

100% UNABHÄNGIG!

Rainbow Six 3: Der geniale Taktik-Shooter erscheint für PS2!

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

02-2004



€ 4,99

Österreich..... € 5,40
Schweiz..... € 5,90
Luxemburg..... € 5,75
Spanien..... € 6,75
Belgien..... € 5,75

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

MIT DVD!

55 Videos! 110 Minuten Spielzeit!

• UNZENSIERT •



NEU: MIT MULTI-ANGLE-FUNKTION

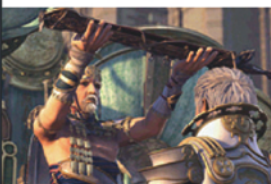
EXKLUSIV:
35 MINUTEN SPIELSEQUENZEN
GRAN TURISMO 4

Onimusha 3



Top-Video: Brandneue Insider-Infos zum Action-Kracher.

Final Fantasy 12



Premiere: Erste Spielausschnitte vom Rollenspiel-Hit.

Resident Evil: Outbreak



Horror-Trip: Sechs Minuten schaurig-schöne Spielszenen.

Max Payne 2



Test: Besteht der Cop die PS2-Bewährungsprobe?

GRATIS BOOKLET

Komplettlösung:
Mission: Impossible -
Operation Surma



19 SEITEN TIPPS & TRICKS

Komplettlösung: Medal of Honor: Rising Sun (inkl. aller Bonusmissionen & Filmrollen). Profi-Tipps: FIFA Football 2004. Plus aktuelle Action-Replay-Codes und Cheats.



Das perfekte Rennspiel:

Das 8-Seiten-Special prall gefüllt mit Insider-Infos im Heft & Videos.

GRAN TURISMO 4



PreScreen

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Comeback des Jahres: Alle Infos zum genialen Horror-Schocker im Heft & XXL-Video.



Special

DIE 50 PS2-HITS 2004

Exklusive Vorschau: Metal Gear Solid 3, Driver 3, Medal of Honor: Rising Sun 2, Silent Hill 4, The Getaway 2 u.v.m.

ENDLICH

MAFIA FÜR PLAYSTATION®2!



Demnächst im Handel!

www.mafia-game.de

PlayStation®2



© 2004 Illusion Software. Mafia, das Mafia Logo, Illusion Software und das Illusion Software Logo sind Warenzeichen von Illusion Software. Gathering und das Gathering Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software. „PlayStation“ und das „PS“ Family Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

STARS + HELDEN

STARS IN SPE UND ALTE HELDEN

Mit Karacho geht's hinein ins Videospieljahr 2004 – dank Gran Turismo 4. Besser gesagt, dank der GT-4-Prologue-Version, die zumindest in Japan die Wartezeit auf den Rennspiel-Primus erträglicher macht. Da diese Version die Reise ins gelobte PAL-Land nicht antreten wird, präsentieren wir euch neben dem ultimativen 8-Seiten-Fahrbericht (ab Seite 34) im Heft erstmals ein interaktives Multi-Angle-Feature auf der playTV-DVD. Damit könnt ihr euch bei drei Rennen aus drei verschiedenen Kamerawinkeln dem Geschwindigkeitsrausch hingeben.

Welche sind die 50 PS2-Highlights 2004? In unserer exklusiven Vorschau werden einerseits bislang geheim gehaltene Projekte (z.B. Silent Hill 4) enthüllt, andererseits gibt's neue Details zu bereits angekündigten Titeln – mit dabei Medal of Honor: Rising Sun 2. Außerdem versorgen wir euch mit brandneuen Infos über Sonys Handheld PSP, den Multimedia-Tausendsassa PSX und – Trommelwirbel – über die PStwo, das 128-Bit-Pendant zur PSone.

Comeback des Jahres: Diese Bezeichnung hat sich Resident Evil: Outbreak im noch jungen Jahr 2004 bereits redlich verdient. Alte Liebe rostet nicht: Nach dem GameCube-exklusiven Seitensprung besinnt sich die Horror-Serie wieder auf ihre PlayStation-Herkunft. Survival-Horror-Experte André schildert im Heft (ab Seite 44) seinen „Stadtbummel“ durch die Straßen von Raccoon City. Wackelkandidat: Graue Haare könnte uns PAL-Zockern der Online-Modus beschern. Denn hierzulande stehen die Chancen für das PS2-Network-Feature nur 50:50.

Leserumfrage 2004: Ab Seite 92 ist eure Meinung gefragt. Was findet ihr an eurer play gut, wo seht ihr Verbesserungsbedarf? Welche Themen würdet ihr in Zukunft gerne im Heft lesen? Welche Beiträge würdet ihr auf der playTV-DVD gerne sehen? Als Dankeschön fürs Mitmachen winken tolle Soft- und Hardware-Preise.

**Viel Spaß beim Lesen,
eure play-Redaktion**



Multi-Angle-Funktion: Gran Turismo 4



SPECIAL: Die 50 PS2-Hits 2004!



VORSCHAU: Resident Evil: Outbreak

play

THE PLAYSTATION

INHALT FEBRUAR 2004

www.playplaystation.com

SpecialScreen

- ★ **Vorschau 2004: Alle Highlights im Überblick...** 16
 Oldies but Goldies... 25
 Die Geschichte des PlayStation-Logos... 28

playGewinnspiel

Kya: Dark Lineage... 130

playDVD

DVD des Monats: Fluch der Karibik... 100
 DVD News... 101
 DVD Releaselisten... 103

playNews

Japan News... 10
 Meldung des Monats: Silent Hill 4... 8
 USA News... 12
 Wertungsvergleich... 13

PreScreen

PlayStation2

- BlowOut... 76
 Culdecept... 75
 CyGirls... 76
 Downhill Domination... 74
 Glass Rose... 71
 ★ **Gran Turismo 4...** 34
 Headhunter: Redemption... 58
 Kaena: The Prophecy... 71
 Lowrider... 76
 Mafia... 54
 Nightshade... 68
 Onimusha 3... 66
 Project Zero 2: Crimson Butterfly... 64
 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy... 72
 Puyo Pop Fever... 75
 ★ **Resident Evil: Outbreak...** 49
 Rise to Honour... 60
 Scooby Doo!... 75
 Star Wars: Battlefront... 70
 Terminator 3: Redemption... 42
 ★ **Tom Clancy's Rainbow Six 3...** 50
 Tom Clancy's Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow... 62
 Whiplash... 74
 Wild Arms Alter Code: F... 56

VORSCHAU 2004: ALLE HIGHLIGHTS IM ÜBERBLICKS. 16



Diese Spiele bringen 2004 die PS2 zum Glühen – play präsentiert die heißesten Hit-Kandidaten!

RESIDENT EVIL OUTBREAKS. 44



Grauenvoll gut: play hat sich mit der fertigen japanischen Version die Nächte um die Ohren geschlagen.

SPIELE INDEX

A Bard's Tale	20	Dynasty Tactics 2	88	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	78	Scooby Doo!	75
Alarm für Cobra 11	90	Fallout: Brotherhood of Steel	84	Maximo vs. The Army of Zin	80	Secret Weapons Over Normandy	113
Arc: Twilight of the Spirits	82	Fame Academy	90	Medal of Honor: Rising Sun 2	16	Silent Hill 4	18
Batman: Rise of Sin Tzu	89	FIFA Football 2004	126	Medal of Honor: Rising Sun	109, 112	SOCOM II: U.S. Navy SEALs	22
Battlestar Galactica	107	Flipnic!	87	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	17	Star Wars: Battlefront	70
BlowOut	76	Forbidden Siren	19	Mojo!	89	Starcraft: Ghost	18
Bombastic!	89	Fußball Manager 2004	107	Monster Hunter	22	Syphon Filter 3: Omega Strain	108
Breath of Fire V: Dragon Quarter	112	Ghosthunter	112	Need for Speed: Underground	108, 112	Terminator 3: Rebellion der Maschinen	107
Call of Duty: Finest Hour	16	Glass Rose	71	NFL Street	88	Terminator 3: Redemption	42
Culdecept	75	Gran Turismo 4	34	Nightshade	68	The Getaway 2	21
Curse: The Eye of Isis	87	Headhunter: Redemption	58	Onimusha 3	66	The Movies	20
CyGirls	76	Hitman: Contracts	20	Project Zero 2: Crimson Butterfly	64	Tom Clancy's Rainbow Six 3	50
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	109	Kaena: The Prophecy	71	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	72	Tom Clancy's Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	62
Der Herr der Ringe: Trilogie	18	Killzone	17	Puyo Pop Fever	75	Tony Hawk's Underground	107
Destruction Derby Arenas	86	Kingdom Hearts 2	19	Ratchet & Clank 2	108	Urban Freestyle Soccer	90
Disney's Extreme Skate Adventure	108	Kya: Dark Lineage	108	Resident Evil: Outbreak	49	Whiplash	74
Downhill Domination	74	Lowrider	76	Rise to Honour	60	Wild Arms Alter Code: F	56
Driv3r	21	Mafia	54	RoboCop: Das Gesetz der Zukunft	91	WWE SmackDown! Here Comes the Pain	124

★ COVERTHEMEN

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

Abo-E-Mail:
abo@playplaystation.com

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

TITEL-THEMA

GRAN TURISMO 4S. 34



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNES. 78



Göttlich oder gammelig? Rockstars gefallener Großstadt-Cop stellt sich der gnadenlosen Test-Analyse.

LÖSUNGSHILFEN

MEDAL OF HONOR: RISING SUNS. 114 FIFA FOOTBALL 2004S. 126



Blitzsieg: Mit unseren Tipps schlägt ihr die gegnerischen Truppen.



Schöner kicken: play macht euch zum Torschützenkönig.

Rubriken

Editorial	3
Hefte nachbestellen	91
Impressum	130
Next play	128
play Hits	98
play Mail	104
play Umfrage	92
play Team	32
playTV-Inhalt	6
playTV DVD-Cover	30
Was kommt wann?	14
Wertungssystem	77

Hardware

Logitech Z2200 Stereo-Soundsystem	97
RetroCON Controller	96
Turbo Racer 2 Kombi-Lenkrad	96
Xploder V4 Professional	96
X-Tensions Full Metal 2.1 Soundsystem	97

TestScreen

PlayStation2	
Alarm für Cobra 11	90
Arc: Twilight of the Spirits	82
Batman: Rise of Sin Tzu	89
Bombastic!	89
Curse: The Eye of Isis	87
Destruction Derby Arenas	86
Dynasty Tactics 2	88
Fallout: Brotherhood of Steel	84
Fame Academy	90
Flipnic!	87
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	78
Maximo vs. The Army of Zin	80
Mojo!	89
NFL Street	88
RoboCop: Das Gesetz der Zukunft	91
Urban Freestyle Soccer	90

playTipps

playTipps	107
Action-Replay-Codes PS2	112
Cheat Cards	109

Lösungshilfen

★ Medal of Honor: Rising Sun	114
WWE SmackDown! Here Comes the Pain	124
★ FIFA Football 2004	126



DVD-INHALT 02/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 110 MINUTEN

News

Barbarian
Blow Out
Deadly Skies III
Final Fantasy XII
Lowrider
Mojib Ribbon
Takahashi Naoko no Marathon Shouyo
Wild Arms Alter Code: F

SpecialScreen

Einsatznachbesprechung:
Medal of Honor: Rising Sun

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

Alias
Arc: Twilight of the Spirits
Kill.Switch

PreScreen

Gran Turismo 4
Mafia
Nightshade
Onimusha 3
Onimusha Buraiden
Project Zero: Crimson Butterfly
Puyo Pop Fever
R: Racing
Resident Evil: Outbreak
Spawn
Terminator 3: Redemption
Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm

TestScreen

Batman Rise of Sin Tzu
Bombastic!
Curse: The Eye of Isis
Destruction Derby Arenas
Fallout: Brotherhood of Steel

News: FINAL FANTASY XII

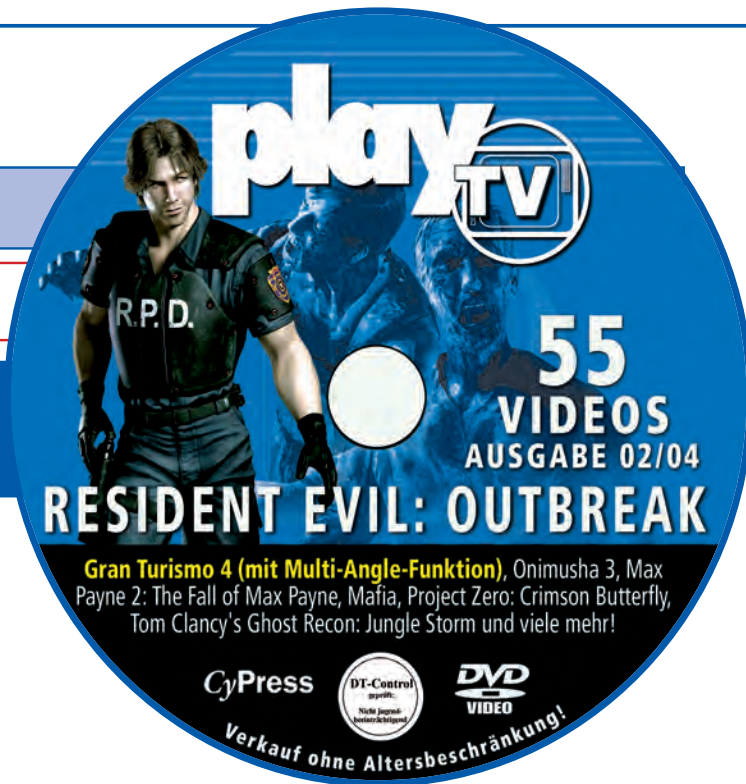


Topaktuelles aus Fernost: Der komplette Trailer des potenziellen Rollenspiel-Meisterwerk bei uns auf der DVD.

SpecialScreen: MEDAL OF HONOUR: RISING SUN



Auf den Zahn gefühlt: Warum die neueste Folge des Weltkriegs-Shooters nicht ganz so gelungen ist wie die Vorgänger, verraten euch die Macher persönlich.



PreScreen: RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Sie sind hungrig, tot und in der Überzahl!

Kann Capcoms faulige Zombiebände offline an vergangene Erfolge anknüpfen? Wir sagen's euch!

Genießt über fünf schaurig-schöne Minuten live aus Raccoon City.

PreScreen: GRAN TURISMO 4



Vorsprung durch Technik: Dass Sonys Edlraser optisch eine absolute Bombe ist, seht ihr selbst – aus drei verschiedenen Kameraperspektiven!

TECHNISCHE PROBLEME?

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

TestScreen

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Mojo!
NFL Street
RoboCop

Tipps & Tricks

Medal of Honor: Rising Sun

Bonus

PES 3 - das Tor des Monats:
Teilnahmebedingungen
PES 3 - das Tor des Monats: der Gewinner
PSone-Perle des Monats: R-Type Delta

ISO-Bereich

X-Port-Speicherstände

Bionicle
Burnout 2
Crazy Taxi
Devil May Cry
Enter the Matrix
Futurama
Hitman 2
Medal of Honor: Rising Sun
Need for Speed: Underground
Pro Evolution Soccer 3
Primal
SOCOM: U.S. Navy SEALs
Soul Calibur II
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Tony Hawk's Pro Skater 3
Tiger Woods 2004
V8 Supercar Race Driver

Bonus

PES 3 – das Tor des Monats



Die Jagd geht weiter:
Wer schießt diesen Monat das Traumtor?!

SOFTWARE

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

COLIN GÄBEL

02/2004

PLAY NEWS

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

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

ERSTE INFOS: SILENT HILL 4



Große Worte: Silent Hill 4 soll noch viel düsterer werden als der schaurig-schöne dritte Teil.

Die Disziplin „Infosperre zu heiß ersehnten Hits“ beherrschen die Japaner meisterlich. Umso erfreulicher, dass wir euch erste Fakten zur kommenden Silent-Hill-Episode, The Room, liefern können. So wird der Held des potenziellen Nervenkillers der Endzwanziger Henry Townsend sein, der eineinhalb Jahre in dem Örtchen Ashfield gelebt hat, ganz in der Nähe von Silent Hill also. Gerüchten nach basiert der Teufelstanz auf der Grafikroutine von Metal Gear Solid 3, was ein deutliches Mehr an Effekten und Polygonen ermöglichen soll.

BRANDHEISS: NEUES CONTRA IN ARBEIT

Offiziell ist es zwar noch nicht bestätigt, aber play hat aus sicherer Quelle erfahren, dass eine weitere Episode der beliebten Action-Reihe für die PlayStation2 in der Mache ist.

Neo Contra soll die zweite 128-Bit-Inkarnation heißen, an der momentan Konamis Software-Fertigung in Tokio werkeln soll. Wenn sich die Japaner persönlich der Aufgabe widmen, verheißt das Gutes. Schließlich zeichnen die Ur-Contra-Macher auch für die knüppelharte, aber exquisite Shattered-Soldier-Episode verantwortlich. Die beiden Serienausfälle auf der PSone haben externe Entwickler geliefert.

MAGISCH: HARRY POTTER FLIEGT WIEDER

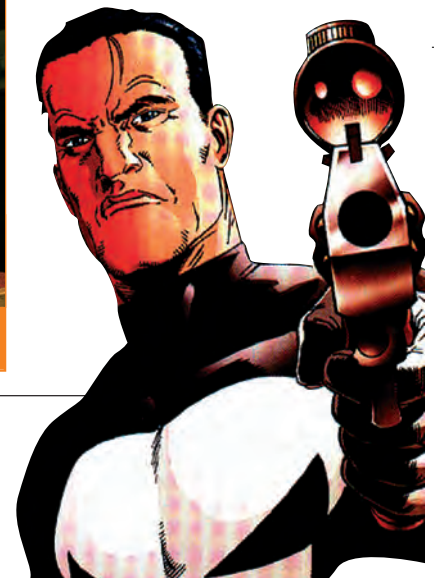
Da es ja diese Weihnachten nicht geklappt hat mit einem neuen Film, musste sich Electronic Arts mit dem Spin-Off Quidditch Weltmeisterschaft behelfen. Doch logischerweise ist auch das Spiel zur nächsten Buchverfilmung längst in der Mache. Harry Potter und der Gefangene von Askaban orientiert sich inhaltlich einmal mehr am passenden millionenfach verkauften Schmöcker, wartet aber mit einer echten Innovation auf: Erstmals steuert ihr nicht nur Harry selbst, sondern auch seine besten Freunde Ron und Hermine. Auf Knopfdruck wechselt ihr die drei durch, um mit deren individuellen Talenten zahlreiche Rätsel zu knacken.



Drei spielbare Charaktere und ein Zweispieler-Modus – Harry Potter Nummer drei wartet mit frischen Features auf.

STRAFE MUSS SEIN: THE PUNISHER

Willkommen im Club: Nach unzähligen Kollegen wie Batman, Spider-Man, Judge Dredd oder dem Hulk bereitet sich ein weiterer Comic-Heroe auf seine Hollywood-Wiedergeburt vor. The Punisher (alias Frank Miller) aus dem Hause Marvel geht im späten Frühjahr auf die bleihaltige Jagd nach den Mördern seiner Familie. Und da darf die entsprechende Versorgung natürlich nicht fehlen. Es sieht so aus, als würde die PS2-Umsetzung des blutigen Rachestoffs nicht zu einer typischen Lizenzgurke verkommen. Die Ego-Shooter-Experten von Volition (u.a. Red Faction 2) arbeiten nämlich im Auftrag von THQ am Spiel zum Film.



Keine Sorge: Dieses Bild stammt vom zurückliegenden Punisher-Spiel fürs Sega Mega Drive, von der PS2-Version gibt es noch keine Shots.



Darf in Neuseeland nicht mehr vermietet oder verkauft werden: Manhunt.

EXEMPEL STATUIERT: MANHUNT VERBOTEN

Nein, nicht bei uns, sondern in Neuseeland. Dort wurde Rockstars jüngste Schöpfung vom „Office of Film and Literature Classification“ unlängst verboten. In der Begründung heißt es unter anderem, Manhunt würde „Gewalt und Grausamkeit in einer Weise darstellen, die der Öffentlichkeit schädlich sein könnte“ und würde diesbezüglich „weiter gehen als jedes Spiel bisher“.

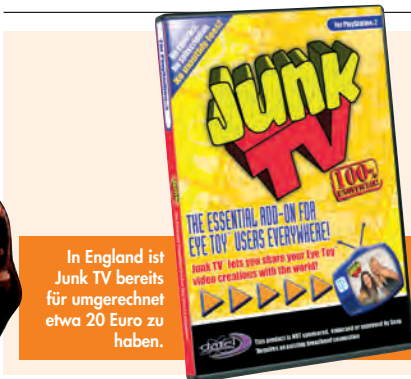
Eine Veröffentlichung bei uns wird indes immer unwahrscheinlicher. Die Erstellung einer nicht indizierungsgefährdeten Version speziell für den deutschen Markt würde sich finanziell schlichtweg nicht lohnen.



Bitte nicht sparen: Die geringe Größe des Arbeitsspeichers könnte bei PSP-Entwicklungen ernsthafte Probleme bereiten.

FALSCHER GEIZ? PSP-SPEICHER IN DER KRITIK

Da ist das gute Stück noch nicht mal auf dem Markt, da sorgt es schon für Ärger. Genauer gesagt beklagte sich ein großer japanischer Entwickler kürzlich über den geringen Arbeitsspeicher von Sonys komendem Handheld: „Das PSP ist eine viel stärkere Hardware, als wir erwartet hätten. Aber die Größe des RAM-Speichers bereitet uns schon in der frühen Planungsphase ernste Kopfschmerzen“, hieß es. Momentan gibt Sony den Speicher mit 8 MB an, eine Aufstockung werde angeblich in Erwägung gezogen. Hoffentlich, bedenkt man, dass bereits die PS2 seinerzeit mit 32 MB RAM mächtig Kritik einstecken musste.



In England ist Junk TV bereits für umgerechnet etwa 20 Euro zu haben.

KLAPPE UND ACTION: JUNK TV

Zubehörspezialist Datel hat eine ganz besondere Überraschung für alle EyeToy-Besitzer in petto. Mit Junk TV erhalten Besitzer des Kameragimmicks eine DVD, mit der sie Videomessages übers Internet versenden können. Die bis zu einer Minute langen Clips spielt ihr über den Breitband-Adapter direkt auf einen Datel-Server. Hier kann eure Nachricht dann vom Empfänger eingesehen werden. Wahlweise dürft ihr eure cineastischen Ergüsse auch der gesamten Junk-TV-Community zur Verfügung stellen. Wann der Online-Service hierzulande startet, ist noch ungewiss.



Anfang mit Ärger: Wie viele PSX zum Japan-Start Mitte Dezember abgesetzt wurden, stand zu Redaktionsschluss nicht fest.

KONSUMENTENSCHELTE: PSX-START MIT HURDEN

Das kommt davon: Wie eine große Nachrichtenagentur meldet, wurde in Japan die Hälfte der Vorbestellungen für Sonys neueste PlayStation-Variante kurzfristig storniert. Grund: Erst nach Anlaufen der Vorverkaufsaktion gab der Hersteller bekannt, dass die PSX entgegen vorheriger Ankündigungen doch keine DVD-RWs, CD-Rs und MP3-Dateien abspielen werde. Auch ist die umgerechnet etwa 650 Euro teure Hardware zu bestimmter PS2-Peripherie wie etwa dem Multitap nicht kompatibel. Am selbst gesteckten Japan-Verkaufsziel von einer Million Exemplaren bis Ende 2004 hält Sony aber fest.

Asterix & Obelix
XXL

PlayStation 2

Die Römer fliegen wieder!

PlayStation 2

étranges libellules

© 2003 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSCINNY - UDERZO

© 2003 Atari, Inc. All Rights reserved.

www.asterix.com

ATARI

JAPAN

PRÜGELPAPST: HYPER STREET FIGHTER II

Endlich! Capcoms seinerzeit bahnbrechende Beat'em-Up-Saga feiert ihren 15. Geburtstag und pünktlich ist die Hyper Street Fighter II: Anniversary Edition in die japanischen Läden gekommen. Neben exklusiven Artworkgalerien, einem Mousepad und einer coolen Extra-DVD zur Seriengeschichte enthält die Jubiläumsbox folgende Versionen des 2D-Prüglers: Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II sowie Super Street Fighter II Turbo.

Na dann: Frohes Feiern!

APPETITHAPPEN: XENOSAGA FREAKS



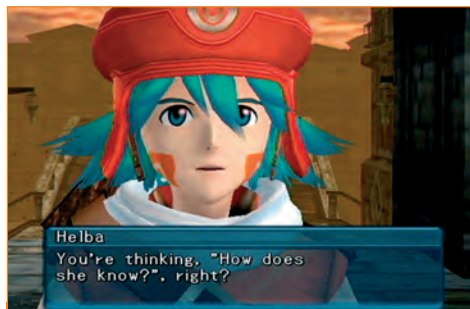
Puzzle dich fit mit Xeno Pittan

Bevor mit Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut & Böse irgendwann 2004 der Nachfolger des exquisiten Sci-Fi-Rollenspiels in die Läden kommt, versüßt Hersteller Namco allen Fans die Wartezeit. Auf Xenosaga FREAKS findet der geneigte Käufer nicht nur eine Enzyklopädie zum RPG-Universum, auch das Puzzlespiel Xeno Pittan und die Rätserei Xeno Comi sind mit auf dem Silberling. Und das ist noch nicht alles: Bester Kaufgrund dürfte eine spielbare Demoversion des zweiten Xenosaga-Teils sein.

CHARTS

- 1 Resident Evil Outbreak (Capcom)
- 2 One Piece Grand Battle 3 (Capcom)
- 3 Mobile Suit Gundam Z (Namco)
- 4 Everybody's Golf 4 (Sony)
- 5 Ratchet & Clank 2 (Sony)

ROLLENSPIEL-QUARTETT: .hack KOMMT NACH EUROPA



Nachschub gesichert: .hack Vol 1: Infection erscheint im März hierzulande, die übrigen Teile folgen in kurzen Abständen.

Besser spät als nie: Nachdem Japaner und Amerikaner bereits seit einiger Zeit in Bandais kuriose Rollenspielwelt abtauchen dürfen, hat sich nun ein Publisher für Europa gefunden. Atari bringt alle vier .hack-Teile, Infection, Outbreak, Mutation und Quarantine, nach Deutschland. Das ungewöhnliche Spielkonzept der Serie simuliert eine Art

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



Schöne, simulierte Online-Welt: Das eigenwillige Konzept hat sich allein in Japan über eine Million Mal verkauft.

MMORPG, in dem der Hauptheld Kite zwischen seinem PC-Desktop (also der „realen“ Welt) und dem Online-Abenteuer „The World“ wechselt. Standesgemäß wird dabei in Echtzeit gemetzelt und gezaubert. Auf dem Desktop wiederum tretet ihr mit virtuellen Mitstreitern in E-Mail-Kontakt oder klickt euch auf Infosuche durchs „The World“-Forum. Da die vier Episoden inhaltlich miteinander verknüpft sind, will Publisher Atari die

einzelnen Folgen in kurzen Abständen ausliefern. Besonders RPG-Liebhaber, die vor einem etwas anderen Genre-Erlebnis nicht zurückschrecken, können sich auf die Fantasy-Vierlinge freuen. In einer der nächsten play-Ausgaben berichten wir ausführlicher über das eigenwillige Online-Offline-Universum. Für alle, die es noch nicht wussten: Der krude Name .hack wird nach offizieller Weisung ‚dothack‘ ausgesprochen.

NIPPON-NIPPES? ONIMUSHA-3-CONTROLLER

Gerüchten nach kommt passend zur Veröffentlichung von Onimusha 3 Ende Februar ein völlig abgefahrener Controller in fernöstliche Fachgeschäfte. Zubehörspezialist Hori soll an der stilechten Peripherie in Form eines Katana-Schwertes mit sattem 96,5 Zentimetern Länge schrauben! Welche Funktionen genau das Kuriosum unterstützen soll, ist noch nicht bekannt. Aber Hori ist ja bekannt für stylisches Fan-Beiwerk ohne konkreten Bezug zum Spiel: Wir erinnern nur an das Final-Fantasy-X-2-Controller-Doppel in Pistolenform...



Aus Erfahrung gut? Genuine Games rekrutiert sich unter anderem aus ehemaligen Mitarbeitern von Insomniac, Activision und EA Sports.

HARTE TYPEN: FIGHT-CLUB-SPIEL KOMMT

Knapp fünf Jahre nach seiner Leinwandpremiere bereitet man David Finchers genialen Leinwandcoup auf seine PS2-Versorgung vor. Im Auftrag von Vivendi Universal schraubt der frisch aus dem Boden gestampfte Entwickler Genuine Games an der Umsetzung. Ob das allerdings ein Grund zur Freude ist, sei noch dahingestellt, die Amis scheinen die schwarzhumorige Vorlage nämlich auf ihren Prügelgehalt zu reduzieren. Zwei Kontrahenten schlagen sich in dreidimensionalen Großstadtarenen in altbekannter Beat'em-Up-Manier die Birnen weich. Hoffen wir das Beste...



Wiedersehen unwahrscheinlich: True Crime 2 wird voraussichtlich Schauplatz und Held wechseln.

SEQUEL-GESETZ: TRUE CRIME 2

Eine goldene Regel in der Unterhaltungsindustrie lautet: Ist ein Produkt erfolgreich, sollst du schleunigst einen Nachfolger bringen. True Crime: Streets of LA leistet brav Folge. Nick Kangs Unterwelt-Razzia verkaufte sich hierzulande bis dato über 50.000 Mal. Eine Rückkehr in die Stadt der Engel sehen die Entwickler für True Crime 2 jedoch nicht vor. In einer anderen Metropole sollen deren „wahre Verbrechen“ spielen – der halb amerikanische Hauptheld dürfte folglich als Protagonist ausgeschieden haben.

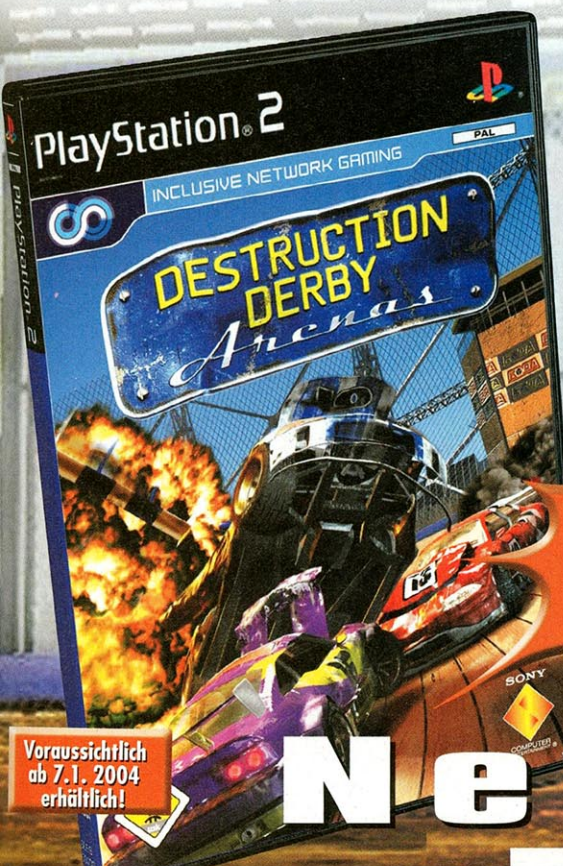
VORBILDLICH ANGEPAST: R-TYPE FINAL

Dass Irems fulminanter Abschluss der legendären Shooter-Reihe im Frühjahr auch nach Europa kommen wird, ist bereits bekannt. Wie aber sieht es aus mit der PAL-Anpassung? Eine Frage, die uns Publisher BigBen inzwischen beantworten konnte. Kurz vor Weihnachten trudelte nämlich eine fast fertige Preview-Version der Weltraumballerei im play-Hauptquartier ein. Das Resultat: R-Type Final wird über deutsche Untertitel und einen optionalen 60Hz-Modus verfügen. Mit Geschwindigkeitseinbußen oder ollen PAL-Balken müsst ihr euch also nicht herumärgern – super!

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



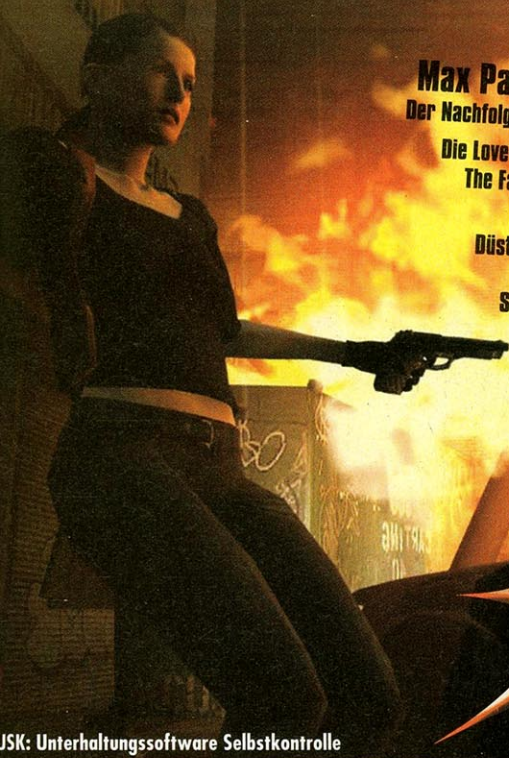
Destruction Derby Arenas

(USK 6)
Schneller und rasanter Online- und
Offline-Renn-Wahnsinn
Offline-Action für 1-4 Spieler mit
geteiltem Bildschirm
Motorisiertes Online-Chaos für bis zu
16 Spieler mit voller Stimm-Unterstützung
17 total irrsinnige Parcours
20 mörderische Fahrer mit detaillierten
Background-Infos und persönlicher Geschichte

59.-

New years
action!

Voraussichtlich
ab 7.1. 2004
erhältlich!



Max Payne 2

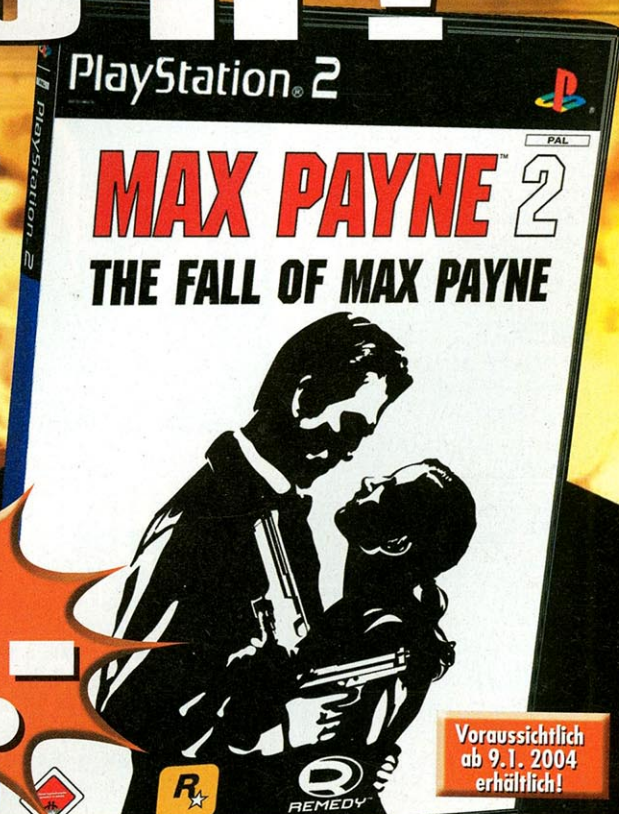
(keine Jugendreife gemäß §14 JuSchG)
Der Nachfolger des ausgezeichneten Action-Superhits.

Die Love-Story im Film-Noir-Stil von Max Payne 2 -
The Fall of Max Payne spricht ein erwachsenes
Publikum an.

Düster, tragisch und unvergleichlich intensiv,
ist die tiefgründige, nervenaufreibende
Story voll von schockierenden Wendungen
und überraschenden Enthüllungen.

Liebe schmerzt.

55.-



Voraussichtlich
ab 9.1. 2004
erhältlich!

JSK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

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

USA

RIESIGER ERFOLG:
PS2 IN DEN USA

Da hat Sony allen Grund, stolz zu sein: Jüngsten Analysen nach behauptet sich die PlayStation2 mit satten 50 Prozent Marktanteil im Next-Generation-Segment. Sie ist damit der Konkurrenz Xbox und GameCube nach wie vor überlegen. Satte 23 Millionen PS2-Einheiten wurden verkauft. Das Verhältnis von verkaufter Software zu installierter Hardware liegt bei fast 13:1. Nur bei der immer noch glänzend laufenden PSone kommen im Schnitt 16 Spiele auf eine Konsole.

VORWURF:
RASSISMUS IN GTA
VICE CITY (DT.)?

Tommy Vercetti legt sich in GTA mit allerlei Minderheiten an – jetzt bekam Take 2 die Quittung.

Wer mit dem Feuer spielt: Die millionenschwere Gangsterposse kommt künftig nur noch in leicht zensurierter Form in den Handel. Die US-Vereinigung 'Haitian Americans for Human Rights' sieht Haitianer in Tommy Vercettis PS2-Abenteuer einseitig und diskriminierend dargestellt, etwa als Drogendealer und Schwerverbrecher. Zudem stieß den Menschenrechtlern eine Mission sauer auf, in der eine Bande Haiti-Amerikaner niedergemetzelt werden muss. Nach diversen öffentlichen Protestbekundungen gab Hersteller Take 2 bekannt, dass die entsprechenden Szenen aus dem Spiel entfernt würden.

CHARTS

- 1 Medal of Honor: Rising Sun**
(Electronic Arts)
- 2 Final Fantasy X-2**
(Square-Enix)
- 3 Socom II: US Navy Seals**
(Sony)
- 4 Need for Speed: Underground**
(Electronic Arts)
- 5 Tony Hawk's Underground**
(Activision)

THE GETAWAY 2



Bessere Steuerung + spektakulärere Optik = große Ankündigungen der Getaway-Macher.

Kaum ist das Weihnachtsgeschäft vorbei, kündigen die Hersteller auch schon die nächsten großen Namen fürs laufende Jahr an. Dass Sonys Team Soho an einer Fortsetzung des Riesenhits The Getaway werkelt, dürften treue play-leser bereits wissen. Jetzt zeigten die Londoner erste

Bilder und Details. Die Handlung von The Getaway 2 wird zwei Jahre nach den düsteren Geschehnissen des Erstlings angesiedelt sein, wieder einmal im brutalen englischen Gangstermilieu. Erneut streben die Macher eine möglichst cineastische Inszenierung an, diesmal soll aber auch der Spielspaß stimmen. Renovierte Grafikroutinen etwa sollen weit mehr und deutlich intelligentere Geg-



Stealth kommt weiter: Getaway-2-Held Eddie versteht sich auch aufs leise Töten.

ner verkraften können. Zudem verspricht Team Soho einen großzügig erweiterten Fuhrpark, signifikant verbesserte Steuerung und – oh Wunder – Straßenschilder für jede noch so gammelige Gasse! Das dürfte die Orientierung im virtuellen Großstadtschlingel erleichtern. Hoffentlich haben die Entwickler dieses Mal Zeit, all ihre hochtrabenden Wünsche und Vorstellungen umzusetzen.

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



Hundert Opfer pro Minute: Crimson Sea 2 setzt auf spektakuläre Sci-Fi-Action mit ausufernden Kollateralschäden.

MASSENSCHLACHT:
CRIMSON SEA 2

PS2-Besitzern mag der Name Crimson Sea womöglich wenig sagen – schließlich gab es den digitalen Alien-Krieg bisher nur für die Xbox. Jetzt hat Hersteller Koei den Nachfolger jüngst endlich auch für die Sony-Konsole angekündigt.

60 Missionen lang schlüpft ihr in die Haut des Jünglings Sho oder in die Hülle der mysteriösen Ballerbraut Fenny und metzelt haufenweise außerirdisches Lumpenpack nieder. Diverse Laserwummen, Lichtsäbel und sogar Psycho-Kräfte leisten dabei gute Dienste.

Auf dem Splitscreen dürft ihr sogar zu zweit losziehen. Freunde von Dynasty Warriors und Co. sollten sich diesen Titel vormerken.



Appetizer: Auf der offiziellen Homepage www.hitmancontracts.com könnt ihr euch bereits einen ersten Trailer 'runterladen'.

HITMAN CONTRACTS

Auch der dritte Teil der knallharten Killersaga wird von Eidos vertrieben. Darauf einigte sich der Publisher Anfang Dezember mit dem dänischen Entwickler Io Interactive. Auch in Hitman Contracts (ehemals Hitman 3: Contracts) geht ihr der fragwürdigen Profession des knallharten Auftragskillers 47 nach. Der wacht eines schönen Tages schwer verwundet und höchst verwirrt in Paris auf. Warum? Das wissen bislang nur die Programmierer. Die üblichen Sequelversprechen wie eine brandneue Grafik-engine oder ein größeres Waffenarsenal wurden hingegen bereits gegeben.

FERNOST-OFFENSIVE:
KOEI MAL VIER

Koei hat bisher nur wenig im Westen veröffentlicht, wohl, weil die Spiele auf Fernost zugeschnitten sind. Für 2004 kündigt Koei eine Softwareflut an. Nicht nur Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends und die Schlachtplatte Samurai Warriors sollen 2004 ihren Weg nach PAL-Land finden. Mit der achten Episode von Romance of the Three Kingdoms debütiert die Taktik-Serie endlich in Europa. Viertes Spiel im Bunde ist die Kriegsschiff-Sim P.T.O.IV.

TOLLE AKTION: PS2-DEMOS GRATIS!

Kompliment, das nennen wir wirklich kundenfreundlich: Wem unsere fundierten Testberichte nicht ausreichend Hilfe sind zur Kaufentscheidung, kann sich ab sofort im ausführlichen Praxistest ein Bild von der Qualität aktueller PS2-Highlights machen. Auf der Webseite www.ps2demos.de kann der unschlüssige Käufer jetzt kostenlos Demo-Versionen aktueller Sony-Highlights bestellen.

Als da wären Jak II: Renegade, Time Crisis 3, Everquest Online Adventures und WRC 3. Allerdings ist Eile geboten: Die spielbaren Demos gibt's nur, solange der Vorrat reicht. Ein Zähler auf der Seite zeigt den Restbestand an.



Ein Beispiel, das hoffentlich Schule machen wird: Auf dieser Internetseite könnt ihr die kostenlosen Demos ordern.

IN & OUT

IN

- Feiertagsurlaub
- Frikadellenbrötchen für 1 Euro
- Crunchips Thai Sweet Chili
- Gesellige Mehrspiellerrunden
- Olivers Twist auf RTL2

OUT

- Weihnachtsstress (endlich)
- Aufgeschlitzte Autoreifen
- Japanische Untertitel
- GT4-Goldprüfungen
- Eiskratzen



Fühl' den Schmerz: Das Verformungsmodell der Polygon-Boxer wird komplett überarbeitet.

RING FREI: FIGHT NIGHT 2004

Normalerweise trudeln Updates aus dem Hause EA Sports pünktlich ein. PS2-Fans der Boxreihe Knockout Kings gingen heuer allerdings leer aus. Der Grund: Knockout Kings war gestern, im Frühjahr will Electronic Arts mit Fight Night 2004 eine neue Runde einläuten im virtuellen Prügelsport.

Die grundlegendste Änderung erfährt dabei das Kampfsystem der beliebten Reihe: Die verschiedenen Schlagvarianten werden nun nicht mehr mit den Feuerknöpfen ausgeführt wie das bisher der Fall war. Stattdessen visiert der geneigte Spieler mit gefühlvollen Bewegungen des Analog-Sticks punktgenau die gewünschte Trefferzone des Gegners an.

Die eigene Verteidigung soll genauso funktionieren. Na da sind wir ja mal gespannt.



Die japanische Ys-Reihe geht in die sechste Runde (Bild): Teil 1 erschien 1987 auf dem PC.

ABENTEUERLICH: YS VI AUF KONSOLENKURS

Wenn Videospieler von dem RPG noch nichts gehört haben sollten, das in Japan bei weitem das Populärste ist, obwohl dort inzwischen der sechste Teil erschienen ist, kann das nur eines bedeuten: Die Ys-Saga hat sich ihren guten Namen im PC-Hoheitsgebiet gemacht. 2004 will Konami jedoch den Systemsprung wagen und Teil sechs für die PS2 veröffentlichen – und das sogar in Europa. Natürlich wird The Arc of Napishtim auf Konsolen angepasst, eine überarbeitete Steuerung, ein erweitertes Szenario, verbesserte Optik sowie zusätzliche Monster und Missionen stehen aus.

PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
Batman: Rise of Sin Tzu	56%	34%	67%	—	—
Battlestar Galactica	77%	66%	77%	—	—
Die Sims brechen aus	84%	85%	—	86%	84%
Fallout: Brotherhood of Steel	82%	81%	85%	—	—
Fame Academy	49%	54%	58%	65%	—
Maximo vs. The Army of Zin	84%	—	—	—	—
Outlaw Golf	70%	74%	70%	80%	—
Robocop: Das Gesetz der Zukunft	46%	—	37%	—	—
Terminator 3	65%	58%	49%	—	—
The Hobbit	74%	73%	—	71%	51%
Tiger & Dragon	34%	53%	—	54%	38%

INFORMATIV, VIELSEITIG, TOP-AKTUELL

Neueste Produkte und Informationen für alle Computer-Freaks!

Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Mit einer umfassenden Marktübersicht über PCs, Software, Games, Elektronik, Online-Kommunikation und Multi-Media.

Sehen, vergleichen, antesten, mitnehmen ...

HobbyTronic
täglich
9-18 Uhr
Computerschau

11.-15.2.2004

27. Ausstellung für PCs, Software, Games & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

■ Interessante Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund

Tel.: 0231 / 12 04-521 o. -525 · Fax: 0231 / 12 04-678 o. -880 · www.hobbytronic.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de

PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO 4



Das Rennspiel der Superlative. Ein ausführliches Preview findet ihr ab Seite 34.

RESIDENT EVIL OUTBREAK



Immer noch ist nicht bestätigt, ob die PAL-Version online gehen wird. Infos zur Offline-Hatz findet ihr ab Seite 44.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



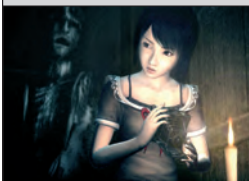
Der Taktik-Shooter, der Xbox-Spieler fasziniert. Erste Infos zur PlayStation2-Umsetzung ab Seite 50.

MAFIA



Alkoholschmuggel und Schutzgelderpressung: Als Gangster taucht ihr ab in die Unterwelt der 30er-Jahre. Infos ab Seite 54.

PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY



Wir haben die US-Version unter die Lupe genommen. Kann die Fortsetzung den gruseligen Vorgänger toppen? Ab Seite 64 erfahrt ihr es.

