweiz:** Gaiserswald Straße 14 · 9015 St. Gallen

**Zentrale Abo-Nummer:** Tel. (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

**Abo-Fax:** (00 49) 0 18 05/90 90 89

**Abo-E-Mail:** abo@playplaystation.com

## SPIELE-TIPPS

**TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE**

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress  
erscheinen außerdem:







MELDE DICH ZUR **GIGA LIGA** AN  
WERDE DER **CHAMPION**  
GEWINNE DEN **GRAND SLAM**  
UND **FETTE PREISE!!!**



## GRAND SLAM LIGEN:

Counter Strike



War Craft III



FIFA 2003



StarCraft



Worms WP



MotoGP



**JETZT** auf **GIGA.DE**

**GIGA GAMES** jeden MO bis FR 22 Uhr bis 0 Uhr auf NBC Europe





# GLADIATOR

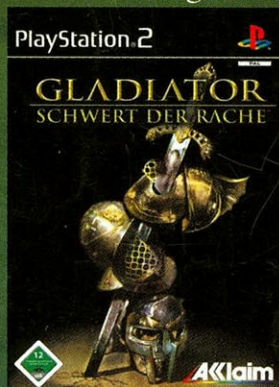
## SCHWERT DER RACHE™

„Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie Gladiator: Schwert der Rache.“ (OXM 11/03)



85%

Verfügbar in zwei Versionen



deutsche Version



englische Version (UNCUT)



PlayStation®2

XBOX

PC  
CD-ROM

Acclaim®

GLADIATOR: Sword of Vengeance™ © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggring 20, D-81677 München.

[www.ACCLAIM.de](http://www.ACCLAIM.de)