WAS KOMMT WANN? – TERMINE!

Heiko Strobel

Was bringt die Zukunft? Hier seht ihr auf einen Blick, welche brandheißen Titel in diesem Jahr erscheinen sollen. Wie ihr wisst, kann sich der eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

FEBRUAR 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Alias	Acclaim	Action-Adventure	★★★★☆
Blowout	Vivendi	Action	★★★☆☆
Castlevania	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Deadly Skies 3	Konami	Action	★★☆☆☆
Dragon's Lair 3D: Return of the Lair	THQ	Action-Adventure	★★★★☆
Final Fantasy X-2	EA	Rollenspiel	★★★★☆
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Action-Adventure	★★★★☆
Mafia	Take2	Action	★★★★☆
Maximo vs. the Army of Zin	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Puyo Pop Fever	Atari	Geschicklichkeit	★★★☆☆
Risiko: Die Weltherrschaft	Atari	Strategie	★★★☆☆
Rogue Ops	Capcom	Action-Adventure	★★★☆☆
R-Type: Final	Bigben Interactive	Action	★★★☆☆
Sonic Heroes	Atari	Jump'n Run	★★★☆☆
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	★★★☆☆
Wrath Unleashed	Activision	Strategie	★★★☆☆

MÄRZ 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
.hack//Infection Part 1	Atari	Rollenspiel	★★★☆☆
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Ubisoft	Action-RPG	★★★★☆
CyGirls	Konami	Action	★★★☆☆
Dr. Seuss Cat in the Hat	Vivendi	Jump'n Run	tba.
Driver 3	Atari	Rennspiel	★★★★☆
Megaman X7	Capcom	Action-Adventure	★★★☆☆
MX Unleashed	THQ	Rennspiel	★★★☆☆
Nightshade	Atari	Action-Adventure	★★★☆☆
Riding Spirits	Capcom	Rennspiel	★★★☆☆
Scooby Doo! Fluch der Folianten	THQ	Action-Adventure	★★★☆☆
Tak und die Macht des Juju	THQ	Jump'n Run	★★★☆☆
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Taktik-Shooter	★★★★☆
Way of the Samurai 2	Capcom	Action-Adventure	★★★☆☆

1. QUARTAL 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Akte X: Resist or Serve	Vivendi	Survival-Horror	★★★☆☆
Aquanox 2: Revelation	Bigben Int.	Action	★★★☆☆
Arc the Lad: Twilight of the Spirits	Sony	Rollenspiel	★★★☆☆
BDFL Manager 2004	Codemasters	Wirtschafts-Sim.	★★★☆☆
Catan	Capcom	Denkspiel	★★★☆☆
Forbidden Siren	Sony	Survival-Horror	★★★★☆

1. QUARTAL 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Hitman: Contracts	Eidos	Action-Adventure	★★★★☆
I-Ninja	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
James Bond 007: Alles oder Nichts	EA	Action-Adventure	★★★★☆
Kaena: The Prophecy	Sony	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	★★★★☆

2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
100 Bullets	Acclaim	tba.	tba.
Area 51	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Black Nine	Vivendi	Action-Adventure	tba.
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	★★★★☆
Cold Winter	Vivendi	Action	★★★☆☆
Crimson Tears	Capcom	Action	★★★★☆
Downhill Domination	Codemasters	Funsport	★★★★☆
Fast and Furious	Vivendi	Rennspiel	★☆☆☆☆
Firefighter F.D. 18	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Ghostmaster	Empire Int.	Simulation	★☆☆☆☆
Glass Rose	Capcom	Adventure	★★★★☆
Gradius V	Konami	Action	★★★★☆
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
Headhunter: Redemption	Atari	Action-Adventure	★★★★☆
Hyper Street Fighter 2	Capcom	Beat'em Up	tba.
ICO 2	Sony	Action-Adventure	tba.
Iron Storm	Wanadoo	Action	★★★☆☆
Karaoke Stage	Konami	Musikspiel	★★★★☆
Killzone	Sony	Ego-Shooter	★★★★☆
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi	Adventure	tba.
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Beat'em Up	★☆☆☆☆
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	★★★★★
Monster Hunter	Capcom	Action	★★★★☆
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	★★★★☆
R: Racing Revolution	EA	Rennspiel	★★★★☆
Red Ninja	Vivendi	Action	tba.
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Survival-Horror	★★★★☆

USA: ERSCHEINUNGSTERMINE FEBRUAR

AMF BOWLING 2004 (Jack of all Games, Sportspiel)
 CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST
 (Sony, Action-RPG)
 JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING
 (Electronic Arts, Action-Adventure)
 JET LI: RISE TO HONOR (Sony, Action)
 LORD OF THE RINGS: THE TREASON OF ISENGARD
 (Vivendi, Action-Adventure)
 STARCRRAFT GHOST (Vivendi, Action-Adventure)
 THE FAST AND THE FURIOUS (Vivendi, Rennspiel)
 THE SUFFERING (Midway, Survival-Horror)
 TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED (Atari, Denkspiel)
 X-FILES: RESIST OR SERVE (Vivendi, Action-Adventure)

JAPAN: ERSCHEINUNGSTERMINE FEBRUAR

ARMORED CORE NEXUS (From Software, Action)
 COOL GIRL (Konami, Action-Adventure)
 FINAL FANTASY X-2 (INTERNATIONAL + LAST MISSION)
 (Square-Enix, Rollenspiel)
 GRADIUS V (Konami, Action)
 GUNGRAVE O.D (Sega, Action)
 ONLINE PRO WRESTLING (Yukes, Wrestling)
 RIDING SPIRITS 2 (Spike, Rennspiel)
 ROGUE OPS (Kemco, Action-Adventure)
 SAKURA TAISEN MONOGATARI (Sega, Adventure)
 SHADOW HEARTS 2 (Aruze, Rollenspiel)

COMMUNITY-
MOST-WANTED

Unter www.playplaystation.com könnt ihr für eure zukünftigen „Lieblinge“ abstimmen und erfahren, ob auch andere eure heiß begehrten Spiele lieben.



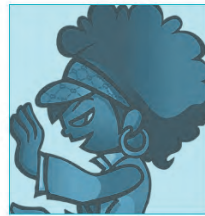
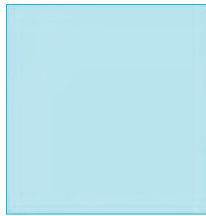
1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Action-Adventure, Konami)
2. Gran Turismo 4 (Rennspiel, Sony)
3. Killzone (Action-Adventure, Sony)
4. Final Fantasy XII (Rollenspiel, EA)
5. Final Fantasy X-2 (Rollenspiel, EA)
6. Legacy of Kain: Defiance (Action-Adventure, Eidos)
7. Baldur's Gate: Dark Alliance 2 (Action-RPG, Interplay)
8. Resident Evil: Outbreak (Survival-Horror, Capcom)
9. Driver 3 (Rennspiel, Atari)
10. Socom II: U.S. Navy SEALs (Taktik-Shooter, Sony)

REDAKTIONS-
MOST-WANTED

Monat für Monat verraten auch wir an dieser Stelle, welche Top 10 wir schon kaum noch erwarten können.



1. Call of Duty: Finest Hour (Ego-Shooter, Activision)
2. Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Action-Adventure, Konami)
3. Killzone (Action-Adventure, Sony)
4. Resident Evil: Outbreak (Survival-Horror, Capcom)
5. ICO 2 (Action-Adventure, Sony)
6. Onimusha 3 (Action-Adventure, Capcom)
7. Champions of Norrath: Realms of Everquest (Action-RPG, Ubisoft)
8. Forbidden Siren (Survival-Horror, Sony)
9. Karaoke Stage (Musikspiel, Konami)
10. James Bond 007: Alles oder Nichts (Action-Adventure, EA)



DIE 50 PS2-HITS 2004

DIE EXKLUSIVE VORSCHAU

Die kommenden PlayStation-Highlights im Überblick:

Das sind die Top-Videospiele, die 2004 den Ton angeben werden.

Im Rampenlicht stehen die heiß ersehnten PS2-Blockbuster

sowie die streng gehüteten Projekte, über die sich die Software-Studios offiziell bislang noch ausschweigen.



Call of Duty: Finest Hour



○ Schicksalbehaftetes Trio: Man spielt einen US-Soldaten, einen Briten und eine Russin.

Die PC-Version von Call of Duty (Entwickler: Infinity Ward) schlug im vergangenen Herbst ein wie eine Bombe. Das Erfolgsrezept: Der Ego-Shooter, der die Geschichte von drei Soldaten im Zweiten Weltkrieg erzählt, vermag durch seine ausgefallene Levelstruktur, die kompromisslose Action und die daraus resultierende beklemmende Atmosphäre die Spieler in den Bann zu ziehen.

Dasselbe geniale Strickmuster wird auch Call of Duty: Finest Hour für PlayStation2 aufweisen: Der Ego-Shooter thematisiert den Zweiten Weltkrieg an drei Frontabschnitten. Neben Europa (Ost- und Westfront bzw. Deutschland) könnte auch Nordafrika mit in den Brennpunkt geraten. Das Hauptaugenmerk richtet sich dabei auf das persönliche Schicksal von drei Personen. Während man an einem Frontabschnitt als farbiger US-Soldat spielt, schlüpft man beim nächsten in die Uniform eines hageren Briten und mimt beim übernächsten eine blutjunge sowjetische Soldatin der Roten Armee. Obwohl sich die Charaktere aufgrund der weiten räumlichen Entfernung niemals treffen wer-

den, haben sie höchstwahrscheinlich in Anlehnung an den PC-Titel ein gemeinsames Ziel – Berlin. Die drei Call-of-Duty-Hauptdarsteller handeln nicht alleine: Zumeist bekommen sie von CPU-gesteuerten Figuren Rückendeckung, die aufgrund ihrer hervorragend programmierten Künstlichen Intelligenz Leben retten können. Das Aufgaben-Portfolio ist mit Sabotageakten, Gefangenenerbefreiungen, Sturmangriffen etc. breit gefächert.

Der Entwickler von Call of Duty: Finest Hour ist Sparks Unlimited. Der harte Kern des neu gegründeten Software-Studios besteht aus Leuten, die schon in der PSone-Ära Ende der 90er-Jahre die Medal-of-Honor-Serie aus der Taufe gehoben haben. Sie haben nach der Fertigstellung von Medal of Honor: Frontline (PS2) ihren damaligen Arbeitgeber Electronic Arts L.A. aus freien Stücken verlassen.

Genre:	Ego-Shooter	Hersteller:	Activision
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Sparks Unlimited
Ersteindruck:	★★★★☆		

Medal of Honor: Rising Sun 2



○ Richtungswechsel: „Rising Sun 2“ soll sich spielerisch vom Vorgänger unterscheiden.

Wie geht's nach Medal of Honor: Rising Sun weiter? Dem Anschein nach fängt Medal of Honor: Rising Sun 2 mit dem Level „Rettung bei Morgengrauen“ an, das der Showdown von Medal of Honor: Rising Sun sein sollte, damals aber weggelassen wurde. Die Philippinen, 30. Januar 1945: Joseph Griffin und Lt. Bromley schleichen sich am frühen Morgen des 30. Januar 1945 an ein japanisches Kriegsgefangenenlager heran... Das OSS, der militärische Geheimdienst der US-Streitkräfte, hat herausgefunden, dass sich sowohl Joseph Griffins Bruder Donny, als auch der Oberschurke Commander Shima im Camp aufhalten.

Die ersten befreiten Soldaten geben Hinweise auf den Verbleib von Donny Griffin. Als Joseph Griffin und Lt. Bromley zu der angegebenen Stelle gelangen, zerrt Commander Shima seinen Gefangenen Donny Griffin in ein Auto. Eine wilde Verfolgungsjagd beginnt. Diese nimmt ein abruptes Ende als sich Shima samt Geisel hinter japanischen Panzern verschanzt. Der Wagen von Joseph Griffin wird

getroffen, Bromley stirbt. Die Story führt euch dann an Bord eines Wasserflugzeugs, mit dem Shima das Hasenpanier ergreifen will – im Schlepptau Donny. Zuerst müssen die Wachen des Commanders ausgeschaltet und dann Sprengladungen am Gold angebracht werden, das sich im „Reisegepäck“ des Flüchtigen befindet... Danach springen die Brüder mit dem Fallschirm ab. Donny erzählt seinem Bruderherz, dass er im Auftrag von Commander Shima einen geheimen Verschluss für den japanischen Goldschatz bauen musste. Da Donny auf dem Rückmarsch ins Kriegsgefangenenlager nicht auf der Strecke geblieben ist und Shima keine Zeit mehr hatte, ihn hinzurichten, ist er die einzige Person, die über die genaue Lage des Goldes Bescheid weiß... Im Anschluss übernimmt man als Donny Griffin die tragende Rolle im Ego-Shooter.

Genre:	Ego-Shooter	Hersteller:	Electronic Arts
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	EA LA
Ersteindruck:	★★★★☆		

Metal Gear Solid 3: Snake Eater



○ **Kein leichtes Spiel:** Die feindlichen Soldaten operieren in Teams. Snake muss sie nacheinander ausschalten.

Viele Spieler waren enttäuscht von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Hideo Kojima hat sich die Kritik zu Herzen genommen. Der dritte Teil wird nicht mehr ganz so vertrackt sein und deutlich mehr Stealth-Action bieten. Kojima besinnt sich wieder auf die Wurzeln der Serie, und das in zweifacher Hinsicht: Snake Eater spielt zeitlich nämlich nicht nach Sons of Liberty, sondern in den 70er-Jahren. Der Held sieht zwar aus wie Solid Snake, aber vermutlich handelt es sich dabei um Big Boss, seinen genetischen Vater.

Zwei Drittel der Geschichte, so viel ist bis jetzt bekannt, spielt in einem Urwald in Russland. Für MGS-Fans eine vollkommen unbekannte Umgebung. Bis jetzt musste man sich nur in Gebäuden zurechtfinden. Umdenken ist also angesagt. Die Umgebung bietet jede Menge neue Möglichkeiten. So muss der Held etwa Pflanzen und Tiere verspeisen um bei



○ **Lauschangriff:** Flach getretenes Gras und aufgewirbeltes Laub bringen Gegner auf eure Fährte.

Kräften zu bleiben. Je schmackhafter die Nahrung, desto größer ist der Energiegewinn. Dennoch gilt Vorsicht, denn mit der Zeit verderben die Lebensmittel. Die Stealth-Komponente ist sehr wichtig in Metal Gear Solid 3. Ihr könnt auf Bäume klettern, das Gesicht tarnen oder die Kleidung wechseln, wobei es wichtig ist, welches Camouflage-Muster ihr wählt. Passt es nicht in die Umgebung, wird man sofort von feindlichen Soldaten entdeckt. Auf Hightech-Equipment müsst ihr verzichten. Eine Karte soll es ebenfalls nicht geben. Stattdessen wird sich der Spieler an Besonderheiten in seiner Umgebung orientieren müssen. Metal Gear Solid 3 wird eine echte Herausforderung für Überlebenskünstler.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Konami
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Konami
Ersteindruck:	★★★★★		

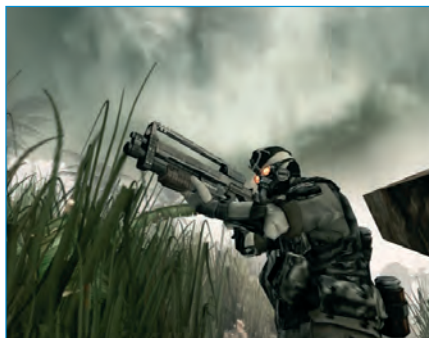
Killzone



○ **Kein wandelndes Waffenarsenal:** Die Killzone-Soldaten können nur bis zu drei Waffen mit sich herumtragen.

Still gestanden! Ihr seid ein Mitglied der Spezialeinheit ISW. Euer Auftrag ist es, die Helghast zu stoppen. Diese radikale militärische Fraktion greift tagtäglich die Kolonien der Menschen an. Sie wollen das Sternensystem unterwerfen und ihr totalitäres Reich aufbauen.

Im Kampf gegen die brutalen Helghast-Soldaten ist man nicht allein. In den über 20 Levels geht es mit einem vier Soldaten starken Stoßtrupp zur Sache – jeder mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffenspezialitäten. Vor jedem Einsatz könnt ihr einen der vier Charaktere wählen. Entscheidet man sich für einen Scharfschützen, kann man zwar seine Gegner über große Distanz hinweg ausschalten, dafür kann man keine schweren Geschütze bedienen. Das übernimmt dann ein anderes Mitglied des Trupps. Ihr seid also nicht mit Statisten in der Killzone unterwegs. Die KI eurer Kameraden ist ausgefeilt.



○ **Knallharte Action und grandiose Grafik:** Killzone hat das Zeug zum Ego-Shooter-Hit für die PS2.

Sie suchen selbst nach Deckung, rennen dem Spieler nicht vor den Lauf und ziehen sich in brenzligen Situationen selbstständig zurück. Insgesamt stehen dem Trupp 22 unterschiedliche Waffen zur Auswahl. Darunter Pistolen, Mini-Guns und Raketenwerfer. Obwohl Killzone in der fernen Zukunft spielt, gibt es in der Pixel-Vision des niederländischen Entwickler Guerilla (programmiert auch das Vietnamkrieg-Spektakel Tour of Duty (Arbeitstitel)) keine futuristischen, bunten Laserknarren. Dadurch will der Entwickler die bedrohliche Kriegs Atmosphäre garantieren. Und das, obwohl sie durch die finsternen Helghast-Truppen, den orchestralen Soundtrack und die düstere Grafik doch schon mehr als gewahrt ist.

Genre:	Ego-Shooter	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Guerilla Games
Ersteindruck:	★★★★☆		

ICO 2



Sonys herausragendes Knobel-Abenteuer Ico zählt noch immer zu den individuellsten Spielen für die PS2. Über den Nachfolger kann man derzeit nur spekulieren. Erhalten bleiben euch voraussichtlich der gehörnte Held und die phänomenale Optik.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	3. Quartal	Entwickler:	Sony Japan
Ersteindruck:	★★★★☆		

Mortal Kombat VI



Spritzende Pixelblut-Fontänen: Diesmal beinhaltet das geniale Beat'em Up eine Online-Funktion, die Kämpfe übers PS2-Netzwerk ermöglicht. Mortal-Kombat-Erfinder und -Entwickler Ed Boon will das Kampfsystem weiter perfektionieren.

Genre:	Beat'em Up	Hersteller:	Konami
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Midway
Ersteindruck:	★★★★☆		

Jak & Daxter III



Das Ende von Teil II hat bereits klar gemacht, dass Jak und Daxter auch in die dritte Runde gehen werden. Nun hat auch Naughty Dog bestätigt, dass zurzeit am Nachfolger gearbeitet wird. Jak III wird wahrscheinlich auf der E3-Messe gezeigt.

Genre:	Jump'n Run	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Naughty Dog
Ersteindruck:	★★★★☆		

Far Cry



Die PC-Version wurde bereits mit jeder Menge Vorschusslorbeeren bedacht. Die PlayStation2-Version wird zwar sicherlich nicht so grandios aussehen, trotzdem hoffen wir, dass die Entwickler das Beste aus der Konsole herausholen.

Genre:	Ego-Shooter	Hersteller:	Ubisoft
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Crytek
Ersteindruck:	★★★★☆		

SpecialScreen

OutRun 2



Angeblich programmiert SEGA die Fortsetzung des Ferrari-Arcade-Racers, der Ende 2003 in den Spielhallen aufgestellt wurde. Das unterhaltsame Spielprinzip von OutRun (1986) bildet den Kern: Mit Beifahrer-Blondine fährt man gegen die Uhr.

Genre: Rennspiel | Hersteller: SEGA
Erhältlich: 2004 | Entwickler: SEGA
Ersteindruck: ★★★★★

The Punisher



Im Sommer wird unser liebster Comic-Held auf der PS2 das Gesetz in die Hand nehmen. Für die Entwicklung zeichnet Volition (Red Faction 2) verantwortlich. Das Genre ist noch nicht bekannt. Aber wir hoffen, dass es ein Ego-Shooter wird.

Genre: Action | Hersteller: THQ
Erhältlich: 4. Quartal | Entwickler: Volition
Ersteindruck: ★★★★★

Fight Club



Wer ist Tyler Durden? Diese Frage dürfen sich PS2-Besitzer ab dem vierten Quartal wieder stellen. Dann soll die Videospielumsetzung des Films „Fight Club“ erscheinen. Und was würde sich bei dieser Vorlage besser eignen als ein Beat'em Up?

Genre: Beat'em Up | Hersteller: VU Games
Erhältlich: 4. Quartal | Entwickler: Genuine Games
Ersteindruck: ★★★★★

Silent Hill 4: The Room

Wenn Horrorspiel-Entwickler vollmundig ankündigen, die Fortsetzung eines spannungsgeladenen Thrillers würde noch viel, viel grausiger als der Vorgänger, tut man das gerne als werbetreibende Schaumschlägerei ab. Bei den Silent-Hill-Entwicklern liegt der Fall jedoch ein bisschen anders: Schließlich ist es dem

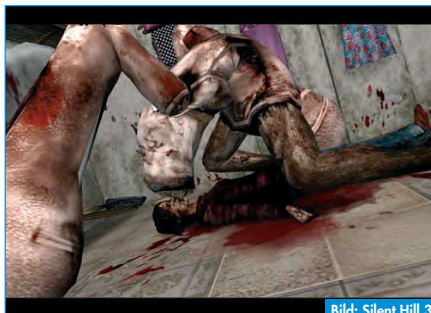


Bild: Silent Hill 3

☉ Mehr Horror als man vertragen kann: Episode 4 soll noch unheimlicher werden als Silent Hill 3.

Konami-Team tatsächlich mit jeder Episode gelungen, den Gruselgehalt des Vorläufers zu toppen. Den Trip durch die Polygon-Hölle tritt beim nächsten Mal wieder ein männlicher Held an. Inwieweit Satans Wahlheimat erneut im Zentrum des Geschehens stehen wird, ist noch nicht geklärt. Protagonist Henry Townsend entstammt nämlich Ashfield, einer Ortschaft ganz in der Nähe von Silent Hill. Ein Zimmer („room“) soll dabei eine wesentliche Rolle spielen. Entsprechend könnte der Alptraum des Endzwanzigers weniger auf nebliger, offener Straße, denn vielmehr in klaustrophobischer Enge stattfinden.

Um das Schauernmärchen auch optisch den hohen Ansprüchen anzupassen, leihen sich die Macher kurzerhand die Grafikroutinen von Metal Gear Solid 3. play-fazit: Mit Silent Hill 4 kommt ein potenzieller Meisterschocker auf uns zu!

Genre:	Survival-Horror	Hersteller:	Konami
Erhältlich:	2004	Entwickler:	Konami Tokyo
Ersteindruck:	★★★★★		

Der Herr der Ringe: Trilogie

Die Schlacht um Mittel Erde ist noch lange nicht vorbei. Kaum hat Frodo den einen Ring in die Schicksalsklüfte geworfen, kündigt sich auch schon das nächste Abenteuer an. Electronic Arts arbeitet derzeit eifrig an einem Der-Herr-der-Ringe-Action-Adventure. Noch hält sich der Hersteller sehr bedeckt, ein paar Details wur-

den dennoch bekannt. Wie bereits der Titel errahnen lässt, wird das Spiel inhaltlich alle drei Teile abdecken. Allerdings soll man die Geschichte nicht noch einmal aus Sicht der Gefährten erleben. Stattdessen schlüpft man in die Rolle der bisher eher stiefmütterlich behandelten Helden wie etwa des Elfen Haldir. Dadurch wird der Spieler den Krieg um Mittel Erde abseits des bekannten Handlungsstrangs erleben und noch tiefer in die fantastische Welt von J.R.R. Tolkiens eintauchen. Auf die großartigen Filmsequenzen der bisherigen Der-Herr-der-Ringe-Teile wird man dafür allerdings verzichten müssen. Ein Trostpflaster gibt es für alle Mehrspieler-Freunde. Neben einem herkömmlichen Multiplayer-Modus soll Der Herr der Ringe: Trilogie auch über eine Online-Funktion verfügen. Der Release wird voraussichtlich mit der Veröffentlichung der DVD von Die Rückkehr des Königs erfolgen.



☉ Rollentausch: Weder Aragorn, Gimli noch Legolas werden in Der Herr der Ringe: Trilogie die erste Geige spielen.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Electronic Arts
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	EA Games
Ersteindruck:	★★★★☆		

StarCraft: Ghost

Mit StarCraft: Ghost möchte man nicht nur Fans des Strategie-Spiels eine Freude machen, sondern auch „Unwissenden“ dieses Universum näher bringen. So werden alle Begebenheiten sowie alle Monster, Einheiten und Fahrzeuge auf der StarCraft-Welt basieren. Es werden aber auch neue Rekruten dabei sein, die noch

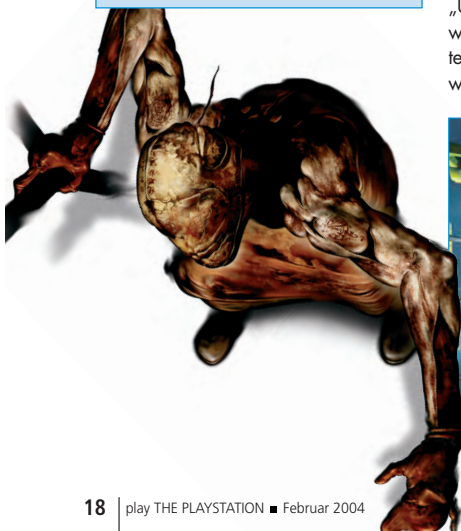
kein Anhänger der Serie bisher gesehen hat. Mittelpunkt des Titels ist das Ghost-Einheit-Mitglied Nova. Diese Spezialeinheit der Terraner besitzt außergewöhnliche Anlagen, die sie zu einem gefürchteten Gegner machen. Zwanzig Jahre knallharten Trainings haben ihnen erschreckendes Potenzial verliehen. Spionage und taktische Kämpfe gehören ebenso zu Novas Repertoire wie technische und psychologische Fähigkeiten.

Man möchte sich sehr nahe an den Verhaltensmustern, Begabungen und Technologien der Einheiten in StarCraft orientieren. Deshalb werden die einzelnen Truppen der Terraner (Marine, Firebat, Ghost...), Protoss (Zealot, Dragoon, Corsair...) und Zerg (Hydralisk, Lurker, Zergling...) im Spiel zahlreich sein. Alle drei Spezies wurden für das Action-Adventure überarbeitet. Für die ein oder andere Einheit wird es ein paar zusätzliche Attribute und Waffen geben.



☉ Technik: Die PS2-Version wird Progressive Scan unterstützen und Dolby-Surround-Sound bieten.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Vivendi
Erhältlich:	3. Quartal	Entwickler:	Blizzard
Ersteindruck:	★★★★★		



Forbidden Siren



🕒 **Gänsehaut:** Was wir bisher von Forbidden Siren gezeugt haben, lässt 1A-Nervenkitzel erwarten.

Wenn besorgte Eltern ihren heranwachsenden Kindern das Zocken thematisch heikler Videospiele verbieten, so ist das nichts Besonderes. Wenn nun aber Mama und Papa dafür sorgen, dass die Fernsehwerbung für ein solches Stück Software abgesetzt wird, merkt der mündige PS2-Fan auf. Genau dieses Schicksal ereilte nämlich vor einigen Wochen die japanische TV-Anpreisung von Sonys Schauerstück Forbidden Siren. Besorgten Eltern gelang es tatsächlich, die verstörenden Bilder aus dem Äther zu verbannen – und sorgten damit wahrscheinlich für die beste Promotion.

In wenigen Wochen könnt ihr euch persönlich ein Bild davon machen, wie „schrecklich“ der unkonventionelle Survival-Horror tatsächlich ist. Schauplatz des virtuellen Grauens ist das lauschige japanische Dorf Hanyuda. Über Nacht wandelt sich das städtische Idyll zum Vorhof der Hölle. Die Bewohner



🕒 **Kleine Taschenlampe brennt:** Genretypisch erblickt ihr höchst selten Tageslicht...

mutieren zu blutgierigen Dämonen, eine Hand voll Verschanzter wagt den Ausbruch. Entsprechend übernehmt ihr in Forbidden Siren Kapitel für Kapitel die Kontrolle über verschiedene Protagonisten. Eure wirksamste Waffe: der so genannte Gegner-Sicht-Modus. Mittels dieses Talents könnt ihr nämlich in die Köpfe der Höllencreaturen springen und durch deren Augen sehen. Ein unverzichtbares Feature, streift ihr etwa durch die von Feinden verseuchten Straßen oder die stockdüstere Dorfschule. Überhaupt gerät Kämpfen in Forbidden Siren zur Nebensache: Wird euer Bildschirm-Alter-Ego entdeckt, hat es oftmals schon keine Überlebenschance mehr.

Genre:	Survival-Horror	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	1. Quartal	Entwickler:	Sony Japan
Ersteindruck:	★★★★☆		

Kingdom Hearts 2



🕒 **Hört sich gut an:** Die Synchronsprecher des ersten Teils sollen wieder dabei sein.

Diese Kooperation sorgte für Schlagzeilen: Als 2002 bekannt wurde, dass sich Rollenspieler Square mit dem Walt-Disney-Konzern zusammen tun würde, um ein Videospiel zu entwickeln, waren die Erwartungen groß. Und alle wurden erfüllt: Allein in Japan (wo die weltberühmten Zeichentrickfiguren beliebter sind als vielerorts sonst auf der Welt) ging das PS2-Ergebnis der Zusammenkunft fast eine Million Mal über die Ladentresen. Auch hierzulande fand Kingdom Hearts viele treue Fans. Auch im zweiten Teil vermischt Square-Enix wieder seinen Final-Fantasy-Kosmos mit dem Disney-Universum.

Die Handlung spielt etwa ein Jahr nach Soras erfolgreichem Kampf gegen die niederträchtigen Herzlosen. Der Schlüsselschwinger ist entsprechend größer und reifer geworden. Erneut zieht ihr mit Eichelcholeriker Donald und Schlappohr Goofy los,



🕒 **Wiedersehen macht Freude:** Square-Enix kündigt nicht nur altbekannte, sondern auch brandneue Charaktere an.

um die einzelnen Comicwelten von aufkeimendem Übel zu befreien. Square-Enix verspricht dabei ein Wiedersehen mit zahlreichen altbekannten, aber auch mit vielen neuen Disney-Charakteren.

Zudem soll die Geschichte wesentlich verzweigter sein und viel mehr Forscherfreiraum lassen. Das Kampfsystem bleibt euch erhalten, umfangreiche Detailverbesserungen werden aber auch dort vorgenommen. Zu guter Letzt soll Kleidung und der Wechsel selbiger eine zentrale Rolle spielen bei den Echtzeitkeilereien. Hoffen wir, dass Square-Enix die Kameraführung ebenfalls überarbeitet – die sorgte beim Vorgänger nämlich für den größten Verdross.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Square Enix
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Square Enix
Ersteindruck:	★★★★☆		

Midnight Club 3



Midnight Club3 befindet sich in der Entwicklung. Derzeit buhlt Rockstar um die Gunst bekannter Autohersteller. Need for Speed: Underground hat ihnen wohl gezeigt, wie wichtig Spielern lizenzierte Autos sind, auch bei illegalen Straßenrennen.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Take 2 Interactive
Erhältlich:	3. Quartal	Entwickler:	Rockstar San Diego
Ersteindruck:	★★★★☆		

Athens 2004



Sony entwickelt das offizielle Spiel zu den Olympischen Sommerspielen in Athen. Die Disziplinen sind bislang noch nicht bekannt gegeben worden. Alles deutet jedoch darauf hin, dass PS2-Athleten das EyeToy verwenden können werden.

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	2. Quartal	Entwickler:	Sony
Ersteindruck:	★★★★☆		

Gradius V



Ballern, bis der Notarzt kommt: Auch der fünfte Teil der legendären Shooter-Saga setzt auf das bewährte Extrawaffensystem und einen knüppelharten Schwierigkeitsgrad. Grafisch bohrt Konami die klassische Horizontalaktion allerdings mächtig auf.

Genre:	Shoot 'em Up	Hersteller:	Konami
Erhältlich:	2. Quartal	Entwickler:	Konami Tokyo
Ersteindruck:	★★★★☆		

Tenchu Kurenai



Auf der Tokyo Game Show ließ From Software erste Informationen zu Tenchu 4 vom Stapel. In dem neuesten Teil der Ninja-Sneak-Stealth-Serie mit Namen Tenchu Kurenai steht Ayame nicht Rikimaru, sondern eine neue Heldin zur Seite.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Activision
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	From Software
Ersteindruck:	★★★★☆		

GTA 5



Der fünfte Teil der GTA-Serie wird noch in diesem Jahr erscheinen. So viel ist sicher. Weniger sicher ist der genaue Titel. Die Gerüchteküche tippen auf GTA Sin City. Las Vegas ist unter dem Namen Sin City bekannt. Wir dürfen gespannt sein.

Genre:	Action	Hersteller:	Rockstar Games
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Rockstar North
Ersteindruck:	★★★★★		

Neo Contra



Bild: Contra: Shattered Soldier

Außer dem vorläufigen Namen und der Bestätigung, dass es sich in Entwicklung befindet, ist wenig bekannt über das nächste PS2-Contra. Falls ein weiteres Mal Konami Tokyo für das Jump'n Shoot verantwortlich zeichnet, steht uns Großes ins Haus.

Genre:	Action	Hersteller:	Konami
Erhältlich:	2004	Entwickler:	Konami
Ersteindruck:	★★★★☆		

Nightmare Creatures 3:
Angel of Darkness

Nach drei Jahren Abstinenz kehrt der finstere Dr. Adam Crowley zurück. Im Prag des 19. Jahrhunderts müsst ihr die Welt vor dem irren Doktor retten. An eurer Seite kämpft ein Rabe, mit dem ihr euch zu einem unberechenbaren Biest vereinen könnt.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Ubisoft
Erhältlich:	3. Quartal	Entwickler:	Kalisto Entertainment
Ersteindruck:	★★★★☆		

Conflict: Vietnam

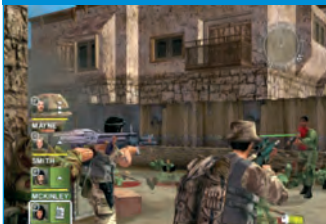


Bild: Conflict: Desert Storm II

Der Irak hat ausgedient als Krisenherd, jetzt schickt Pivotal Games seine PlayStation2-Soldaten ins Vietnam der späten 60er-Jahre. Im Dschungeldickicht dürft ihr euch einmal mehr ein exquisiter Team-Shooter mit Taktik-Einschlag erwarten.

Genre:	Taktik-Shooter	Hersteller:	Take 2
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Pivotal Games
Ersteindruck:	★★★★☆		

Hitman 3: Contracts

Ein Mann, ein Barcode, ein Ziel und keine Regeln – Agent 47 kehrt zurück. Die eiskalte Killermaschine bekommt bereits ihr drittes Abenteuer spendiert. Durch den riesigen Erfolg der Vorgänger machte sich das dänische Entwicklerstudio Io Interactive einen Namen; und wo Erfolg ist, da fließt auch jede Menge



So schnell kann's gehen: Bereits im Frühling könnt ihr als Agent 47 Aufträge entgegennehmen.

Geld. Deshalb hat man auch die Anzahl der Beschäftigten um fast 50 Prozent erhöht. Derzeit arbeiten bei Io Interactive etwa 150 Männer und Frauen.

Eine neu programmierte Grafik-Engine lässt die detaillierten Umgebungen bei euren zukünftigen „Jobs“ sehr real erscheinen. Ebenso wurde das Control-System überholt und die Einarbeitungszeit verringert. Am eigentlichen Gameplay hat man kaum was geändert. Erneut eliminiert ihr Personen als Auftragsmörder. Allerdings möchte man dieses Mal mehr Action ins Spiel bringen und einen höheren Spannungsbogen erzeugen. Es sollen mehr Lösungswege für den „perfekten“ Mord zur Verfügung stehen und die Anzahl der Nah- und Fernkampfwaffen soll deutlich erhöht werden. Auch wurde der Grad der Gewalt angehoben. Ob das Ganze so brutal über die Bühne geht wie bei Manhunt, ist noch nicht bekannt.

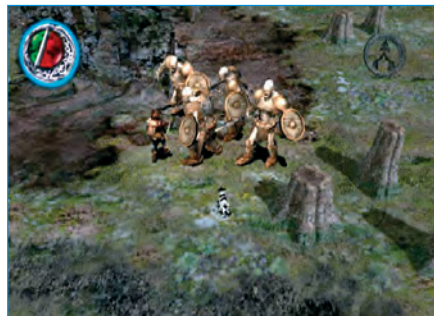
Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Erhältlich:	1. Quartal	Entwickler:	Io Interactive
Ersteindruck:	★★★☆☆		

The Bard's Tale

The Bard's Tale dürfte der etwas älteren Zockergemeinde noch ein Begriff sein. In den 80ern wurde ein Spiel mit exakt demselben Namen veröffentlicht. Das kommende PS2-Pendant ist weder ein Neuaufguss noch ein Sequel. Das Entwicklerteam von inXile Entertainment programmiert ein komplett neues Abenteuer,

das außer dem Namen nichts gemeinsam hat mit seinen Vorgängern. Das neue Bard's Tale wird in die dritte Dimension verlegt und ist am ehesten mit Dungeon Siege und Fallout zu vergleichen.

Bard's Tale aus den 80ern gilt als großer Vorreiter des Genres und die Fans von damals warten bereits ungeduldig seit zwei Jahrzehnten auf einen neuen Teil der beliebten Rollenspiel-Reihe. Brian Fargo kehrt ebenfalls zurück. Der begabte Entwickler war schon damals an der Programmierung von Bard's Tale beteiligt und ist unter anderem Gründer von Interplay und von inXile Entertainment. Das große Ziel des neuen Entwicklerstudios ist es, einen neuen Maßstab zu setzen für eine Generation von Publishern, die ihre Spiele selbst entwickeln und sich durch Hollywood-Produktionsfirmen wie Miramax und New Line Cinema finanzieren.



Gemeinsam sind wir stark: Massenschlachten sind bei The Bard's Tale keine Seltenheit.

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Acclaim
Erhältlich:	2004	Entwickler:	inXile Entertainment
Ersteindruck:	★★★☆☆		

The Movies

Manager, Regisseur, Bühnenbildner, Techniker usw. – bei The Movies übernimmt man so gut wie alle Arbeiten, die in einem Filmstudio anfallen. Wer kommt nur auf so eine Idee? Klar, niemand anderes als Peter Molyneux, Erfinder von Software-Meilensteinen wie Populous, Theme Park oder Black & White. Versteht

man es, mit den knappen Budgets umzugehen, entwickelt sich in der 100-jährigen virtuellen Laufzeit des Spiels – man beginnt 1920 – das nostalgische Filmstudio zu einer hoch technologisierten Traumfabrik.

Für einen Hollywood-Mogul halten sich die Management-Aufgaben in Grenzen. Zum Beispiel führt man Regie: Die Wahl der Scripts, des Genres, der Schauspieler und der Schauplätze bleibt dem Spieler überlassen. Was wären Filme ohne Stars? Eurem richtigen Riecher ist es überlassen, eine Person von der Straße zu nehmen und sie zum Star zu machen – oder auch nicht. Doch seid auf der Hut: nach dem ersten Kassenerfolg könnte euer Star bereits arrogant werden, in Alkoholproblemen versumpfen oder astronomische Gagen verlangen. Die Stars und Starlets müssen immer bei Laune gehalten werden. Ergo: Dieses Spiel ist absolut hitverdächtig.



Oscar-verdächtig: Die Intensität von Schlüsselszenen (z.B. Schlägerei) lässt sich stufenweise einstellen.

Genre:	Filmstudio-Simulation	Hersteller:	Activision
Erhältlich:	2004	Entwickler:	Lionhead
Ersteindruck:	★★★★☆		

DRIV3R



❖ **Brillanz:** Schon frühe Preview-Versionen von DRIV3R beeindruckten mit toller Technik.

Nein, wir haben uns nicht verschrieben. Tanners erster Undercover-Einsatz auf der PlayStation2 hört ab sofort nicht mehr auf den Namen Driver 3. Seit mehreren Jahren schon ist das Reflections-Werk (u.a. Destruction Derby, Stuntman) nun schon im englischen Newcastle in der Mache, jetzt hat die Wartezeit bald ein Ende. Auf der PS2 legt sich Tanner mit einer international agierenden Bande von Autoschiebern an, folglich führen die Spuren von Miami über Nizza bis nach Istanbul. Ein komplexes Straßennetz samt Dutzender schmaler Gässchen und geheimer Abkürzungen haben alle Metropolen gemeinsam. Schließlich nimmt euer Held, wie schon in den beiden vorangegangenen PSone-Episoden, den Kampf gegen das organisierte Verbrechen bevorzugt am Steuer diverser Luxussschlitten und Vehikel mit Kultfaktor auf. Doch nicht nur halsbrecherische Verfolgungsjagden und spektakuläre Massenkarambola-



❖ **Täuschend ähnlich:** Die Umgebungsgrafik samt der realistischen Lichteffekte stellt eine Augenweide dar.

gen stehen diesmal auf dem Spielplan. Auch per pedes muss sich Tanner beweisen. Solche Intermezzi machen schätzungsweise rund ein Viertel von Tanners ersten PlayStation2-Undercover-Ermittlungen aus. Ein Glück, dass ihm zehn Schusswaffen – von der lumpigen Dienstpistole bis zum AK 47 Sturmgeehr – dabei helfen werden, den Auto-Dealern das Handwerk zu legen.

Für die zahlreichen, edel inszenierten Zwischensequenzen konnten die englischen Entwickler zahlreiche populäre Schauspieler gewinnen. Unter anderem leihen Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, Ving Rames sowie Michael Madsen den Helden und Schurken ihre prägnanten Stimmen.

Genre:	Action	Hersteller:	Atari
Erhältlich:	1. Quartal	Entwickler:	Reflections
Ersteindruck:	★★★★☆		

The Getaway 2



❖ **Gameplay, Steuerung, Animation:** Optisch macht The Getaway 2 was her. Hoffentlich stimmt auch der Rest.

Obwohl The Getaway nicht gerade brillant war, hat es sich sehr gut verkauft. Dass uns da ein zweiter Teil ins Haus stehen wird, war abzusehen. Die Entwickler haben sich aber nicht auf den Verkaufszahlen ausgerichtet, sondern sich der vielen Kritikpunkte angenommen. So wird die Physik der Fahrzeuge überarbeitet, auch die Steuerung will man rundum verbessern. Das Stadtbild von London, denn der zweite Teil wird wieder in der britischen Hauptstadt spielen, wird sich ebenfalls etwas verändern. Zum einen in grafischer Hinsicht, die Entwickler haben die Grafik-Engine verbessert, und zum anderen, was die Orientierungshilfen angeht. Endlich wird es Straßenschilder geben. Irrfahrten durch das Straßenlabyrinth gehören damit hoffentlich der Vergangenheit an. Auch über neue Fahrzeuge wird derzeit intensiv nachgedacht.

The Getaway 2 spielt zwei Jahre nach dem ersten Teil. In der Stadt hat sich viel verändert.



❖ **Über den Dächern von London:** The Getaway 2 soll nicht mehr ganz so linear und statisch sein.

Bekannte Gesichter sind verschwunden und neue sind aufgetaucht. Ob und wie die Charaktere im Zusammenhang mit dem Vorgänger stehen, ist nicht bekannt. Die Präsentation des Spiels liegt Team Soho ganz stark am Herzen. Ein filmreifes Abenteuer soll The Getaway 2 sein, nicht nur in Bezug auf die Story. Aus diesem Grund will man auch diesmal auf Anzeigen verzichten. Beim Vorgänger ging das in die Hose, wie so vieles andere. Die Entwickler haben sich eine Menge vorgenommen und mit etwas mehr Konsequenz könnte der zweite Teil das werden, was der erste eigentlich schon hätte werden sollen: ein cineastisches und vor allem unterhaltsames Gangsterspiel.

Genre:	Action	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Sony Studio Soho
Ersteindruck:	★★★★☆		

Special



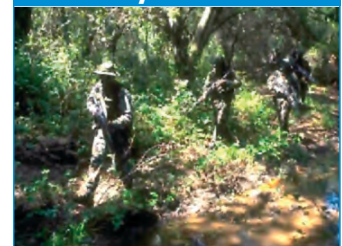
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude



Pannen-Playboy Larry ist zurück. Der Möchtegern-Gigolo geht in seinem neuesten Abenteuer an der Universität auf Brautschau. Als eine Dating-Show am Campus auf Sendung geht, ergreift Larry die Chance, die Frau seiner Träume zu suchen.

Genre:	Adventure	Hersteller:	Vivendi Universal
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	High Voltage Software
Ersteindruck:	★★★★☆		

Tour of Duty



Das zweite Projekt des Softwarehauses, das auch den Ego-Shooter Killzone entwickelt hat, spielt zur Zeit des Vietnamkriegs. Im Action-Titel kämpft man aus der Third-Person-Perspektive auf der Seite der USA gegen Vietnam.

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Erhältlich:	2. Quartal	Entwickler:	Guerrilla
Ersteindruck:	★★★★☆		

Spider-Man 2



Zeitgleich mit dem neuen Kinofilm wird der Netzschwinger auch auf der PS2 ein paar Verbrecher dingfest machen. Die Entwickler versprechen mehr Freiheit, mehr Action, vor allem aber eine bessere Steuerung und Kameraführung.

Genre:	Action	Hersteller:	Activision
Erhältlich:	3. Quartal	Entwickler:	Treyarch
Ersteindruck:	★★★★☆		

EyeToy: Play 2



Sony hat für EyeToy: Play 2 einen Wettbewerb ausgeschrieben, bei dem man seine eigenen Ideen für ein Minigame einreichen konnte. Das Konzept des Siegers wird verwirklicht und in die kommende Spielsammlung integriert werden.

Genre: Partygame Hersteller: Sony
Erhältlich: 4. Quartal Entwickler: Sony Studios London
Ersteindruck: ★★★★★

The Matrix



Bei Enter the Matrix hat sich Shiny Entertainment nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Derzeit gibt es Gerüchte, dass David Perry mit seinen Jungs zwei weitere Matrix-Titel in der Mache hat. Eines steht dabei fest: Es kann nur besser werden.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Atari
Erhältlich: 2004 Entwickler: Shiny Entertainment
Ersteindruck: ★★★★★

Nina



Die Heldin aus Namos kommandem Action-Adventure ist Tekken-Veteranen bekannt. Die sexy Beat'em-Up-Lady Nina bekommt ihr eigenes Spiel – außerhalb des Prügelspiel-Milieus. Neben Fäusten lässt Nina nun auch Waffen sprechen.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Namco
Erhältlich: 4. Quartal Entwickler: Namco
Ersteindruck: ★★★★★

Front Mission 4



Der Strategie-Hit kommt erstmals für PS2: Auch dieses Mal setzt sich das Erfolgsrezept aus einer epischen Story, aus dem rundenbasierten Spielprinzip und der Möglichkeit zusammen, individuelle Wanzler, Front-Mission-Mechs zu kreieren.

Genre: Strategie Hersteller: Square Enix
Erhältlich: 4. Quartal Entwickler: Square Enix
Ersteindruck: ★★★★★

Monster Hunter

Auf den wichtigen Videospielemessen des letzten Jahres – E3 und Tokyo Game Show – sorgte Capcoms Fantasy-Streich für Aufsehen. Nicht nur, dass die mittelalterliche Monsterhatz optisch eine Klasse für sich zu werden scheint, auch spielerisch wagt sich der Survival-Horror- und Prügelexperte auf erfrischend neues Terrain.



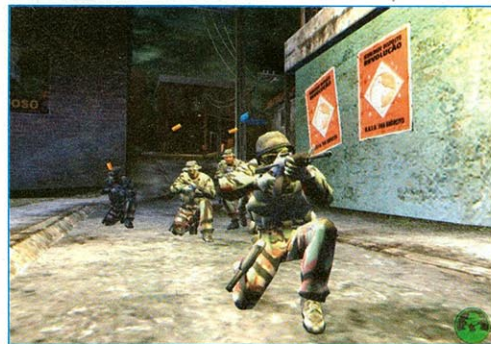
○ Zu viert gegen die Brut: Monster Hunter verspricht innovative Action im prächtigen Polygon-Gewand.

Bis zu vier menschliche Jäger dürfen sich online zusammenschließen, um in weitläufigen Arealen auf die Pirsch zu gehen. Ihr größter Traum: Einen kolossalen Drachen erlegen. Doch bis der Kopf eines Schuppenviehs euren Kaminsims schmückt, ist es ein weiter und vor allem ein steiniger Weg. Zunächst müsst ihr dem Biest auf die Fährte kommen und es idealerweise mit dem richtigen Futter anködern. Dumm nur, dass die geflügelten Giganten selten kampfflos aufgeben. Dabei ist Teamwork das A und O: So hebt ein Mitstreiter beispielsweise eine Fallgrube aus, während der schnellste Kollege das Biest anlockt und der beste Schütze im Dickicht auf eine geeignete Schussmöglichkeit wartet. Abschließend versetzt der stärkste Recke der Party dem gestrauchelten Monstrum mit einer riesigen Doppelpaxt den Todesstoß.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom
Erhältlich: 3. Quartal Entwickler: Capcom
Ersteindruck: ★★★★★

SOCOM II: U.S. Navy SEALs

Amerikanische Zocker lassen Sonys Server schon seit zwei Monaten ordentlich glühen. Bei uns geht der Taktik-Shooter erst im zweiten Quartal an den Start. Diesmal werden die Sea-Air-Land-Spezialisten nach Russland, Albanien, Brasilien und Algerien kommandiert. Neben den neuen Schauplätzen hat



○ Detailverliebt: Grafisch hat der zweite Einsatz der SEALs ordentlich zugelegt und präsentiert sich überaus detailliert.

SOCOM II: U.S. Navy SEALs noch weitere Überraschungen zu bieten. Auch beim Team: Die Vorhut bilden nun Specter und Jester. Das Bravo-Team setzt sich, je nach Einsatzort, aus Spezialisten anderer Elite-Einheiten wie z.B. dem Spezial-Air-Service zusammen. Das Waffenarsenal wurde um 15 neue Feuerpusten erweitert. Unter anderem könnt ihr nun auf einen Raketenwerfer und auf eine brachiale Panzerfaust zurückgreifen.

Der Offline-Bereich besteht nach wie vor aus zwölf Missionen und ist in seinen Grundzügen gleich geblieben. Im Internet könnt ihr euch auf zwölf komplett neuen und zehn vom Vorgänger bekannten und überarbeiteten Maps austoben. PS2-LAN-Partys steht nun auch nichts mehr im Wege, denn SOCOM II: U.S. Navy SEALs kann über das geniale LAN-Feature auch im Netzwerk gezockt werden.

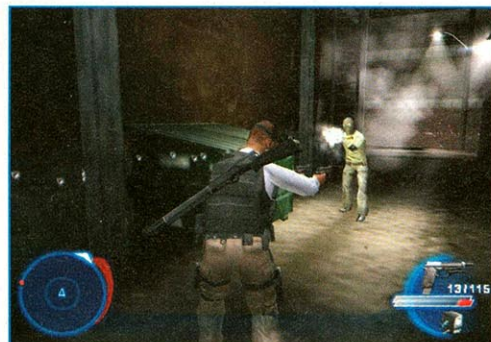
Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Sony
Erhältlich: 2. Quartal Entwickler: Zipper Interactive
Ersteindruck: ★★★★★

Syphon Filter: The Omega Strain

Nach drei PSone-Abenteuern und dem Sprung auf Sonys 128-Bit-Maschine ist es Zeit für ein neues Helldengesicht. In Syphon Filter: The Omega Strain übernimmt ihr nicht mehr den Part von Geheimagent Gabe Logan, sondern erstellt euch euren eigenen Agenten. Dieser tritt dann als Teil von Logans Ein-

satzteam in Aktion. In Sachen Story soll der vierte Teil der Agenten-Serie Licht ins Dunkel bringen. Denn bis heute ist noch nicht geklärt, wer oder was genau hinter dem Syphon-Filter-Virus steckt. Das Geheimnis gilt es in 13 großen Levels zu lösen. Mit passender Ausrüstung (über 100 verschiedene Waffen und Gadgets) zieht ihr los, das Geheimnis zu lüften.

Neben dem Einspieler-Modus bietet Syphon Filter: The Omega Strain auch einen Online-Mehrspieler-Modus. Hier könnt ihr mit bis zu drei Kompagnons gegen die zahlreichen Bösewichter antreten. Dabei operiert ihr als Team. Via USB-Headset sprecht ihr mit euren Kameraden Taktiken und Vorgehensweisen für die Missionen durch. Die Einsätze führen euch rund um den Erdball und reichen von Geiselnbefreiungen bis hin zur Zerstörung gegnerischer Quartiere.



○ Durchschlagend: Über 100 Schießprügel und Gadgets stehen euch im Kampf gegen eure Widersacher zur Verfügung.

Genre: Action Hersteller: Sony
Erhältlich: 4. Quartal Entwickler: Sony Bend
Ersteindruck: ★★★★★

Neue PlayStation-Konsolen: PlayStation Portable (PSP), PSX und PStwo



📶 Mobile PlayStation: Auf der E3 wird Sony den ersten Prototypen präsentieren (oben).

PSP: Auf der anstehenden E3 wird Sony die PSP (PlayStation Portable) vorstellen. Die Taschen-PlayStation wird auch Filme in hoher Qualität abspielen können. Inzwischen haben etliche Entwickler bestätigt, bereits an PSP-Spielen zu arbeiten. Activision wird definitiv Tony Hawk einen PSP-Auftritt spendieren. Arcade-Spezialist Namco arbeitet bereits an drei Spielen für PSP. Darunter ist ein Rennspiel. Sony selbst will SOCOM: U.S. Navy SEALs für PSP umsetzen. Es soll möglich sein, über die Funk-Schnittstelle gegen andere Spieler Multiplayer-Matches auszutragen. Angeblich soll auch das Rollenspiel EverQuest eine PSP-Umsetzung erfahren. Auch von einem GTA für PSP ist die Rede. Erste Spiele werden auf der Tokyo Game Show im Herbst gezeigt.

PSX: Die PSX ist seit dem 13. Dezember in Japan erhältlich. Sonys neue Multimedia-Setup-Box kann neben PSone- und PlayStation2-Spielen auch DVDs abspielen und über den integrierten TV-Tuner (Ssat/terrestrisch) auch Fernsehsendungen aufzeich-

nen. Die ersten Meldungen sprechen Bände. Obwohl 50 Prozent der Kunden ihre Vorbestellungen storniert haben, war das Gerät binnen weniger Stunden ausverkauft. Bei dem Entertainment-System mit digitalem Videorekorder und TV-Tuner hat man kurzfristig die Kompatibilität zu DVD-RWs, CD-Rs und MP3 gestrichen. Der weiße Multimedia-Tausendsassa soll höchstwahrscheinlich im Spätsommer/Herbst 2004 erscheinen.

PStwo: Sony hat sich offiziell die Marke „PStwo“ schützen lassen. Es ist damit wohl nur noch eine Frage der Zeit, wann eine kompaktere Version des nunmehr vier Jahre alten PlayStation2-Modells präsentiert wird. Bereits bei der PSone hat Sony anno 2000 eine kleinere Version der 32-Bit-Konsole in den Handel gebracht. Man plant, den Grafik-Prozessor mit der Emotionengine auf einem Chip zu verbinden. Damit verringert sich die Platinen-Größe erheblich und man kann die Technik in einem kleineren Gehäuse unterbringen.

Online-Highlights des Jahres 2004

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint
Champions of Norrath: Realms of EverQuest	Ubisoft	Rollenspiel	1. Quartal
Fight Night 2004	Electronic Arts	Boxen	1. Quartal
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	2. Quartal
Killzone	Sony	Ego-Shooter	4. Quartal
Risiko: Die Weltherrschaft	Atari	Strategie	1. Quartal
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	1. Quartal
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	1. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Tom Clancy's Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action	1. Quartal
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action	1. Quartal
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
This Is Football 2004	Sony	Sport	1. Quartal
Resident Evil Outbreak	Capcom	Action-Adventure	3. Quartal
Final Fantasy XI	SquareEnix	Rollenspiel	3. Quartal

Die Highlights des ersten Halbjahres

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Alias	Acclaim	Action-Adventure	★★★★☆
Castlevania	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Ubisoft	Action-RPG	★★★★★
DRIV3R	Atari	Action	★★★★☆
Final Fantasy X-2	EA	Rollenspiel	★★★★☆
Forbidden Siren	Sony	Survival-Horror	★★★★☆
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
Hitman: Contracts	Eidos	Action-Adventure	★★★★☆
James Bond 007: Alles oder Nichts	EA	Action-Adventure	★★★★☆
Kill.Switch	Sony	Action	★★★★☆
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Action-Adventure	★★★★☆
Mafia	Take2	Action	★★★★☆
Maximo vs. the Army of Zin	Capcom	Jump'n Run	★★★★☆
Socom II: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	★★★★☆
Sphinx und die verfluchte Mumie	THQ	Action-Adventure	★★★★☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action	★★★★☆
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Ubisoft	Ego-Shooter	★★★★☆
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Action-Adventure	★★★★☆
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adventure	★★★★★



SpecialScreen

OLDIES BUT GOLDIES

Colin Gabel

Videospiel-Klassiker für PlayStation

Olle Kamellen oder zeitlose Unterhaltung? play hat sich im Dickicht der Oldie-Compilations, Retro-Remakes und Bitmap-Neuaufgaben umgesehen.



Rollenspiel-Doppel im hübschen Bitmap-Kostüm: Final Fantasy Origins umfasst die ersten beiden Teile der Saga.



Lästige Ladezeiten: Das Warten vergällt den Prügelspaß im Dreierpack: Street Fighter Collection 2.

OLDIE-ZUKUNFT

Dass Freunde altmodischer Videospielunterhaltung auch dieses Jahr nicht auf dem Trockenen sitzen, stellt Fernost-Urgestein Sega sicher. In deren Ages-2500-Reihe werden mit schöner Regelmäßigkeit preisgünstig Arcade-Klassiker rundumrenoviert wieder veröffentlicht. Das Schönste daran: Die 14-teilige Serie ist auch für Europa angekündigt.



SPECIAL

Höher, schneller, weiter – ein Motto, das Videospieldesigner mit jeder neuen Hardwaregeneration zu immer neuen technischen Höchstleistungen anspornt. Und mit den audiovisuellen Möglichkeiten wachsen auch die spielerischen Ansprüche an zeitgemäße Zocks – das hat sich bereits in selbigen Pong-Tagen so eingebürgert. Komplexe Hintergrundstorys, umfangreiche Joypad-Belegungen und vielfältige Spielelemente sind 2004 Standards der Bildschirmunterhaltung geworden.

Vor 20 Jahren reichten oft kreative Ein-Mann-Teams, um den Stoff zu weben, aus dem Zockerträume sind –

von der Spielidee bis hin zur Fertigstellung. Dieser Tage arbeiten nicht selten mehr als 100 Grafiker, Level-Designer und Programmierer an einem einzigen Titel. Natürlich sind aktuelle Spiele in vieler Hinsicht ausgereifter als ihre grobpixeligen Urhahnen. Aber: Müssen sie deshalb mehr Spaß machen? Eine Frage, die sich auch viele Publisher stellen, denn anders ist die seit Jahren angesagte Wiederveröffentlichungspolitik kaum zu erklären.

Einfach, aber gut

Tatsächlich lässt sich Spielspaß nur zum Teil an Faktoren wie Komplexität und cineastischer Präsentation festma-

chen – eine Erkenntnis, die sicher auch Veteranen aus den Anfangstagen unseres liebsten Hobbys vertreten. Spaß ist immerhin der ausschlaggebende Faktor dafür, ob uns ein Spiel motiviert. Nicht selten sind es die am einfachsten zugänglichen Dinge, die uns – ganz wie im sonstigen Leben – die größte Freude bereiten. Und das sind nun mal die meisten Spiele aus den Pioniertagen: einfach zugänglich!

Eine simples, überschaubares Konzept, ein 8-Wege-Joystick und ein einziger Feuerknopf – oft brauchte man nicht mehr, um Heerscharen Heranwachsender das Kleingeld aus den Hosentaschen zu ziehen. Doch natür-



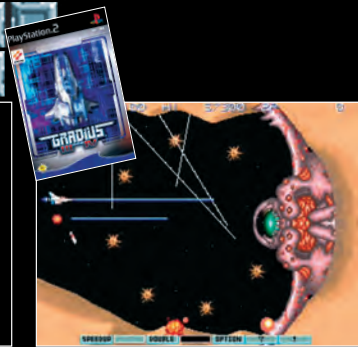
Legendar: Nicht nur dieser Obermottz, sondern das gesamte R-Type schrieben Ende der 80er-Jahre Videospiegelgeschichte.



Ein Index-Kandidat fehlt bei uns: Im europäischen Umland erschien die Capcom-Sammlung auf vier CDs. Hier: Ghouls'n Ghosts.



○ Es hat Pong gemacht: Die Atari-Sammlung kommt mit ganz alten Arcade-Hüten.



○ Knallhart & gut: Das Ballerdoublet Gradius III (Bild) und IV erschien zum PS2-Start.



○ Geniale Kollektion: Hüpfspiel-Ikone Pitfall Harry ist nur einer von zahlreichen Hits.

lich gab es damals genauso wie heute Tops und Flops, echte Klassiker und hingeschluderte Imitate. Nicht alles, was vor 20 Jahren für Begeisterung sorgte, hat dem Zahn der Zeit bzw. dem Fortschritt standhalten können. Entsprechend ist längst nicht jede Oldie-Kollektion ihr Geld wert.

Abzocke oder Retro-Retter?

Viele Hersteller haben inzwischen erkannt, dass sie mit ihrem Mottenkisten-Portfolio noch gutes Geld verdienen können – egal ob Atari oder Activision, Capcom oder Konami. Im PSone-Umfeld gehört Namco zu den ersten Entwicklern, die Klassiker in geballter Form ein weiteres Mal an den Kunden brachten. Die fünfteilige Namco-Museum-Reihe lockt mit jeweils fünf bis sieben Arcade-Oldies. Darunter echte Highlights wie Sequels zum legendären Pillendreher Pac-Man oder die brillante Vorgartenbuddelerei Dig-Dug. Allerdings finden sich auch japanophile Nischentitel in der Auswahl.

Eines jedoch haben die fünf Zusammenstellungen leider gemeinsam: Mit Bonusmaterial wie Hintergrundinfos oder Artwork-Galerien sind sie nur sehr schlecht bestückt. Dass zur Vermittlung echten Retro-Feelings weit mehr gehört als die Konvertierung von einer Hand voll Sprites, haben die Hersteller verstärkt in jüngster Zeit bemerkt. Sicher das schillerndste Beispiel für nostalgischen Rundumservice ist die Activision Anthology für die PS2. Auf dem Silberling finden sich knapp 50 akkurat umgesetzte Hits vom altertümlichen Atari VCS 2600, aber auch die Verpackung setzt Maßstäbe. Angefangen beim charmannten Menü – einem stilecht grauenhaften Jugendzimmer aus den Achtzigern – bis hin zu Original-Fern-

sehspots und Werbeflyern reicht das aufwändige Drumherum – prächtig!

Das kommt nie wieder!

Gute Aufmachung hin oder her – viele Zocks der ersten Stunde entlocken verwöhnten PS2-Besitzern heute nur noch ein müdes Lächeln. Die Faszination von Nolan Bushnells Schwarz-Weiß-Tennis Pong etwa dürfte selbst bei eisernen Retrofreak nur ein paar Runden überdauern. Dennoch gibt es Klassiker, die auch treue Polygon-Fanatiker ans Pad fesseln können.

Sei es, weil sie aufgrund jüngerer Herstellungsdatums in audiovisueller Hinsicht ausgereifter sind, oder ganz einfach, weil sie inzwischen fast ausgestorbene Genres repräsentieren. Wie z.B. das klassische Shooter-Segment: Als exzellente Vertikal-Shooter gelten heute noch Spiele der Raiden-Saga, deren zwei erste Ableger als The Raiden Project für die PSone zu haben sind. Vertreter der zweiten traditionellen Shooter-Strömung, dem horizontal scrollenden Geballere, sind R-Types (PSone) oder Gradius III&IV für PS2.

Geschmackssache

Oldie-Neuaufgaben sind dennoch nicht jedermanns Sache. Die einen freuen sich, verpasste Klassiker „nachzuholen“ zu können, oder ihre Sammlung zu vervollständigen. Andere Zocker sehen die Retropolitik mancher Hersteller als dreiste Geldmacherei und als Quell der Freude für die belächelten ewig Gestrigen.

Welche PSone- und PS2-Compilations wir auch heute noch für kaufenswert erachten, sehr ihr in der großen Tabelle. Die Wertung setzt sich zusammen aus Qualität der Spiele und Aufmachung der Sammlung.



○ Kam nicht bei uns: Die Konami-Compilation beinhaltet auch Yie Are Kung Fu.

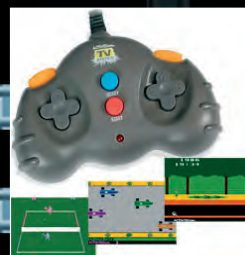


○ Brachiales Geballere ohne Spaßverlust: The Raiden Project kam zum PSone-Start.

STILECHT IM RETRO-RAUSCH

Oldie-Sammlungen, für die ihr keine PlayStation braucht

Wer in den zurückliegenden Monaten die Videospieldteilungen gut sortierter Kaufhäuser durchstöbert hat, dem dürfte THQs abgedrehte Atari-Konsole aufgefallen sein. Für 30 Euro bekommt ihr nicht nur zehn unvergessene VCS-2600-Klassiker (u.a. Pong, Asteroids und Yar's Revenge), es ist auch die gesamte Hardware samt Kabel in den originalgetreu nachempfundenen Joystick eingebaut! Klemmt dieses Wunderding einfach an den Fernseher an und los geht's. US-Hersteller Jakk's Pacific vertreibt in den USA zwei weitere Versionen des nostalgischen Spielzeugs: TV Games Namco lockt mit eigenwilligem Arcade-Stick und fünf eingebauten Spielen des japanischen Traditionsentwicklers (z.B. Dig Dug, Pac-Man und Galaxian). Pitfall, Freeway und Boxing findet ihr wiederum auf TV Games Activision. Letztes kommt zudem in zeitgemäßer Joypad-Form daher und lässt sich mit seinen zwei Steuerkreuzen auch gemeinsam mit einem Kumpel zocken. Ob und wann die witzigen Knüppel auch bei uns erscheinen, ist noch nicht bekannt.



○ Für zwei Spieler: TV Games Activision. Rechts: TV Games Atari ist bei uns erhältlich.



○ Edel aufgemacht: Styling und Spieldauswahl garantieren 1A-Nostalgieflair.



SpecialScreen



○ Zwei Geschicklichkeitsklassiker in einem: Rainbow Islands (Bild) gibt's gratis zum PSone-Bubble-Bobble dazu.



○ Formel 1 vor 20 Jahren: Pole Position begeisterte seinerzeit mit rasend schneller Bitmap-Optik und knallhartem Schwierigkeitsgrad.

DIE INTERESSANTESTEN OLDIE-SAMMLUNGEN IM ÜBERBLICK

NAME	HERSTELLER	ANZAHL SPIELE	ERHÄLTICH WO?	WERTUNG	ANMERKUNG
Activision Anthology	Activision	48		★★★★★	Von Pitfall bis River Raid – knapp 50 Atari-VCS-2600-Klassiker mit tollem Bonus-Material. Der totale Retro-Rausch!
Atari Anniversary Collection (PSone)	Atari	12		★★★★☆	Feine Arcade-Kollektion mit Extras wie Infotafeln, Bildern und einem Interview mit Atari-Gründer Nolan Bushnell.
Bubble Bobble (PSone)	Acclaim/Taito	2		★★★★☆	Sammlung mit der unverwundlichen Blasenballerei und dem netten Nachfolger Rainbow Islands.
Capcom Generations (PSone)	Virgin/Capcom	10		★★★★☆	PAL-Zusammenstellung der drei japanischen Einzelsammlungen Capcom Generations Vol.1 – 3. U.a. mit den 1942- und Ghosts'n'Goblins-Reihen.
Final Fantasy Origins (PSone)	Atari/Square-Enix	2		★★★★☆	Die ersten beiden Final-Fantasy-Episoden als rundum erneuerte PSone-Umsetzung.
Gradius III&IV (PSone)	Konami	2		★★★★☆	Zwei sauber portierte Horizontal-Shooter aus der Spielhalle – leider ganz ohne Extras oder Bonus-Material.
Intellivision Classic Games (PSone)	Activision	30		★★★★☆	30 Spiele für Mattels Oldie-Konsole – wenige populäre Titel aber ultra-freakig.
Intellivision lives	Crave	60		★★★★☆	Night Stalker, Snafu und Utopia. Viel Spiel fürs Geld, wenn auch kaum große Namen.
Konami Arcade Classics Highlights: (PSone)	Konami	10		★★★★☆	Zehnmal mehr oder weniger bekannte Spielhallenaction aus Japan. Die Gyrus, Yie Are Kung Fu und Scramble.
Midway Arcade Greatest Hits Vol.1 – Atari Collection (PSone)	Midway	6		★★★★☆	Schlicht aufgemachte Sammlung mit den Klassikern Asteroids, Super Breakout, Centipede, Tempest, Missile Command und Battlezone.
Midway Arcade Greatest Hits Vol.2	Midway	7		★★★☆☆	Blaster, Burgertime, Joust 2, Moon Patrol, Root Beer Tapper, Splat und Spy Hunter – Arcade-Sammlung für Fans.
Midway Arcade Treasures	Midway	24	 (tba)	★★★★☆	Prall gefüllt: Zwei Dutzend Arcade-Perlen – von Road Blasters bis Rampage – samt Hintergrundinfos und Interviews.
Namco Museum	Namco	12		★★★★☆	Echte Perlen aus dem Hause Namco, von denen drei als neu arrangierte Versionen kommen (Pac-Man, Galaga und DigDug).
Namco Museum Vol.1 (PSone)	Sony/Namco	7		★★★★☆	Klassiker und Freak-Titel: Pac-Man, Pole-Position, Galaga, Rally X, New Rally X, Bosconian und Toypop.
Namco Museum Vol.2 (PSone)	Sony/Namco	6		★★★★☆	Noch mehr Klassiker und Freak-Titel: Gaplus, Xevious, Super Pac-Man, Dragon Buster, Mappy und Grobda.
Namco Museum Vol.3 (PSone)	Sony/Namco	6		★★★★☆	Top: Ms. Pac-Man, Pole Position 2, Dig Dug, Galaxian; mäßig: Phozon, Tower of Druaga.
Namco Museum Vol.4 (PSone)	Sony/Namco	5		★★★☆☆	Noch freakiger, aber auch schwächer als die Vorgänger; inklusive Pac-Land, Assault, Ordne, Return of Ishtar und The Genji & Heike Clans.
Namco Museum Vol.5 (PSone)	Sony/Namco	5		★★★☆☆	Mäßiger Abschluss, nur für Fans; inkl. Dragon Spirit, Pac-Mania, Metro-Cross, Baraduke und Legend of Valkyrie.
R-Types (PSone)	Virgin/Irem	2		★★★★☆	Die ersten Teile von Irem's legendärer Ballersaga – kompetent umgesetzt, aber in der PAL-Fassung ohne Extras!
Street Fighter Collection 2 (PSone)	Virgin/Capcom	3		★★★★☆	Schlicht präsentiert, aber spielerisch top: Drei Street-Fighter-2-Updates als billige Sammlung – für echte Prügel-Freaks.
The Raiden Project (PSone)	Ocean/Seibu Kaihatsu	2		★★★★☆	Baller' dich fit: Zwei exquisite Vertikal-Shooter aus der Spielhalle.
Williams Arcade Classics	GT Interactive/Williams	5		★★★★☆	Ordentlich: Sinister, Robotron, Joust, Defender, Defender 2 und Bubbles plus Interviews.

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™



it's good to play together

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.

DIE ENTSTEHUNGS-GESCHICH



Frank Michaelis/Dirk Gemeinhardt

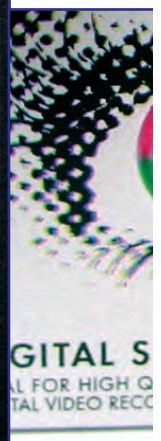


„Seit ich denken kann, wollte ich Maler werden oder mich der Kunstwissenschaft widmen. Ich interessiere mich seit meiner Kindheit für Comics, Zeichentrick und bildende Kunst. In der Highschool habe ich Ölbilder entworfen, in der Uni wählte ich Kommunikationswissenschaften als Hauptfach.“

Als ich zu Sonys Creative Center kam, durchlief ich ein dreimonatiges Training. Dann wurde ich jener Abteilung zugewiesen, die sich um das Firmen-Image kümmert. Ich war für die Gestaltung von Markenlogos zuständig, auch weil ich in meiner Studien-

Rot, gelb, grün und blau. Ein Design, zwei Buchstaben: P und S. Das Logo der PlayStation ist zu einem weltweit bekannten Markenzeichen und Symbol geworden: Es repräsentiert sowohl PlayStation als auch PlayStation2 und damit auch die ganze große Unterhaltungswelt, die dahinter steht.

Das Logo hat Sakamoto Manabu vom Sony Creative Center entworfen. Zum ersten Mal spricht der Erfinder des PlayStation-Markenzeichens über Entstehung, Schwierigkeiten und Denkansätze.



TE DES PLAYSTATION-LOGOS

zeit viele gezeichnet und erfolgreich an Wettbewerben teilgenommen hatte. Es geht bei meiner Arbeit darum, die Botschaft der Firma in ein Design zu packen. Etwas darzustellen, was man nicht mit Worten ausdrücken kann. Ich schreibe beispielsweise mehrere Schlüsselwörter auf und lasse meine Gedanken darum kreisen.

In meinem dritten Jahr bei Sony kam die Sprache erstmals auf das PlayStation-Logo. Ich spürte, dass diese Aufgabe sehr wichtig war und ich wollte es unbedingt machen. Im Oktober 1993 wurde ich gebeten, das PlayStation-Logo zu entwerfen. Wir hatten am 20. Oktober das erste Meeting und am 5. November segneten wir das Logo in unserer Abteilung ab. Insgesamt hat der



Sound-Design: Manabu entwarf auch das Logo für Sonys SDDS-Klangformat.

sofort die ersten Ideen. Ich machte mehrere winzige Skizzen, etwa in der Größe eines Daumens. Ich zeichnete sogar in Restaurants während dem Essen auf Papierservietten. Schließlich hatte ich 40 bis 50 Designs vor mir, von linear bis kurvig war alles vertreten. Darunter waren natürlich auch Ent-



Brainstorming: Hier einige Skizzen aus der PlayStation-Logo-Entstehungsphase.

immer, nachdem das Design eines Logos abgeschlossen ist: Die Präsentation vor den Verantwortlichen. Um die Vorzüge meines Designs auf den ersten Blick herauszustellen, schnitt ich eine 5 mm starke Acryltafel aus. Daraus bastelte ich das Logo, so dass es bei Lichteinfall einen 3D-Effekt zeigte. Bei der Prä-

„ICH ZEICHNETE SOGAR IN RESTAURANTS WÄHREND DEM ESSEN AUF PAPIERSERVETTEN.“

Job zwei Wochen gedauert. Das PlayStation-Entwicklerteam war damals noch eine Abteilung von Sony. Da es um ein völlig neues Produkt ging, musste ich bei null anfangen. Irgendwie fühlte ich mich verlegen und hilflos, weil ich nicht viel über Computerspiele wusste. Ich besuchte einige Spielhallen, doch das half mir auch nicht weiter.

Schließlich verließ ich mich auf meine Inspiration und meine eigenen Ansichten. Letztlich ist es besser, ein eigenes Design zu entwerfen, als sich an irgendeinem konventionellen Spieldesign zu orientieren und sich daran festzuhalten.

Ich zog einen der verantwortlichen Entwickler zu Rate und wollte von ihm wissen, welches Konzept hinter der Konsole stehe. Er hat zwei Dinge besonders betont: Erstens hat eine 32-Bit-3D-Grafik einen außergewöhnlichen Reiz. Zweitens ist es ein System, das Spaß und Freude bringt. Ich hatte nur wenig Zeit und entwickelte von daher

würfe, von denen mir klar war, dass man sie nicht verwenden könne, doch in so einem Fall muss man immer weitermachen und darf nicht aufhören, sonst überkommt einen ein Gefühl der Angst. Nach und nach zeichnete sich eine bestimmte Richtung ab: Ich wollte Farben verwenden. Ich wollte die Schlichtheit fördern, indem ich nur Grundfarben einsetzte. Als nächster Schritt kam der symbolische Ausdruck. Weil 3D-Computergrafiken die hervorsteckende Eigenschaft der Konsole sind, machte ich einen gewagten Versuch mit einer dreidimensionalen Kombination der Buchstaben P und S. Mir gefiel es, eine optische Täuschung in ein Logo einzubauen und ich zog einen Vergleich zur Tromp-l'oeil-Malerei (Illusionsmalerei, Anm. d. Red.).

Innerhalb unserer Abteilung diskutierten wir regelmäßig über den Logo-Entwurf. (...) Es mag überraschend sein, aber die wichtigste Arbeit kommt

sensation waren Norio Ooga (Sonys Ehrenvorsitzender und Managing Director), Nobuyuki Idei (Vorsitzender und CEO der Sony-Gruppe), Giken Kutara, (damaliger Präsident von Sony Computer Entertainment) und Shigeo Maruyama (Director von Sony Computer Entertainment) anwesend. Vor allem Norio Ooga äußerte sich kritisch. Am Ende wurde das Logo aber einstimmig angenommen und ich war sehr glücklich.

Weiterhin müssen die genauen Farben des Logos festgelegt werden und man bestimmt, auf welchen farblichen Hintergründen das Logo verwendet werden darf. Selbst heute wird noch überwacht, ob diese Regeln eingehalten werden. Gleich in den ersten TV-Spots für die PlayStation kam das Logo zum Einsatz. Das hat sich bis heute nicht geändert. Der fortwährende Erfolg des Logos macht mich stolz und ich freue mich schon sehr auf die Weiterentwicklung für die nächste PlayStation.“ ■



Sakamoto Manabu: Designer des PlayStation-Logos



© Sakamoto Manabu

Geboren: 9. März 1968
Position: Sony Company Creative Center Senior Producer
Abteilung: Creative Development Department
Werdgang: Tsukuba University Special Arts Group, Visual Transmission Design Major.

Entwurf zum Beispiel:
das PlayStation-Family-Logo,
DV-Digital-Video-Cassette-Logo,
SDDS-Logo (Sony Dynamic Digital Sound).

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.



www.playstation.com

play THE PLAYSTATION • 02/04

55 VIDEOS!
110 MINUTEN!

**NEU: MIT
MULTIANGLE-FUNKTION!
GRAN TURISMO 4**

Onimusha 3
Resident Evil: Outbreak
Max Payne 2
Final Fantasy 12
Project Zero 2
Ghost Recon
Jungle Storm
Terminator 3: Redemption
Mafia uvm.

Das perfekte Rennspiel:

35 Minuten Spielsequenzen aus
3 verschiedenen Kameraperspektiven.

GRAN TURISMO 4



Gran Turismo 4 - Resident Evil: Outbreak - Max Payne 2
Final Fantasy 12 - Project Zero 2 - Ghost Recon-Jungle Storm



02/04



DVD • 110 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Barbarian • Blow Out • Deadly Skies III • Final Fantasy XII • Lowrider • Mojib Ribbon
Takahashi Naoko no Marathon Shouyo • Wild Arms Alter Code: F



SPECIAL SCREEN

• Einsatznachbesprechung: Medal of Honor: Rising Sun



PRESCREEN-TRAILER

• Alias
• Arc: Twilight of the Spirits
• Kill Switch



PRESCREEN

• Gran Turismo 4
• Mafia
• Nightshade
• Onimusha 3
• Onimusha Buraiden
• Project Zero: Crimson Butterfly
• Puyo Pop Fever
• R: Racing
• Resident Evil: Outbreak
• Spawn
• Terminator 3: Redemption
• Tom Clancy's Ghost Recon
• Jungle Storm



TESTSCREEN

• Batman Rise of Sin Tzu
• Bombastic!
• Curse: The Eye of Isis
• Destruction Derby Arenas
• Fallout: Brotherhood of Steel
• Max Payne 2: The Fall of Max Payne
• Mojo!
• NFL Street
• RoboCop



TIPPS & TRICKS

• Medal of Honor: Rising Sun



BONUS

• PES 3 - das Tor des Monats: der Gewinner
Teilnahmebedingungen
• PES 3 - das Tor des Monats: der Gewinner
• PSone-Perle des Monats: R-Type Delta

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Bionicle • Burnout 2 • Crazy Taxi • Devil May Cry • Enter the Matrix • Futurama • Hitman 2 • Medal of Honor: Rising Sun • Need for Speed: Underground • Pro Evolution Soccer 3 • Primal • SOCOM: U.S. Navy SEALs • Soul Calibur II • Tomb Raider: The Angel of Darkness • Tony Hawk's Pro Skater 3 • Tiger Woods 2004 • V8 Supercar Race Driver

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



MAX PAYNE™ 2

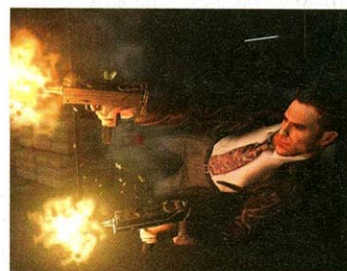
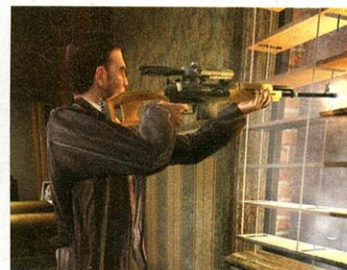
THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

GRANDIOSES
BALLER-SPEKTAKEL

90%

OFFIZIELLES XBOX MAGAZIN



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. Remedy and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

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: Sports Spiele, Rallye-Spiele, Survival-Horror

Aktuelle PS2-Spiele: James Bond 007: Alles oder Nichts

Spielt sonst noch: Counter Strike (Xbox), PES 3 (PS2)

Im DVD-Player rotiert: Die Abenteuer des Robin Hood

Aus den Boxen dröhnt: Slapshot – „Greatest Hits, Slashes...“

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Winter Games (Amiga)



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

Aktuelle PS2-Spiele: XIII, MOH Rising Sun, Manhunt, SOCOM

Spielt sonst noch: Online mit der PS2 (wirklich!)

Im DVD-Player rotiert: nicht unter 21 Jahren freigegeben

Aus den Boxen dröhnt: Oooomph und Rammstein

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Lemmings (A 500), Final Fantasy VII (PS1)



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

Aktuelle PS2-Spiele: Manhunt, PES 3

Spielt sonst noch: Vampire: Dark Ages

Im DVD-Player rotiert: Hellfest 2002

Aus den Boxen dröhnt: afi, Poison the Well, Most Precious Blood

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Maniac Mansion (Amiga)



Frank Michaelis (FM) • Japan-Korrespondent

Aktuelle PS2-Spiele: Biohazard Outbreak

Spielt sonst noch: Front Mission 4, Ratchet & Clank 2 (P2)

Im DVD-Player rotiert: Finding Nemo, The Simpsons

Aus den Boxen dröhnt: Turrican und MGS 2 Soundtrack

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Klassikerumsetzungen: Impossible Mission (C64), Katakis (C64)



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

Aktuelle PS2-Spiele: Need for Speed: Underground, Manhunt

Spielt sonst noch: Tom Clancy's Rainbow Six 3 (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: DS 9 (Season 6), Bruce Allmächtig

Aus den Boxen dröhnt: Deny All, Avenged Sevenfold

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Space Taxi (C64)



Seth Kleinberg (SK) • USA-Korrespondent

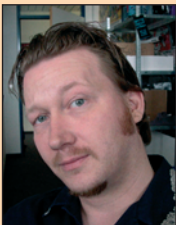
Aktuelle PS2-Spiele: Castlevania

Spielt sonst noch: Project Gotham Racing (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: Finding Nemo

Aus den Boxen dröhnt: Coldplay

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Axelay (SNES)



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

Aktuelle PS2-Spiele: Beyond Good & Evil, Manhunt

Spielt sonst noch: Star Wars KOTOR (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: Indiana Jones 1-3, Reservoir Dogs SE

Aus den Boxen dröhnt: Suicidal Tendencies, Spermbirds, Carl Orff

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Shadowrun (SNES)



Fränk Bogon • Art-Director

Aktuelle PS2-Spiele: PES 3, GT 4: Prologue, SSX 3

Spielt sonst noch: Diverse Krippenspiele

Im DVD-Player rotiert: Tränen der Sonne

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

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Silent Service



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

Aktuelle PS2-Spiele: Resident Evil: Outbreak, Manhunt

Spielt sonst noch: Käsekästchen

Im DVD-Player rotiert: Miss Marple

Aus den Boxen dröhnt: Applesseed Cast, Trophy Scars

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: The Giana Sisters (C-64/Amiga)



Fränzi Hamm • Layout-Queen

Aktuelle PS2-Spiele: Ghosthunter

Spielt sonst noch: Mad (Kartenspiel)

Im DVD-Player rotiert: Ally McBeal (Season 3)

Aus den Boxen dröhnt: Fettes Brot, Limp Bizkit

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Bubble Bobble



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

Aktuelle PS2-Spiele: R-Type Final, Fallout

Spielt sonst noch: Mario & Luigi (GBA)

Im DVD-Player rotiert: Das Boot, Plan 9 from Outer Space

Aus den Boxen dröhnt: Danko Jones, Black Sabbath

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Wonderboy in Monster Land (Sega Master System)



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

Aktuelle PS2-Spiele: Need for Speed: Underground, XIII

Spielt sonst noch: Rainbow Six 3 (Xbox)

Im DVD-Player rotiert: Catch me if you can

Aus den Boxen dröhnt: www.grooveradio.com

Hätte gern ein Video-spiel-Remake von: Lazy Jones (C64)



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

PRESCREEN



Tom Clancy's Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow



Onimusha 3



Mafia



Tom Clancy's Rainbow Six 3

INHALT 02/2004

PLAYSTATION2

BlowOut	76
Culdcept	75
CyGirls	76
Downhill Domination	74
Glass Rose	71
Gran Turismo 4	34
Headhunter: Redemption	58
Kaena: The Prophecy	71
Lowrider	76
Mafia	54
Nightshade	68
Onimusha 3	66
Project Zero 2: Crimson Butterfly	64
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	72
Puyo Pop Fever	75
Resident Evil: Outbreak	49
Rise to Honour	60
Scooby Doo!	75
Star Wars: Battlefront	70
Terminator 3: Redemption	42
Tom Clancy's Rainbow Six 3	50
Tom Clancy's Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	62
Whiplash	74
Wild Arms Alter Code: F	56



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 – 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



GRAN TURISMO

Marc A. Kirzeder



Gran Turismo 4

Gran Turismo – dieser Name löst bei Rennspiel-Fans Glücksgefühle aus. Im Jahr 1998 definierte Gran Turismo: The Real Driving Simulator plattformübergreifend einen neuen Rennspiel-Standard in Sachen Umfang, Realismus, Fahrphysik, Tuning-Möglichkeiten, Grafik sowie Fahrzeug- und Streckenauswahl. Die Entwickler von Polyphony Digital setzten sich mit dem revolutionären Rennspiel schon damals ein Denkmal und Gran Turismo verewigte sich zu Recht in der Hall-of-Fame der besten Rennspiele. »»



PreScreen



○ **Tiefflieger:** Das Toyota Motor Triathlon Race Car fährt elektrisch und hat nur einen Gang.



○ **Wiederholungstäter:** Die Replays sehen dank schicker Kameraeffekte noch besser aus.

DAS GT 4: PROLOGUE SPECIAL-FEATURE AUF DER PLAYTV-DVD

Ein besonderes Highlight zu Gran Turismo 4: Prologue findet ihr auf der aktuellen playTV-DVD. Im PreScreen von GT 4: Prologue haben wir drei Rennen auf unterschiedlichen Kursen und mit verschiedenen Fahrzeugen zusammengestellt. Der Clou: Ihr wählt „live“ zwischen jeweils drei verschiedenen Kameraperspektiven! Ihr müsst nur die X-Taste drücken und schon seht ihr das Rennen aus einer anderen Ansicht. Genießt die Rundfahrten auf dem New-York-Kurs, durch den Grand Canyon oder über den Fuji Speedway.



○ Einfach die X-Taste drücken...



○ ...und schon schaltet die Kamera auf die nächste Perspektive um!

PS2 Zwei Jahre später folgte das heiß ersehnte Sequel. Es übertraf seinen Vorgänger souverän in allen Disziplinen. Mit noch mehr Autos, Strecken, Events und einer verbesserten Grafik markierte es damals zusammen mit Konamis Metal Gear Solid eindrucksvoll den Höhepunkt des technisch Machbaren für Sonys graue 32-Bit-Konsole.

Faszination Gran Turismo

So viel zu den guten, alten Zeiten. Bereits vor dem Erscheinen der PlayStati-

on2 war der erste Gran-Turismo-Auftritt für Sonys neues Entertainment-System angekündigt. 2001 war es dann endlich soweit. Gran Turismo 3: A-spec überzeugte auch den letzten Zweifler von den Fähigkeiten der schwarzen 128-Bit-Konsole. Erstmals flimmerte ein Rennspiel annähernd fotorealistisch über den Bildschirm. Gerade die Replays, schon immer ein Aushängeschild der Gran-Turismo-Spiele, setzten in Sachen Realismus neue Maßstäbe. Nie zuvor hat ein Rennspiel besser ausgesehen. Selbst auf leistungsstarken PCs war seinerzeit nichts



○ New York, New York: Mit 200 Sachen durch Manhattan.





Die Schöne und das Biest: Der neue Ford GT ist eines der schönsten Autos im Spiel.

Vergleichbares zu finden.

Es folgte Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva (Test in play 08/02). Dem seltsamen GT-Add-on fehlte allerdings der Simulations-Modus. Aus diesem Grund konnte der Arcade-Racer auch keinen Blumentopf gewinnen und musste sich im Mittelfeld der aktuellen Konkurrenz und weit hinter der hauseigenen Referenz Gran Turismo 3: A-Spec einreihen. Trotz des günstigen Kaufpreises von nur 40 Euro war es allenfalls für Fans futuristischer Konzeptfahrzeuge interessant.



Ansichtssache: Bei dieser Einstellung sieht man den Fahrer beim Lenken und Schalten.

History repeating!

Eines jedoch hatten alle bisherigen Gran-Turismo-Spiele gemeinsam: Die Fahrphysik. Die blieb seit dem ersten Teil unangetastet. Für Gran Turismo 4 hat sich das Team um den Motorsport-Fanatiker und Gran-Turismo-Produzenten Kazunori Yamauchi viel vorgenommen. Erstmals in der Geschichte der Serie wird die Fahrphysik des Fahrsimulators komplett überarbeitet. Doch dazu später mehr. Einen Vorgeschmack auf GT 4 lieferte eine Demo-Version, die Polyphony Digital gemeinsam mit Toyota für eine Marketingmaßnahme entwickelt hat: Die GT-4-Prius-Trial-Version. Mit nur einem Auto, dem Toyota Prius, und nur einer Strecke, dem japanischen Tsukuba Circuit, ist die Prius-Trial-Version allerdings nicht mehr als ein netter Werbegag.

Jetzt steht Gran Turismo 4: Prologue in den Regalen japanischer Videospiel-Händler. Ähnlich wie bei GT Concept 2002 Tokyo-Geneva handelt es sich um eine im Umfang abgespeckte Vorabversion des kommenden, offiziellen vierten Teils der Serie. Einen Simulations-Modus gibt es nicht und die Anzahl der Fahrzeuge und Strecken wurde erheblich reduziert. Dennoch kann man anhand >>>



Pappkameraden: Die zweidimensionalen Zuschauer stehen stellenweise mitten auf der Strecke und springen erst in letzter Sekunde zur Seite.

DER FUHRPARK VON GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

Legende:

FF – Front Wheel/Front Engine **4WD** – 4 Wheel Drive/Front Engine
FR – Front Engine/Rear Wheel **MR** – Rear Wheel/Middle Engine



Nissan Fairlady 240ZG • 1971
FR • 150 PS • 5600 U/Min.



Honda Odyssey L Type • 2003
4WD • 160 PS • 5500 U/Min.



Nissan K's Aero (514) • 1996
FR • 220 PS • 6000 U/Min.



Nissan Skyline Coupé 350GT (V35) 2003 • FR • 280 PS • 6200 U/Min.



Honda Integra Type R 98 spec 1998 • FF • 200 PS • 8000 U/Min.



Subaru Legacy Touring Wagon 2.0 GT SpecB • 2003 • 4WD • 280 PS



Toyota MR2-S (SW20) • 1998
MR • 245 PS • 6000 U/Min.



Nissan Skyline GTR V-spec II Nür (R34) • 2002 • WD • 280 PS



Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR 2003 • 4WD • 280 PS • 6500 U/Min.



Subaru Impreza Sedan WRX Sti Version VI (GC) • 1999 • 4WD



Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car • 1997 • 4WD • 284 PS



Toyota Celica GT-Four Rally Car 1995 • 4WD • 300 PS • 5700 U/Min.



Mazda Demio Sport • 2003
FF • 113 PS • 6000 U/Min.



Honda Fit W • 2001 • FF
86 PS • 5700 U/Min.



Nissan March 12c 5door (K12) 2003 • FF • 90 PS • 5600 U/Min.



Toyota iST 1.5S 2WD 2002 • FF • 109 PS • 6000 U/Min.



Mazda Roadster 1.6 (NA) • 1989
FR • 120 PS • 6500 U/Min.



Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited • 1997 • 4WD • 64 PS

DER FUHRPARK VON GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

Legende:

FF – Front Wheel/Front Engine **4WD** – 4 Wheel Drive/Front Engine
FR – Front Engine/Rear Wheel **MR** – Rear Wheel/Middle Engine



Toyota bB Z 1.5 X Version 2WD
2000 • FF • 109 PS • 6000 U/Min.



Mitsubishi Colt 1.5 Sport X Version
2002 • FF • 98 PS • 6000 U/Min.



Daihatsu Copen Active Top • 2002
FF • 64 PS • 6000 U/Min.



Subaru Legacy B4 2.0GT SpecB
2003 • 4WD • 280 PS • 6400 U.



Daihatsu Mira TR-XX Avanzato R
1997 • FF • 64 PS • 7500 U/Min.



Mercedes-Benz SL55 AMG • 2002
FR • 476 PS • 6100 U/min.



VW Lupo GTI Cup Car • 2003
FF • 125 PS • 6500 U/Min.



Honda Takata Dome NSX
(JGTC#18) • 2003 • MR • - PS



Subaru Legacy B4 3.0R • 2003
4WD • 250 PS • 6600 U/m.



Honda Spoon Civic Type-R (EK)
1999 • FF • 218 PS • 12000 U/min.



Nissan Fairlady Z Z-tune (Z33)
2003 • FR • - PS • - U/min.



Subaru Legacy Touring Wagon 3.0R
2003 • 4WD • 250 PS • 6600 U/.



Ford Focus Rally Car • 1999
4WD • 304 PS • 6500 U/Min.



Honda Beat • 1991 • MR • 64 PS
8100 U/Min. • 760 kg



Lotus Elise Sport 190 • 2000
MR • 193 PS • 7000 U/Min.



Honda Spoon Fit Race Car
2003 • FF • - PS • - U/Min.



Honda Civic Type R (EK) • 1998
FF • 185 PS • 8200 U/Min.



Subaru Impreza WRX Sti (GD Type-II)
2002 • 4WD • 280 PS • 6000 U.



Detailverliebt: Selbst die Bewegungen der Piloten sind realistisch animiert.

der Prologue-Version schon recht gut einschätzen, was mit Gran Turismo 4 auf uns zukommen wird. Sowohl die Grafik als auch die Fahrphysik entsprechen bereits jener von GT 4.

Die Fahrschule

In Gran Turismo 4: Prologue gibt es zwei Spielmodi: Fahrschule und Arcade-Modus. Da ihr jedoch keine Lizenzen erwerben müsst, um an den Rennen teilzunehmen, dreht sich in der Fahrschule fast alles um das Erlernen und Beherrschen von fahrerischen Grundkenntnissen. Die insgesamt 41 Fahrprüfungen unterteilen sich in fünf Klassen. Die Farben Grün, Orange, Blau, Rot und Lila symbolisieren den Schwierigkeitsgrad der Tests. Zu Beginn werden euch nur leichte Aufgaben abverlangt. Gekonntes

Beschleunigen, Bremsen oder das Meistern simpler Kurven stellt in schnuckeligen Kleinwagen für echte GT-Profis keine wirkliche Herausforderung dar. Zur Auflockerung dürft ihr während der fünf Pausen (Coffee-Breaks) freiwillig Zusatzaufgaben erledigen, die sich allerdings auf das Um- oder Überfahren von Pylonen beschränken.

Später geht es ans Eingemachte! In Prüfung Nr. 35 beispielsweise müsst ihr in einem Rennen auf dem Fuji Speedway innerhalb von zehn Runden die gesamte Konkurrenz überholen. Euer fahrbarer Untersatz ist dabei ein GT-Monster von BMW McLaren. Natürlich startet ihr als Letzter im Feld und müsst euch jeden Zentimeter Vorsprung auf dem Asphalt hart erkämpfen. Je nachdem, wie schnell ihr unterwegs seid, schließt ihr die Fahrprü-



Frischluft: Der Nissan Fairlady Z Roadster fährt „oben ohne“!



Fahrer an Bord: In den Cabrios sitzen Fahrer in Rennkluft.

DER GRAN-TURISMO-FAHRSIMULATOR

Im Bürogebäude von Polyphony Digital steht ein beeindruckender Gran-Turismo-Fahrsimulator. Drei vernetzte PlayStation2-Konsolen liefern die Power für das ultimative Fahrerlebnis. Wenn sich die emsigen Programmierer nicht gerade im firmeneigenen Fitness-Studio erholen, heizen sie hier mal schnell eine Runde Gran Turismo. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis auf den drei Bildschirmen Gran Turismo 4 gezeckt wird.



Mastermind: Kazunori Yamauchi vor dem GT-Subaru-Simulator.



Der GT-Himmel: In dem wuchtigen Gerät stecken drei PlayStation2-Konsolen.



○ Rennzirkus: Der Tsukuba Circuit ist einfach und stellt kaum Ansprüche an Fahrer und Material.

fungen mit Bronze, Silber oder Gold ab. Für jede erfolgreich abgeschlossene Aufgabe wird ein neuer Wagen freigeschaltet. Auf diese Weise gesellen sich zu den zwölf von Anfang an verfügbaren Fahrzeugen noch 46 weitere hinzu. Zusätzlich warten fünf Bonus-Boliden auf euch. Um diese freizuschalten, müsst ihr alle Fahrprüfungen mit Gold bestehen. Habt ihr das geschafft, stehen insgesamt 63 verschiedene Autos in eurer virtuellen Garage.

Der Arcade-Modus

Mit denen begeben sich euch im Arcade-Modus auf die Rennstrecken. Fünf Kurse stehen zur Auswahl. Tsukuba Circuit und Fuji Speedway, beide in Japan, sind reine Rennstrecken. Während der Tsukuba Circuit nur wenige Ansprüche an euer fahrerisches Können stellt, ist der Fuji Speedway mit seinen Schikanen und Haarnadelkurven schon eine Herausforderung. Der New Yorker Stadtkurs führt



○ Verbesserungswürdig: Der New Yorker Stadtkurs leidet noch unter Pop-ups.

euch in einer langen Runde um Manhattan und den Times Square herum. Besonders haarig sind auf dieser Strecke die 90-Grad-Kurven um die großen Wolkenkratzer herum. Grand Canyon und Cita di Aria sind Rallye-Strecken, hier startet ihr alleine. Für Überholmanöver wäre es auf den engen Schotterpisten und Gasen ohnehin zu eng.

Die Auswahl des Schwierigkeitsgrades (easy, hard oder pro) wirkt >>>



○ Fahrerschule: Insgesamt müsst ihr 46 Prüfungen bestehen.



○ Fahrerschüler: Auch das Fahren auf losem Schotter muss geübt werden!

DER FUHRPARK VON GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

Legende:

FF – Front Wheel/Front Engine **4WD** – 4 Wheel Drive/Front Engine
FR – Front Engine/Rear Wheel **MR** – Rear Wheel/Middle Engine



Dodge Different Viper GTS • 1998
FR • 456 PS • 5200 U/Min.



Mazda RX-7 Spirit R Type A (FD)
2002 • FR • 280 PS • 6500 U/Min.



Subaru Impreza Rally Car (GC)
1999 • 4WD • 304 PS • 5500 U.



Honda NSX Type S Zero • 1997
MR • 280 PS • 7300 U/Min.



Mitsubishi Lancer Evolution V GSR
1998 • 4WD • 280 PS • 6500 U.



Nissan Skyline GT-R Vspec II (R32)
1994 • 4WD • 280 PS • 6800 U.



Mazda RX-8 Type S • 2003 • FR
250 PS • 8500 U/Min. • 1310 kg



Nissan Fairlady Z Roadster • 2003
FR • 280 PS • 6200 U/min.



Suzuki Capuccino • 1992 • FR
64 PS • 6500 U/min. • 700 kg



Toyota Celica SS-II Tuning Car
(ZZT231) • 2003 • FF • 283 PS



Honda Spoon S2000 Race Car
2000 • FR • 315 PS • 11000 U.



Toyota Vitz 1.5RS • 2000 • FF
110 PS • 6000 U/min. • 940 kg



Nissan X-Trail Nismo GT-R
(JGTC#23) • 2003 • FR • 485 PS



Subaru Cusco Sedan Advan Impreza
(JGTC#77) • 2003 • FR • 300 PS



BMW McLaren F1 GTR Fina (Long
Version) • 1997 • MR • - PS



Toyota Prius G Touring Selection
2003 • FF • 77 PS • 5000 U/Min.



Honda S2000 • 2003 • FR
250 PS • 8300 U/Min. • 1250 kg



Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR
2003 • 4WD • 280 PS • 6500 U.





○ Königsklasse: Die PS-starken GT-Boliden sind die schnellsten im Spiel.



○ Detail-Wahnsinn: In den Replays könnt ihr jeden noch so kleinen Aufkleber ausmachen.



○ Allrad-Monster: Mit dem neuen Subaru Impreza (GD Type-II) auf Bestzeitenjagd.

DER FUHRPARK VON GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

Legende:

FF – Front Wheel/Front Engine **4WD** – 4 Wheel Drive/Front Engine
FR – Front Engine/Rear Wheel **MR** – Rear Wheel/Middle Engine



Toyota Woodstone Tom's Supra (JGTC#36) • 2003 • FR • 500 PS



Ford GT • 2002 • - • 507 PS
5250 U/Min.



Subaru Impreza Rally Car (GD Type-II) • 2003 • 4WD • 300 PS



Lancia Delta HF Integrale Rally Car 1992 • 4WD • 300 PS • 7000 U.



Toyota Motor Triathlon Race Car 2003 • - • - PS • - U/Min.



Mazda Kusabi • 2003 • FF
150 PS • 6000 U/min. • - kg



Mitsubishi i • 2003 • MR •
68 PS • 6000 U/Min. • 790 kg



Suzuki Concept-S2 • 2003 • FF
- PS • - U/min. • - kg



Honda HSC (37th Tokyo Motor Show Concept Car) • 2003 • MR

sich leider nur auf die Anzahl der zu fahrenden Runden (zwei, drei oder fünf) aus. Die Gegner bieten euch selbst in der Einstellung pro nur wenig Paroli. Wer sauber fährt, bringt sich binnen der ersten beiden Runden schon uneinholbar in Führung. Maximal fünf Gegner treten gegen euch an. Geht ihr allerdings mit einem Cabrio auf die Strecke, bekommt ihr es mit nur einem weiteren Kontrahenten zu tun.

Die Neuheiten

Auch wenn die Prologue-Version nur den Arcade-Modus enthält, fällt das Handling der Fahrzeuge im Vergleich zu jenen in Gran Turismo 3: A-spec spürbar realistischer aus. Gerade bei hohen

Geschwindigkeiten verhielten sich die Boliden in GT 3: A-spec oft anders, als man es von einem 1200 kg schweren und 300 PS starken Rennwagen erwartet hätte. Heftige Lenkbewegungen führten schnell zu Schlingern und endeten nicht selten in einer zeitraubenden Schleuderpartie. Das haben die Entwickler jetzt verbessert. Besonders bei hohen Geschwindigkeiten kommt die neue Fahrphysik der Realität noch eine Spur näher. Die Entwickler verglichen die gefahrenen Rundenzeiten in GT 4 mit den Zeiten auf realer Rennstrecke und konnten stolz eine Differenz von nur wenigen Millisekunden dokumentieren.

Das kommt vor allem den Rallye-Boliden zu Gute. Gerade auf dem Schotterbe-



○ Abflug: Bei den Prüfungen führen schon kleinste Fehler zum Aus!



○ Prüfungsstress: Schafft ihr alle mit Gold-Auszeichnung, schaltet ihr auch das letzte Auto frei.





○ Ausblick: Bei den Wiederholungen dürft ihr in zahlreichen Kameraeinstellungen schmelgen.

lag der Grand-Canyon-Strecke hat man das Gefühl, das Auto in jeder Sekunde unter Kontrolle zu haben. Das verbesserte Handling ist das Ergebnis komplexer Rechengänge. Insgesamt bestimmen bei GT 4 mehr als 300 Parameter die Fahrphysik.

Eine grundlegende Neuerung erfährt der Arcade-Modus von Gran Turismo 4 in Form von Zeitstrafen. Stoßt ihr während eines Rennens zu heftig an die Streckengrenzung oder kollidiert ihr mit einem Kontrahenten, wird eine Zeitstrafe verhängt. Für einen Zeitraum von zehn Sekunden wird dann ein Begrenzer im Auto aktiviert, der verhindert, dass ihr schneller als 50 km/h fahren könnt. Vorbei sind also die Zeiten, in denen man vor engen Kurven einfach den vorausfahrenden Pulk anvisierte, hineinkrachte und sich auf diese Weise unfair an die Spitze des Feldes drängte. Apropos Kontrahenten. Die Gegner verhalten sich leider immer noch nicht so, wie wir es von intelligenten Mitstreitern erwarten. Ob sich das bis zur Fertigstellung von Gran Turismo 4 noch ändern wird, bleibt abzuwarten.

Die verbesserte Grafik

Bei den Fahrzeugen haben die Entwickler abermals in die Trickkiste gegriffen und die Optik erneut sichtbar verbessert. Nach wie vor kann man mit Fug und Recht behaupten: Detailliertere Auto-Modelle gibt es bis dato in keinem anderen Rennspiel. Besonders bei den Wiederho-



○ Alter Bekannter: Der gelbe Penzoil-Tourenwagen war schon im Vorgänger dabei.

lungen ist die Grafik kaum noch von einer Fernsehübertragung zu unterscheiden. Ob nun die fotorealistischen Landschaften des Grand Canyons, die Straßenschluchten New Yorks oder die malerischen Gassen der Cita-di-Aria-Strecke, eine opulenter Streckengrafik haben wir bis jetzt noch nirgendwo gesehen.

Wo viel Licht, da auch viel Schatten! Die Prologue-Version hat noch mit Pop-ups zu kämpfen. Gerade in New York sind sie kaum zu übersehen. Zudem trübt ein zum Teil schreckliches Kantenflimmern die ansonsten makellose Edel-Grafik. Dafür haben sich die Entwickler beim Kritikpunkt Publikum etwas Nettes einfallen lassen. Bei Rallye-Rennen auf der Grand-Canyon-Strecke stehen vereinzelte Zuschauer mitten auf der Straße und springen erst im letzten Augenblick zur Seite. Zwar sind die Sprite-Zuschauer immer noch so flach wie Fludern, aber dieses Gimmick trägt dennoch, gerade bei den Rallye-Events, zur Atmosphäre bei. ■



○ Old-school: Der Lancia Delta Integrale war seinerzeit das erfolgreichste Rallye-Auto.



○ New-school: Im Hintergrund rauscht ein Ford-Focus Rally Car heran.

DAS LOGITECH GT-FORCE-PRO-LENKRAD



Spätestens zum Erscheinen von Gran Turismo 4 wird Logitechs Driving Force Pro in den Läden stehen. Auffälligste Neuerung ist der rechts angebrachte Schaltknüppel. Das Lenkrad lässt sich um 900 Grad drehen, was zweieinhalb Umdrehungen entspricht. Damit sollen sich Rennspiele so realistisch wie nie zuvor lenken lassen. Natürlich müssen die Spiele diese Funktion auch unterstützen. Eine Liste aller kompatiblen Spiele findet ihr auf Logitechs Webseite (www.logitech.de). Bis jetzt hat uns Logitech noch kein Muster des neuen offiziellen Gran-Turismo-Lenkers zur Verfügung gestellt. Sobald wir das schwarze Edel-Lenkrad bekommen, wird es einem Härte-test unterzogen.



○ Starke Verarbeitung: Solide Metallteile und ein starker Elektromotor im Inneren des GT Force Pro sorgen für kraftvolle Force-Feedback-Effekte.



○ Stargast: Bei der Präsentation hat Juan Pablo Montoya schon mal hinter dem GT Force Pro Platz genommen.



PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.playstation.de

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

War gut, ist gut, bleibt gut! Teil 4 des GT-Spektakels wird sicher den Referenz-Thron in der Familie lassen!



TERMINATOR 3 Redemption

Wenn Arnie kommt, dann kommt er richtig: Und schon ist das nächste Terminator-Actionspektakel im Anmarsch.



○ Helikopter-Action: An Bord eines Helis attackiert man die Gegner.



○ Rollkommando: Man ballert auch von Fahrzeugen aus.

DER GOUVERNEUR



Arnold Schwarzenegger wurde im Oktober 2003 zum Gouverneur von Kalifornien gewählt. Seine Filmkarriere ist dennoch nicht ganz zu Ende. In Jackie Chans kommendem Abenteuer „In 80 Tagen um die Welt“ wird er noch einen Gastauftritt haben. Jedoch sind Film- und Videospielebranche zwei verschiedene paar Stiefel. Wir gehen nicht davon aus, dass wir Arnie noch einmal als Videospielcharakter befähigen dürfen.



Da möchte aber jemand den ganz dicken Lizenz-Reibach machen. Nach Terminator 3: Rebellion der Maschinen kündigt sich ein weiterer Action-Titel um die brutale Killermaschine an: Nach Entwickler Black Ops versucht sich nun Paradigm an der Terminator-Thematik. Das Atari-eigene Studio programmierte bereits The Terminator: Dawn of Fate. (PS2, 2002)

Immer der Nase nach

Bei Terminator 3: Redemption rennt ihr in der Third-Person-Perspektive durch die aus den Filmen bekannten futuristische Kulissen und ballert dabei auf alles, was sich bewegt. Jedes Level ist in einem straffen Zeitlimit zu schaffen. Überschreitet ihr die Zeit und habt das Level-Ziel noch nicht erreicht, ist euer Einsatz gadenlos gescheitert. Das Ende vom Lied: Neustart. Also immer schön die Augen offen halten nach Abkürzungen, um wichtige Sekunden einzusparen. Eine weitere Möglichkeit, schneller voranzukommen, sind Fahrzeuge. Mit dem Viereck-Button steigt ihr in oder auf die Vehikel. Entweder stehen herrenlose Kisten am Wegesrand bereit, oder ihr über-

nehmt einfach ein Fahrzeug eurer Gegner. Selbst aus Helikoptern heraus könnt ihr auf die verfeindeten Terminatoren ballern. Und da wären wir auch schon beim nächsten Punkt: Nicht allein die Zeit ist euer Feind, sondern auch jede Menge Roboter werden versuchen, eure Mission zum Scheitern zu bringen.

Hasta la Vista

Allerhand unterschiedliche Skynet-Roboter stürmen aus allen Richtungen auf euch zu. Kommt euch ein Kontrahent zu nahe, schlägt Arnie unweigerlich mit der Faust zu. Sind die Gegner etwas weiter entfernt, nimmt er sie mit der Autoaim-Funktion aufs Korn und lässt Blei sprechen. Aber auch bei den Feuergefechten erweisen euch die Fahrzeuge gute Dien-

ste, ohne Ausnahme sind sie mit durchschlagskräftigen Geschützen ausgestattet. Viel wichtiger ist jedoch, dass ihr sozusagen eine zweite „Haut“ bekommt. Mit jedem Treffer, den ihr euch einfängt, wird Arnies Endoskelett ein Stückchen weiter freigelegt. Seid ihr allerdings auf einem fahrbaren Untersatz unterwegs, zielen die feindlichen Terminatoren meist zuerst auf das Vehikel, bevor sie euch auf den Leib rücken.

Wie schon bei Terminator 3: Rebellion der Maschinen, wird auch bei Terminator 3: Redemption der echte Arnie seinem Spiel-Pendant Stimme und Aussehen leihen. Nichtsdestotrotz bleibt abzuwarten, ob Terminator 3: Redemption deutlich besser als die PS2-Vorgänger ist. ■ HS

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Paradigm Ent.
Spieler	1	Erhältlich ab	1. Quartal
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Reichlich explosives Action-Spektakel mit Ex-Filmstar und Terminator-Ikone Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle...



○ Digitales Abbild: Sowohl die Figuren als auch die Endzeitumgebung sind grafisch gelungen.

**Bezahlst Du immer noch viel zu viel für
deine Playstation Games?**

SELBST SCHULD!

Bei unseren Preisen staunt sogar die Konkurrenz!

Need for Speed Underground	EUR 49,90
Herr der Ringe - Rückkehr des Königs	EUR 49,90
Ratchet & Clank 2	EUR 49,90
Soul Calibur 2	EUR 49,90
WWE Smackdown - Here Comes The Pain	EUR 39,90
SSX 3	EUR 49,90
XIII	EUR 54,90
Prince of Persia - Sands of Time	EUR 54,90
Beyond Good and Evil	EUR 51,90
WRC 3	EUR 51,90
Time Crisis 3	EUR 51,90
Fussball Manager 2004	EUR 51,90
Deutschland sucht den Superstar	EUR 29,90
Dark Chronicle	EUR 49,90
Harry Potter und der Stein der Weisen	EUR 39,90
RTL Skispringen 2004	EUR 29,90
Zone of the Enders - The 2nd Runner	EUR 49,90
Pro Evolution Soccer 3	EUR 49,90
Legacy of Kain: Defiance	EUR 49,90

**Diese und über 530 weitere PS2-Titel zu Bestpreisen
findest Du bei www.newline-entertainment.de**



www.newline-entertainment.de

Nur klauen ist billiger!

(Wenn man nicht erwischt wird)



André Steinert

Schockmomente, literweise Blut und tausend faulige Leichen: Die Umbrella-Zombies sind zurück auf der PS2.



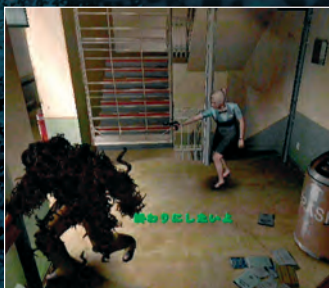
🕒 **Nageln:** Verbarrikadiert ihr Türen, haltet ihr Gegner eine kurze Zeit lang auf.



🕒 **Entzückend:** Grafisch ist Resident Evil: Outbreak eine echte Augenweide.

PS2 Wer hätte das gedacht? Die legendäre Survival-Horror-Serie erfährt bei ihrer Rückkehr auf die PS2 nicht nur technisch ein Facelifting, auch spielerisch erscheint Resident Evil runderneuert.

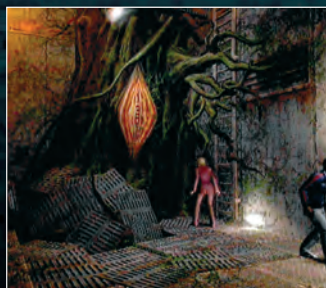
Unterschieden sich die ersten vier Teile vor allem inhaltlich voneinander, hatte Resident Evil: Code Veronica auch in Sachen Optik für Abwechslung gesorgt. Erstmals präsentierte sich ein Resident Evil in polygonalen Echtzeitkulissen. Im Ge-



○ Madenmann: Im Krankenhaus treibt ein ekliger Kamerad sein Unwesen.



○ Denksport: Natürlich habt ihr auch all-er-hand Rätsel zu lösen.



○ Chemiekeule: Um diese Leiter begehbar zu machen, braucht ihr Chemogebräu.

RESIDENT EVIL OUTBREAK[®]

gensatz zu den drei Vorgängern zeigte die Code: Veronica-Episode nicht vorge-renderte Hintergründe, sondern cineasti-sche Kameranäherungen im Stile von Devil May Cry – und das war gut so.

Im neuen Glanz

Beim exklusiv für den GameCube pro-grammierten Resident Evil: Zero (2003) lieferte der japanische Entwickler Cap-com wieder starre Schauplätze, über-raschte jedoch an anderer Stelle mit ei-nem ungewöhnlichen Konzept: zwei Hel-den statt einem! Der Spieler konnte per

Tastendruck zwischen den beiden hin und her wechseln.

Resident Evil: Outbreak geht noch einen Schritt weiter: Im neuesten und PlayStation2-exklusiven Teil der Zombi-e-Hatz sind es gleich drei Charaktere, die zeitgleich um ihr Überleben kämpfen. Al-lerdings übernimmt ihr in diesem Fall nur einen der drei. Die anderen beiden steu-ert der Computer. Im für Europa leider immer noch nicht bestätigten Online-Modus bilden vier Spieler das Fluchtkom-tee und nehmen gemeinsam vor den blut-rünstigen Menschenfressern Reißaus.

Helden des Alltags

Anders als die Prequels verfolgt Resident Evil: Outbreak nicht eine zusammenhän-gende Storyline – es wird in Episoden erzählt. Diese laufen parallel zu den Ge-schehnissen des zweiten Teils der 1998 für die PSone erschienen ist, und Resident Evil 3: Nemesis (PSone, 1999) ab. Die fünf Offline- und die mehr als 20 Online-Kapitel der japanischen Version führen den Spieler an viele neue und an einige aus den Vorgängern bekannte Schauplätze in Raccoon City.

Auch bei der Wahl der Helden haben sich die Entwickler Neues einfallen las-sen. Diesmal kämpfen sich, bis auf eine Ausnahme, nicht gut ausgebildete Mit-glieder einer Militär- oder Polizei-Sonder-einheit durch Heerscharen von Zombies, sondern es sind Menschen wie du und ich, die sich aus der von wahnsin- ➤



○ Hitzig: Jetzt heißt es keine Zeit verlieren, bevor ihr in der Explosion ums Leben kommt.



○ Hilfe! Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr euren Kompagnons Kommandos geben.

CHARTSTÜRMER



Die Rückkehr der lebenden Leichen auf Sonys Next-Generation-Konsole sorgte in Japan für wahre Begeisterungstürme. Die PS2-Netzwerk-Gruselorgie ging im Land der aufgehenden Sonne in der ersten Woche sage und schreibe 227.196 Mal über die Ladentische und eroberte die Spitze der Verkaufscharts.

HORROR MADE IN HOLLYWOOD



Nach dem Erfolg des ersten Resident-Evil-Films war klar, dass ein Nachfolger nicht lange auf sich warten lassen würde. Capcom gab nun den Starttermin der Fortsetzung „Resident Evil: Apocalypse“ bekannt. Anfang Oktober soll der Gruselschocker mit Milla Jovovich in der Hauptrolle bei uns in den Kinos anlaufen. Des Weiteren sind die Dreharbeiten zu den Verfilmungen von *Onimusha* (Kinostart Ende 2005) und *Devil May Cry* (Start 2006) in vollem Gange.



○ Richtig was los: Offline habt ihr zwei Mitsstreiter an eurer Seite.



○ Verkrichen: Unter Betten und in Schränken könnt ihr euch verstecken.

nigen Leichen überrannten Stadt retten müssen. Die acht spielbaren Charaktere sind unterschiedlicher Herkunft und besitzen je nach Beruf und Hobby verschiedene Fähigkeiten, die sich im Verlauf des Spiels als nützlich und unter Umständen sogar als lebensrettend erweisen können.

Ich bin besser als du

Einer der acht Hauptdarsteller ist der Polizist Kevin. Er gehört zum Raccoon City Police Department und ist der Einzige, der über eine Spezialausbildung verfügt. Im Umgang mit Waffen ist er ein Ass, daher hat er immer eine Pistole im Halfter. Mit einer Knarre kann die junge Studentin Yoko nicht dienen, dafür ist sie klar im Vorteil,

wenn es um den Transport von Items geht. In ihrem Rucksack kann sie doppelt so viele davon verstauen wie die anderen. Alle weiteren Helden können sich nämlich nur vier Gegenstände auf einmal in die Taschen stopfen.

Für Journalistin Alyssa ist das Öffnen verschlossener Türen und Schränke kein Problem. Schlösser knackt sie mit ihren Dietrichen im Handumdrehen. Der Schaffner Jim löst in seiner Freizeit gerne Kreuzworträtsel und ist daher eine große Hilfe, wenn es ums Rätselknacken geht. Er ist aber auch ein großer Angsthase und spielt „toter Hund“ wenn er nur einen Hauch von Gefahr wittert. Klempner Kevin ist dafür ein wahrer Handwerksmeister. Er repariert defekte Waffen und kann sich sogar selbst welche basteln.

Aus einem ordinären Stein und einem Eisenrohr zimmert er sich kurzerhand einen schlagkräftigen Hammer zusammen oder er zaubert einen Flammenwerfer aus einer Dose Insektenspray und einem Feuerzeug.

Schlag mich tot

Aber keine Bange, neben Wummen Marke Eigenbau kommen natürlich auch für Resident Evil typische Schießprügel zum Einsatz. So findet ihr auf eurer Flucht vor den Zombies zahlreiche Knarren, die Berettas M92F, M93R sowie die Cougar oder den formschönen Smith & Wesson M29 .44 Revolver. Ein vorzügliches Streuverhalten weist die SPAS-12 Schrotflinte auf, wohingegen der M79 Raketenwerfer etwas größere Löcher in die fau-



Kevin Ryman

Alter: 31

Beruf: Polizist

Warum Kevin?

Er beginnt das Abenteuer mit einer Waffe



○ Hilf' anderen und es wird auch dir geholfen: Ihr solltet Überlebende nicht links liegen lassen...



○ ...denn ihr könnt sicher sein, dass auch ihr irgendwann auf fremde Hilfe angewiesen seid.

Cindy Lennox

Alter: 24

Beruf: Kellnerin

Warum Cindy?

Sie hat ihre Taschen voller Medikamente





○ **Flammenhölle Apple Inn:** In dem zerstörten Hotel machen euch neben blutrünstigen Zombies auch zahlreiche brennende Hindernisse die Flucht schwer.

ligen Körper der untoten Teufelsbrut reißt. Und doch könnt ihr nicht nur auf Bleispritzen zurückgreifen – sollte euch die Munition ausgehen, zweckentfremdet ihr kurz entschlossen alltägliche Gebrauchsgegenstände. Abhängig vom Schauplatz locken verschiedene Utensilien für den eindrucksvollen Bildschirmmord.

So stehen in J's Weinkeller haufenweise Wein- und Schnapsflaschen herum, die ihr den Biestern über die Birne ziehen könnt. Besen und Krücken gibt es im Krankenhaus zu Hauf. Die hölzernen Hilfsmittel eignen sich hervorragend für eine Partie munteres Moderkörper-Baseball. Doch Vorsicht: Die Gegenstände nutzen sich schneller ab, als euch lieb ist. Selbst Eisenstangen quittieren ihren Dienst nach mehrmaligen Schlägen auf Zombierüben und werden schnell unbrauchbar.

Blut geleck

Die Zombies sind in Resident Evil: Outbreak zäher und weit gewitzter als ihre Artgenos-



○ **Verschrauben ist nicht:** Kramt ihr in euren Taschen, läuft das Spiel erbarmungslos weiter.

sen in den Vorgängern. Konntet ihr sie bis dato spielend abhängen, wenn ihr den Raum gewechselt habt, dauert es heute nicht lange und die Biester stehen auch dort wieder auf der Matte. Zwar könnt ihr Türen mit Latten oder herumstehendem Mobiliar verriegeln, doch auch das hält die Untoten nur unwesentlich länger auf.

Habt ihr keine Waffen zur Hand, werden die Zombies schnell zu lästigen und überaus tödlichen Anhängseln. Waffenlos bleiben euch nur zwei Möglichkeiten: Entweder ihr lenkt sie von euch ab, >>>



○ **Wer klopft denn da?** Wenn ihr Türen nicht zuhaltet, brechen die Gehirnfresser durch.

Die Offline-Szenarios

Outbreak



Der Zombieangriff überrascht euch in J's Bar. Die anschließende Flucht führt in die oberen Stockwerke der Kneipe, über die Dächer von Raccoon City, durch die Kanalisation und endet auf der Hauptstraße des Städtchens. Dort erwartet euch ein Zombie-Inferno. Die Hundertschaft blutrünstiger Gehirnfresser müsst ihr mit Sprengstoff ins Nirwana pusten.

Below Freezing Point



Im zweiten Szenario seid ihr in den unterirdischen Geheimlabors der Umbrella-Corporation unterwegs. An einige Bereiche der Labors werden sich Resident-Evil-Kenner aus Teil 2 und 3 sowie aus Resident Evil Zero (GC) noch erinnern. In Below Freezing Point habt ihr die Aufgabe, die eingefrorene Forschungsstation zu enteisen, um so wieder ans Tageslicht zu gelangen.

The Hive



Das Raccoon-City-Hospital ist der Schauplatz für The Hive. In dem Krankenhaus treibt ein von Maden befallener Zombie sein Unwesen. Dieser trägt den Schlüssel in die Freiheit am fauligen Leib. Der fiese Genosse lässt sich natürlich nicht mit konventionellen Waffen erledigen. Findet heraus, wie ihr den Madenmann kleinkriegt, um so zu entkommen.



David King

Alter: unbekannt

Beruf: Klempner

Warum David? Mit seinem Werkzeug kann er Waffen bauen



Alyssa Ashcroft

Alter: 28

Beruf: Reporterin

Warum Alyssa? Kein Türschloss ist vor ihr sicher

Die Offline-Szenarios

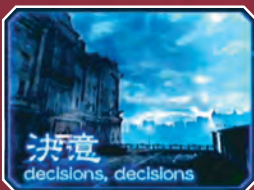
Nach einer Explosion seid ihr in einem Hinterhof eingeschlossen. Der einzige Weg hinaus führt euch durch ein halb zerstörtes Hotel. Überall in der Herberge lodern Flammen und es steht Rauch in Gängen und Zimmern. Euer Ziel: Schaltet im Hotel den Strom wieder an und entkommt über eine elektrische Leiter in der Lobby aus der Flammenhölle.

Hellfire



Die letzte Episode spielt in der Universität von Raccoon City. Mit ihrer großen Eingangshalle und den Geheimgängen erinnert sie an Trevors Mansion aus dem ersten Resident-Evil-Teil. In der Hochschule erwarten euch hauptsächlich knackige Rätsel. Habt ihr alle gelöst, müsst ihr euch draußen einem mächtigen Gegner stellen.

Decisions, decisions



○ Toter Hund: Jeder Charakter verfügt über individuelle Fähigkeiten. Schaffner Jim kann sich auf den Boden legen und tot stellen. Zombies schenken ihm dann keinerlei Beachtung.

Die Infektion

Von der ersten Spielskunde an seid ihr mit einem tödlichen Virus infiziert. Dieser breitet sich langsam in eurem Körper aus. Ihr habt etwa 90 Minuten Zeit, ein Szenario zu beenden, andernfalls rafft euch der Killer-Bazillus dahin. Kommt ihr in der Zwischenzeit mit Zombies in Berührung, also nagen die Gehirnfresser an euch herum, gelangen weitere Viren in euren Körper und beschleunigen den Infektionsprozess. Eine Prozentanzeige im Inventar hält euch über den Stand der Inkubation auf dem Laufenden.



Offline: Erreicht die Anzeige 100 Prozent, bricht euer Alter Ego zusammen und stirbt.

Online: Seid ihr zu 100 Prozent infiziert, verwandelt ihr euch selbst in einen Zombie und lechzt fortan nach den Gehirnen eurer Mitspieler. In dem untoten Zustand verweilt ihr aber nur knapp fünf Minuten lang. Danach segnet ihr das Zeitliche, wenn euch nicht schon vorher jemand mit Blei vollgepumpt hat.



○ Geben und Nehmen: Geht's euch mal dreckig, leiht ihr euch einfach Heilkräuter von euren Sidekicks.

oder ihr macht euch „unsichtbar“. Im Klartext: Ihr versteckt euch in Schränken und Spinden oder verkriecht euch unter Betten und wartet, bis sich die Verfolger verzogen haben. Das kann aber einige Zeit dauern. Ablenken geht da schneller. Mit Blutkonserven beispielsweise: Auf den Boden geklatscht, zieht der Lebenssaft die blutrünstigen Kletten an wie die Fliegen und verschafft euch so die nötige Zeit für eine Flucht.

Durchatmen!?

Apropos Zeit: Diese ist ein rares Gut im neuesten Teil der Zombie-Hatz. Perma-

nent steht ihr unter Zeitdruck. Nicht nur, dass euch der Virus im Körper (siehe Kasten „Die Infektion“) zu schaffen macht. Kleine Verschnaufpausen beim Nachladen eurer Waffen oder beim Durchlesen aufgefundenen Notizzettel haben die Entwickler kurzerhand gestrichen. Wechselt ihr ins Inventar, um die Lebensenergie durch Heilpflanzen auf Vordermann zu bringen oder um einen Blick auf die Karte zu werfen, läuft das Spiel gnadenlos weiter.

Gleiches gilt bei Rätseln, die es bei Resident Evil: Outbreak natürlich auch zu meistern gilt. Neben dem obligatorischen Schlüsselsuchen und Setze-das-blaujuwel-in-das-linker-Auge-des-Hirschkopfs-ein-Aufgaben, habt ihr auch Denksportaufgaben in Form von Minigames vor der Brust. In denen müsst ihr beispielsweise Schalter in der richtigen Reihenfolge drücken oder Code-Kombinationen entschlüsseln. Wer also ungestört grübeln möchte, der sollte vorher dafür sorgen, dass ihm jemand den Rücken frei hält.



Mark Wilkins

Alter: 52

Beruf: Wachmann

Warum Mark?

Er ist bullig und hat Bärenkräfte



○ Gewitzte Biester: Es ist nur eine Frage der Zeit, bis dieser untote Unhold durch die Tür stapft und euch anknabbert.

Yoko Suzuki

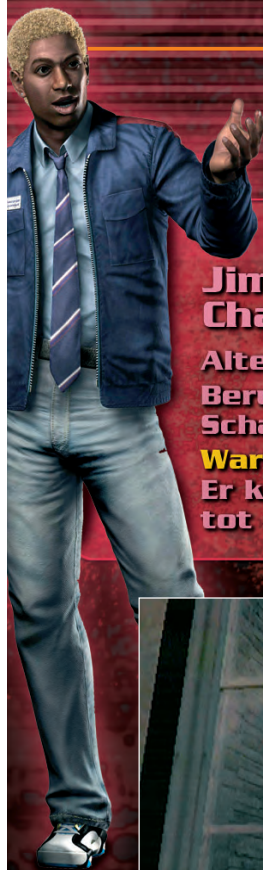
Alter: 20

Beruf: Studentin

Warum Yoko?

Sie kann in ihrem Rucksack viele Gegenstände verstauen





Jim Chapman

Alter: 24

Beruf: Schaffner

**Warum Jim?
Er kann sich
tot stellen**



Die Universität: Nicht nur in Sachen Rätsel erinnert die Hochschule an das Herrenhaus aus dem ersten Teil.



Alte Bekannte: In einzelnen Episoden trifft ihr hin und wieder auf aus Vorgängern bekannte Gegner, wie hier auf den gefräßigen Licker.

Help me, please!

Was genau eure Sidekicks für euch tun sollen, legt ihr mit dem rechten Analog-Stick fest. Drückt ihr das Knüppelchen nach links, ruft euer Charakter um Hilfe. Zieht ihr den Stick nach unten, fordert ihr den Kollegen auf, euch zu folgen. Gleichermaßen funktioniert auch die Kommunikation mit menschlichen Mitspielern.

Neben den Unterhaltungen ist der Austausch von Gegenständen ein Weg zum Erfolg. Es kann durchaus vorkommen, dass ein

Mitstreiter einen Schlüssel bei sich trägt, den ihr dringend braucht. Im Inventar könnt ihr Fundstücke untereinander austauschen, sofern ihr die Taschen nicht schon voll habt.

Die gruselige Zukunft

Durch die zahlreichen Neuerungen und die Resident-Evil-typischen Schockeffekte sorgt die Gruselorgie offline für Spannung und Nervenkitzel pur. Für eine europäische Online-Zukunft von Resident Evil: Outbreak stehen die Chancen 50:50. Zurzeit laufen heiße Verhandlungen zwischen Entwickler Capcom und Sony. Wir drücken die Daumen, dass die Raccoon-City-Flucht auch hierzulande ans

Resident Evil: Outbreak Hardware

Zeitgleich mit dem Japan-Release der Zombie-Hatz stehen die Nippon-Läden voll mit feiner Outbreak-Hardware. Neben dem Bundle (Biohazard: Outbreak und ein Netzwerkkadapter) strahlen den Horror-Fan noch weitere nützliche und weniger nützliche Utensilien an wie Memory Cards und diverse Umbrella Horizontal- bzw. Vertikalständer. Wer seine Sammlung durch diese Freak-Peripherie erweitern möchte, schaut auf www.playasia.com nach.



George Hamilton

Alter: 39

Beruf: Arzt

**Warum George?
Er kann
verschiedene
Heiltränke
mischen**



Spielerisch unterscheiden sich der Off- und der Online-Modus nur unwesentlich voneinander.

Netz gehen wird. Schließlich könnte der Umbrella-Virus dem immer noch kränkenden Patienten Online-Spiel helfen, endlich auf die Beine zu kommen.

Übrigens: Wer sich schon jetzt vom Resi-Outbreak-Fieber anstecken lassen möchte, der schmeißt die aktuelle play-DVD ins Laufwerk. Denn auch technisch ist der Hi-Res-Horror ein Hochgenuss. ■

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Survival-Horror	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	2. Quartal
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die grandiose Rückkehr der Gruselserie überzeugt durch viele Neuerungen und schaurig-schöne Optik.

Pres

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

PS2-Debüt der Anti-Terror-Einheit: Der populäre Xbox-Taktik-Shooter tritt im März seinen PS2-Dienst an.



Über Kimme und Korn. Rainbow Six 3 ist der erste Titel der Serie, bei dem man die Waffen detailliert sehen kann.



Zulu-Kommando: Mit diesem Befehl kann man ein Ziel sogar von zwei Seiten aus angreifen. Das ist oft sinnvoll.



Vom Versicherungsmakler zum Bestsellerautor:

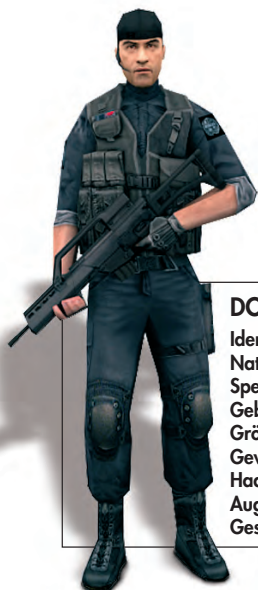
Im Oktober 1984 schaffte Tom Clancy mit seinem Buch „Die Jagd auf Roter Oktober“ den Durchbruch als Schriftsteller. In seinem fiktiven Polit-Universum steht zumeist Jack Ryan im Rampenlicht. In zehn chronologisch angeordneten Romanen legt der CIA-Angestellte IRA-Terroristen das Handwerk („Die Stunde der Patrioten“), kämpft gegen kolumbianische Drogenbarone („Das Kartell“) oder verfolgt die Spur muslimischer Fun-

damentalisten („Der Anschlag/Das Echo aller Furcht“).

In zwei Büchern der Jack-Ryan-Serie steht John Clark im Zentrum der Clancy-Welt – er war zuvor nur am Rande der Erzählungen in Erscheinung getreten. Während der Autor in „Gnadenlos“ ausführlich auf die Lebensumstände des ehemaligen U.S. Navy SEALs eingeht, ruft er in „Operation Rainbow“ im Auftrag der NATO die Anti-Terror-Einheit Rainbow ins Leben. Sein Deckname: Rainbow Six...

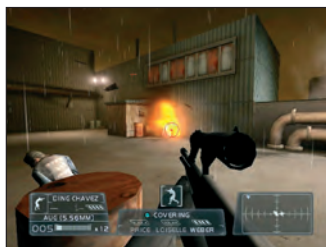
Den Ölhahn zugedreht

Die Story zum Spiel Rainbow Six 3 stammt nicht aus der Feder von Tom Clancy. Wie schon bei den bereits erschienenen bzw. in der Entwicklung befindlichen Tom-Clancy-Titeln (Ghost Recon oder Splinter Cell: Pandora Tomorrow) wird der Plot im Auftrag von Ubisoft von diversen Drehbuchautoren entwickelt. Ein Grund dafür: Tom Clancys 1997 gegründetes Softwarehaus Red Storm Entertainment ist seit Sommer 2000 eine Tochterfirma der Franzosen.

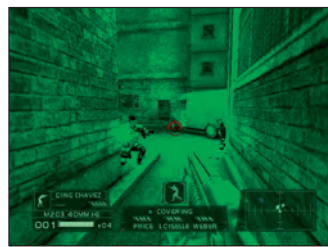


DOMINGO „DING“ CHAVEZ

Identifikations-Nummer: ..RCT0047-X0566
Nationalität:USA
Spezialität:Teamführung
Geburtsdatum:12. Januar 1963
Größe:1.76 m
Gewicht:72 kg
Haarfarbe:schwarz
Augenfarbe:braun
Geschlecht:männlich



Nicht schön: Oft muss man mehrmals absichtlich ins Gras beißen, um auf diesem Weg herauszufinden, wo die Gegner lauern.



Grüne Männchen: Der obligatorische Restlichtverstärker ist in vielen Levels eine unverzichtbare Hilfe.

SPIELOGRAFIE: RAINBOW SIX

RAINBOW SIX

ab 1998, u.a. PC, Dreamcast, PSone
Premiere: Unter dem Kommando von John Clark steuert und kommandiert man die vier Vier-Mann-Teams.

RAINBOW SIX MISSION PACK: EAGLE WATCH

1998, nur PC
Erster Nachschlag: Das Add-on bietet zusätzliche Missionsziele, neue Elitekämpfer und Waffen.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

ab 1999, u.a. PC, Dreamcast, PSone
Gelungenes Comeback: Die Spezialeinheit wird ab und zu Krisenpunkten in aller Herren Ländern zitiert.

RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS

2000, nur PC
Enzyklopädie: Das interaktive Lexikon informiert über allerlei Spezialeinheiten-Taktiken und -Waffentypen.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR MISSION PACK – URBAN OPERATIONS

2000, nur PC
Das erste Rogue-Spear-Add-on mit neuen Einsatzzielen in Hongkong, Venedig, Istanbul etc...



❶ Kommando-Struktur: Alternativ zum Headset können die Instruktionen mit dem Schnell-Befehl-Interface per Joypad erteilt werden.



❷ Großer Sprengradius: Der M-203 Granatwerfer lässt sich mit verschiedenen Munitionsarten füttern. Er ist drinnen und draußen einsetzbar.

Im Jahr 2007 verhängt die OPEC (Organisation der Erdöl exportierenden Länder) ein Öl-Embargo gegen die Vereinigten Staaten von Amerika.

Die USA sind im Mittleren Osten in korrupte Machenschaften verwickelt. Mit dieser Sanktion soll die Weltmacht wirtschaftlich, aber auch politisch geschwächt werden. Doch Venezuela hält sich nicht an den Lieferstopp und versorgt das Land öltankerweise mit dem schwarzen Gold. Antiamerikanischen Terroristen ist der Ölhandel ein Dorn im Auge. Deswegen nehmen sie als Druckmittel in der Schweiz zwei venezuelanische Staatsbürger als Geiseln. Daraufhin wird die Rainbow-Truppe von den Vereinten Nationen in die Alpenrepublik zitiert...

Dingo hat das Sagen

Die Grundzüge von Rainbow Six 3 sind durch Tom Clancy's Buchvorlage „Operation Rainbow“ (engl. Buchtitel „Rainbow Six“) festgelegt. Gemäß des etwa 880 Seiten dicken Schmöckers befinden sich Hauptquartier und Trainingsgelände der multinationalen Eingreiftruppe im englischen Hereford.

Dort stehen rund 30 Anti-Terror-Spezialisten aus Deutschland, Großbritannien, Frankreich etc. unter dem Kommando von John Clark. Beim ersten PS2-Intermezzo – bekanntlich wurde Rainbow Six: Rogue Spear 2001 urplötzlich auf Eis gelegt – übernimmt wie gewohnt John Clarks Schwiegersohn Domingo „Dingo“ Chavez die Einsatzleitung.

Daraus ergeben sich drei grundlegende Unterschiede gegenüber den populären Rainbow-Six-Versionen für PC & Co: Chavez ist der einzige spielbare Charakter. Die drei Kollegen Freddie Price, Dieter Weber und Louis Loisel werden von der CPU kontrolliert. Das heißt: Statt der vier üblichen Dreimann-Gruppen Gold, Rot, Blau und Grün, tritt nur das Vier-Mann-Team in Aktion. Zwischen den einzelnen Personen kann der Konsolist nicht wechseln. Dementsprechend wurde auf die PC-typische Planungsphase verzichtet, man kann also nicht die Laufwege für jede Einheit pixelgenau festlegen.

Schweiz und Alcatraz

In mehr als 14 Missionen wird das Rainbow-Quartett zu Krie-

senherden gerufen. Die Spieldauer der einzelnen Einätze beträgt im Schnitt jeweils 45 bis 60 Minuten beträgt. Auf dem Einsatzplan stehen neben einem idyllischen Schweizer Bergdorf die Karibik-Insel Curacao, die Altstadt von Dubrovnik (Kroatien), verschiedene Locations in Venezuela, das Alcatraz-Gefängnis in der San-Francisco-Bucht, die Straßen von New Orleans sowie die kanadische Metropole Montreal. Gegenstände auffinden, Bomben entschärfen, Geiseln befreien, Terroristen liquidieren – trotz der mannigfaltigen Schauplätze wird die Kommandotruppe des Öfteren mit gleich lautenden Aufgaben konfrontiert.

In der Rolle von „Dingo“ Chavez empfängt man über das USB-Headset die Anweisungen von John Clark, »»



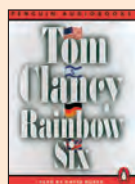
LOUIS LOISELLE, SERGEANT

Identifikations-Nummer: RCT0013-B5928
Nationalität:Frankreich
Spezialität:Angriff
Geburtsdatum:6. Juni 1968
Größe:1.78 m
Gewicht:68 kg
Haarfarbe:schwarz
Augenfarbe:braun
Geschlecht:männlich

WIE ALLES ANFING... DER RAINBOW-SIX-ROMAN

Die Story: Clark (alias Rainbow Six) hat die CIA verlassen, um in Großbritannien eine Organisation mit dem Decknamen „Rainbow“ aufzuziehen. Deren Aufgabe: Sie versenden ein Elitekommando aus amerikanischen und deutschen Agenten, um dem Terrorismus Einhalt zu gebieten. Die Entstehung des Rainbow-Teams kommt gerade zur rechten Zeit. Kurz hintereinander vereitelt die Truppe (mit dabei: Ding Chavez) drei geplante Terroranschläge. Clark wird misstrauisch, als sich eines Tages russische Agenten für die Arbeit der Rainbow-Truppe interessieren...

Buch-Infos: ISBN: 3453152891
Kaufpreis ab: ca. 9,95 Euro



❶ In Deutschland heißt das Buch von Tom Clancy „Operation Rainbow“. Das englischsprachige Original erschien im Jahre 1999 als „Rainbow Six“.

EDDIE PRICE, SERGEANT MAJOR

Identifikations-Nummer: ..RCT0049-B4197
Nationalität:Großbritannien
Spezialität:Angriff
Geburtsdatum:21. September 1958
Größe:186 cm
Gewicht:84 kg
Haarfarbe:braun
Augenfarbe:grün
Geschlecht:männlich



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR BLACK THORN

2001, nur PC
Gefahr aus den eigenen Reihen: Das Elite-Team kämpft gegen ein abtrünniges Ex-Mitglied der Rainbow-Einheit.

RAINBOW SIX: LONE WOLF

2002, nur PSone
Bekannter PSone-Einzelkämpfer: Der Rainbow-Six-Einsatzleiter Domingo „Ding“ Chavez tritt allein gegen brutale Waffenschmuggler an.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

2003, nur PC
Aller guten Dinge sind drei: Die Rainbow-Six-Einheit muss diesmal ein Biowaffenlager ausheben und Terroristen aufspüren.

RAINBOW SIX 3

Ab 2003, Xbox und PS2
Zündstoff Erdöl: Das Rainbow-Team muss wegen des schwarzen Goldes internationale Spannungen abbauen.

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

2004, nur PC
Showdown seit Januar 2004: Die Fortsetzung knüpft direkt an die Geschehnisse von Rainbow Six 3: Raven Shield an.



○ Ruhe vor dem Sturm: Die CPU-gesteuerten Team-Mitglieder gehen annehmlich intelligent vor.



○ Licht und Schatten: Die Grafik-Engine von Tom Clancy's Splinter Cell stand Pate für Rainbow Six 3 (PS2).

die er situationsgebunden erteilt, was eine lineare Vorgehensweise bewirkt. Jedoch geht mit der aus SOCOM U.S. Navy SEALs bekannten Peripherie auch die gesamte Kommunikation vor. Der Rainbow-Six-3-Wortschatz enthält 60 verschiedene Order, die auf dem US-Militär-/Spezialeinheiten-Jargon beruhen. Die taktische Komponente wird durch den „Zulu“-Code (bedeutet „Auf die Plätze, fertig, los!“) betont. So wartet das CPU-Ensemble z.B. mit der Erstürmung eines Raumes, bis Chavez den besagten „Zulu“-Befehl gibt. In dieser Aktionsphase muss man sich nicht am gleichen Ort aufhalten wie das Team.

festen Größe. Bis dato hat er sein Know-how Schauspielern und Regisseuren von mehr als 65 Leinwandstreifen und TV-Serien zur Verfügung gestellt („Terminator 2: Tag der Abrechnung“, „James Bond 007: Lizenz zum Töten“, „Emergency Room“ usw.).

Rainbow Six 3 wurde ursprünglich in Montreal für Xbox programmiert. Ähnlich wie Splinter Cell erscheint der Taktik-Shooter bis März zunächst exklusiv für die Microsoft-Konsole, danach auch für die PlayStation 2. Die Konvertierung übernimmt das Ubisoft-Studio in Shanghai, das auch das Stealth-Abenteuer von NSA-Agent Sam Fisher für die Sony-Konsole adaptiert hat. Ein

offenes Geheimnis ist, dass die Grafikeroutinen des Taktik-Shooters auf der Splinter-Cell-Engine aufbauen.

Rainbow Six 3 lässt außerdem mit der Network-Funktion die Online-Muskeln spielen. Höchstwahrscheinlich wird die PS2-Umsetzung dieselben Spielmodi aufweisen wie das Xbove-Live-Pendant. Der Online-Platzhirsch in spe gestaltet sich insbesondere durch den fesselnden Kooperations-Modus besonders attraktiv. Dabei geben sich maximal vier Personen in den aus dem Offline-Part bekannten Einsätzen gegenseitig Rückendeckung. Den reibungslosen Ablauf garantiert die Kommunikation über das USB-Headset. **■ DG**

Profi-Ratgeber

In taktischen Fragen hat Mike Grasso die Rainbow-Six-3-Entwickler beraten; er gehörte 24 Jahre lang dem Los Angeles Police Department an. Bereits Ende der 90er-Jahre gab der Tactical Advisor den Machern von Red Storm Entertainment bei der Programmierung von Rainbow Six und Rainbow Six: Rogue Spear wertvolle Tipps zu Waffen, Ausrüstung, Vorgehensweisen von Spezialeinheiten, Verhalten der Künstlichen Intelligenz usw. In der Traumfabrik Hollywood ist Mike Grasso eine



DIETER WEBER, FELDWEBEL

Identifikations-Nummer: ..RCT0017-B7682
Nationalität:Deutschland
Spezialität:Angriff
Geburtsdatum:9. Juli 1971
Größe:191 cm
Gewicht:98 kg
Haarfarbe:blond
Augenfarbe:blau
Geschlecht:männlich

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Taktik-Shooter	Entwickler	Ubisoft
Spieler	1	Erhältlich ab	März
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.rainbowsix.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Konkurrenz für Sonys SOCOM-Reihe. Sowohl der Offline- als auch der Online-Teil besitzen riesiges Potenzial.



○ Man spricht Deutsch: Die Spracherkennungssoftware wird gegenüber jener der Xbox-Version deutliche Verbesserungen aufweisen.

DAS ERSTE TOM-CLANCY-SPIEL

Der Kalte Krieg in Pixeln: Im Jahr 1987 veröffentlichte Oxford Digital Enterprises Ltd. das Heimcomputer-Spiel zur ersten Tom-Clancy-Romanverfilmung „Jagd auf Roter Oktober“. In der Rolle des russischen Kommandanten Marko Ramius manövriert man den Stolz der russischen Marine, das Atom-U-Boot Roter Oktober, von der UdSSR in die USA. Der Großteil des Spiels findet auf einer Landkarte statt. Beim simulationslastigen, zeitintensiven Spießrutenlauf unter und über Wasser bestimmt der Spieler beispielsweise Antriebsart, Fahrtiefe, Fahrtroute etc.



○ Packshot: Armstrad-Version

○ Landkarte: Die Operations-

NUR 1x Bestellen = 30x Mega-Fun!

MORE FUN AND KULT - WWW.GIGAHANDY.DE

DAS BRINGT MEGA-SPASS FÜR KLEINES GELD! JETZT SOFORT ZUSCHLAGEN. ABSOLUT NEU UND MEGASCHARF! DU ERHÄLTST TÄGLICH BIS ZU 30 TAGE JE EINEN GENIALEN KRACHER AUS EINEM UNSERER POWER PAKETE FÜRS HANDY FÜR NUR GENIALE:

1,99

POWER PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

RINGTONES PAKETE

START PTK 82345 BEYOND THE SEA AUS "FINDET NEMO"
START PTK 82344 SEX AND THE CITY
START PTK 82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
START PTK 82342 DER DRITTE MANN
START PTK 82341 DALLAS
START PTK 82340 SEXBOMB
START PTK 82339 PHANTOM DER OPER
START PTK 82338 JACKASS
START PTK 82337 CHARLIE'S ANGELS
START PTK 82336 TROUBLE
START PTK 82335 FREE LIKE THE WIND
START PTK 82334 SCHICK MIR N' ENGEL
START PTK 82333 EY, EY, EY
START PTK 82332 WHERE IS THE LOVE
START PTK 82329 WHITE FLAG
START PTK 82328 AB IN DEN SÜDEN
START PTK 82327 ALRIGHT
START PTK 82326 ANGEL OF BERLIN
START PTK 82325 SMILE
START PTK 82322 DIE SCHULE BRENNT
START PTK 82321 REANIMATE
START PTK 82316 AXEL F 2003
START PTK 81030 FIGHTER
START PTK 81030 DAS LIED VOM TOD

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PTK NUMMER an 84242*

BESTELLBEISPIEL: "START PTK 42206" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEERZEICHEN BEACHTEN!

Weitere Power Angebote unter "www.gigahandy.com". Alle Pakete erhältst Du im Abo für max. 30 Tage täglich je 1,99 Euro/SMS.
Sende "Stop - Leerzeichen - Bestellnummer" um Deinen Service jederzeit zu stoppen. 12 CT Anbieteranteil Vodafone/SMS
Z.B.: "Stop 42206" BITTE LEERZEICHEN BEACHTEN!

POWER RINGTONES

Genial: Polyphon und monophon

- 82345 BEYOND THE SEA TITELSONG "FINDET NEMO"
- 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
- 82325 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
- 82309 DU BIST DAS GRÖSSTE
- 82305 NOTHING'S GONNA STOP
- 82281 ALL THE THINGS SHE SAID
- 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
- 82173 TATORT
- 81124 SMOKE ON THE WATER
- 81140 FLINTSTONES
- 81587 NEW YORK NEW YORK
- 81813 DALLAS
- 81170 99 LUFTBALLONS

Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

86688
Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)

Display MOVIES

NEU! Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display!!



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY UND JETZT NEU!
FÜR S/W HANDYS: NOKIA 3330,5210,5510, SIEMENS AB 50ER

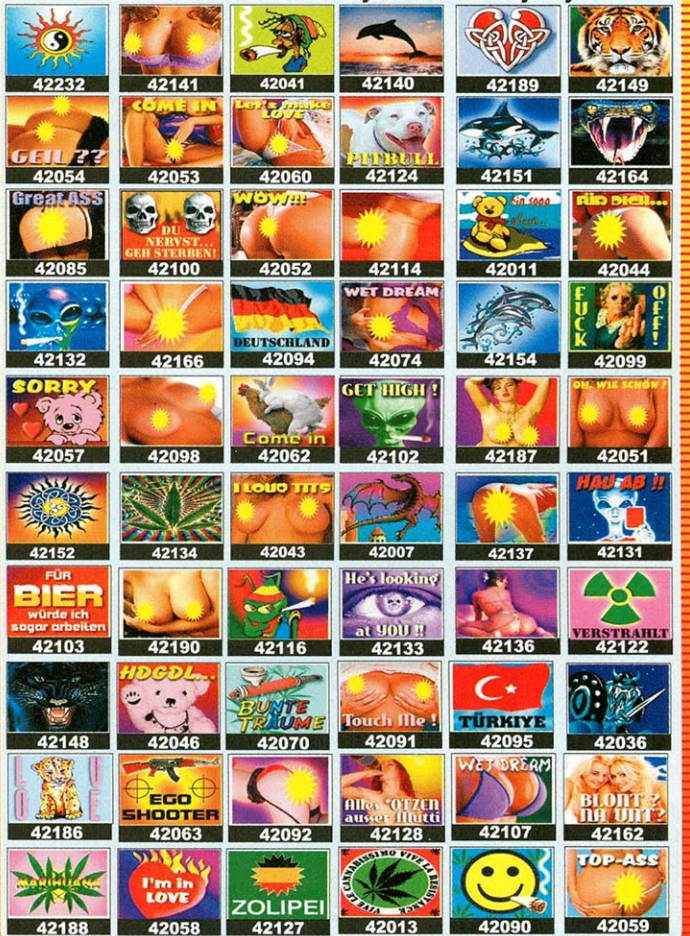
SO GENT'S PER SMS: SCHICK' DEN TEXT "PTK" UND DIE BESTELLNUMMER AN:

86688 **851445**

ZUM BEISPIEL: PTK42043 (DU BESTELLST PIX NR.42043) + :0900 902310 SFR 4,23/Min - : 0900 560551 €3,63/Min

GIGA-GEILE COLORED PIX

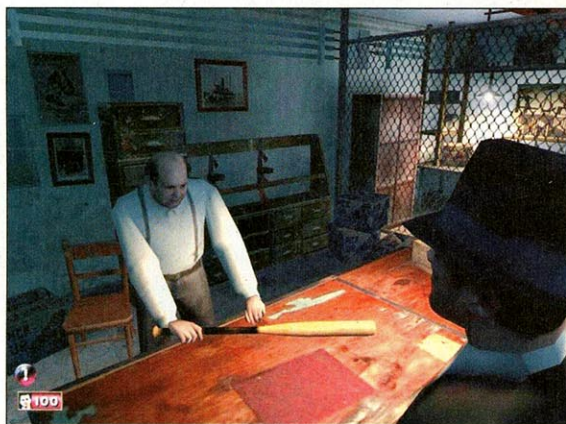
Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!





MAFIA

„Du hast die zwei wichtigsten Dinge im Leben kapiert: Du verpfeifst nie deine Freunde und hältst immer den Mund!“



Ⓢ Ausrüstungskammer: Die Familie versorgt euch ganz fürsorglich mit allem, was ihr braucht.

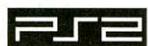


Ⓢ Knöllchen: Wer zu schnell fährt und erwischt wird, muss zahlen, egal ob Mafiosi oder nicht.

MAFIA 2



Mafia ist bereits 2002 für den PC erschienen. Seitdem tüftelt Illusion Softworks nicht nur an der PS2-Umsetzung, sondern auch am Nachfolger. Das Besondere dabei ist, dass man sich bei der Entwicklung vor allem auf die Konsolen-Versionen konzentrieren möchte. Details sind bis dato allerdings nicht bekannt.



Rein kommt man relativ leicht. Raus nur mit Betonschuhen an den Füßen. Einmal Familie, immer Familie. Davon weiß auch Tommy ein Lied zu singen. Seit acht Jahren steht er nun schon im Dienst von Don Salieri. Doch jetzt reicht es ihm, er will raus. Er hätte sich von Anfang an dagegen entscheiden sollen, aber er hatte ja keine Wahl.

Ein dummer Zufall brachte Tommy zur Mafia. Er war Taxifahrer. Eines Abends

stürzten ein paar Männer in seinen Wagen – bewaffnet. Sie waren auf der Flucht. Don Morellis Handlanger waren ihnen auf den Fersen...

Vor acht Jahren also...

...hat eure Karriere als Mafioso ihren Lauf genommen. In einer wilden Verfolgungsjagd müsst ihr die ungebetenen Fahrgäste zu Don Salieris Unterschlupf, einem italienischen Restaurant, bringen. Keine leichte Aufgabe. Mafia spielt in

den 30er-Jahren und das Fahrverhalten der damaligen Wagen ist nicht sehr präzise. Außerdem ist der Schauplatz der Gangster-Saga, die Stadt Lost Heaven, nicht gerade klein und wie es der Zufall will, liegt das Hauptquartier der Salieri-Familie ausgerechnet auf der anderen Seite des großen Flusses.

Ein paar geheime Abkürzungen und verwinkelte Gassen später steht Tommy vor dem Restaurant. Don Salieri ist von eurem fahrerischen Können begeistert. Er will, dass ihr für ihn arbeitet. Doch noch ist Tommy skeptisch. Erst als eine Bande von Don Morellis Schlägern ihm ans Leben will, ist er bereit, sein Taxameter gegen eine Bleispritze zu tauschen.

Von A wie...

... Autodiebstahl bis Z wie Zwangsvollstreckung bei zahlungsunwilligen Schutzgeldkunden: Als vollwertiges Mitglied der Familie müsst ihr zu allem bereit sein. Die insgesamt 20 Hauptmis-



Ⓢ Schöne Belohnung: Wer sich im Hauptszenario geschickt anstellt, schaltet nach und nach neue Rennwagen frei.



Ⓢ Fast wie im Film: Die Zwischensequenzen sehen fantastisch aus.



○ Gut Ding will Weile haben: Bevor sich Tommy der Mafia anschließt, muss er sich als Taxifahrer beweisen.



○ Es wird scharf geschossen: Im erbarmungslosen Krieg der Familien gibt es keine Gnade – für niemanden.

sionen, die teilweise aus mehreren kleineren Aufträgen bestehen, verteilen sich über insgesamt acht Jahre. Ihr erlebt also alle Karriere-Highlights von Tommy mit. Je höher man in der Hierarchie steigt, desto heftiger werden die Aufträge. Schutzgelderpressung und Alkoholschmuggel sind im Vergleich zum Auftragsmord noch eher harmlose Delikte.

Es geht aber auch ohne Blutvergießen. Bei Autorennen verdient die Familie ebenfalls kräftig mit. Und da Tommy ein recht guter Fahrer ist, muss er auch hier zeigen, was er kann. Die Wettläufe finden auf einem abgesteckten Parcours statt und bieten willkommene Abwechslung zum ansonsten recht blähhaltigen Mafia-Alltag.

Die Rennwagen sind um einiges schneller und lassen sich auch besser kontrollieren als die herkömmlichen Autos. Geschwindigkeitssüchtige Spieler können in einem gesonderten Race-

Modus auch abseits des Mafia-Hauptzenarios auf die Tube drücken.

Handwerkszeug

Ohne einen Wagen wäre man in der großen Stadt vollkommen aufgeschmissen. Tommy könnte zwar auch laufen oder die Straßenbahn benutzen, das würde aber viel zu lange dauern. Mit einem gestohlenen Auto ist man relativ schnell am Ziel. Ganz so einfach wie sein Namensvetter aus GTA Vice City (dt.) hat es der 30er-Jahre-Mafioso aber nicht. Ihr müsst euch von Paulie, dem Mechaniker der Salieri-Familie, erst einmal zeigen lassen, wie man die Karossen knackt. Dafür braucht der Spieler Geduld. Denn je nach Fahrzeugtyp, und davon gibt es in Mafia immerhin 60, geht das anders.

Neben den Autos hat Tommy noch ein paar andere, sehr hilfreiche Werkzeuge; darunter Knüppel, Revolver, Tom-

my Guns oder Molotow-Cocktails. Die kommen vor allem dann zum Einsatz, wenn er zu Fuß auf der Straße bzw. innerhalb von Gebäuden unterwegs ist. Erwischen lassen solltet ihr euch dabei nicht. Die Polizei greift gnadenlos durch. Sie wird bereits aufmerksam, wenn man eine rote Ampel überfährt. Dafür gibt es zwar nur einen Strafzettel, wenn man aber unter Zeitdruck steht, kann auch das sehr ärgerlich sein.

Auch wenn es nahe liegt, aber mit der GTA-Serie kann man das Gangster-Epos nicht vergleichen. Zwar hat man viele Freiheiten, dennoch folgt der Spieler einer klar vorgegebenen Storyline, genau wie bei The Getaway oder True Crime: The Streets of LA. Diese Spiele sind, an denen sich Mafia, wenn es Ende Januar erscheint, messen lassen muss. Fürchten müssen sich Tommy und die Salieri-Familie nicht vor der Konkurrenz. Sie gehören schließlich zur Familie. ■ ML

DIE STIMME KENN ICH DOCH...



Marlon Brando

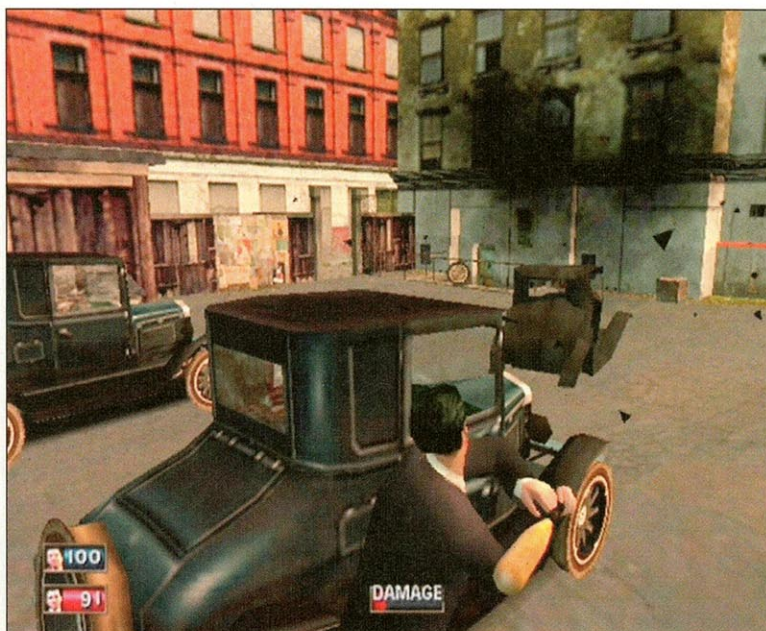


Joe Pesci



Andy Garcia

Für die deutschen Synchronstimmen der Familienmitglieder hat Take2 wahre Mafia-Spezialisten engagiert. So leihen etwa Helmut Krauß (Marlon Brando) oder Mogens von Gadow (Joe Pesci) Mitgliedern der Familie ihre Stimmen. Der Held Tommy Angelo wird von Stefan Schwartz (Andy Garcia) gesprochen.



○ Rache ist süß: Je länger man den Button gedrückt hält, desto heftiger wird der Schlag.



○ Auf der Flucht: Don Morellis Schläger wollen Tommy ans Leder.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Illusion Software
Spieler	1	Erhältlich ab	Ende Januar
Hersteller	Take2	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.mafia-game.de

95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Abwechslungsreiche Action im Kinoformat. Mit Mafia erlebt man die goldenen Zeiten des organisierten Verbrechens.

WILD ARMS ALTER CODE: F

Staubige Prärien, glühende Colts und große Mechs: Bei der jüngsten Wild-Arms-Episode trifft abermals klassischer Western auf japanische Fantasy.

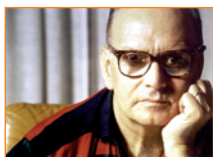


○ Scannen: So entdeckt ihr neue Orte auf der Oberwelt-Karte.



○ PS2-Remake: Die Kämpfe finden in einer 3D-Umgebung statt.

ERHEBENDE KLÄNGE



Eine große Stärke der Wild-Arms-Serie ist die Musik: Anstelle von japanophilen Fantasy-Hymnen ertönen Wildwest-Klänge, wie man sie sonst nur aus klassischen Italo-Western kennt – der Sound trägt einen großen Teil zu der gelungenen Atmosphäre bei und erinnert teilweise an die Werke von Altmeister Ennio Morricone.

P2 Bereits 1997 erschien das Rollenspiel Wild Arms auf der PSone: 3D-Kämpfe, Limit Breaks und Dreierparty sorgten zusammen mit der tollen Wildwest-Atmosphäre und dem stimmungsvollen, von Ennio Morricone inspirierten Soundtrack für jede Menge Rollenspielspaß – selbst die ziemlich braune Grafik konnte daran nichts ändern. Nach zwei Nachfolgern, die leider nicht mehr ganz die Klasse des Originals erreichten, besinnt sich Entwickler Media Visions auf das Original zurück – Rudy, Jack und Cecilia erforschen abermals die Welt Filgaia, beschützen sie vor den fieseln Metal Demons und haben diesmal mehr Hilfe: Die kluge Emma, der versoffene Kapitän Bartholomew und Flintenweib Calamity Jane stoßen als spielbare Charaktere zu eurer Party.

Aus Alt mach Neu

Zuallererst fällt bei diesem Remake die neue Grafikdimension auf: War Wild Arms bis auf die Kämpfe noch in klassischem 2D gehalten, erstrahlt Alter Code: F in zeitgemäßem 3D-Gewand. Eine gute Framerate, detaillierte Texturen und schöne Szenarios machen einen guten Eindruck, leider ist die Kamera aber oft sehr weit weg, so

dass ihr die liebevollen Details nicht hinreichend bewundern könnt. Dafür werden so die eher mäßigen Charaktermodelle etwas kaschiert: Den Helden hätten ein paar mehr Details gut zu Gesicht gestanden, auch über eine flexiblere Kamera hätten wir uns gefreut. Die Kämpfe sind äußerst zweckmäßig gestaltet worden, Grafikerwunder solltet ihr euch auch hier besser nicht erwarten.

Auch die Musik wurde überarbeitet: Bekannte Themen erklingen neu abgemischt, auch neue Stücke umschmeicheln das Ohr – teilweise haben uns die alten Themen aber besser gefallen.

Stärke Spielbarkeit

Sein wahres Potential offenbart das neue Wild Arms aber bei der Spielbarkeit. Durch zahlreiche gute Ideen

kommt Abwechslung in den kampflastigen RPG-Alltag. Lästige Zufallskämpfe werden durch ein gewitztes System umgangen: Kurz vor Kampfbeginn erscheint ein Ausrufezeichen über eurem Alter Ego: Auf Knopfdruck lehnt ihr den Kampf dankend ab und zahlt dafür einen Punkt aus eurem Migrant Level: Ist diese Leiste aufgebraucht, müsst ihr euch doch mit den Biestern keilen. Während Rudy auf schwere Artillerie setzt, heizt Cecilia bissigen Monstern mit Magie ein. Ebenso gelangen: Der große Adventure-Anteil. Mit verschiedenen Spezialfähigkeiten wie Bomben, die die Zeit zurückdrehen, löst ihr in den Dungeons knifflige Puzzles um die Handlung weiterzutreiben.

Eine übersetzte Version ist bislang noch nicht angekündigt, wir drücken auf jeden Fall die Daumen. **■ TN**



○ Jetzt Schöner: Im Vergleich zum PSone-Original hat sich vor allem der Kampfbildschirm gemacht – und angenehm schnell sind die Keilereien auch noch.

PLAY-DATEN

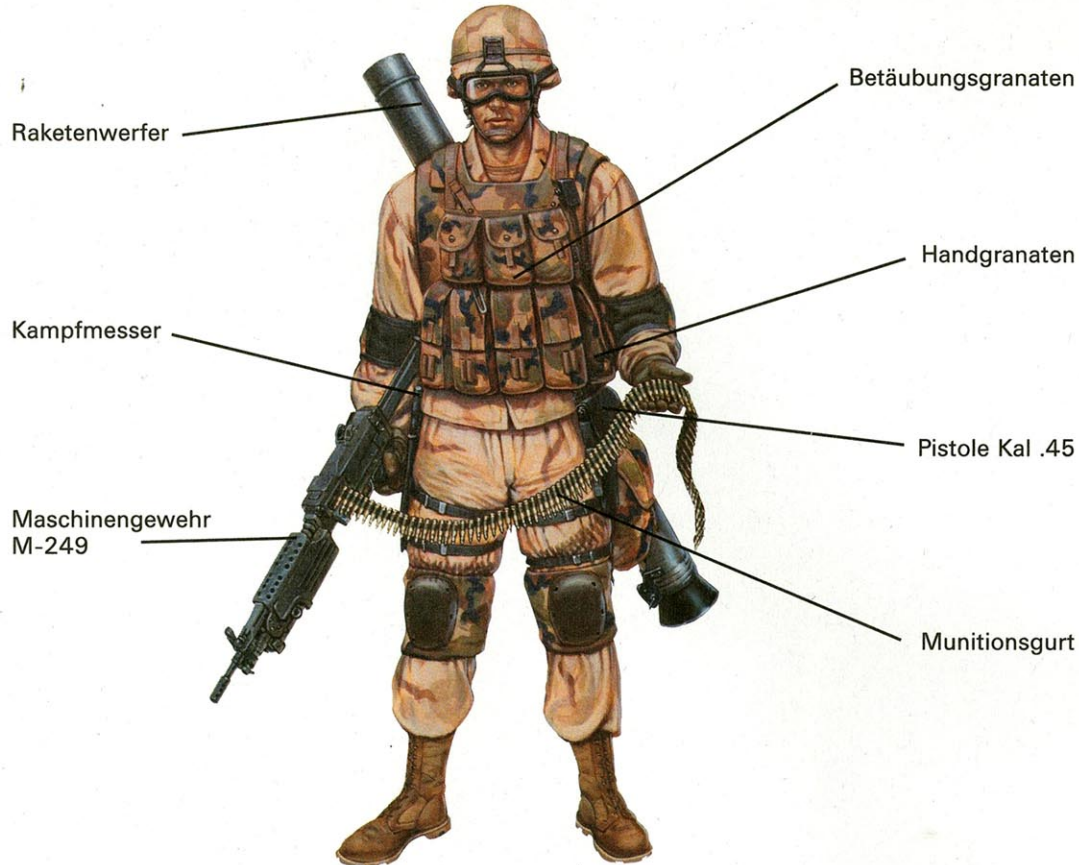
Genre	Rollenspiel	Entwickler	Media Visions
Spieler	1	Erhältlich ab	sofort (Japan)
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

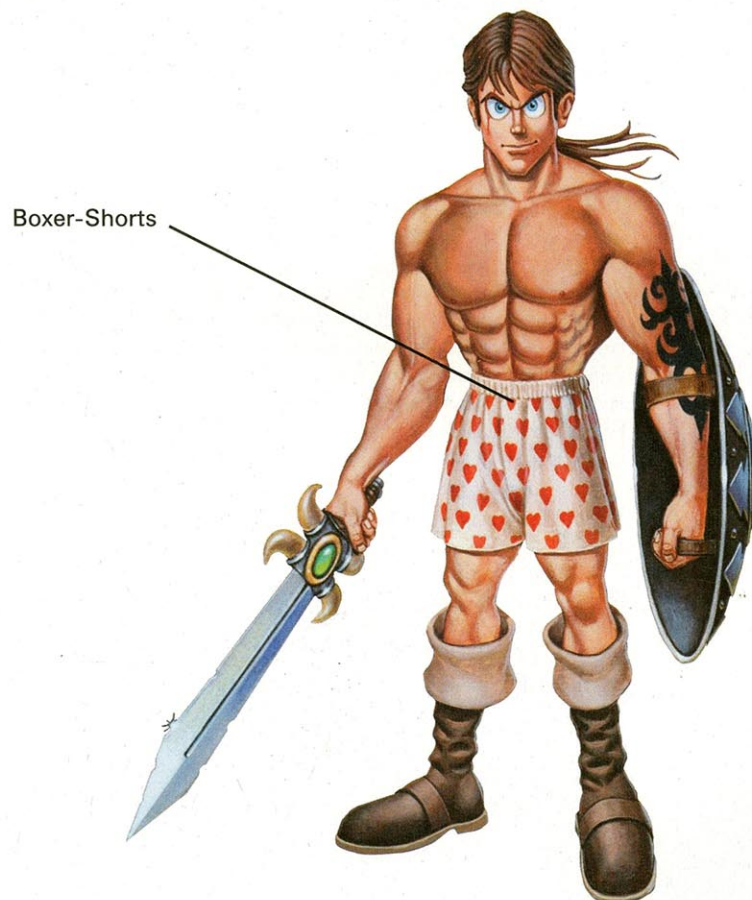
90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Remake des klassischen PSone-RPGs – interessante Spielmechanik und gute Atmosphäre machen Lust auf eine westliche Version.



**Die Genfer Konvention hat viele Waffen erlaubt.
Diese würde sie strengstens verbieten.**



Maximo ist zurück. Aus unzähligen Schlachten. In denen er die tödlichsten Waffen erobert und die kaltblütigsten Moves erlernt hat. Jetzt ist er bereit. Für den Feldzug seines Lebens. Gegen die grausamsten Kreaturen des Universums. Eine blutrünstige Übermacht. Die er nur ausrotten kann, wenn er auch die gewaltigste aller Waffen zum Einsatz bringt, die je ein Held benutzt hat - seine Boxer-Shorts.



HEADHUNTER

Redemption

ABBA, Björn Borg, Volvo – Schweden. Ein Export-schlager ist auch der PS2-Thriller von Amuze.



○ Hindernis: Die kniffligen wie auch abwechslungsreichen Knoteinlagen fordern die grauen Zellen der zwei Kopfgeldjäger auch hier.



○ Spannungsgeladen: Die Waffen sind auch bei Headhunter: Redemption sehr futuristisch.

DIE INSPIRATIONSQUELLE Nr. 1 – PAUL VERHOEVEN



Der weltweite Durchbruch gelang dem Niederländer Paul Verhoeven 1987, als er sich mit „RoboCop“ dem Science-Fiction-Genre zuwandte. Darauf folgten der futuristische Actionhit „Die totale Erinnerung – Total Recall“ (1990) mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle, der Erotikthriller Basic Instinct (1992), mit dem Sharon Stone zum Weltstar avancierte, und der Science-Fiction-Film Starship Troopers (1997).

PS2 Eine Erfolgsstory mit Umwegen: Headhunter erschien Anfang 2001 exklusiv für SEGAs Dreamcast-Konsole. Der plötzliche Niedergang von Dreamcast jedoch durchkreuzte die Pläne der Amuze-Entwickler. Das Action-Adventure made in Sweden erschien zwar noch in PAL-Gefilden, aber nicht mehr in den USA. Dem Titel mit dem Drehbuch eines Hollywood-Blockbusters ist der große Durchbruch zu diesem Zeitpunkt also verwehrt geblieben. Erst ein Jahr später trat die Wende ein: SEGA hatte sich entschlossen, eine PlayStation-Umsetzung auf den Markt zu bringen, sowohl für Europa als auch für die USA...

Für PS2 maßgeschneidert

Der Rummel um Headhunter ist berechtigt – auch, wenn sich Amuze bei der

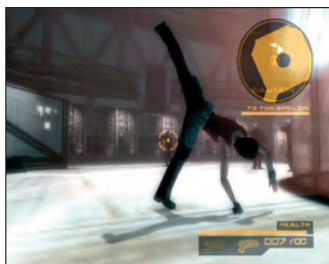
PS2-Portierung nicht gerade mit Ruhm bekleckert hatte. Die großen Stärken waren die Story und das daraus resultierende, von A bis Z durchdachte Gamedesign. Die Ideen dazu stammten einerseits von John Kroknes, dem Firmengründer, Executive Producer und Director von Headhunter, andererseits von Phillip Lawrence, der auch für die Fernsehserie „Akte-X“ einige Manuskripte entworfen hat.

Wir fassen die Geschichte von Teil 1 kurz zusammen: Hauptdarsteller Jack Wade war einst die Nummer eins unter den Kopfgeldjägern. Er ging seinem Job in einer fiktiven kalifornischen Metropole der nahen Zukunft nach. Die Kopfgeldjäger handelten im Auftrag des Anti-Crime-Networks und lieferten Gesetzesbrecher aus – die Polizei war schon seit längerem nicht mehr Herr der

Lage. Zu Beginn des Spiels flüchtete Jack Wade aus einem mysteriösen Krankenhaus, seit einem Überfall litt er unter Amnesie, Gedächtnisverlust. Trotzdem bat ihn die hübsche Angela Stern um Hilfe. Sie ist die Tochter des ACN-Gründers Christopher Stern. Dieser wurde in seinem Haus niedergestreckt...

Totale Kontrolle

Headhunter: Redemption setzt 20 Jahre nach Jack Wades erstem Videospiel-Abenteuer ein. In der Zwischenzeit hat sich das Setting drastisch verändert. Die sterile Millionenstadt an der Westküste der USA ist das Spiegelbild der neuen Gesellschaft – sie ist gespalten. Der eine Teil der City besteht aus Wolkenkratzern, kühlem Stahl und Glas. Die Einwohner werden in Anlehnung an George Orwells „1984“ von einem zwielicht-



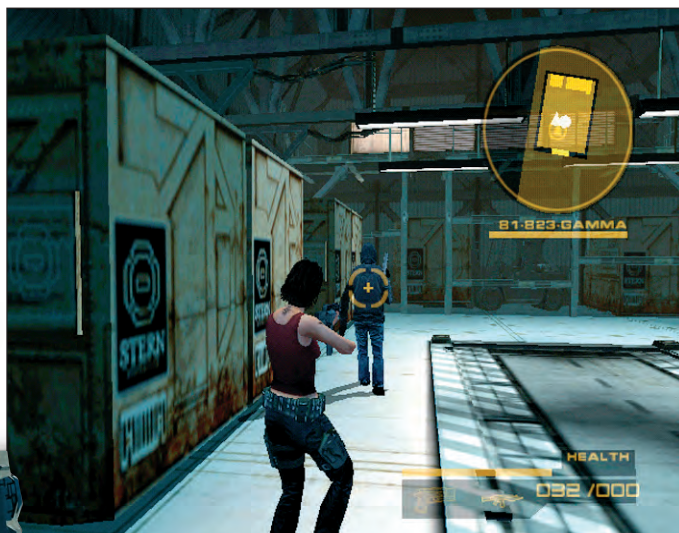
○ Salto Mortale: Leeza-X ist viel gelenkiger als der stämmige Jack Wade.



○ Ziele: Jack Wade kämpft diesmal für seine eigenen Ideale.



○ IRIS: Ein Blick durch das neue Scan-Gerät, das an die Sonnenbrille gekoppelt ist.



○ Schleich-Abenteuer: Sowohl Jack als auch Leeza eliminieren ihre Feinde lautlos.

gen Medien-Konzern überwacht. Im „unteren“ Bereich tummeln sich Kriminelle und Geächtete, die von den oberen Zehntausend verbannt worden sind und nun ums nackte Überleben kämpfen.

Im ersten Headhunter-Teil waren konventionelle Waffen ein Tabu. Die Kopfgeldjäger setzen Lähmungswaffen ein, um kein wertvolles Organ zu beschädigen. Die Eingeweide der Missetäter nämlich waren ein wichtiges Zahlungsmittel. Wer es sich leisten konnte, verlängerte sein Leben durch wiederholte Transplantationen. Da Körperteile inzwischen keine Zahlungsmittel mehr sind, demzufolge die ACN nicht mehr existiert, sind die Headhunter überflüssig geworden. Nur eine Hand voll von ihnen arbeitet undercover im „unteren“ Bereich der Stadt – gegen die Obrigkeit. Einer davon ist Jack Wade.

Lady-Killer

Der leicht ergraute, etwas in die Jahre gekommene Jack Wade macht diesmal

keinen Alleingang. Er wird jetzt von einem zweiten spielbaren Charakter, von der jungen Kopfgeldjägerin Leeza-X begleitet. Im Alter von sechs Jahren wurde sie Zeugin einer Familientragödie. Sie wuchs auf einer Farm auf und gab sich selbst den Namen Leeza-X. Jahre später landet sie in der Gosse und verdient seitdem ihren Lebensunterhalt mit Schwarzmarktgeschäften. In Headhunter: Redemption zeigt die sexy Lady, dass sie nicht auf den Mund gefallen ist, und dass sie kämpfen kann. Sie agiert schneller als Jack und ist agiler als der alte Herr.

Motorräder haben im neuen Spiel einen höheren Stellenwert als bisher. Diente das Zweirad im Erstlingswerk noch als zweckmäßiges Fortbewegungsmittel, das unnötigerweise mit einer paradoxen Fahrphysik ausgestattet war, stellt die Maschine inzwischen ein wichtiges Spielelement dar. Man kann damit nicht mehr nur von A nach B rasen, sondern die beiden Helden liefern sich vom Kunstledersattel des Krads aus auch heiße Feuergefechte. ■ DG



○ Schlagabtausch: Gegenüber Teil 1 haben die Feuergefechte an Dramatik gewonnen.

INTERVIEW MIT JOHN KROKNES

„ES HABEN SICH IN DER HEADHUNTER-WELT VIELE DINGE VERÄNDERT SEIT DEM ERSTEN TEIL.“



John Kroknes hat 1996 das schwedische Entwicklerstudio Amuze gegründet. Er ist der Executive Producer und Director der Headhunter-Serie.

play: Wie sehen die „Obere“ und die „Untere“ Welt im Details aus?

John Kroknes: Die Stadt ist zu groß und zu kompliziert. Es ist schwer, die Welten mit wenigen Worten zu beschreiben, ohne dabei Storyelemente preiszugeben.

Existiert eine Verbindung zwischen der Story des zweiten und der ersten Teils?

Ja, aber nur hinsichtlich des Hauptdarstellers. Es haben sich in der Headhunter-Welt viele Dinge verändert seit dem ersten Teil.

Noch eine Frage zur Story: Was passiert in Headhunter: Redemption?

Die Hauptgeschichte nimmt Bezug auf Leeza-X und Jack Wade. Leeza ist eine unerfahrene Kopfgeldjägerin mit einer kriminellen Vorgeschichte. Sie bekommt von Jack die Chance, ihr Talent für eine gute Sache einzusetzen. Jack und Leeza verbindet ein gemeinsames Erlebnis, das kurz nach dem ersten Teil stattgefunden hat. [...]

Der Bloody-Mary-Virus spielte im ersten Headhunter eine sehr wichtige Rolle – wird diese Bedrohung auch bei Headhunter: Redemption wieder auftauchen?

Nur im „Geschichtsunterricht“, der die zeitliche Lücke zwischen dem ersten und dem zweiten Teil erklärt. Die Bedrohung ist diesmal eine andere. Internierte Personen der unteren Welt, die als „Auswanderer“ bezeichnet werden, kooperieren mit einer Terrorgruppe, deren Absicht es ist, die Leute der oberen Welt zu verletzen. Sie wollen die Revolution anzetteln.

Das Anti Crime Network (ACN), die Kopfgeldjäger-Lizenz-Institution LEILA und die ENP-Pistole waren die wichtigen Headhunter-Elemente. Findet man ähnliche Features in Teil 2 vor?

Das ACN existiert nicht mehr. Wir haben andere Stealth-Waffen, also nicht mehr die ENP-Pistole. Außerdem gibt es das IRIS-System, das mit der Sonnenbrille verbunden ist. IRIS steht für Interactive Realtime Information Scanner. Damit erkennt und analysiert man Objekte und Umgebungen, stellt Verbindungen mit Interfaces her. Es auf jeden Fall ein nützliches Gerät.

Headhunter: Redemption hat einen einzigartigen Grafikstil. Welcher Gedanke steckt hinter dieser weichgezeichneten Optik?

Danke für das Kompliment. Die Idee ist, noch mehr Kinoflair entstehen zu lassen, so als würde man ein spezielles Kameraobjektiv verwenden. Dieser Effekt ist erst der Anfang. Von Amaze wird man in der Zukunft noch mehr erwarten können in Bezug auf Kombination von Filmkunst und Videospielen.

Vielen Dank für das ausführliche Gespräch

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Amuze
Spieler	1	Erhältlich ab	März
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Grandioses Action-Adventure mit hollywoodreifem Drehbuch, einer optisch ansprechenden Inszenierung und durchdachtem Spielprinzip.

RISE TO HONOUR

Videospiel trifft hartes Hongkong-Kino – Sonys Actionspiel mit Martial-Arts-Star Jet Li nähert sich der Fertigstellung.



⦿ Slowmotion-Gun-Move: Kit springt wie Payne in Zeitlupe ballernd durch die Luft.



⦿ Massenkeilerei: Das 360-Grad-Kampfsystem ermöglicht Kämpfe mit vielen Gegnern.



⦿ Konterfei: Protagonist Kit Yun ist Jet Li wie aus dem Gesicht geschnitten.

JET LI



Jet Li zählt zu den wenigen bekannten Martial-Arts-Stars, die auch über das Filmset hinaus als herausragende Kämpfer gelten. So hat er bereits im zarten Alter von elf Jahren in China bei den nationalen Wushu-Meisterschaften alles abgeräumt. Zunächst ein Gefeierte des Hongkong-Kinos, dauerte es nicht lange, bis Hollywood an die Papierschietbüchse des sympathischen Superstars klopfte. Mit „Romeo must Die“ schaffte er schließlich den internationalen Durchbruch.

Die Vorgeschichte zur Entstehung des Konzepts von Rise to Honour ist inzwischen legendär. Angeblich hat Martial-Arts-Superstar Jet Li höchstpersönlich bei Sony angerufen um sich darüber zu beklagen, dass es unzählige Spiele zu Filmen und mit bekannten Action-Stars gäbe, aber eben keines mit ihm in der Hauptrolle. Damit hat der quirlige Kung-Fu-Kämpfer natürlich offene Türen eingeernt, denn was liegt näher, als einem der besten Kämpfer der Welt ein Spiel auf den agilen Leib zu schneiden.

Hongkong-Action-Kino

Die Geschichte von Rise to Honour wird im Stil actionreicher Hongkong-Movies ablaufen. Eine Mischung aus Nahkampf und Waffeneinsatz soll den Spieler in die Rolle des Hauptdarstellers versetzen. Ihr übernimmt den Part des jungen Bodyguards Kit Yun, der für den berüchtigten Gangsterboss Chiang arbeitet. Als Chiang bei einem Anschlag ums Leben kommt, bittet er Kit kurz vor seinem Tod inständig, er möchte seiner Tochter eine wichtige Botschaft überbringen.

Die Ehre des jungen Bodyguards gebietet, diesen Auftrag unverzüglich auszuführen. Allerdings lebt das Töchterchen in San Francisco und als Kit

sich auf den Weg in die USA macht, gerät er immer tiefer in eine ausgewachsene Verschwörung und es dauert nicht lange, bis er seine Ansichten von Ehre und Moral neu überdenken muss!

Kampfkunst vom Feinsten!

Um die Atmosphäre spektakulärer Hongkong-Action authentisch auf das Spiel zu übertragen, hat Sony keine Kosten gescheut und den Superstar in das haus-eigene Motion-Capture-Studio nach San Diego eingeladen.

Es wurden über 1000 choreografierte Bewegungen für das Spiel aufgenommen. Dieser Aufwand wird ein einzigartiges Kampfsystem ermöglichen, in dem man glaubhaft mit mehreren Gegnern gleichzeitig kämpfen kann. Bis zu fünf Schläge lassen sich zu verheerenden Combos zusammensetzen.

Wird Kit von seinen Widersachern eingekreist, kann er sich mit 360-Grad-Attacken aus der Gefahrenzone retten. Zusätzlich erweitern die Slowmotion-Gun-Moves im Stil der Max-Payne-Bullet-Time und so genannte Adrenalin-Manöver das Schlagrepertoire. Oder ihr bezieht die Umgebung mit in den Kampf ein und zerschmettert z.B. Stühle auf den Köpfen eurer Gegner oder ertränkt sie kurzerhand in einer mit Wasser gefüllten Küchenspüle.

Wenn alles klappt, dann steht uns mit Rise to Honour ein knallhartes Actionspiel ins Haus. Alles andere wäre nicht nur für die Zocker eine Enttäuschung, sondern eine Schande für Jet Li, einen der besten Kämpfer der internationalen Martial-Arts-Szene und zudem einen der Sympathieträger des Hongkong-Films. ■ MK



⦿ Kampfkunst: Dank Motion-Capture-Technologie fallen die Kung-Fu-Moves sehr realistisch aus.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Sony
Spieler	1	Erhältlich ab	2. Quartal
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Eine gute Steuerung vorausgesetzt, könnte Rise to Honour ein spannendes Actionspiel mit vielen Martial-Arts-Moves werden.

Game Cube macht süchtig!

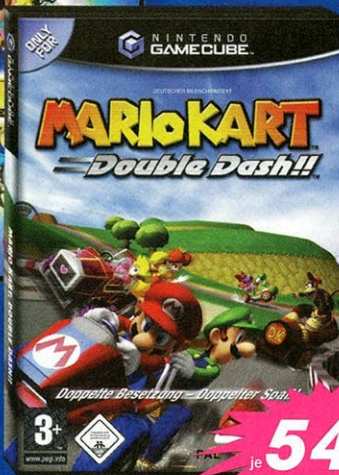
→ Online bestellen!
www.playcom.de



1080 Avalanche
Art-Nr.: 50195



Mario Party 5
Art-Nr.: 50318



Mario Kart
- Double Dash
Art-Nr.: 50291



Nintendo WaveBird
Wireless Controller
Art-Nr.: 52126

44.99 €



Nintendo Game Cube lila
Art-Nr.: 52000
(auch in schwarz erhältlich)

99.00 €

mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
mit gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
mit gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292,
E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt
für Terminänderungen keine Gewähr. Lieferungen ab 60 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preis-
änderungen vorbehalten.

☎ 03 61.49 29-300

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr-20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr-16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht



Tom Clancy's SPLINTER CELL

Pandora Tomorrow

Stealth-Showdown in Frankreich: play hat sich mit den Splinter-Cell-Machern heiße Multiplayer-Gefechte geliefert.

TEAMWORK, DIE ERSTE



Für die Animationen verantwortlich: James Green vom Team Shanghai.

Wie schon die PS2- und Game-Cube-Umsetzungen des ersten Splinter Cells wird auch Pandora Tomorrow nicht vom Xbox-Ur-Team im kanadischen Montreal entwickelt. Allerdings liegt diesmal die Verantwortung für alle Versionen von Pandora Tomorrow in den Händen von Ubisofts Spielefertigung in Shanghai – zumindest, was die Offline-Abenteuer von Sam Fisher angeht...



❶ Cooler Stellungskrieg: In solch schwach beleuchteten Szenarios verrichtet eine Wärmebildkamera gute Dienste...



❷ ...vor allem genaues Zielen fällt bei extremer Dunkelheit mit der Hightech-Sehhilfe deutlich leichter.

PS2 Shadow-Net-Spione gegen Argus-Söldner, Infiltrationsspezialisten gegen Offensivkrieger – dass sich Ubisoft für den Mehrspieler-Modus von Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow etwas ganz Besonderes einfallen lassen will, ist treuen playLesern schon eine Weile bekannt. Kein 08/15-Deathmatch wie bei den meisten Action-Konkurrenten, sondern eine völlig neue Spielerfahrung haben die Entwickler vollmundig angekündigt. Und sie

scheinen nicht zu viel versprochen zu haben – wie wir beim ausgiebigen Probespiel im französischen Annecy persönlich feststellen durften.

Zwei Teams, ein Ziel

Die Rahmenbedingungen für den geselligen Ballerspaß stehen inzwischen fest: Duelle über die stationäre LAN-Verbindung sind genauso möglich wie Online-Gefechte über die DSL-Leitung. Zwei Spieler pro Mannschaft, also insgesamt

vier menschliche Zocker, dürfen sich dabei auf einem virtuellen Schlachtfeld tummeln. Warum nur vier Spieler? Die Antwort ist einfach: Wie das Solo-Abenteuer wird auch der Multiplayer-Part von Pandora Tomorrow kein plumpes Ballerinferno. Köpfchen und Taktik sind auch im Kampf gegen menschliche Gegner weit wichtiger als ein flinker Abzugsfinger. Dabei hören sich die Spielregeln simpel an: Die „bösen“ Argus-Söldner (kurz für Armed Guardian Services) haben beispielsweise in einem mehrstöckigen Museum ein paar Bomben versteckt und verteidigen diese mit ihrem Leben. Aufgabe des „guten“ Shadow-Net-Doppels ist es nun, das Gebäude möglichst unauffällig zu infiltrieren und die Sprengsätze zu entschärfen. Die perfekte Grundlage für ein spannendes Räuber- und Gendarmenspiel, bei dem sich die beiden Teams völlig unterschiedlich zocken lassen.



❸ Von hinten: Nur mit extrem leiser Schleichtaktik habt ihr gegen schwer bewaffnete Argus-Söldner eine Chance.



❹ Viel versprechend: Das Schattenmodell soll mächtig aufgebohrt erscheinen.



⊖ Vorteil durch Kommunikation: Mit dem Headset dürfen Shadow-Net-Spione ihre Strategie absprechen.



⊖ Erwischt: Das Bombenentschärfen dauert einige Sekunden, zudem werden die Argus-Söldner alarmiert.

Lautlos – die Spione

Grundsätzlich verfügen Sam Fishers Kollegen aus der Shadow-Net-Abteilung über dieselben Talente und Gadgets wie der beliebte Meisterspion. Thermobrille und Nachtsichtgerät, eine Sticky-Camera zum Verschießen, Rauch- und Elektrostörgranaten gehören zum Standardrepertoire. Das Klettern und Hangeln entlang eiserner Röhren oder schmaler Simse haben die agilen Knaben in Schwarz ebenso drauf – und bitter nötig. Denn auf schwere Bleipusten für den direkten Feindkontakt müssen PS2-Spione verzichten. Als Experten in Sachen Täuschen und Tarnen schleichen sich die beiden lieber von hinten an, um die militanten Opfer leise auszuschalten. Höchstens ein Betäubungsschuss mit Elektroschockmunition ist erlaubt. Wird die Situation allzu brenzlich, steht den Spionen eine Art Notfallmanöver zur Verfügung: Mit einer bestimmten Tastenkombination werft ihr eine Kombination

diverser Granaten ab und macht euch dann schleunigst aus dem Staub. Das jedoch ist wie gesagt ein Notfallplan, denn wer nicht Splinter-Cell-typisch jeden sich bietenden Schatten und alle Deckungsmöglichkeiten der ausgeklügelten Levelarchitektur zu seinem Schutz nutzt, beißt ganz, ganz schnell ins Gras.

Feuer frei – die Söldner

Auf den ersten Blick möchte man annehmen, die beiden Söldner hätten gegen die vielfältigen Talente der Gegenseite nicht den Hauch einer Chance: Erstens lassen die grobschlächtigen PS2-Rambos akrobatisches Talent beinahe gänzlich vermissen, sie müssen also im wahrsten Sinne auf dem Boden der Tatsachen bleiben. Zweitens gehen die Argus-Einheiten in Ego-Perspektive auf die Pirsch – sie haben also eine weniger gute Übersicht. Im Ausgleich aber kann das Duo sowohl auf ein hochfrequentes MG samt (ausschaltbarer) Taschenlam-

pe zurückgreifen – als sich auch an einem entscheidenden Heimvorteil erfreuen. Alle Schauplätze sind gespickt mit Überwachungskameras und Laserbarrieren, die nur den Shadow-Net-Einheiten gefährlich werden können. Weiterhin dürfen die Argus-Spione nach Belieben unauffällige Haftminen platzieren – in deren Wirkungsradius ein unachtsamer Spion schon mal den Tod findet. Ebenfalls Argus-exklusiv: Verschießbare Haftmikros (trefft ihr damit einen Feind, könnt ihr über Headset Gespräche mithören) und eine Spezialbrille mit Bewegungssensoren.

Ganz wie geplant ließen sich die beiden Gruppen zwar völlig unterschiedlich spielen, jede für sich jedoch brillant. Den Entwicklern scheint der Balanceakt zwischen Ballern und Schleichen optimal zu gelingen. Wir wollten das Pad jedenfalls gar nicht mehr aus der Hand legen, als es viel zu bald hieß „der Flieger wartet!“ Fazit: Hier kommt etwas ganz Großes auf uns zu! ■ CG

TEAMWORK, DIE ZWEITE

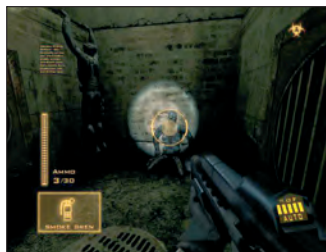


Gruppenbild: Die Online-Entwickler vor ihrem Hauptquartier in Annecy.

Der Online-Part, also der komplette Mehrspieler-Teil, wird im französischen Annecy entwickelt. Beide Teams – Shanghai und Franzosen – arbeiten dabei komplett unabhängig. Dennoch stellen regelmäßige Meetings und stetiger Erfahrungsaustausch sicher, dass das finale Produkt inhaltlich wie qualitativ genau auf der Splinter-Cell-Linie liegt.



⊖ Segen und Fluch: Mit angeknipster Funzel sehen Argus-Söldner zwar besser, sie werden aber auch selbst leichter entdeckt.



⊖ In der Falle: Auch die beste Tarnung fliegt im grellen Strahl der Taschenlampe auf.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Ubisoft
Spieler	1-4	Erhältlich ab	März
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.pandoratomorrow.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Alleine und im Team: Auch das zweite Splinter-Cell-Abenteuer verspricht packende Stealth-Action in Perfektion.

PROJECT ZERO 2

Crimson Butterfly

Raus aus der Spukvilla und rein in ein Geisterdorf.
Aber was ist nur mit den Einwohnern geschehen?



Die Angst im Nacken: Die spirituellen Erscheinungen tauchen aus dem Nichts auf. Schockmomente sind also vorprogrammiert.



Staubsauger: Nach jedem Treffer saugt eure Kamera die neu gewonnenen Seelenpunkte auf.

DIE KAMERA OBSCURA



Die Balgenkamera ist anfangs recht schwach in den Kategorien Reichweite, Spirit Power und Sensibilität. Durch das Einfügen von Spirit Orbs können die Eigenschaften um eine Stufe aufgewertet werden, sofern ihr die notwendigen Seelenpunkte aufweisen könnt. Die erste Stufe kostet beispielsweise 8.000 Punkte, die zweite 20.000 usw. Das Aufmotzen von Sensibilität hat z.B. den Vorteil, dass ihr fortan euren Gegnern höheren Schaden zufügen können.

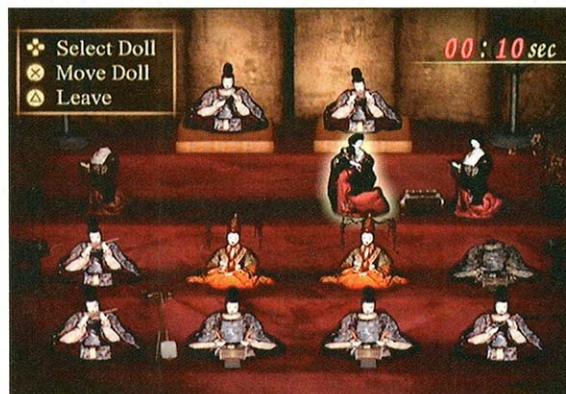
PS2 Der Vorgänger hat gezeigt, dass ein Survival-Horror-Spiel auch ohne Blut, Dämonen, Zombies und ähnliches auskommt und dennoch schön gruselig sein kann. Hollywood-Blockbuster wie „The Blair Witch Project“ oder „Poltergeist“ haben ebenso bewiesen, dass Geister geradezu prädestiniert sind, eiskalte Schauer über Rücken zu jagen. Deshalb

setzt Tecmo auch in Project Zero 2: Crimson Butterfly auf spirituelle Erscheinungen, die euch das Blut in den Adern gefrieren lassen.

Das verlorene Dorf

Vor langer Zeit hat sich bei einem Ritual in All God's Village ein Massaker abgespielt. Seither ist das ganze Dorf verschwunden. Lediglich Zwillingsgöt-

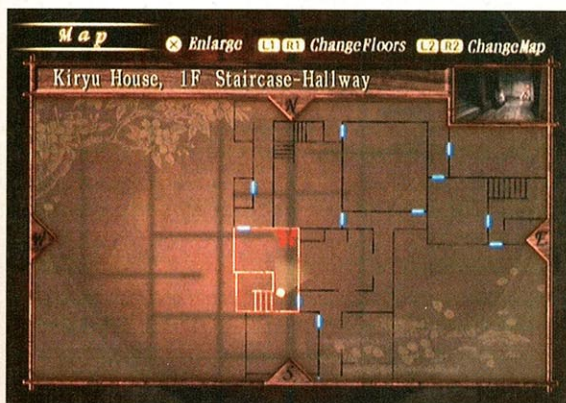
ter-Statuen weisen noch den Weg dahin. Folgt man diesen und betritt das unglückselige Dorf, gibt es kein zurück. Im Dorf findet die schreckliche Nacht des Todes immer und immer wieder aufs Neue statt – begleitet vom geisteskranken Gelächter einer Frau. Nur Geister schwirren umher. In Träumen und Visionen erfährt man vom erbarmungslosen Gemetzel: Alle Gewässer sind



Vielfalt: Neben Schalter-Tür-Mechanismen löst ihr auch Schieberätsel.



Unterschiedlich: Die Stärke eurer Treffer richtet sich auch nach dem eingelegten Film.



○ **Speicherpunkte:** Auf der Karte könnt ihr an jenen Stellen euren Spielstand sichern, die mit einem Schmetterling gekennzeichnet sind.



○ Da ist doch 'was! Leuchtet euer Sucher blau, habt ihr es mit freundlichen Geistern oder mit einem Rätsel zu tun.

blutrot eingefärbt, tote Körper bedecken den Boden, eine Frau im blutbefleckten Kimono steht inmitten der Leichen und Zwillingsschwestern rufen immer nur den einen Satz: „Don't kill me!“

Die bekannteste der zahlreichen Legenden um All God's Village ist jene vom „Höllentor“ – ein altertümliches Tor, das die Welt der Toten mit unserer verbindet. Das Tor befindet sich an einem verbotenen Ort, dessen Name nicht niedergeschrieben und schon gar nicht ausgesprochen werden darf. Dieser Ort wird gleichermaßen gefürchtet und gehasst, aber dennoch beten ihn alle an.

Die Geschwister

Die Zwillinge Mio und Mayu sind im verdammten Dorf gelandet. Genau wie im Vorgänger müsst ihr euch auch dieses Mal intensiv mit einem Ritual auseinander setzen. Durch umherliegende Zeitungsausschnitte, Tagebucheinträge, Forschungsunterlagen und andere Dokumente erfahrt ihr bis ins kleinste Detail, worum es sich bei dem Ritual handelt, warum zuvor jemand geopfert werden muss, warum man dafür Zwillinge benötigt, warum der letzte Versuch gescheitert ist...

Mit jedem neuen Schriftstück zieht euch die spannende Story tiefer in ihren Bann. Man kann kaum noch den Controller zur Seite legen, möchte immer mehr erfahren. Durch die sagenhafte Atmosphäre und die exzellente Soundkulisse wird man jedoch „gezwungen“, hin und wieder Pausen einzulegen – dieser Psycho-Terror zerrt stellenweise zu sehr an den Nerven. Ständiges Türenknarren, Hilfeschreie Sterbender, verzerrtes Kindergelächter und solcherlei Dinge werden euch den Atem stocken lassen. Aber nicht nur die Geräuschkulisse wird euch an zügigem Vorankommen hindern, auch allerhand Rätsel und Geistererscheinungen bremsen euch.

Hobby-Fotograf

Wehren könnt ihr euch gegen die spirituellen Erscheinungen mit einer Balgenkamera. Steht ihr vor einer mit einem mystischen Siegel verschlossenen Tür, oder befindet sich ein freundlicher Geist in der Nähe, blinkt euer Indikator für paranormale Aktivitäten blau auf. Wenn ihr die betreffende Stelle ablichtet, erhaltet ihr von den Geistern Seelenpunkte und auf den Fotos erscheinen statt der verschlossenen Türen andere

Orte im Dorf. Fortan gilt es, diese Stellen zu finden und sie dann ebenfalls zu fotografieren. Erst dann löst sich das Siegel und der bis dato verschlossene Durchgang wird frei. Der Fotoapparat dient zugleich als Waffe. Nähert sich ein böser Geist, glüht der Indikator rot. Dann solltet ihr schnell durch den Sucher der Kamera blicken und nach Geistererscheinungen Ausschau halten. Sobald ihr eine im Visier habt, lädt sich die Kamera magisch auf. Je mehr Energie geladen ist, desto mehr Schaden wird dem Kontrahenten zugefügt. Ladet ihr eure Kamera voll auf, könnt ihr den so genannten Fatal Frame (so heißt auch die US-Version des Spiels) ausführen, der zugleich für die effektivsten Treffer steht. Neu ist hier, dass ihr aus dem Fatal Frame heraus nun auch Combos ausführen könnt. Normalerweise folgt einem Schnappschuss eine kleine Pause, da der Film erst aufgezogen werden muss. Nach einem Fatal Frame allerdings könnt ihr eine kleine Bilderreihe schießen. Mit jedem Treffer erhaltet ihr zudem Seelenpunkte. Diese Punkte sind sehr wichtig fürs Kamera-Tuning (siehe Marginalspalten). ■ HS

ZUSATZFUNKTIONEN



Clappert ihr alle Umgebungen ab, könnt ihr weitere Extras finden. So gibt es Stun-, See-, Slow- und Blast-Objektive, die ihr ebenso aufwerten könnt wie die Grundfunktionen. Power! ihr das See-Objektiv auf, richtet sich eure Kamera automatisch auf die Geister aus. Somit entfällt das lästige Suchen nach den Erscheinungen. Und das ist noch nicht alles. Es gibt noch weitere Extras wie z.B. ein aufblinkendes Licht, das euch informiert, wann ein Fatal Frame in Kraft tritt oder eine Anzeige, die euch über die „Lebensenergie“ der Geister aufklärt.



○ **Übersicht:** Eure Lebensenergie-Anzeige könnt ihr auch dann einsehen, wenn ihr durch den Sucher eurer Kamera blickt.



○ **Informationsflut:** Zusätzliche Botschaften erhaltet ihr durch Edelsteine, die sich in einem speziellen Radio abspielen lassen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Survival-Horror	Entwickler	Tecmo
Spieler	1	Erhältlich ab	sofort (USA)
Hersteller	Tecmo	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.tecmo.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Nervenkitzel garantiert: Auch das Project-Zero-Sequel begeistert durch exzellente Atmosphäre und knackige Rätsel.

PreScreen



ONIMUSHA 3

Bald ist es soweit: Wetzt die Klingen, spannt den Bogen – hier kommt ein Hit, ganz ungelogen!



Wieder dabei: Die beliebten abschließenden Spießattacken hat Samanosuke nicht verlernt.

GESCHICHTSSCHREIBER



Die Story zu Onimusha 3 stammt einmal mehr von Capcoms hauseigenen Drehbuchprofis von Flagship. Die Chefdramaturgen haben bereits die Scripts zu diversen Resident Evil- und Dino-Crisis-Episoden geschrieben. Gegründet wurde Flagship von Yoshiki Okamoto (Bild), der die Schreiberlinge und Capcom allerdings Mitte 2003 verlassen hat, um seine eigene Spielefirma zu etablieren: Game Republic.

PS2 Das Weihnachtsgeschäft 2003 ist gelaufen und dabei wurden mehr PS2-Hits als jemals zuvor in den Handel geschwemmt. Doch die meisten Hersteller haben noch immer nicht ihr ganzes Pulver verschossen. Das neue Jahr ist noch jung und schon steht uns die nächste Welle an Highlights ins Haus. Ganz oben auf der play-Wunschliste rangiert dabei aber nicht etwa Gran Turismo 4 oder Resident Evil Outbreak. Capcoms dritter und letzter Teil der erfolgreichen Onimusha-Saga hats uns derzeit besonders angetan. Ende Februar hat das Warten endlich ein Ende. Dann nämlich wird das opulente Geschnitzel wieder für lange

Schlangen vor japanischen Videospielfachgeschäften sorgen. Wir haben schon jetzt die neuesten Infos für euch aufgestöbert.

Eine Klasse für sich...

...ist einmal mehr die optische Präsentation. Besonders das fulminante Render-Intro (das ihr in Auszügen auf unserer aktuellen DVD findet) beweist, dass Capcom in Sachen FMV-Sequenzen höchstens die japanische Konkurrenz von Square-Enix fürchten muss. Der Überfall gigantischer Flugechsen und klappriger Skelettkrieger auf einen phantastischen Zeppelin überzeugt mit dichter

Dramaturgie, Liebe zum Detail und rasanter Schnittfolge. Kein Wunder, schließlich zeichnen erneut die Renderprofis von Robot für das cineastische Beiwerk verantwortlich. Und der „State of the Art“-Ruf ist Capcom einiges wert. Zumindest, wenn man den Worten Keiji Inafunes Glauben schenken darf: „Alleine das FMV-Intro hat mehr gekostet als eine durchschnittlich aufwändige japanische Kino-Produktion!“, gab der Onimusha-Erfinder und -Produzent unumwunden zu. Auch darüber hinaus strebt der Meister über Samurai und Höllenkrieger Großes an. „Wir wol-



Hilfe aus dem Zauberkasten: Über magische Mega-Angriffe verfügen beide Heroen.



Smartbomb à la Onimusha: Die magische Windattacke hält schwache Schurken effektiv auf Distanz.



○ Hübsch und hilfsbedürftig? Nicht nur – die noch unbekannte Schönheit steuert ihr auch persönlich mit MG.

○ Final Fight: Der brachiale Bosskampf gegen einen hünenhaften Mechromoter glänzt mit fetten Effekten.



○ Coole Kamera: Die neue Darstellung ermöglicht spektakuläre Perspektiven.



○ Invasion: In Paris muss sich Samanosuke mit wohlbekannten Höllenkrieger* rumschlagen.

len das ultimative Onimusha machen“, so Inafune unbescheiden.

Mehr, mehr, mehr

Und tatsächlich geben sich die Entwickler alle Mühe, um mit der finalen Onimusha-Episode den Vorstellungen ihres Chefs gerecht zu werden. Statt nur mit einer japanisch angehauchten Spielwelt lockt Teil 3 gleich mit zwei völlig verschiedenen Arealen – zwei Helden, wie sie anders kaum sein könnten, inklusive. In Samanosuke Akechis feudaler Fantasy-Heimat erwarten euch typisch asiatische Dörfer, aufwändige Tempel und ein berauschendes Waldidyll. Im Paris der Neuzeit hingegen legt ihr euch auf breiten Prachtstraßen und schwindelerregend hohen Wolkenkratzern mit Lord Nobunagas infernalischen Schergen an. Dort ist Franzosen-Cop Jaques (gespielt und gesprochen von Jean Reno) zu Hause, der zweite Heroe von Onimusha 3. Doch so verschieden beide Settings sind, so prächtig sehen beide aus. Erstmals in der Seriengeschichte entschieden sich die

Macher gegen vorberechnete Bitmapkulissen und für Polygonhintergründe wie bei Devil May Cry. Mit gutem Grund, denn die flexible Darstellung ermöglicht nicht nur spektakuläre Kameraschwenks und -fahrten, sondern sieht auch überragend aus. Vollgestopft mit animierten Details wie wogenden Bäumen oder Wasserfällen, die feinen Dunst aufwirbeln, sucht die ungewohnte Darstellungsweise auf der PS2 bisher ihresgleichen.

Alleskönner

Genauso flexibel wie die Optik sind neuerdings auch die Helden. Besonders Polizist Jaques hat einiges auf dem Kasten: Mit seiner Kettenpeitsche hält die Hakennase Nobunagas Brut auf Distanz oder umschlingt einzelne Exemplare, um ihnen anschließend ein paar Kugeln aus seiner Dienstpistole in den Schädel zu blasen. Sogar als Sprunghilfe findet der Riemen Verwendung – wie ihr ebenfalls auf der DVD bestaunen könnt. Doch damit nicht genug, eine zackige Doppelhellebarde

sowie ein überdimensionierter Morgenstern warten ebenfalls auf Jaques. Zudem versteht sich der Franzose – wie Samanosuke – aufs Seelensaugen und Magiebeschwören. Talente, die ihr bitter nötig haben werdet, denn die Monsterpalette wurde in Onimusha 3 mächtig aufgestockt: Gepanzerte Horrortrolche mit schweren Eisenkugeln, bizarr mutierte Höllenhunde, geflügelte Dämonen und ein riesiger, Laserstrahlen verschießender Wachroboter sind nur einige der neuen Widersacher... Wenn das keine guten Gründe zur Vorfreude sind. ■ **CG**

SPIELSPASSPROFI



Onimusha-Mastermind Keiji Inafune gehört zu den renommiertesten Videospielmachern überhaupt. Nach einem Grafik-Studium heuerte Inafune Mitte der 80er-Jahre bei Capcom an und erfand mit Megaman (NES, 1987) eine der langlebigen Spielserien. Neben ungezählten Sequels rund um das Blechmännlein gehen auch Chip und Chap (NES, 1990), die Produzenten-Tätigkeit beim zweiten Resident Evil – sowie eben die Onimusha-Trilogie auf sein Konto. Darüber hinaus ist Inafune Leiter der zweiten Capcom-Entwickler-Division R&D2.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Capcom
Spieler	1	Erhältlich ab	Februar (Japan)
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.oni-musha.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Keine Zweifel mehr: Onimusha 3 wird ein mehr als würdiger Abschluss der spektakulären Samurai-Trilogie.



NIGHTSHADE

Größer, schöner, besser: Ein Anspruch, den nicht jede Videospielfortsetzung erfüllt – wie Sega mit dem Shinobi-Nachfolger beweist.



○ Sesam öffne dich: Habt ihr eine bestimmte Anzahl Dämonen erlegt, entriegelt sich die Magiebarriere zum nächsten Abschnitt.



○ Keine persische Prinzessin: Hibana krallt sich automatisch und ohne Zeitlimit an jeder Wand fest, die ein bisschen Halt bietet.

LOHN DER MÜHEN



Abgerechnet wird zum Schluss: Wie schon in Shinobi werden eure Leistungen am Ende jedes Levels punktgenau abgerechnet. Wie viele Leben habt ihr verloren? Wie viel Zeit für den Bosskampf gebraucht? Je besser das abschließende Rating, desto mehr Extras schaltet ihr frei. Es warten Artwork-Galerien und spielbare Charaktere.

PS2 Keine andere PS2-Inkarnation eines verstaubten Videospielklassikers hat 2003 für ähnlich ausgiebige Diskussionen gesorgt wie jene von Sega-Oldie Shinobi. Galt der ehrwürdige Schattenkrieger zu 8- und auch zu 16-Bit-Zeiten als Sinnbild für coole Plattform-Action im edlen Bitmap-Gewand, hat der polygonale Neuanfang 2003 das Fan-Lager gespalten. Die einen jubilierten angesichts des eigenständigen Spielkonzepts samt sorgsam portierter 2D-Tugenden. Die anderen zeigten sich von nur durchschnittlicher Optik, Kamera-problemen und einem der höchsten Schwierigkeitsgrade der Geschichte enttäuscht.

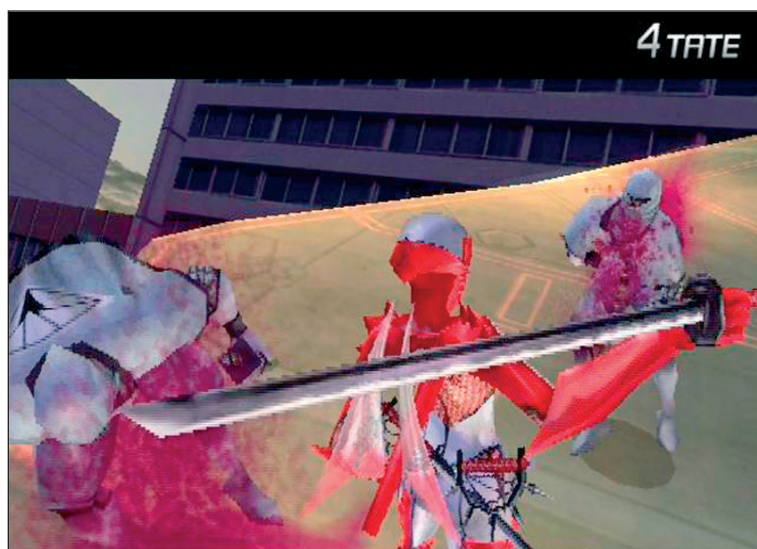
Alles beim Alten

Umso kurioser, dass sich Sega-Team Wowworks (vor dem Zusammenschluss mit Wow Entertainment noch als Overworks bekannt) die Kritik kaum zu Herzen genommen hat. Vielmehr finden sich Pros und Kontras ganz wie beim Vorgänger. In Nightshade schlüpft ihr ins hautenge Kostüm der agilen Ninja-Amazone Hibana. Die macht sich auf die Jagd nach dem sagenumwobenen Schwert Akuji, jener Klinge, die Shinobi-Held Hotsuma im Kampf gegen die teuflischen Hellspawn-Kreaturen geschwungen hat. Und selbstverfüllt sind die dämonischen Polygon-Missgeburten ebenfalls hinter den Bruchstücken der geheimnisvollen Schneide her.

Doch glücklicherweise hat Hibana ihren Ninja-Unterricht nur selten geschwänzt und steht ihrem maskulinen Vorgänger nun in nichts nach. Wieselflink durchforstet ihr die linearen 3D-Kulissen, nehmt Gegner ins Visier und sprintet ihnen auf Tastendruck entgegen. Nach Belieben bzw. nach strategischer Notwendigkeit könnt ihr Bösewichter durch einen Wurf eures Shurikens betäuben, ehe ihr ihnen die todbringende Klinge in den Pixelnackten rammt.

Mit jedem erlegten Ekel wird Hibanas Hackmesser vorübergehend stärker. Zudem werdet ihr für besonders schnelle Tötungsketten erneut mit einer stylischen Tate-Sequenz belohnt: Eben noch fährt eure Schneide blitzschnell durch die Leiber der Höllebrut, schon fallen die Schergen Sekunden später wie auf Kommando Schleim spritzend auseinander. Hotsumas lässige Spurts an der Wand entlang hat die Femme fatale ebenfalls drauf. An jeder Mauer, und sei sie noch so steil, findet die Meisterakrobatin Halt und rennt gekonnt horizontal entlang. Besonders praktisch, wenn ihr euch etwa in luftiger Höhe springend euren Weg von einem Wolkenkratzer zum nächsten sucht. Haarige Hüpfelagen haben die japanischen Entwickler natürlich ebenfalls nicht vergessen. **CG**

CG



○ Stylish und gnadenlos: In den blutigen Tate-Sequenzen fallen die Leiber der Erschlagenen auseinander.

PLAY-DATEN

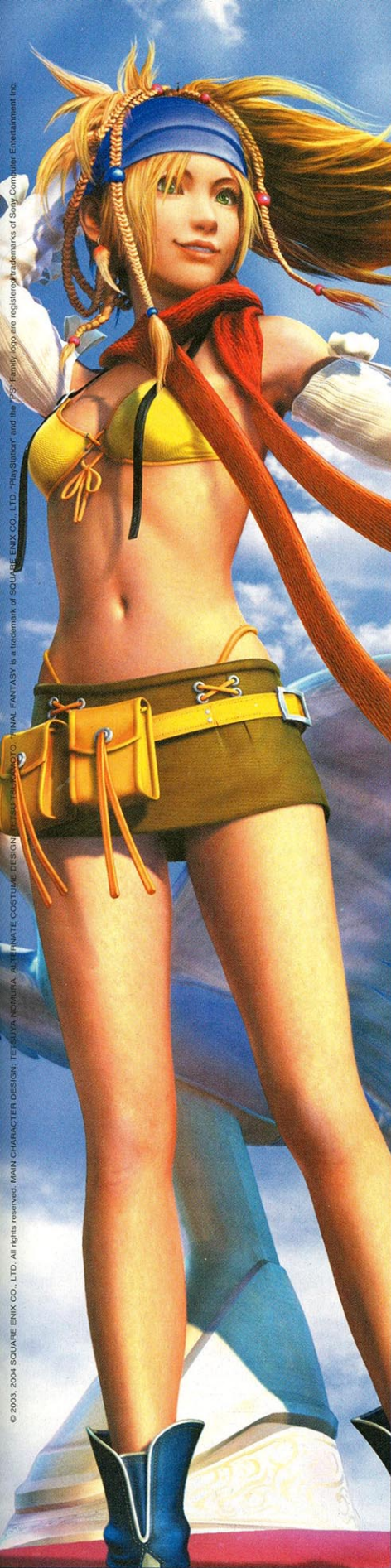
Genre	Action	Entwickler	Wowworks
Spieler	1	Erhältlich ab	sofort (Japan)
Hersteller	Sega	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.sega.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Schnell, tödlich und sexy: Ninja-Braut Hibana tritt passgenau in die Fußstapfen ihres Shinobi-Vorgängers Hotsuma.



BEGIB DICH IN
IHRE EINMALIGE WELT
FEBRUAR 2004

SQUARE ENIX PlayStation 2



STAR WARS

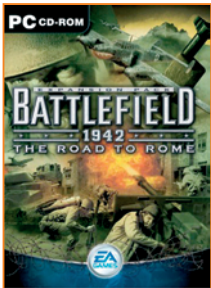
Battlefront

Die Macht ist mit LucasArts: Der Kampf zwischen Gut und Böse wird bald in der PS2-Network-Galaxie ausgetragen.

**DIE BATTLEFIELD -
VORBILDER (PC)**



Battlefield 1942 (2002)



Battlefield 1942:
The Road to Rome (2002)



Add-ons Battlefield 1942:
Secret Weapons Of WWII (2002)



⊙ Ungleichgewicht: Das gepanzerte AT-ST lässt sich nur mit schwerem Geschütz ausschalten.



⊙ Krieg der Sternchen: Man schlüpft in die Rolle eines gemeinen Soldaten – egal ob gut oder böse.

PS2 Erfolgreiches Vorbild: Die Grundidee zu Star Wars: Battlefront stammt aus Electronic Arts' Battlefield-Reihe für PC (Entwickler: Digital Illusions, ab 2002). In Battlefield 1942 und den Add-ons Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII und Battlefield 1942: The Road to Rome, kämpfen bis zu 64 Computer-Militaristen an historischen Frontabschnitten zu Lande, zu Wasser und in der Luft – angefangen von Europa über Nordafrika und Osteuropa bis hin zum Pazifikraum. Das Erfolgsrezept: Mit wenigen Mausclicks und Tastaturbefehlen wird aus dem gemeinen Fußsoldaten ein Artillerist, Jagdflieger, Panzerkommandant usw...

Angriff der Online-Krieger

Auf einem ähnlichen Schema beruht die Multiplayer-Schießerei Star Wars: Battlefront. Die Schauplätze nehmen Bezug auf den galaktischen Bürgerkrieg bzw. auf die Klon-Kriege. Das heißt: Rebellen kämpfen gegen das Imperium (Filme: „Krieg der Sterne“, „Das Imperium schlägt zurück“, „Die Rückkehr der Jedi-

Ritter“) und Republikaner gegen Separatisten (Film: „Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger“). Die LucasArts-Programmierer sehen jedoch davon ab, beide Konflikte – chronologisch gesehen liegen etwa 30 Erdenjahre dazwischen – spielerisch miteinander zu verbinden.

Der PS2-Sternenkrieger hat unter anderem die Möglichkeit, als X-Wing-Pilot, Endor-Rebellen-Soldat oder Stormtrooper zu agieren. Mehrere Job-Klassen verleihen den Schlachten noch mehr Würze.

Wie beim Battlefield-Vorbild lassen sich aus den Movies bekannte Gleiter, Fahrzeuge und Raumschiffe manövrieren. Im intergalaktischen Fuhrpark stehen beispielsweise der Tie-Fighter, der X-Wing-Fighter, der zweibeinige AT-ST- oder der vierbeinige AT-AT-Kampfgeher. Bei größeren Vehikeln besteht die Möglichkeit der Arbeitsteilung: Ein Spieler kontrolliert dann das Vehikel, die anderen Figuren platzieren sich inzwischen an den Bordgeschützen. Auf Kreaturen wie etwa dem

Taun-Taun (Han Solos und Luke Skywalkers Fortbewegungsmittel auf Hoth im Film „Das Imperium schlägt zurück“) kann man sogar reiten.

Ein Millionentreffer?!

Die PS2-Network-Schlachtfelder liegen einerseits auf Planeten, andererseits im Weltraum. Auch ein Gestirn aus Star Wars: Episode III dient als Austragungsort. Die Eislandschaft von Hoth, der Urwald von Endor, das Ödland von Tatooine – für die kurzweiligen Online-Massenschlachten hat LucasArts zahlreiche Szenarios der Star Wars-Filme nachgestellt. Darüber hinaus steht die obligatorische Schlacht um den Todesstern im Zentrum des Geschehens. Dort dürfen Rebellen höchstwahrscheinlich die Kampfstation attackieren, während imperiale Einheiten an stationären Laserkanonen sowie in ihren Tie-Fightern versuchen, den Angriff abzuwehren. Mehr Infos und die Geheimpläne vom Todesstern findet ihr in der play 03/2004. **■ DG**

PLAY-DATEN

Genre	Online-Shooter	Entwickler	LucasArts
Spieler	noch unbekannt	Erhältlich ab	2004
Hersteller	LucasArts	Preis	ca. 60 Euro

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

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Geniale Idee, die sowohl Star-Wars-Fans als auch Multiplayer-Anhänger in ihren Bann ziehen wird.



⊙ Kräfteressen: Ob es Jedis mit Lichtschwertern geben wird, ist derzeit noch nicht klar.



⊙ Hoher Wiedererkennungswert: Die Figuren sehen aus wie die Film-Originale.

GLASS ROSE



Alles wie früher: Die Feder ist euer Zeiger mit dem ihr den Helden durchs Spiel steuert.



Es war der Gärtner! Oder doch nicht? Unterwegs trifft ihr jede Menge mysteriöse Zeitgenossen.



Takashi ist erstaunt: Auf einmal ist Naomis Erscheinung ziemlich geisterhaft.

PS2 In Capcoms Glass Rose übernehmt ihr die Rolle von Takashi Kagetani. Der junge Reporter berichtet über ungelöste Mordfälle, die sich in den 20er-Jahren in der Kinema-Villa ereignet haben. Die hübsche Naomi kontaktiert ihn, da die Villa ihrem Großvater gehörte. Beim Durchstöbern des Gemäuers verschwindet Naomi in gleißendem Licht. Takashi folgt ihr und von einer Sekunde auf die nächste sieht die Villa aus wie neu – der junge Reporter ist durch die Zeit gereist, Naomi ist verschwunden und er steckt

in einer Villa fest, in der diverse Morde geschehen werden...

Das Spiel präsentiert sich als klassisches Point&Click-Adventure. Ihr bewegt mit dem Pad einen Cursor über den Bildschirm und benutzt Objekte nach Anklicken. Je nach Modus werden wichtige Objekte markiert, sucht ihr eine echte Herausforderung, schaltet ihr derartige Hilfen aus. Komplexe Rätsel konnten wir bisher nicht ausmachen: Meistens läuft das Ganze darauf hinaus, dass ihr neue FMV-Sequenzen auslöst um die Handlung voranzutreiben.

Dabei steht ihr unter Zeitdruck: Braucht ihr zu lange oder trefft ihr bei einem der Action-Events die falsche Entscheidung, werdet ihr an einen Rücksetzpunkt gebracht und verliert ein paar Mind-Points – sind diese aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Mind-Points benutzt ihr auch in Dialogen: Will das Gegenüber nicht mit der Sprache 'rausrücken, infiltriert ihr dessen Gedanken um an die Information zu kommen. Fans von storylastigen Grübeleien freuen sich auf den Release 2004. **■ TN**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Interessantes, wenn auch grafisch etwas steriles Mystery-Adventure mit viel Story – Krimi-Freunde merken sich den Titel vor.

Genre	Grafik-Adventure
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.capcom-europe.com	

KAENA: THE PROPHECY



Beklemmend: Die Areale sind meist in einem düsteren Look gehalten.



Überall lauert Gefahr: An jeder Ecke müsst ihr mit Feindkontakt rechnen.



Taschenrechner: Die Länge eurer Combo-Attacken wird eingeblendet.

PS2 Die Baumwelt des Planeten Axis schwebt in großer Gefahr. Ihre Lebenskraft hat nahezu den Nullpunkt erreicht und die Hilfeschreie, mit denen sich die Bewohner an ihre Sklaventreiber-Götter wenden, wurden bisher nicht erhört. Kaena nimmt in ihren Visionen ebenfalls Hilfeschreie wahr – aber die kommen vom Planeten selbst. Kaena ist ein junges tapferes Mädchen mit dem Herzen einer Rebellin. Sie ignoriert die Autorität des Großpriesters und trotz den Gesetzen ihres Stammes, um sich selbst auf eine gefährliche

Reise hinab zu den tiefsten Wurzeln des Planeten zu begeben...

So die Story des Animations-Films, der übrigens am 4. Juni in den Vereinigten Staaten anlaufen wird. Die Handlung von Namcos Action-Adventure wird sich sehr nahe an der Filmvorlage orientieren. So werdet ihr in die virtuelle Haut der kessenen Kaena schlüpfen und versuchen, euer Volk vor dem Untergang zu bewahren. Auf eurer Reise durch die abwechslungsreichen Umgebungen müsst ihr eine Vielzahl bössartiger Kreaturen bekämpfen. Dabei kann die Heldin auch mehre-

re Widersacher gleichzeitig aufs Korn nehmen. Bei richtigem Timing könnt ihr sogar Combo-Attacken ausführen und damit euren Gegnern erheblich mehr Schaden zufügen. Für die Auseinandersetzungen wird Kaena im Spielverlauf auf ein riesiges Waffenarsenal zurückgreifen können. Natürlich wird die ein oder andere Denksportaufgabe eure Köpfe zum Qualmen bringen. Wir werden euch auf dem Laufenden halten, sobald es Neues zu Kaena: The Prophecy zu berichten gibt. Action-Adventure-Fans können sich den Titel schon mal vormerken. **■ HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Vielversprechend

Nettes Action-Adventure zum gleichnamigen Film. Für Filmfreaks: In Frankreich ist ein Kaena-Film auf DVD erhältlich.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	2004
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.capcom-europe.com	

PSI-OPS

The Mindgate Conspiracy

Wenn Blicke töten könnten... Bei Nick Scryer muss man aufpassen, bei ihm reicht schon ein Gedanke, und man ist hinüber.



○ Freie Wahl: Baut mit der Platte eine Brücke oder schleudert sie auf Gegner.



○ Feuer und Flamme: Nick Scryer ist ein richtiger kleiner Hitzkopf.



○ Nur nicht so selbstsicher: Manche Gegner verfügen ebenfalls über psionische Fähigkeiten.

AUS NEU MACH GANZ NEU



Psi-Ops wurde bis vor wenigen Wochen noch unter dem Namen ESPionage angekündigt. Warum Midway sich zu einer Titel-Änderung entschlossen hat, ist nicht bekannt. Auch der Held trägt einen neuen Namen. Aus Nick Geller wurde Nick Scryer. Vielleicht war den Entwicklern die Ähnlichkeit zu Löffel-Verbieger Uri Geller doch zu offensichtlich.

PSE Das Hauptquartier der Terroristen soll infiltriert werden: Kein einfacher Job, aber sie haben ihren besten Mann geschickt. Auf den ersten Blick ist Nick Scryer ein gewöhnlicher Agent. Er ist durchtrainiert, weiß mit Waffen umzugehen und ebenso, wie man sich bei Stealth-Operationen bedeckt hält.

Doch es gibt Dinge an ihm, die auf den ersten Blick eben nicht zu sehen sind. Nick ist nämlich ein Psioniker. Mit Hilfe seiner Geisteskraft kann er Gegenstände bewegen und die Kontrolle über andere Menschen übernehmen.

Ein starker Geist...

Im Kampf gegen Terroristen verschafft man sich mit solchen Fähigkeiten klare taktische Vorteile – eigentlich. Einige von Nick Scryers Gegnern sind allerdings ebenfalls mit dieser Gabe gesegnet. Damit niemand in seinen Gedanken herumstöbert und ihn dadurch enttarnt, hat man sein Langzeitgedächtnis gelöscht. Einen Haken hat die Sache: Er kann sich nicht mehr an all seine psionischen Fähigkeiten erinnern.

Der Einsatz beginnt bereits innerhalb des Terroristen-Hauptquartiers. Noch könnt ihr lediglich auf die telekinetische

Kraft zurückgreifen. Ein Gedanke genügt um Gegner und Objekte wie von Geisterhand zu packen und durch die Luft zu wirbeln. Kisten und Kartons werden so zu tödlichen Geschossen.

Nicks Geist ist zwar eine sehr mächtige Waffe, ganz muss der Agent aber nicht auf Pistolen und Gewehre verzichten. Wer sich während des Einsatzes, der sich über sieben Levels erstreckt, einmal nicht konzentrieren kann, greift stattdessen einfach zum Sturmgewehr. Und das wird während der Mission garantiert mehr als nur einmal passieren.

...im starken Körper

Nach und nach erinnert sich Nick wieder an seine anderen Fähigkeiten. Mit Pyrokinese kann er eine Flammenwand heraufbeschwören, die Gedankenkon-

trolle erlaubt es, die Herrschaft über andere Körper zu übernehmen und die Kraft Mind Drain raubt dem Opfer alle Lebensenergie.

Weniger offensiv, dafür unheimlich praktisch ist bei Rätseln und Aufgaben, für die es meistens verschiedene Lösungswege gibt, die Aura View, mit der Nick unsichtbare Energien sehen kann. Mittels der Remote-Viewing-Fähigkeit verlässt Nicks Geist seinen Körper. Ihr schwebt unbemerkt umher, späht durch versperrte Türen und plant euren nächsten Angriff. Das ist unheimlich hilfreich aber auch unheimlich gefährlich. Während Nick durch die Gegend geistert, ist seine sterbliche Hülle jedem Angriff hilflos ausgesetzt. Möchte man gegen die Anführer der Terroristen bestehen, muss man dieses Risiko aber in Kauf nehmen. ■ **ML**



○ Raus aus meinem Kopf: Nur ein Narr legt sich mit einem Psioniker an.

PLAY-DATEN

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

Webinformationen: www.midway.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Übersinnliche Stealth-Action: Ein sehr viel versprechendes aber vor allem innovatives Konzept für ein Action-Adventure.



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

DOWNHILL DOMINATION



Flaschen, Stöcke, Fäuste: Um auf den ersten Platz zu kommen, ist den Fahrern wirklich jedes Mittel recht!



Mal was anderes: Auf den Stadt-Strecken kann man auch ungewöhnliche Tricks zeigen.



Über den Wolken: Je spektakulärer der Stunt ist, desto mehr Turbo-Punkte gibt es dafür.

PS2 Je steiler, desto besser! Wer sich in Downhill Domination vom Berg stürzen will, darf keine Angst kennen. Die Abfahrten sind schnell, verwinkelt und gefährlich. An jeder Haarnadelkurve lauert ein Abgrund. Unter den 13 zur Auswahl stehenden Fahrern sind sieben bekannte Downhill-Größen. Bevor ihr mit ihnen die Talfahrt wagen dürft, müsst ihr aber erst mal zeigen, aus welchem Holz ihr geschnitzt seid. Geschwindigkeit, Sprint-Können, Kampfgeist und Trick-Sicherheit: Jeder Biker hat andere Qualitäten.

Niemand ist perfekt, deswegen hat man auch die Möglichkeit, die Schwächen nach und nach abzubauen. Nicht nur das Können der Fahrer entscheidet über Sieg oder Niederlage, auch die Wahl des Mountainbikes ist wichtig. Denn die Räder unterscheiden sich durch Federung, Handling usw. voneinander. Wer in den Karriere- und Arcade-Modi ordentlich in die Kurbel tritt, bekommt nicht nur Geld, sondern auch ein paar Sponsoren. Nach und nach könnt ihr so eure Downhill-Maschine mit schönen, neuen Bauteilen verbessern.

Die 24 Strecken sind über den halben Erdball verteilt: Gestern Freeride in Hawaii, heute Technical Downhill in Russland und morgen Mountain Cross in Utha. Egal wo man seinen Hals riskiert, langweilig wird es bestimmt nicht. Die Pisten bieten jede Menge Abkürzungen und Alternativrouten. Schanzen und Klippen garantieren, dass ihr mächtig viele Tricks in die Luft zaubern könnt. Das ist wichtig, da man mit den Stunts seinen Turbo-Balken auflädt. Mehr Stunts, mehr Geschwindigkeit, mehr Spaß: ganz einfach! **ML**

Genre	Fun-Sport
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Incog. Inc.
Erhältlich ab	Februar
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.codemasters.de	

ERSTEINDRUCK

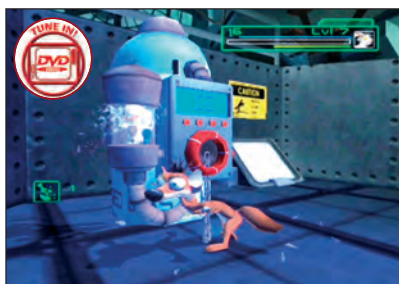
FERTIGGESTELLT

95%

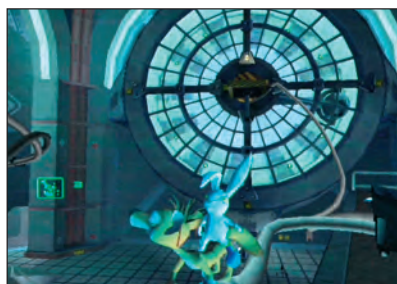
★★★★☆ — Hervorragend

Der Berg ruft: Downhill Domination ist SSX Tricky mit Fahrrädern... nur um einiges schneller und gefährlicher!

WHIPLASH



Karnickel auf Eis: Mit dem eingefrorenen Langohr setzt ihr eure Gegner schachmatt.



Im Galopp: Beim Klettern auf Schläuchen und Seilen steigt Redmond auf den Rücken von Spanx.



Über den Wolken: Wenn Spanx Redmond mit Helium abfüllt, kann er Abgründe überschweben.

PS2 Karnickel Redmond und Wiesel Spanx haben die Schnauze(n) gründlich voll von ihrem Versuchstier-Dasein. Zusammen wollen sie aus dem Genron-Labor ausbrechen. Die Sache hat nur einen Haken: Die beiden sind untrennbar durch eine Eisenkette aneinander gefesselt. Gott sei Dank ist Redmond nach einem Test mit einem neuen Haarlack unverwundbar geworden. Was läge für das Wiesel also näher, das Langohr als Waffe zu missbrauchen?

Ihr kämpft euch mit dem misshandelten Duo

durch alle Stationen des Genron-Tierversuchslabors und schlägt euch dabei nicht nur mit Weißkitteln herum, sondern fetzt euch auch mit Wächtern, Roboterspinnen und anderem Genron-Personal. Auf ihrer Flucht begegnen die Vierbeiner vielen Leidensgenossen, die sie natürlich befreien. An manchen Stellen erfordert es die Situation, dass Spanx Redmond in diverse Maschinen stopft, um ihn anzuzünden, mit giftigem Schleim trinkt oder ihn vereist. Auf diese Weise wird die Schlagkraft von Meister Lampe erhöht.

Ein Upgrade-System lässt die beiden armen Viecher mit der Zeit stärker werden. Zahlreiche Gadgets erweitern euer Move-Repertoire beständig.

Die Grafik von Whiplash ist nicht spektakulär – das Charakterdesign dafür umso mehr. Die beiden durchgedrehten Nager könnten nicht wahnsinniger aus der Wäsche schauen. Das Leveldesign ist durchaus komplex und nicht selten müsst ihr noch mal in einen Bereich zurück, um dort eine Aufgabe zu erfüllen, die euch zunächst verschlossen geblieben war. **MK**

Genre	Jump'n Run
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	14. Februar
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.eidos.de	

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

95%

★★★★☆ — Vielversprechend

Technisch solider und spaßiger Plattformer für Tierversuchshasser und andere Hasenfreunde.

PUYO POP FEVER



Kettenreaktion: Je länger eure Kette ist, desto mehr transparente Puyos fallen auf euren Gegenspieler herab.

Genre	Denkspiel/Geschicklichkeit
Hersteller	Atari
Entwickler	Sega
Erhältlich ab	26. Februar
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.atari.de	

PS2 Für alle Schnelldenker unter euch haben wir genau das richtige Spielchen – Puyo Pop Fever. Schnelldenker deshalb, weil die CPU – vor allem in den höheren Spielstufen – sehr flott ellenlange Kettenreaktionen auslöst. Und diese sind das A und O.

Das Gameplay ähnelt dem des kultigen Tetris. Von oben fliegen unaufhörlich verschiedenfarbige Puyos herab, die ihr durch Tastendruck drehen und somit aneinander reihen könnt. Berühren sich vier gleichfarbige Puyos, verschwinden diese auf einmal von der Bildfläche. Die Folge: Beim Gegenspieler erscheint ein transparentes Puyo, das der

Verbindung von Weiteren entgegenwirkt.

In den klangvollen Spielmodi RunRun-, Waku-Waku- und HaraHara-Bahn wird euch das Gameplay zwar gut und schrittweise erklärt, auf Grund des hohen Schwierigkeitsgrades allerdings seht ihr sehr schnell kein Land mehr. Im freien Kampf könnt ihr euch einen gleichwertigen CPU-Gegner aussuchen und gegen ihn antreten. Für Multiplayer-Duelle stehen euch drei unterschiedliche Spielvarianten zur Verfügung. Ferner könnt ihr auch eigene Regeln für eure Fights erstellen. Zu guter Letzt könnt ihr euch noch im Endlos Puyo Pop austoben und so lange spielen, bis ihr entweder keinen Lust mehr habt, oder kläglich versagt. **HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Nettes, vor allem in Japan angesagtes Geschicklichkeitsspielchen, das auf dem Videospiel-Meilenstein Tetris basiert.

CULDCEPT



Bunt aber schlicht: Zumindest müsst ihr bei Culdcept nicht mit Grafikfehlern rechnen.

Genre	Rollenspiel/Brettspiel
Hersteller	Capcom USA
Entwickler	NEC Interchannel
Erhältlich ab	sofort USA
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.capcom.com	

PS2 Das hätte niemand erwartet: Culdcept, eine obskure Mischung aus Rollen-, Brett- und Kartenspiel, erscheint tatsächlich im Westen. Ihr übernehmt die Rolle eines frei bestimmbaren Helden, dabei habt ihr jede Menge Rassen in jeweils zwei Geschlechtern zur Auswahl. Nach ein paar Storyfetzen geht's auch schon aufs Spielbrett: Das Konzept lässt sich ein wenig mit jenem von Monopoly vergleichen. Ihr würfelt und zieht entsprechend mit eurer Figur. Steht ihr auf einem leeren Feld, dürft ihr ein Monster draufsetzen, sitzt bereits ein gegnerisches Monster dort, drückt ihr etwas Geld ab oder hetzt dem

Vieh eines aus eurem Stall auf den Hals. Monster, Magie und fiese Spezialattacken werden durch Karten ausgelöst, nach jedem Zug bekommt ihr eine – aber ihr könnt nicht unbegrenzt viele tragen. Ansonsten wollen reichlich Werte beachtet werden: Manche Monster fühlen sich auf Wüstenfeldern wohl, andere bevorzugen das nasse Element. Die Aufmachung ist nett, aber unspektakulär. Die 2D-Grafik erfüllt ihren Zweck, der englische Sprecher wirkt dagegen sehr gelangweilt. Auch wenn Culdcept sicherlich nichts ist für den Gelegenheitsspieler, werden sich insbesondere Fans von Kartenspielen und Animes angesprochen fühlen. **TN**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Durchschnittlich

Freakige Genremischung in altbackener Präsentation: Nach einer gewissen Einspielzeit schimmert dennoch taktischer Tiefgang durch.

SCOOBY DOO! FLUCH DER FOLIANTEN



Futter: Durch herumliegende Schmeckies könnt ihr eure Lebensenergie wieder aufladen.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	THQ
Entwickler	Artificial Mind and Movement
Erhältlich ab	19. März
Preis	ca. 40 Euro
WEB-INFO: www.thq.de	

PS2 Am 1. April kommt der zweite Scooby-Doo-Film („Scooby Doo 2: Die Monster sind los“) mit realen Schauspielern in die Kinos. THQ veröffentlicht bereits im Vorfeld das zweite PS2-Abenteuer der Monster Inc. Erneut wird das jüngere Klientel angepeilt. Das wird vor allem in den vielen witzigen Zwischensequenzen und beim kindgerechten Gameplay klar. Verlaufen kann man sich in diesem Spiel kaum. Der lineare Spielverlauf führt an allen storyrelevanten Items vorbei. Klappert man jede Ecke der einzelnen Umgebungen ab, kann man zusätzliche Punkte einsacken – dazu muss man diverse Gegenstände (Dokumente, Sandwich-Zutaten etc.) einsam-

meln. Abermals übernehmt ihr die Steuerung des verflissenen Shaggy und des ängstlichen Hundes Scooby Doo. Per Tastendruck wechselt ihr zwischen den beiden Protagonisten. Scooby kann beispielsweise durch kleine Öffnungen kriechen, während Shaggy für die höher liegenden Angelegenheiten zuständig ist. Für den unvermeidlichen Geisterkontakt nutzen die beiden ein Buch, das nach den spirituellen Wesen greift. Hat es einen Geist am Schlafittchen, müsst ihr schnellstmöglich die Taste drücken, deren Symbol eingeblendet wird, um die Spukgestalt einzufangen. In Anbetracht der angepeilten Zielgruppe wird das Abenteuer seiner Käuferschicht mehr als gerecht. **HS**

ERSTEINDRUCK

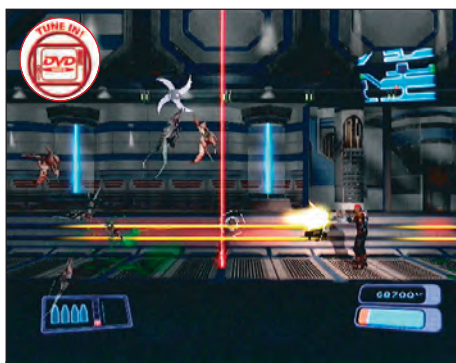
FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Spaßiges Abenteuer für die PS2-Youngster. Mit viel Witz und kleinen Rätsleinlagen werden die hier bei Laune gehalten.

BLOW OUT



Nettes Goodie: Die finale Version soll einen Level-Editor beinhalten.

Genre	Shooter
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	Terminal Reality
Erhältlich ab	Mitte Februar
Preis	ca. 30 Euro

WEB-INFO: www.vup-interactive.de

PS2 Der 30 Euro Budget-Titel ist am ehesten mit Contra: Shattered Soldier zu vergleichen. Allerdings in einer abgespeckten Version. Die Story des Side-scrollers ist auf einer Weltraumbasis angesiedelt, die von mutierten außerirdischen Wesen überrannt worden ist. An euch liegt es nun, diese Bedrohung abzuwenden. Insgesamt erstreckt sich euer Abenteuer über 18 unterschiedliche Abschnitte der Station. Dabei gilt es stets, den Aufzug zum nächsten Areal zu finden. Klingt einfach, erweist sich jedoch als knifflig: Anfangs könnt ihr auf eurer Karte nur einen kleinen Ausschnitt der Umgebung sehen. Durch wild verteilte Terminals könnt ihr

allerdings den Umfang der Map erweitern und auf diese Weise den Level-Ausgang ausfindig machen. Eure Mission wird durch diverse Schalter-Tür-Rätsel in die Länge gezogen. Nebenbei bekommt man es mit 14 unterschiedlichen Alien-Rassen zu tun. Um denen den Garaus machen zu können, findet ihr auf den Arealen insgesamt acht verschiedene Wummen wie Schrotflinte, Maschinengewehr, Flammenwerfer, Nailgun etc. Bei jedem Vieh erweist sich eine andere Waffe als am effektivsten. Zusätzlich könnt ihr Waffen-Upgrades finden und für die Regeneration eurer Lebensenergie stehen spezielle Vorrichtungen auf den Arealen bereit. **HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Günstiger Shooter, der garantiert für kurze Zeit Unterhaltung und Action bietet.

LOWRIDER



Hü-Hüpf: Mit einer schicken Grafik und einer coolen Präsentation hätte das Thema eigentlich das Zeug zum Insider-Tipp.

Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Jaleco
Entwickler	Jaleco Japan
Erhältlich ab	tba
Preis	ca. 40 Euro

WEB-INFO: www.jaleco.com

PS2 Lowrider heißen die Showcars, die man mit einer extrem starken Chassis-Hydraulik springen lassen kann. Mit dieser Vorrichtung können die Besitzer diese Autos nicht nur hüpfen, sondern förmlich tanzen lassen. In Amerika sind die aufgemotzten Schlitten die Attraktion jeder Motorshow. Natürlich messen sich die Autonarren auf Wettbewerben mit anderen Lowrider-Besitzern. Das Reglement ist einfach: Die Kontrahenten lassen ihre Fahrzeuge so spektakulär wie möglich tanzen, oder versuchen einfach, höher zu hüpfen als der Gegner. Im Spiel habt ihr die Möglichkeit, entweder eine Karriere zu starten, ein Arcade-Match zu bestrei-

ten oder gegen einen Kumpel anzutreten. Bei der Karriere fangt ihr mit einem unscheinbaren Wagen an, den ihr nach und nach immer weiter aufmöbelt. Auf einer Karte wählt ihr ein Event aus. Man vollführt abwechselnd Front-Hops, Rear-Hops, Pancakes oder andere Lowrider-Figuren. Wer höher und besser hüpfte als sein Gegner, hat gewonnen. So gut die Idee auch ist, so langweilig wurde Lowrider in Szene gesetzt. Nicht nur die Menüs entbehren jeder Ästhetik, auch die eigentliche Spielgrafik wirkt durch und durch altmodisch. Das hätte man besser machen können! Nur für Hardcore-Fans der abgedrehten Wagenhüpfereien. **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Durchschnittlich**

Nicht schön, dafür aber selten! Die Spielidee ist witzig, die Umsetzung leider nicht!

CYGIRLS



Kämpfen mit Stil: Die beiden heißen Schnitten verfügen über verschiedene Spezialfähigkeiten.

Genre	Action
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.konami-europe.com

PS2 Falls ihr nicht wisst, wer die CyGirls sind – dann seid ihr nicht allein. Außerhalb von Japan kennt kaum jemand die scharfen Bräute mit den noch schärferen Waffen. Die tödlichen Ladys entstammen einer Serie von Actionfiguren des japanischen Spielzeugherstellers Takara. Die recht lebensseht anmutenden Power-Girlies sind ausgestattet mit dem neuesten Hightech-Equipment und im Land der aufgehenden Sonne Kult. In der Action-Ballerie schlüpft ihr in die Rolle der beiden Cy-Mädels Ice und Aska. Beide Gören erleben die Handlung anders und haben zudem unterschiedliche Spezialfertigkeiten. Beim Kämpfen eine fescche Figur zu

machen ist nicht die einzige Stärke der beiden Gören. Sie sind auch begnadete Hackerinnen, die jedes Computerterminal infiltrieren. Im so genannten Cyberspace laufen sie – auf gepasst – zwar als Projektion ihrer selbst umher, ihre Fähigkeiten sind dort aber ganz anders gelagert. Dateien per Tastenkombi downloaden und Antivirenprogramme per Tritt- und Schlagkombo ins Datennirvana befördern, solche Dinge stehen hier auf dem Einsatzplan. Wenn Konami noch ein wenig an der Gegnerintelligenz schraubt, dann kommt hier ein spektakuläres Action-Adventure mit knackigen Mädels, coolen Knarren und einer Menge Hightech auf uns zu. **TS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Actionreiche Ballerorgie mit exzellent animierten Hauptdarstellerinnen und doofen Gegnern.

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

TESTSCREEN

Besondere Auszeichnungen:			Grafik 87% Sound 89%	RATING (PROZENT) 86

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

Legende

Features

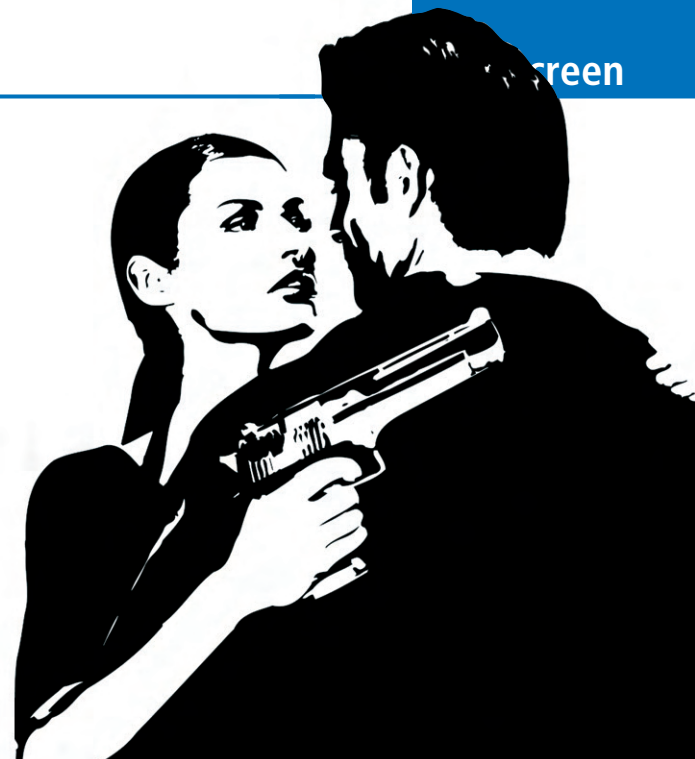
Neben den drei Standard-Features unterstützen viele Titel noch spezielle Hardware sowie Sound- und TV-Normen. Sollte ein Spiel ein besonderes Feature aufweisen, wird es mit dem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.

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

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 02/2004

PLAYSTATION2

Alarm für Cobra 11	90
Arc: Twilight of the Spirits	82
Batman: Rise of Sin Tzu	89
Bombastic!	89
Curse: The Eye of Isis	87
Destruction Derby Arenas	86
Dynasty Tactics 2	88
Fallout: Brotherhood of Steel	84
Fame Academy	90
Flipnic!	87
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	78
Maximo vs. The Army of Zin	80
Mojo!	89
NFL Street	88
RoboCop: The Future of Law Enforcement	91
Urban Freestyle Soccer	90



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





MAX PAYNE 2

The Fall of Max Payne



Max Payne ist auf der Flucht! Alle wollen seinen Tod: Die Mafia, die Polizei und die Regierung.

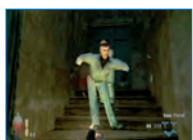


○ Nicht nur Kugeln sind tödlich: Mit der Bullet-Time könnt ihr herumfliegenden Gegenständen ausweichen.



○ Zwei auf einen Streich: Dank der Auto-Target-Funktion muss man es mit dem Zielen nicht ganz so genau nehmen.

WIE DU MIR, SO ICH DIR!



In Max Payne 2 gibt es drei Schwierigkeitsgrade. Im ersten, „Detective“, passen sich die Gegner eurer Spielweise an. Stellt sich Max besonders geschickt an, lassen sie sogar Munition und Schmerzmittel fallen. In den Stufen „Knallhart“ und „Tod bei Ankunft“ verhalten sie sich ausnahmslos äußerst aggressiv und lassen kaum Goodies zurück. Im höchsten Schwierigkeitsgrad dürft ihr außerdem nur begrenzt oft abspeichern.

PS2 Plötzlich steht sie vor ihm: Mona Sax. Eigentlich müsste sie tot sein. Sie und Max haben zusammen gegen Nicole Horne und den „Inneren Kreis“, eine mächtige Geheimorganisation, gekämpft. Dabei starb Mona im Kugelhagel, er hat es gesehen. Doch nun ist sie da, lebendig. Viel Zeit für Wiedersehensfreude bleibt jedoch nicht.

Denn mit ihr tauchen all die bösen Geister seiner Vergangenheit wieder auf. Nicole Horne mag tot sein, doch der „Innere Kreis“ existiert noch immer.

Totgeglaubte leben länger

In einer Spirale aus Gewalt und Verrat erlebt ihr den Fall von Max Payne. In der ersten Episode arbeitet ihr noch offiziell für das Morddezernat der Polizei. Schnell wird jedoch klar, dass etwas faul ist. Zu viele Zufälle, zu viele Ungereimtheiten. Der abgebrühte Cop nimmt daraufhin das Gesetz selbst in die Hand und gerät so in das Visier seiner zwielichtigen Kollegen.

Entwickler Remedy verzichtet auf polierte Renderfilmchen. Stattdessen wird dem Spieler die Geschichte wie in einem düsteren Edelman erzählt. Ein

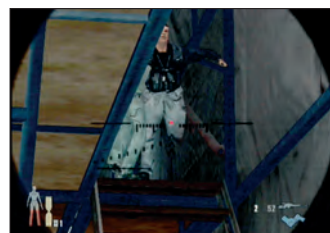
ungewöhnliches, aber stimmungsvolles Stilmittel. Bild für Bild erfährt der Spieler in den gezeichneten Zwischensequenzen, was passiert. Die Story ist spannend und abwechslungsreich, bildet aber dennoch nur den Rahmen. Das bleihaltige Gameplay ist es, worauf es ankommt.

Das Auge spielt mit...

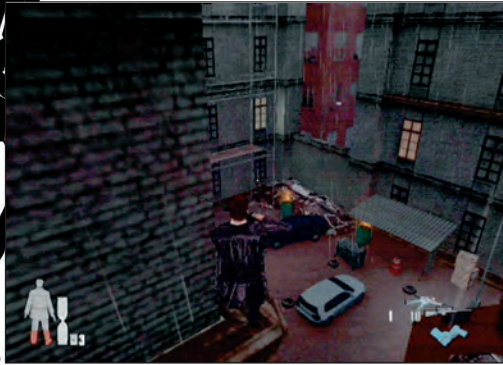
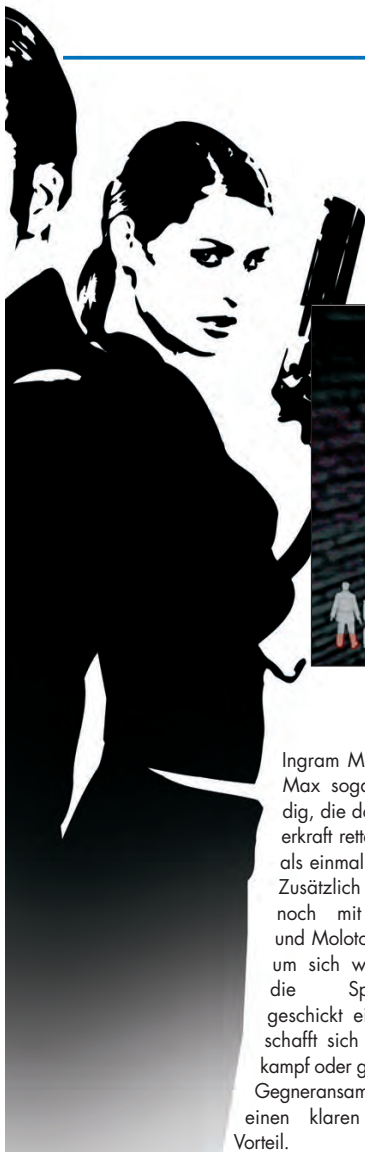
Max Payne 2 ist ein actiongeladenes und dennoch sehr einfach gestricktes Spiel. Mit dem Finger am Abzug hetzt man durch die Levels und ballert auf so ziemlich alles, was sich bewegt. Unschuldige Zivilisten solltet ihr nicht aufs Korn nehmen. Verschont sie, und zum Dank stecken sie Max ein paar Schmerzmittel zu oder kämpfen eine Zeit lang an seiner Seite. Fünf Kategorien an Waffen sammelt ihr im Laufe des Spiels ein: Handfeuerwaffen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Sturm- und Präzisionsgewehre. Pistolen und die kleine



○ Augen auf: Wer seine Umgebung nutzt, lebt länger.



○ Havoc sei Dank: Trifft man in den Unterschenkel, reißt es auch diesen nach hinten.



○ **Bullet-Jump:** Vor kleinen Sprungeinlagen ist auch Max Payne nicht gefeit.

Ingram Mac 10 führt Max sogar beidhändig, die doppelte Feuerkraft rettet ihm mehr als einmal das Leben. Zusätzlich kann man noch mit Granaten und Molotow-Cocktails um sich werfen. Wer die Sprengkörper geschickt einsetzt, verschafft sich im Häuserkampf oder gegen große Gegneransammlungen einen klaren taktischen Vorteil.

Wie der erste Teil lebt auch Max Payne 2 von der Bullet-Time. Per Knopfdruck könnt ihr eine Zeitlupen-Funktion aktivieren. Dabei ist der Spieler in der Lage, sich ganz normal umzusehen. Während Max langsam durch die Luft segelt, ballert er auf die Gegner vor sich. Kurz bevor der Cop landet, dreht er sich und erledigt das Gangsterpack, das hinter ihm aus der Deckung gesprungen ist. Augen-

blicke können tatsächlich manchmal eine kleine Ewigkeit dauern.

... oder eben nicht.

Die Bullet-Time rettet euch oft die Haut, ihr könnt damit nämlich auch den Kugeln der Gegner ausweichen. Die Zeitlupenschusswechsel sehen vor allem aber sehr spektakulär aus, weil sich die Körper der Gegner sowie Gegenstände dabei wirklichkeitsgetreu bewegen. Die Havoc-Physik-Engine sorgt dafür, dass Feinde nicht umfallen wie Strohpuppen, wenn man ihnen ins Bein schießt, sondern dass sie realistisch einknicken. Bei Objekten verhält es sich ähnlich. Noch nie sind Kartons und Kisten so schön eine Treppe hinuntergepurzelt. Die ausgefeilte Physik beeinflusst aber auch das Gameplay. Druckwellen explodierender Sprengstoffkisten bringen Gegner genauso zu Fall wie poröse Mauerabschnitte.

So viel Realismus hat natürlich ihren Preis. Grafisch bewegt sich Max Payne 2 im Mittelfeld. Die Charaktere wirken beim Laufen immer etwas gestelzt und



○ **Rollentausch:** In einigen Levels steuert ihr Mona Sax.



○ **Immer schön freundlich:** Einige Zivilisten stehen Max mit Rat und Tat zur Seite.

die Texturen sind teilweise deutlich pixelig. Das war noch nie die Stärke der PS2 und das ist an sich auch nicht so schlimm. Schlimm ist hingegen sehr wohl, dass das Spiel nie wirklich flüssig läuft. Irgendwie ruckelt und zuckelt es immer ein wenig. Und wenn besonders viel Action auf dem Bildschirm zu sehen ist, geht die Bildwiederholungsrate gleich noch mal in die Knie. Nicht schön. ■

BONUS-MODI



Hat man das Spiel durchgezockt, werden zwei Bonus-Modi freigeschaltet. In „Eine Minute in New York“ könnt ihr alle Levels noch einmal separat spielen, allerdings innerhalb eines bestimmten Zeitlimits. Das „Todesurteil“ ist nichts weiter als ein Survival-Game. Ein kleines Areal, immer wieder neu auftauchende Gegner und jede Menge Waffen: Je länger man überlebt, desto besser.

FAZIT | Mark Liebold

Die Story ist spannend und das Gameplay actiongeladen. Dennoch hat Max Payne 2 Schwächen. Über die Grafik kann man sich streiten. Auf dem PC sieht das Spiel zwar besser aus, für PlayStation-2-Verhältnisse ist es aber ganz ordentlich umgesetzt – sieht man einmal von der wenig konstanten Bildwiederholungsrate ab. Klar ist die Physik super, klar macht das Spiel Spaß, aber das müsste wirklich nicht sein – auch klar. Ebenfalls schlecht: das Speichersystem. Es gibt keine Auto-Save-Funktion und auch keine Checkpoints. Der Spielstand muss immer manuell gesichert werden. Vergisst man das im Eifer des Gefechts, kann es sein, dass man ein langes Stück noch einmal von vorne spielen muss. Max Payne 2: The Fall of Max Payne ist kein schlechtes Spiel, aber auch kein wirkliches Highlight. Wer gern die Colts rauchen lässt und bei technischen Schwächen auch mal ein Auge zudrückt, wird mit Max und Mona seinen Spaß haben.

POSITIV

- filmreife Action
- spannende Story
- gelungene Synchronisation
- tolle Surround-Effekte

NEGATIV

- instabile Bildwiederholungsrate
- keine Auto-Save-Funktion bzw. Speicherpunkte
- schwammige Steuerung

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Enter the Matrix	71%	06/03
2 Gungrave	69%	12/02
3 Twin Calibre	68%	12/02

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	1	USK	keine Jugendfreigabe
Hersteller	Rockstar Games	1140KB	Online Funktion	Nein		
Entwickler	Remedy / Rockstar Vienna					
Erhältlich ab	sofort					
Preis	ca. 60 Euro					
WEB-INFO:	www.maxpayne.de					

Besondere Auszeichnungen:	Grafik 73%	Sound 84%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	74



○ **Noir-Action-Game:** Ist die Bullet-Time aktiviert, verfärbt sich das Bild.

Test



MAXIMO

vs. The Army of Zin

Der tapfere Ritter ist zurück, um die Welt von einer uralten und bitterbösen Macht zu befreien.

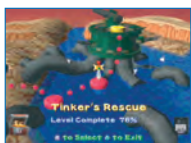


○ Dicker Ballermann: In der Zin-Fabrik könnt ihr euch Geschütze zu Nutze machen, um die zahlreichen Angreifer zu zerlegen.



○ Böser Maximo: Bane, der Anführer der Zin-Armee, hat Maximo kopiert und hetzt euch den mechanischen Kameraden auf den Hals.

DER WANDERSMANN



Wo ihr früher über einen Hub in die einzelnen Missionen gesprungen seid, wandert ihr heute über eine Karte von Level zu Level. Auch müsst ihr fürs Sichern eures Spielstandes nicht mehr bezahlen. Die erkämpfte Kohle könnt ihr nun in neue Moves oder in Ausrüstung investieren.

PS2 Kaum ein Jump'n Run hat jemals bei Genre-Fans für mehr Wut- und Schweißausbrüche gesorgt wie Maximo: Ghost to Glory. Knochenharte Schwertkämpfe und schweineschwere Hüpfseinlagen standen bei Capcoms Hüpfspektakel im Programm.

Nun kehrt der Held in bunten Unterhosen mit seinem neuen Abenteuer zurück und wir können verraten, ohne dabei ein Geheimnis auszuposaunen: Auch Maximo vs. The Army of Zin wird euer Blut in Wallung bringen und ist nichts für schwache Nerven. Denn

auch der Kampf gegen die Zin-Armee ist gespickt mit kitzligen Sprungeinlagen und beinharten Fights.

Zusammen sind sie stark

Zur Story: Seit dem missglückten Versuch, Sophia zu retten, sind acht Monate vergangen. Und noch immer sucht Maximo gemeinsam mit dem Grim Reaper nach einer Spur seiner Holden. Als ein nahes Dorf von einer Horde bizarrer, roboterähnlicher Monster angegriffen wird, eilen die beiden zu Hilfe. Schnell finden sie heraus, dass die mechanischen Krieger von Seelen getöte-

ter Menschen angetrieben werden. So wird die unselige Armee mit jedem Opfer stärker und breitet sich weiter über das Land aus. Zusammen mit seinem neuen Freund, Gevatter Tod, macht sich Maximo auf, die geheimnisvolle Zin-Armee aufzuhalten und sie gründlich zu vernichten.

Richtig, bei seinem zweiten Auftritt tritt der klapprige Sensenmann nicht nur als bezahlter Lebensretter, der Continues spendiert, in Erscheinung: Diesmal kämpft er Seite an Seite mit Maximo gegen die stählernen Schergen. Der Unterwäschtträger spielt zwar immer



○ Feurige Klinge: Der Krummsäbel setzt eure Gegner in Flammen....



○ ... der Eishammer hingegen friert die Widersacher für kurze Zeit ein.



Der Tod auf Urlaub: In seinem zweiten Abenteuer geht der Grim Reaper Maximo schlagkräftig zur Hand.

noch die Hauptrolle, Grims Auftritte sind jedoch ebenfalls kraftvoller Natur: Habt ihr durch Metzeln der fiesen Roboter die Grim-Leiste gefüllt, könnt ihr euch für kurze Zeit in den untoten Gesellen verwandeln. Mit übermenschlichen Kräften schneidet ihr eure Gegner nun mit der übergroßen Sense in Scheiben.

Funktionelle Unterhosen

Das sollen aber noch nicht alle Neuerungen gewesen sein: In Maximo vs. The Army of Zin trägt der Held nicht wie einst stets ein und dieselbe Unterhose. Im Laufe des Abenteuers bedecken verschiedene magische Schlüpfer das Gemächt eures Helden. Habt ihr beispielsweise die Schatz suchenden Boxershorts am Leib, vibriert das Joypad, sobald ihr in die Nähe vergrabener Schatullen kommt. Mit der gepanzerten Buxe seid ihr in der Lage, ganze vier Rüstungen übereinander zu tragen. Dies sorgt für ultimativen Schutz und mehr Lebensenergie.

Die feschen Höschen sowie Heiltränke könnt ihr preisgünstig bei diversen Straßenhändlern und Landstreichern

gegen bare Münze erwerben. Alte Rittersleute hingegen, die euch genau wie Kaufmänner und Plattenbrüder ab und an über den Weg laufen, bringen euch für den richtigen Preis neue Moves bei und halten Upgrades für eure Waffen parat. Die habt ihr auch bitter nötig. Denn die schwer bewaffnete Teufelsbrut fährt von Level zu Level härtere Geschütze auf.

Des Ritters neue Werkzeuge

Mit aufgestocktem Waffenarsenal – diesmal schwingt Maximo neben seinem Schwert auch einen eisigen Stahlhammer und einen feurigen Krummsäbel – zieht der mutige Jungfrauenretter gegen die gnadenlose Zin-Armee in den Kampf. Die ist ausschließlich mechanischen Ursprungs und macht euch in den 21 Levels das Ritterleben schwer. Und damit nicht genug: Am Ende jedes der fünf Abschnitte müsst ihr euch gegen einen fetten Endboss beweisen.

Wie eingangs erwähnt, ist beim grundlegenden Spielprinzip alles beim Alten geblieben. Haarige Hüpflein-



Oben gehts lang: Auch im Nachfolger erwarten euch wieder viele Sprungeinlagen.

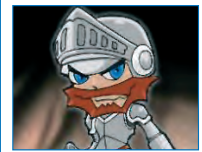


Unterbuxen: Die feschen Boxershorts haben im zweiten Teil ihren großen Auftritt.

gen, kernige Massenkeilereien und vereinzelte Rätsel sind auch bei Maximo vs. The Army of Zin dabei.

Technisch schlägt das zweite Abenteuer in die gleiche Kerbe wie der Vorgänger: Die glasklare Optik bleibt bis auf ein paar wenige Ausnahmen ruckelfrei und die Steuerung des Helden ist nach wie vor erstklassig. ■

GHOULS N' GHOSTS ONLINE ZERO



Der Maximo-Vorgänger und Videospiel-Klassiker Ghoul's n' Ghosts kehrt als MMOARPG (Makaimaru Online Action Role Playing Game) zurück. Neben bekannten Charakteren wie Ritter Arthur wird es auch neue spielbare Helden geben. Die Beta-Tests für das Online-Spektakel im Cel-Shading-Look haben Anfang 2004 begonnen. Erscheinen soll das Game im vierten Quartal.

FAZIT | André Steinert

Auch Maximo vs. The Army of Zin bietet altbewährte Keilereien und Hüpfleinlagen. Einige Neuerungen, wie die magischen Unterhosen oder die Verwandlung in Kollege Grim, werten den Zock natürlich auf. Dennoch reicht es leider nicht ganz zum play-King. Dafür ist Maximos zweites Abenteuer in Sachen Spielumfang und Gegnervielfalt zu schwach auf der Brust. Hinzu kommt, dass die Kamera in engen Gängen Probleme bereitet und sich nicht ordentlich justieren lässt. Auf ganzer Linie überzeugt dagegen die punktgenaue Steuerung. Zwar ist Maximo vs. The Army of Zin nicht mehr ganz so schwer wie sein Vorgänger, trotzdem kommt das Comic-Gemetzel nicht ohne Frustrationen aus. Sprünge in bodenlose Tiefen oder Fights gegen unzählige, gut gepanzerte Schergen bringen das Blut zum Kochen. Trotzdem: Wer eine kurze (ca. 6 bis 8 Stunden Spielzeit) und unterhaltsame Herausforderung sucht, der wird hier bestens bedient.

POSITIV

- sehr gute Steuerung
- lupenreine Optik
- schönes Charakterdesign

NEGATIV

- ziemlich kurz
- stellenweise Kameraprobleme
- teils frustig schwer

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Ratchet & Clank 2	90%	12/03
2 Jak II: Renegade	85%	11/03
3 Maximo: Ghosts to Glory	83%	03/02

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom	332KB	1	
Entwickler	Capcom USA	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	Februar	Nein	12 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.capcom.com/Maximo2				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 82%
Sound 80%

RATING (PROZENT)
84



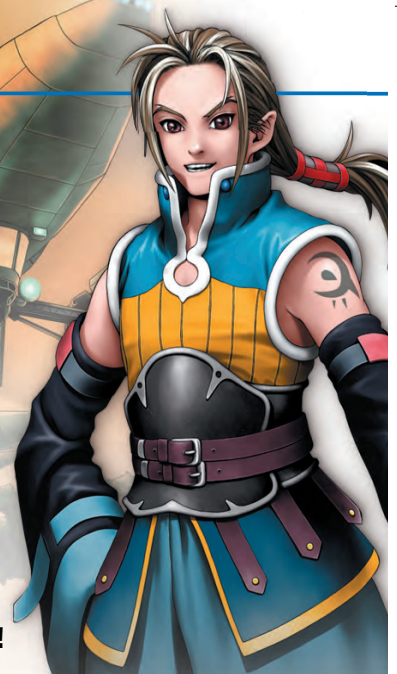
Giffige Schlange: Am Ende jedes Abschnitts wartet ein fetter Endboss auf euch.

TestScreen

ARC

Twilight of the Spirits

Menschen, Dämonen, ungleiche Brüder und eine PAL-Premiere: Die Arc-Serie feiert in Europa ihren Einstand!



○ Höflich: Die Deimos leben in den dunklen Ruinen der alten Zivilisation und zeichnen sich aus durch ihre feinen Umgangsformen.



○ Hübsch: Die Magie-Einsätze sind bezaubernd inszeniert worden. Hier heilt Tatjana gerade die ganze Truppe auf einmal.

ARC ZUM ANGLUCKEN



In Japan ist die Arc-Serie derartig beliebt, dass es der zweite Teil als TV-Serie ins japanische Fernsehen geschafft hat: Die Geschichte wird mit ein paar dramaturgischen Freiheiten interessant nacherzählt: Vor allem der Soundtrack überzeugt einmal mehr. In den USA ist die Serie über ADV-isions auf DVD erschienen.

PSE In der Welt von Arc: Twilight of the Spirits wurde das Konzept des Nachbarschaftsstreits auf die Spitze getrieben. Kaum hat Arc, Held der PSone-Vorgänger, das Böse unschädlich gemacht, taucht die Deimos-Rasse auf: Wilde, dämonische Wesen in allen Farben und Formen – die Menschheit ist nicht mehr alleine auf der Welt. Und da beide Seiten aus jeweils eigenen Gründen dringend die geheimnisvollen Geistersteine zum Erhalt ihrer Kultur brauchen, kommt es schnell zu Reibereien. Am

Ende leben beide Rassen in Feindschaft, jeder Kontakt ist verboten und so ziehen die Jahre ins Land.

Echte Helden

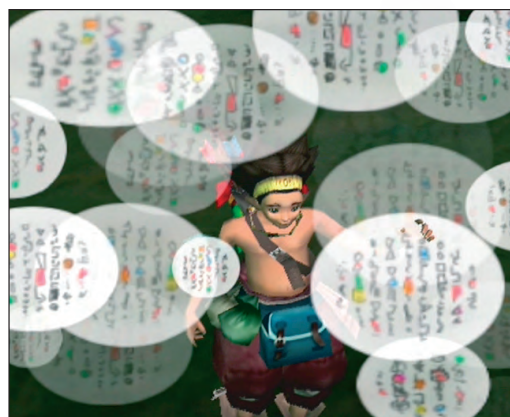
Tausend Jahre nach den dramatischen Ereignissen lernen wir Kharg und Darc kennen. Kharg ist der Vorzeigeheld schlechthin: Von königlicher Abstammung, heißblütig, ungestüm und von einem starken Gerechtigkeitsinn getrieben, ist er ein Meister im Umgang mit dem Schwert und würde die Deimos am liebsten im Alleingang ausrot-

ten um seinen Mitmenschen zu helfen. Darc geht es weniger gut: Der nachdenkliche Halb-Deimos wird sowohl von Menschen als auch von Deimos verachtet und fristet als Sklave des feisten Froschweibs Geedo sein erbärmliches Dasein. Eine Fügung des Schicksals macht ihn jedoch zum mächtigen Deimos-Anführer mit dem festen Plan, die ekligen Menschen ein für alle Mal zu vernichten.

Pikant ist, dass Kharg und Darc Brüder sind und früher oder später aufeinander treffen müssen. Und dann sind



○ Model-Qualitäten: Dank einer speziellen Diät hält die feiste Geedo ihre mädchenhafte Figur.



○ Gut einprägen: Maru nervt euch nicht nur durch sein Aussehen, auch seine Stimme ist Akustik-Folter.



○ Rundumschlag: Paulettes bevorzugte Waffe ist eine Art Haken im Seil. Damit habt ihr eine hohe Reichweite und trifft noch dazu gleich mehrere Gegner auf einmal.

da noch die Geister der Elemente, das fiese Diltzweid-Imperium und dunkle Gestalten im Schatten, die ihre ganz eigenen Pläne schmieden.

Keile mit Weile

Ihr schlüpft abwechselnd die Haut oder Schuppen der beiden Protagonisten. Die Hälfte des Spiels dürfte euch von normalen Rollenspielen her bekannt vorkommen: Ihr zieht auf einer Landkarte von Hotspot zu Hotspot, trifft neue Gefährten und besucht Städte zum Reden und Einkaufen. Kommt es zum Kampf, wird die Sache wesentlich interessanter: Auf einer Karte zieht ihr eure bis zu fünf Recken in bester Strategie-spielmanier nacheinander – die Reihenfolge wird durch den Geschwindigkeitswert festgelegt, ein blaues Feld zeigt euren Laufradius an. Auf Knopfdruck könnt ihr dann zuschlagen, zaubern oder andere Spezialtechniken einsetzen. Natürlich haben verschiedene Figuren verschiedene Eigenschaften: Während die flinke Delma nahe beim Gegner stehen muss um zu treffen, darf Bogenschütze Maru auf Distanz bleiben und sich so aus der Gefahrenzone 'raushalten.

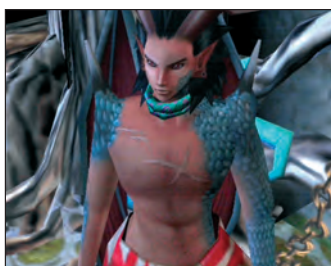
Bei Angriffen spielt es eine Rolle, wie ihr zum Gegner steht: Frontale Treffer werden leichter geblockt und ziehen weniger Energie ab, schleicht

ih euch von hinten an, ist ein Treffer sicher und dem Monster tut's richtig weh.

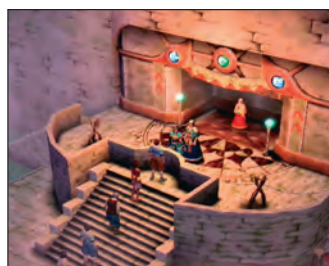
Besiegte Viecher hinterlassen Erfahrung, Geld und Geistersteine: Während ihr Erfahrung automatisch einkassiert, müsst ihr die materiellen Hinterlassenschaften erst aufheben: Was am Kampfe noch liegt, ist verloren. Geistersteine sind für den Einsatz von Spezialtechniken oder im Falle der Deimos für Magie unabdingbar: Sie fungieren als Magiepunkte, mit denen ihr die mächtigen Techniken bezahlt. Neben dem individuellen Vorrat gibt es auch einen Gruppenspeicher, aus dem ihr nach dem Kampf eure Leute wieder versorgen dürft. Neue Magien lernt ihr, indem ihr Fähigkeitenpunkte investiert, die nach erfolgreichen Kämpfen verliehen werden: Mit der Zeit stehen euch so immer mächtigere Techniken zur Verfügung.

Man spricht Deutsch!

Da ihr immer wieder die Party wechselt, ist für Kurzweil gesorgt – sowohl spielerisch als auch im Hinblick auf die Story. Zwar hat Sony auf einen 60Hz-Modus verzichtet, allerdings präsentiert sich das Spiel balkenfrei und in Originalgeschwindigkeit, selbst an eine größtenteils hervorragende deutsche Synchro wurde gedacht. ■



○ Außenseiter: Held Darc ist eine wilde Mischung aus Mensch und Dämon.



○ Schlange stehen ist in: Es herrscht reger Andrang bei den Wahrsagern von Millmana.

Die Arc-Serie im Überblick

Arc: Twilight of the Spirits ist bereits der vierte Teil einer in Japan extrem erfolgreichen Serie, die es bisher nicht nach Europa geschafft hat. Wir stellen euch die drei Haupt-Episoden kurz vor:

ARC THE LAD: Das erste Rollenspiel für die damals noch junge PlayStation. Die Grafik war sehr bunt und zweidimensional, dennoch gab es bereits kurze Renderfilme: Highlight war der orchestrale Soundtrack, eingespielt vom London Royal Philharmonic Orchestra. Leider war das Spiel mit knapp zehn Stunden Spielzeit extrem kurz.

ARC THE LAD 2: Der in jeder Hinsicht bessere Nachfolger. Ihr hattet mehr Charaktere (ihr konntet per Memory Card die komplette Party aus dem Vorgänger übernehmen), mehr spielerische Möglichkeiten und mehr Tiefgang. Vor allem aber war das Spiel exorbitant lang. Arc 2 ist bis heute eines der besten Rollenspiele.

ARC THE LAD 3: Durch einen Teamwechsel hat die Qualität der dritten Episode etwas gelitten. Der Missionaufbau erinnert ein wenig an jenen des aktuellen Final Fantasy X-2, dreidimensionale Szenarios und eine Handlung, die auf die epische Breite der Vorgänger verzichtete – Spaß machte das Ganze nicht zuletzt dank des guten Humors trotzdem.

Daneben gibt es noch ein Monster-&-Casino-Spiel, auch für Bandais Wonderswan ist eine Episode erschienen. Den besten Kauf tätigt ihr mit Working Designs **ARC THE LAD COLLECTION**: Hier sind alle Episoden mit einer hervorragenden Übersetzung in einer schicken Edelpackung vereint.

FAZIT | Thomas Nickel

Arc sieht einfach toll aus. Üppige Landschaften, tolle Mimik und grimmige Monster lassen den PS2-Grafikchip rauchen. Zwar könnten Nebenfiguren wie Delma ein paar mehr Polygone vertragen, aber den Gesamteindruck schmälert das nur unwesentlich. Noch besser ist die Soundkulisse: Die Musik geht super ins Ohr, die Sounds sind kernig und die Sprachausgabe bis auf den Totalausfall Maru, der stark nach Itchy und Scratchy klingt, sehr professionell. Spielerisch gibt sich Arc keine Blöße. Die Steuerung geht flott von der Hand und die Kämpfe sind nicht ganz anspruchslos, wenn sich die KI auch manchmal etwas dämlich anstellt. Schelte gibt's aber für 50 Prozent der Handlung: Während Darc's Abenteuer ebenso mitreißend wie spannend ist, zehren die Kharg-Abschnitte an den Spielernerven: Kein Klischee wird ausgelassen und die Mitstreiter sind nervig bis langweilig – bei Darc sieht das ganz anders aus. Wir raten ausdrücklich zum Kauf.

POSITIV

- tolle Synchro
- sehr saubere Grafik
- faszinierendes Darc-Szenario

NEGATIV

- Klischeehaftes Kharg-Szenario
- Marus Stimme ist eine Zumutung für den Zuhörer

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Dark Chronicle	88%	10/03
2 Breath of Fire: Dragon Quarter	83%	11/03
3 Wild Arms 3	80%	02/03

PLAY DATEN

Genre	Rollenspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	165KB	1	Arc the LAD
Entwickler	Cattle Call	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	28. Januar	Nein	6 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.playstation.com				

Besondere Auszeichnungen:		Grafik 82%	RATING (PROZENT)
Einsteiger Fortgeschrittene Profis		Sound 85%	
81			

FALLOUT

Brotherhood of Steel

Früher war alles besser? Die Bewohner der postnuklearen Welt von Fallout haben damit sicher Recht!



○ Klassische Spontanheilung: Ein Druck auf die L1-Taste und schon schmeißt sich euer Held ein Medipack ein.



○ Doppelt killt besser: Bei einem menschlichen Mitrreiter im Schlepptau kommt mächtig Freude auf.

MAN SPRICHT DEUTSCH



Fallout: Brotherhood of Steel lässt euch die Wahl zwischen deutscher Synchronisation und englischem Original. Beide Varianten erfreuen mit derbem Slang inklusive unzähliger netter Schimpfwörter. Auch andere Zensurmaßnahmen müsst ihr nicht befürchten. Die FSK-16-Fassung birgt dasselbe (mäßig hohe) Gewaltpotenzial wie die US-Version.

PS2 Das kennen PS2-Rollenspieler ja bereits: RPGs, die auf dem PC mit komplexem Regelwerk und umfangreicher Bedienstruktur Hunderttausende Fans gefunden haben, werden für die Konsolenfraktion mir nichts, dir nichts versimpelt. So geschehen bereits zweimal mit dem D&D-Ableger Baldur's Gate, jetzt folgt der Endzeit-Thriller Fallout. Nach drei PC-Episoden feiert die knallharte Sci-Fi-Posse mit Bro-

therhood of Steel endlich ihren PlayStation2-Einstand – im bewährten Hack'n Slay-Gewand. Entwickler Interplay tauscht einfach Märchenwald gegen Atomwüste, Zauberschwert gegen abgesägte Schrotflinte und fertig ist das futuristische Action-Rollenspiel.

The Day After

Die Story des bitterbösen Science-Fiction-Thrillers ist schnell umrissen: Nach-

dem sich die Weltmächte in einer letzten verheerenden Schlacht ihr gesamtes Atomwaffenarsenal um die Ohren gefeuert haben, gleicht der blaue Planet einem gigantischen Schrottplatz. Griesgrämige Mutanten ziehen marodierend durch postapokalyptische Städte, verstrahlte Vieher gehen zwischen Autowracks und Häuserruinen auf die Suche nach Fleisch. Einziger Hoffnungsschimmer der letzten normalen Menschen in ihrem Streben nach einem Neuanfang: die so genannte Bruderschaft des Stahls. Die mutigen Ritter des Rechts verteidigen das zarte Pflänzchen Zivilisation gegen alles endzeitliche Übel. Als aufstrebender Freiheitskämpfer beteiligt ihr euch fortan am Wiederaufbau. Dabei habt ihr zu Beginn die Wahl zwischen drei verschiedenen Helden



○ Wer rastet, der röstet: Mit dem Flammenwerfer haltet ihr komfortabel ganze Gegnergruppen in Schach.



○ Womit töte ich denn heute? Drei Waffen könnt ihr gleichzeitig ins Quick-Menü aufnehmen.



❶ Beiwerk: Die Charakterentwicklung lässt euch nicht sonderlich viel Freiraum.

(drei weitere Charaktere sind freispielbar). Egal, ob ihr euch für Rauschschmeißer-Verschnitt Cyrus, Ballerlady Nadia oder Gruselmurder Cain entscheidet – die einzelnen Recken unterscheiden sich nur in Kleinigkeiten wie Laufgeschwindigkeit oder ihrer Vorliebe für bestimmte Wummen voneinander.

Unterteilt in drei Kapitel mit jeweils anderem Schauplatz erwarten euch Dutzende von Sub-Missionen. Habt ihr euch einen Auftrag abgeholt, gehts am Ort des Geschehens dann richtig zur Sache. Alle Heroen beherrschen einen olympiareifen Sprung, um die ein oder andere Hüpfleinlage zu absolvieren, und auch kleine Rätselchen wollen ab und an gelöst werden. Doch liegt der Schwerpunkt von Fallout, ganz wie bei Dark Alliance, auf kompromissloser Metzelaktion. Gigantische Wüstenskorpione, schleimige Ghuls und schwer gepanzerte Cyborgs greifen nämlich nicht nur wie am Fließband, sondern auch bevorzugt im Verbund an. Per Schultertaste visiert ihr einzelne Feinde an, lasst per X-Button

die just aktive Waffe sprechen und setzt mit dem Dreiecksknopf zur Ausweichrolle an – so weit, so gut. Wesentlich umfangreicher als die Bewegungsauswahl fällt die Todbringerpalette aus: klingen-besetzter Handschuh, Dornenkeule, Machete, Gefechtsmesser und brenzlige Lötlampe leisten dabei besonders auf kurze Distanz gute Dienste. Diverse Pistolenvarianten, Schrotflinten, Jagdgewehre, Uzis, schwere MGs und Flammenwerfer sind wiederum besser für den Distanzkampf geeignet. Für allumfassende Zerstörung sorgen schließlich Splitter- und Giftgasgranate, Rohrbombe und Haftmine.

Erfahrungssache

Drei Waffen dürft ihr stets griffbereit in der Hosentasche haben, gewechselt wird per Schultertaste. Beim Gebrauch des Inventars warten, anders als bei Dark Alliance, keine Einschränkungen. Alles, was ihr an Pusten, Munition, Ausrüstungsgegenständen und Heil-Items findet, passt in den Heldenrucksack. i-Tüpfelchen im End-

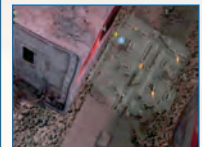


❷ Stressfrei: Speicherterminals sind großzügig über die Endzeitwelt von Fallout verteilt.



❸ Endzeit-Slang: Die deutsche Übersetzung ist genauso derb wie das US-Original.

IDIOTENSICHER



Verlaufen ist bei Fallout fast unmöglich. Die komfortable Auto-Map am oberen Bildrand verzeichnet penibel wichtige Gesprächspartner, Speicherterminals und Durchgänge zu weiteren Abschnitten. Selbst Anlaufstellen für aktuelle Missionsziele werden durch blinkende Symbole kenntlich gemacht.

FAZIT | Colin Gäbel

Wie schon die Dark-Alliance-Episoden richtet sich Fallout vornehmlich an Freunde brachialer, unkomplizierter Action. Das Aufleveln der Charaktere und Sidequests ist noch stärker zur Nebensache geraten als bei den Fantasy-Kollegen. Vorrangig motiviert die Suche nach immer neuen Todbringern und noch ekelhafteren Endzeit-Monstrositäten zum Weiterzocken. Optisch reicht das schwarzhumorige Sci-Fi-Spektakel zwar nicht ganz ans Baldur's-Gate-Doppel heran, dafür beschert die bitterböse Inszenierung – von einigen unpassenden Synchronsprechern abgesehen – angenehme Abwechslung vom einheitlichen Mittelalter-Flair. Zu zweit kommt dabei besonders viel Freude auf, lediglich eine zoombare Ansicht hätte mehr Übersicht gewährt und wäre damit wünschenswert. Wer auf typische Action-RPGs steht, den erwartet mit Fallout: Brotherhood of Steel routiniert inszenierte Genrekost mit eigenwilligem Setting – viel mehr aber leider auch nicht.

POSITIV

- stimmungsvolles Endzeitflair
- umfangreiche Waffenpalette
- cooler Zweispielers-Modus

NEGATIV

- genretypisch etwas abwechslungsarm
- sehr linear

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. Baldur's Gate: Dark Alliance II	84 %	01/04

PLAY DATEN

Genre	Action-RPG	MEMORY CARD	SPIELER	1-2	PlayStation 2
Hersteller	Avalon	1740KB	Online Funktion	USK	16 Jahre
Entwickler	Interplay	sofort	Nein		
Erhältlich ab	ca. 60 Euro				
Preis					
WEB-INFO:	www.vid.de				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 81%
Sound 77%

RATING (PROZENT)
82

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



❹ Noch nicht komplett: Insgesamt sechs, sich nur unwesentlich unterscheidende Charaktere warten auf ihren Einsatz.



DESTRUCTION DERBY Arenas

Rasante Rennen und brennende Autowracks: Destruction Derby feiert sein Comeback auf Sonys 128-Bit-Schleuder.

DER ONLINE-MODUS



Zum Test-Zeitpunkt waren die Sony-Server nur an bestimmten Tagen und zu bestimmten Zeiten für Beta-Tester zugänglich. Aus diesem Grund sparen wir uns derzeit einen Online-Test und werden diesen in Kürze unter realistischen Bedingungen nachholen. Also dann, wenn das Game offiziell im Handel ist und jedermann an den Start gehen kann.



Der Champ: Durch fleißiges Punktesammeln könnt ihr den Strecken-Champion freischalten.



Vernichtungs-Arena: In den Arenen sind Massenkarambolagen vorprogrammiert.



Las Vegas: Die verschiedenen Rennstrecken führen euch rund um den Erdball.

PS2 Nach drei mehr oder weniger erfolgreichen PSone-Auftritten hat die Destruction-Derby-Serie den wichtigen Sprung auf Sonys Next-Generation-Konsole geschafft. Nun heißt es auch auf der PlayStation2: Anschallen, Gas geben und ohne Zaudern auf Kollisionskurs mit den Kontrahenten gehen.

Wer bremst, verliert

Der wichtigste Modus im Spiel ist unangefochten die Meisterschaft. Diese ist in vier Saisons mit jeweils drei Rennen und einem großen Arena-Deathmatch unterteilt. Wer am Ende Destruction-Derby-Meister sein will, muss Punkte sammeln.

Diese bekommt ihr für Zusammenstöße mit anderen Fahrern. Also: Ihr fahrt den anderen derart hart an die Karre, dass sie sich überschlagen oder sich um die eigene Achse drehen. Je heftiger der Crash, desto mehr wichtige Punkte heimst ihr ein. Zudem liegen auf den Strecken überall hilfreiche Power-ups, beispielsweise Turbos, diverse Waffen oder Schilde, die euch den Kampf gegen die Konkurrenz erleichtern. Alle anderen auf der Piste haben dasselbe Ziel wie ihr: Sie wollen euch aus der Bahn werfen, um mit möglichst vielen Punkten vor euch über die Ziellinie zu rasen. Apropos Ziellinie: Eine gute Platzierung in den halsbrecherischen Rennen wirkt sich ebenfalls positiv auf Punktekonto aus.

Kofferraum. In den Zerstörungsrennen könnt ihr zusammen mit einem Freund auf den Bahnen richtig Gas geben. Richtig viel Blech lasst ihr in der Vernichtungs-Arena fliegen. Im Online-Modus liefern sich bis zu 20 Fahrer gleichzeitig heiße Duell. Die Strecken und Arenen für alle Multiplayer-Modi müssen zuvor in der Meisterschaft freigespielt werden. Dies gilt auch für neue Fahrzeuge.

Destruction Derby Arenas hat insgesamt 18 Strecken und 25 verschiedene Fahrer bzw. Fahrzeuge. Die Steuerung der Boliden fällt ein wenig schwammig aus. Das drückt ebenso auf die Spaßbremse wie der magere Umfang. Dafür stimmt die Optik. Glasklare Grafik, die selbst bei Massenkarambolagen in den Arenen nicht ins Stocken kommt. Ebenfalls gut: der rockige Soundtrack, es dröhnen unter anderem Größen wie Queens of the Stone Age aus den Boxen.

FAZIT | André Steinert

Erschreckend: Kaum ein anderes Spiel ist so schnell zu Ende wie Destruction Derby Arenas. Nachdem ihr euch an die Steuerung gewöhnt habt, liegt die Meisterschaft und somit 16 der 18 Strecken in gut zwei bis drei Stunden hinter euch. Für die beiden Bonus-Bahnen braucht ihr dann zwar ein wenig mehr Zeit, doch vergeht einem hier schnell die Lust. Auf den teilweise sehr langen Strecken kommt es nämlich viel zu selten zu den allseits beliebten Massenkarambolagen. Einzig in den Arenen saust ordentlich Blech durch die Gegend. Summa summarum: Der Offline-Bereich ist enttäuschend und zu kurz. Bleibt abzuwarten, wie sich der Online-Modus (siehe Marginalspalte) schlagen wird.

POSITIV

- glasklare Optik
- guter Soundtrack

NEGATIV

- viel zu schnell durchgespielt
- schwammige Steuerung
- nerviger Sprecher

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	124KB	1-2	
Entwickler	Studio 33	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	20 Spieler	6 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.playstation.com				



Besondere Auszeichnungen:



Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

Grafik 68%
Sound 65%

RATING (PROZENT)

53

Mehrspieler-Mayhem

Neben der Meisterschaft drängeln sich noch drei weitere Mehrspieler-Modi im



Panzerung: Habt ihr eine Meisterschaftssaison erfolgreich hinter euch gebracht, werdet ihr mit neuer Ausrüstung für euer Kfz belohnt.

CURSE: THE EYE OF ISIS | ANDRÉ STEINERT



⊙ Tödliche Nebel: Der alte ägyptische Fluch...



⊙ ...und andere fiese Freier machen euch das Leben schwer.



⊙ Fad: Die Kämpfe sind megalangweilig!

PS2 1890, London: Ein mysteriöser Dieb versucht, die Statue der Isis aus einem Museum zu stehlen und setzt bei einer Berührung mit dem Kunstwerk einen alten ägyptischen Fluch frei. Als der junge Ingenieur Darien Dane seine alte Freundin Victoria Sutton – sie arbeitet in jenem Museum – besuchen will, stampft er mitten hinein in ein haarsträubendes Abenteuer...

Wanadoos Curse: The Eye of Isis ist ein klassisches Survival-Horror-Game im Stile von Resident Evil oder Silent Hill. Der Protagonist mar-

schiert durch vorgerenderte Schauplätze, in diesem Fall durch ein düsteres Museum, die schabigen Katakomben von London sowie eine ägyptische Pyramide, er sammelt Schlüssel und löst diverse Rätsel. Genretypisch ist es mit Sammeln und Rätseln natürlich nicht getan, auch Auseinandersetzungen mit Untoten stehen auf dem Programm. Mit allerhand Waffen wie Knüppel, Gewehr oder Flammenwerfer geht ihr gegen die allzu agilen Leichen vor.

Optisch macht Curse: The Eye of Isis eine recht gute Figur. Zwar kommt es bei Perspekti-

venwechseln öfters zu Steuerungsproblemen, die nerven aber bei weitem nicht so wie die langatmigen Kämpfe. Plumpes Knöpfchen-drücken und Ausweichen in Zeitlupe machen den an sich spannenden Spielablauf unnötig zäh. Gut gelungen hingegen ist die Soundkulisse. Die sorgt mit netten Effekten für die richtige Gruselstimmung. Genre-Fans dürfen bei dem Preis ruhig ein Auge riskieren, sollten vorher aber ihre Memory Card auf hinreichend freien Platz überprüfen. Die wird nämlich mit monstermäßigen 2,7MB beansprucht. ■

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Wanadoo
Entwickler	Asylum Entertainment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 40 Euro
WEB-INFO:	www.cursegame.com



	Grafik 66% Sound 69%	RATING (PROZENT) 64	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

FLIPNIC | HEIKO STROBEL



⊙ Menü: Die Aufgaben können angezeigt werden.



⊙ Partyspaß: Vier Multiplayer-Modi sind vorhanden.



⊙ Interstellarer Krieg: Ufos schießen auf eure Kugel.

PS2 Themenparks sind beliebt bei Alt und Jung. Die Jungs von Sony Computer Entertainment Japan haben einen Flipper entwickelt, der sich an solchen Freizeitparks orientiert. Am eigentlichen Flipper-Prinzip wurde dabei nichts verändert, ihr müsst noch immer mit euren Schlägern den Ball davon abhalten, dass er nach unten ins Aus rollt.

Bei Flipnic erstreckt sich ein Spielautomat über mehrere Ebenen, die durch jede Menge Rohre miteinander verbunden sind. Jede einzel-

ne Ebene bietet eine Vielzahl an unterschiedlichen Aufgaben. So müsst ihr beispielsweise in Areal A sämtliche Bumpers berühren oder in Areal B Ufos abschießen.

Alle Herausforderungen, die die jeweilige Umgebung bietet, können im Menü eingesehen werden. Auf diese Weise könnt ihr in Erfahrung bringen, wo welche Challenge „verborgen“ ist. Wollt ihr schnellstmöglich den nächsten Spielautomat freischalten, müsst ihr alle roten Aufgaben erledigen. Wollt ihr aber nur auf Punktejagd gehen und Extra-Kugeln und weitere Cre-

ds erhalten, so nehmt ihr die gelben Aufgaben in Angriff. Des Weiteren unterscheiden sich die einzelnen Flipper in ihren Settings (Dschungel, Weltraum, etc.). Insgesamt wurden 50 Areale in fünf verschiedenen Flipperrn eingebaut und darauf 60 unterschiedliche Missionen gepackt.

Einzige Ärgernisse neben der Standard-Grafik und dem Sound sind die etwas träge funktionierenden Schläger und die nicht eben beeindruckende Ballphysik. In Anbetracht der 30 Euro Anschaffungskosten werden Flipper-Freunde mit Flipnic auf ihre Kosten kommen. ■

Genre	Flipper
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Sony (Japan)
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO:	www.ubisoft.de



	Grafik 63% Sound 52%	RATING (PROZENT) 78	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

DYNASTY TACTICS 2 | MICHAEL GALUSCHKA



Sehr gut: Teil 2 ist eine gelungene PS2-Taktiererei.



China-Schach: Es gibt jetzt mehr Taktiken.



Zäher Einstieg: Der Titel fordert Einarbeitungszeit.

PS2 Seit rund 15 Jahren schon stellt das Alte China nun das Szenario der Koei-Spielepalette dar. Das-Romance-of-the-Three-Kingdoms-Setting (Strategie-Serie, die erstmals 1998 unter dem Namen Super San Goku Shi fürs Nintendo Entertainment System erschienen ist und in der Gegenwart für PS2 und PC veröffentlicht wird) tauchte in letzter Zeit vor allem in der (in Japan) millionenfach verkauften Dynasty-Warriors-Serie auf, 2002 kam dann ein Taktik-Ableger hinzu. Das aktuelle Dynasty Tactics 2 ist ein typischer Koei-Nachfolger: Die asia-

tisch-feudal angehauchte Story und das rundenbasierte Spielprinzip, das teils auf einer Landkarte, teils vor einer 3D-Kulisse stattfindet, bleiben in den Grundzügen unverändert, die Fortschritte liegen im Detail.

So greifen die Feldherren Zug um Zug auf noch mehr und noch effektivere Taktiken zurück, die zudem in Kasernen erlernt werden können. Beispielsweise verschaffen Spione unter Einsatz ihres eigenen Lebens zusätzliche, besonders wertvolle Informationen. Außerdem besitzen die Spitzel die Gabe, so manch feindlichen Offizier

zum Überlaufen zu bewegen. Der Sieg führt nach wie vor über Angriffs-Combos, die ihr durch so genannte Verknüpfungen und Taktik-Ketten auslöst. Die wirken anfangs durchaus kompliziert und bedürfen einiger Eingewöhnung, verleihen dem taktischen Treiben aber auch eine große Portion an spielerischer Tiefe.

Tradition verpflichtet: Wer bereit ist, in ein Spiel – eines der besten Strategie-Titel für PS2 – etwas Einarbeitungszeit zu investieren, bekommt mit Dynasty Tactics 2 eine attraktiv präsentierte, sehr vielschichtige Strategie-Tüftelei. ■

Genre	Strategie	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	QUAKE 3 SHOCKTO	BD	E	SPRACHEN	16:9	Grafik 74%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	THQ	367KB	1-2	Dynasty Tactics	QUAKE 3 SHOCKTO	BD	E	SPRACHEN	16:9	Sound 68%	80	
Entwickler	Koei	Online Funktion	12 Jahre									
Erhältlich ab	sofort	Nein	USK									
Preis	ca. 60 Euro											
WEB-INFO:	www.thq.de											

NFL STREET | HEIKO STROBEL



Taktik: Sogar neue Spielzüge könnt ihr freispielen.



Bonus: Manches Accessoire besitzt Attribute.



Sehr gut: Die Taktik kann man sich anzeigen lassen.

PS2 Neben zig staubtrockenen Simulationen erscheint nun endlich ein Football-Spiel, das ein etwas lockereres Gameplay verspricht. Ähnlich dem hauseigenen Kollegen NBA Street, bringt ihr bei NFL Street ein Anfängerteam von ganz unten bis ganz nach oben. Jedes Areal bzw. Spielfeld bietet NFL-Challenges und die NFL-Ladder. Bei den Herausforderungen müsst ihr bestimmte Aufgaben bewältigen, um die dringend notwendigen Entwicklungspunkte einzusacken. Mit diesen Punkten könnt ihr die Werte (Passen, Blocken, Fangen, Tackling etc.)

eurer Sportler verbessern. Bei der NFL-Ladder gilt es, NFL-Football-Teams zu bezwingen und somit das nächste Sportfeld freizuschalten. Ferner könnt ihr aus der unterlegenen Mannschaft einen Spieler auswählen, der zukünftig für euer Team kämpft.

Alles gut und schön, aber die CPU kennt kein Erbarmen. Ihr müsst euch wirklich anstrengen, um eine Partie zu gewinnen. Des Weiteren kommt nicht wirklich Spaß auf. Die lockeren und coolen Moves, die NBA Street auszeichnen, sind beim Football-Konkurrenten eben nicht so leicht auszu-

führen. Aus dem einfachen Grund: Die harten Tackles der Gegenspieler kommen so schnell, dass euch schlichtweg die Zeit für derartige Manöver fehlt. Und sollte man dennoch ein paar Moves zum Besten geben, ist der Spaß nach ein paar Sekunden schon vorüber, da man die Touchdown-Zone sehr schnell erreicht.

NBA Street konnte selbst Nicht-Basketballer begeistern. An NFL Street hingegen werden wohl nur wahre Football-Freaks Spaß finden und selbst die sollten vor dem Kauf ein Runde Probe spielen. Wir hatten uns von NFL Street mehr erhofft. ■

Genre	Football	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	QUAKE 3 SHOCKTO	BD	E	SPRACHEN	MULTITAP	Grafik 79%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Electronic Arts	114KB	1-4	NFL Street	QUAKE 3 SHOCKTO	BD	E	SPRACHEN	MULTITAP	Sound 84%	73	
Entwickler	EA Sports Big	Online Funktion	USK									
Erhältlich ab	30. Januar	Nein	O.A.									
Preis	ca. 60 Euro											
WEB-INFO:	www.easportsbig.de											

BOMBASTIC! | ANDRÉ STEINERT



Einfach bombig: Am Ende der fünf Welten wartet ein Endboss auf sein explosives Ableben.

Genre	Geschicklichkeit	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Capcom	228KB	1-5
Entwickler	Sony (Japan)	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	Keine
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.capcom-europe.com		

PS2 Es war einmal ein kleiner Knirps, der machte sich anno 1998 auf, um sich mit einem putzigen Knobelspiel in die Herzen der PSone-Fangemeinde zu wüfeln. Nun feiert er gemeinsam mit seinen Geschwistern ein bombastisches Comeback auf der PlayStation2. Wie im Vorgänger Devil Dice müsst ihr Würfel mit gleicher Augenzahl in die Luft sprengen. Um das zu bewerkstelligen, bringt ihr beispielsweise zwei Würfel mit der Zahl zwei zusammen. Das explosive Denkspiel bietet drei Spielmodi: Im Quest-Modus tingelt eine fünfköpfige Familie durch fünf verschiedene Welten. Dabei bringen nicht nur die kniffligen Rollenlagen den Knopf zum Rauchen, ihr

bekommt es zudem mit fiesen Gegnern zu tun. Im Trail-Mode könnt ihr zusammen mit einem Freund um die Wette sprengen. Bis zu fünf Knirpse können sich schließlich im Wars-Mode in hektischen Gefechten bekriegen.

Zwar hat das Spielprinzip schon einige Jahre auf dem Buckel, doch macht es noch genauso viel Spaß wie einst. Ein wenig enttäuschend fällt der Quest-Modus aus. Der ist nämlich schon nach wenigen Stunden durchgespielt. Der Wars-Modus erweist sich als viel zu hektisch und macht daher auch keinen großen Spaß. Ansonsten ist Bombastic ein witziges Denkspiel, von dem Genre-Fans sicher nicht enttäuscht sein werden. ■

PlayStation 2	SONY ANALOG CONTROLLER	INITIAL SHOCK	ABD	TEXTS ENGLISCH	MULTITAP	Grafik 58%	SOUND 55%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Bombastic								72	TUNE IN DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis							

MOJO! | HEIKO STROBEL



Eile: Die Mehrspieler-Varianten unterliegen bestimmten Richtlinien.

Genre	Geschicklichkeit	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Flashpoint AG	125KB	1-4
Entwickler	Far Sight Studios	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	O.A.
Preis	ca. 25 Euro		
WEB-INFO:	www.flashpoint.de		

PS2 Budget-Titel sind auf dem Vormarsch! Wie fast jeder Titel dieser Preiskategorie bietet auch Mojo! in technischer und optischer Hinsicht keinen besonderen Anreiz. Hier wird gezielt der Genre-Fan angesprochen.

Mojo! ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem ihr eine Kugel steuert und auf diversen Plattformen verschiedenfarbige Würfel abräumen müsst. Jede Runde unterliegt einem sehr strengen Zeitlimit. Wird das überschritten, verliert ihr langsam aber kontinuierlich Mojo. Fliegt ihr gar von den Plattformen, wird euch ein großes Stück des wichtigen Mojos abgezogen. Habt ihr alles verloren, ist euer Vorhaben gescheitert.

Beendet ihr die jeweilige Runde aber innerhalb des Zeitlimits, erhaltet ihr als Goodie Farbwechsler. Mit denen könnt ihr eure Kugel ruck, zuck umfärben. Hintergrund: Ihr könnt nur die Würfel abräumen, deren Farbe eure Kugel gerade hat. Um die Farbe zu wechseln, rollt ihr über bestimmte pulsierende Punkte. Magnetfelder, unterschiedliche Bodenverhältnisse, verschlossene Wege und andere Gemeinheiten erschweren es euch, die Runden zu bewältigen.

Habt ihr die Lust am normalen Spielverlauf verloren, könnt ihr euch eigene Welten kreieren oder gegen bis zu drei weitere Mitspieler antreten. Genre-Fans greifen zu! ■

PlayStation 2	SONY ANALOG CONTROLLER	INITIAL SHOCK	ABD	TEXTS ENGLISCH	MULTITAP	Grafik 61%	SOUND 50%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Mojo!								68	TUNE IN DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis							

BATMAN: RISE OF SIN TZU | COLIN GÄBEL



Gerangel mit Gähn-Garantie: Die Gotham-Granate Batman macht nur echten Fans Freude.

Genre	Beat'em Up	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Ubisoft	60KB	1-2
Entwickler	Ubisoft Montreal	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	6 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.ubisoft.de		

PS2 Ubisoft kanns einfach nicht lassen: Da ist der französische Publisher gerade auf dem besten Wege, sich mit Eigenproduktionen wie Prince of Persia, XIII oder Beyond Good & Evil in die Elite der europäischen Softwareentwickler zu katapultieren, und schon weckt eine weitere maue Lizenzumsetzung unangenehme Erinnerungen an vergangene Massenproduktionen. Ganz so schlimm wie die zurückliegenden PS2-Sünden Drei Engel für Charlie und Crouching Tiger & Hidden Dragon ist Batman: Rise of Sin Tzu zwar nicht, aber immer der Reihe nach. Prinzipiell handelt es sich bei der Comicaaption um einen klassischen

Straßenprügler im 3D-Gewand. Das heißt, ein oder zwei Recken ziehen in Gestalt des titelgebenden Flattermanns, als Robin, Batgirl oder Nightwing, los und hauen anstürmenden Gegnermassen die Birnen blau. Eine Hand voll Schlagmanöver, die Möglichkeit, Gangster mit einem Bumerang zu betäuben und diverse Wurfgeschosse verheißen zunächst Abwechslung. Doch die will einfach nicht aufkommen: Nach Schema F prügelt ihr euch durch eine Feindeswelle nach der nächsten. Da reißt auch die Option, zwischen den Levels ergattete Erfahrungspunkte in neue Angriffsvarianten zu investieren, nichts mehr raus. Schlichtweg langweilig! ■

PlayStation 2	SONY ANALOG CONTROLLER	INITIAL SHOCK	ABD	TEXTS ENGLISCH	MULTITAP	Grafik 54%	SOUND 61%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Batman: Rise of Sin Tzu								56	TUNE IN DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis							

ALARM FÜR COBRA 11 | MICHAEL GALUSCHKA



Freiheit: Mit Alarm für Cobra 11 hat das Ganze trotz Polizei nichts zu tun. Dahinter versteckt sich der Autobahn Raser.

Genre	Action-Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	243KB	1-2
Entwickler	Davilex	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		

P2 Folgende Szene muss sich eines Tages bei Davilex abgespielt haben: Das Telefon klingelt, am Apparat ist jemand von RTL. „Hallo, wir hätten gerne ein fetziges Begleit-Rennspiel zu Alarm für Cobra 11. Können Sie da was Schönes für uns programmieren?“ Kurzes Überlegen, dann die Antwort: „Brauchen wir gar nicht. Warum nehmen wir nicht einfach unser uraltes, höchst erfolgreiches Autobahn Raser und taufen es um? Autobahnen tauchen zwar trotz des Namens dummerweise nicht darin auf, auch mit tollkühnen Stunts, gewaltigen Explosionen und Feuerbällen oder sonst etwas Aufregendem

können wir nicht dienen. Eine – absolut langweilige – Bullen-Verfolgungsjagd ist zwar enthalten, aber sonst absolut nichts, was irgendwie mit der Autobahnpolizei zu tun hätte. Das macht aber nichts, wir stricken einfach um die immer gleichen Rennen haarsträubende Storys von Undercover-Agenten, die sich durch gute Platzierungen das Vertrauen illegaler Straßengangs erschleichen müssen. Dann pflastern wir das alles noch mit einigen Serien-Film-Schnipseln und ein paar (vor allem für Fans) absolut nichts sagenden Infos und schon finden wir bestimmt genügend Dumme, die wir für 40 Euro veräppeln können!“ ■



	Grafik 35% Sound 24%	RATING (PROZENT) 18	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

FAME ACADEMY – DER WEG ZUM RUHM | THOMAS SZEDLAK



Mit simplem Knöpfchendrücken dem Ruhm entgegen: Fame Academy ist Unterhaltung für Anspruchlose.

Genre	Tanzspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Pointsoft	187KB	1-2
Entwickler	Monte Cristo	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	Keine
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO:	www.fameacademy.de		

P2 Berühmt wird der französische Entwickler Monte Cristo mit der PS2-Umsetzung von Fame Academy bestimmt nicht. Im Fahrwasser von „Deutschland sucht den Superstar“ baute man mal eben einen supersimplen Reaktionstest zusammen, der sich immerhin auch mit Tanzmatte spielen lässt. Im Karriere-Modus sucht ihr euch einen männlichen oder einen weiblichen Charakter aus, zu dem ihr netterweise eine Lebensgeschichte vorfindet.

In fünf Kursen wird euch nun alles Wissenswerte gelehrt, bevor ihr dann in den Fernsehshows vor das große Publikum tretet. Für bis zu vier Spieler ist der Multiplayer-

Modus gedacht, in dem ihr nacheinander um die höchste Punktzahl buhlt.

Ähnlich wie in DSDS singt und tanzt ihr durch rhythmisches Knöpfedrücken. Drei bis vier Minuten lang müsst ihr durchhalten und die Tasten im richtigen Moment pressen. Größtes Manko: Egal wie gut oder wie schlecht ihr seid, euer Charakter singt und tanzt immer gleich. Combos und Extras fehlen, so dass ziemlich schnell Langeweile einkehrt, zumal der Soundtrack mit 14 Liedern sehr spärlich ausgefallen ist. Auf Sparflamme köchelt überhaupt die gesamte Präsentation vor sich hin, immerhin sind die Tanzbewegungen der Akteure ganz ansehnlich. ■



	Grafik 46% Sound 51%	RATING (PROZENT) 49	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

URBAN FREESTYLE SOCCER | ANDRÉ STEINERT



Der ist drin: Ein 3:0-Rückstand ist dank der kleinen Felder und diverser Special-Moves schnell aufgeholt.

Genre	Funsport/Fußball	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Acclaim	130KB	1-4
Entwickler	Gusto Games	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	28. Februar	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.acclaim.de		

P2 In Urban Freestyle Soccer kehrt der Fußball zurück zu seinen Wurzeln: auf die Straße. Mit möglichst viel Style und natürlich Toren gilt es, andere Teams von den Hinterhöfen zu verjagen.

Im Hinterhofkrieg müsst ihr mit eurem Team, bestehend aus drei Feldspielern und einem Torwart, die Plätze anderer Mannschaften an euch bringen. Gewinnt ihr auf gegnerischem Terrain, regiert dort fortan ihr. In den Matches darf nach Herzenslust gefault oder geschlagen werden, Regeln gibt es nicht. Torerfolge sind auch bei Urban Freestyle Soccer das A und O. Doch fallen diese spektakulärer als in normalen Fußball-

simulationen: Mit Breakdance-ähnlichen Moves drescht ihr das Runde ins Eckige und bekommt neben dem Treffer noch Skill-Punkte gutgeschrieben. Die verbessern das Ballgeschick, die Moves und die Stärke eurer Spieler.

Optisch macht der Straßenkick eine gute Figur. Auch der Umfang kann sich mit fünf Spielmodi, zehn Teams und Bolzplätzen sehen lassen. Zu einem echten FunSport-Titel fehlt jedoch der Spaßfaktor: Der rangiert aufgrund unpräziser Steuerung und kaum vorhandener Ballphysik leider im schwachen Mittelfeld. FunSport-Fans mit Fußballvorliebe dürfen aber ruhig eine Halbzeit lang Probe spielen. ■



	Grafik 68% Sound 66%	RATING (PROZENT) 57	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

ROBOCOP: THE FUTURE OF LAW ENFORCEMENT | DIRK GEMEINHARDT



Grafisch nichts sagend: Obwohl die RenderWare-Engine verwendet wird, fühlt man sich an gute alte PSone-Zeiten erinnert.

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Avalon
Entwickler	Titus
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.vid.de
Memory Card	100KB
Spieler	1
Online Funktion	Nein
USK	16 Jahre

PS2 Mit mehr als drei Jahren Verspätung ist der Ego-Shooter RoboCop: The Future of Law Enforcement endlich für PS2 erschienen. Der Ego-Shooter, in dem der auf Hochglanz polierte Filmheld der späten 80er- und frühen 90er-Jahre für Recht und Ordnung sorgt, war schon für Sommer 2000 angekündigt. Während der Wartezeit hat sich am Schauplatz Detroit City nicht die Bohne verändert: So hat die Dienstleistungsfirma Omni Consumer Products (kurz: OCP) an allen Ecken und Enden ihre Finger im Spiel, auf den Straßen werden mehr Drogen als je zuvor unter Volk gebracht und Roboter, deren Schaltkreise

offenbar durchgebrannt sind, laufen Amok. In acht linearen wie auch extrem monotonen Missionen müssen zumeist Verbrecher zur Strecke und Unschuldige in Sicherheit gebracht werden. Gemäß der Filmvorlagen behält der Cop mit der aus den Movies bekannten M93er-Pistole sowie sechs anderen Waffen – hinzu kommen Upgrades – im korrupten Detroit die Oberhand. Die unblutige Besonderheit: Nachdem Warningschüsse abgefeuert worden sind, ergeben sich die geistig minderbemittelten CPU-Gangster sofort. Enttäuschend sind die Rätsleinlagen. Das unternährte Zockerhirn wird hier nur mit anspruchslosen Rätseln abgespeist. ■



	Grafik 56% Sound 47%	RATING (PROZENT) 46	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

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

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	play 11/03 Player's Guide – Jak II: Renegade – Teil 1 – Soul Calibur II – 4 Cheat Cards – Tipps zu Attacken
12 DVD-Hüllen nur 5,90 Euro (Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)	play 12/03 Player's Guide – Jak II: Renegade – Teil 2 – True Crime: Streets of LA	play 01/04 Player's Guide – Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs – True Crime: Streets of LA – Die Sims brechen aus

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 03/00	play 07/00	play 11/00
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 06/01	play 11/01	play 03/02
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 07/02	play 11/02	play 03/03
play 04/03	play 06/03	play 10/03
Sonderheft	play 07/03	play 11/03
play 05/03	play 08/03	play 12/03
12 DVD-Hüllen	play 09/03	play 01/04

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



LESERUMFRAGE 2004

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Auch in diesem Jahr zählen wir auf eure Meinung:

Deshalb wollen wir von euch wissen, wie euch Inhalt, Struktur und Aufmachung von **play THE PLAYSTATION** und der **playTV-DVD** gefallen. Als Dankeschön winken tolle Preise!

Das gibts zu gewinnen:

1. Preis:

PlayStation2 mit EyeToy und fünf Spielen nach Wahl

2. und 3. Preis:

Je drei PS2-Spiele nach Wahl

4. bis 10. Preis:

Je ein PS2-Spiel nach Wahl



Und so funktioniert's:

Einfach den Fragebogen ausfüllen und bis 13.02.2004 schicken an:

CyPress GmbH
play THE PLAYSTATION
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per Fax: (09 31) 4 06 91-99

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von CyPress dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die Gewinne können nicht bar ausbezahlt werden.



Einfach den Fragebogen ausfüllen und bis 13.02.2004 schicken an:

CyPress GmbH
play THE PLAYSTATION
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per Fax: (09 31) 4 06 91-99

Wichtiger Hinweis zum Datenschutz:

Alle Angaben werden streng vertraulich behandelt.
Die Ergebnisse dieser Umfrage werden ausschließlich als statistische Größen (Durchschnitte, Summen, usw.) dargestellt. Das bedeutet:
Niemand kann aus den Ergebnissen erkennen, welche Person welche Antworten gegeben hat.

Bist du Abonnent von play THE PLAYSTATION?

☐ ja ☐ nein

Falls nein: Wo kaufst du normalerweise dein Heft?

- ☐ Bahnhofs-Zeitschriftenhandel
- ☐ Tankstelle
- ☐ Supermarkt/Verbrauchermarkt
- ☐ Zeitschriftenkiosk
- ☐ Elektrofachmarkt/-handel

play THE PLAYSTATION erscheint monatlich. Wie viele der im letzten halben Jahr erschienenen sechs Hefte hast du gekauft?

ca. ____ Hefte

Wie lange liest du im Schnitt in einer Ausgabe von play THE PLAYSTATION?

Stunden: ____ Minuten: ____

Wie oft nimmst du eine Ausgabe von play THE PLAYSTATION in die Hand, bis du sie als endgültig ausgelesen bezeichnen würdest?

ca. ____ Mal

Wie viele Personen außer dir lesen dein Exemplar noch?

ca. ____ weitere Leser

Wie beurteilst du folgende Punkte von play THE PLAYSTATION?

Verwende bitte Noten von 1 (= gefällt mir sehr gut) bis 6 (= gefällt mir überhaupt nicht). Wie beurteilst du...

	1	2	3	4	5	6
die Kompetenz der Redaktion	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Objektivität	☐	☐	☐	☐	☐	☐
den Informationsgehalt	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Aktualität	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Übersichtlichkeit	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Optik	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Praxisnähe	☐	☐	☐	☐	☐	☐
das Preis-/Leistungs-Verhältnis	☐	☐	☐	☐	☐	☐
play THE PLAYSTATION insgesamt	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Welche Themen sollten in play THE PLAYSTATION intensiver behandelt werden?

- ☐ PlayStation (Portable PSP)
- ☐ PSX (PS2-Multimedia-Konsole)
- ☐ PS2-Network (PS2-Onlinespiele/-Funktionen)
- ☐ Heimkino (DVDs & Hardware)
- ☐ PS2-Hardware
- ☐ PS2 im Internet

Wie nutzt du Anzeigen in play THE PLAYSTATION?

- ☐ Info allgemein
- ☐ Info über neue Produkte
- ☐ zum Preisvergleich
- ☐ Sammeln von Händler-Adressen
- ☐ zur Direktbestellung
- ☐ zur Kaufentscheidung
- ☐ überhaupt nicht

Sammelst du die Hefte?

☐ ja, alle ☐ ja, einzelne ☐ einzelne Beiträge

Welche anderen Spiele-Zeitschriften liest du regelmäßig?

- ☐ PlayStation2 – Das offizielle Magazin (OPM2)
- ☐ Computer Bild Spiele
- ☐ Bravo ScreenFun
- ☐ Offizielles Xbox-Magazin
- ☐ GamePro mit DVD
- ☐ GamePro ohne DVD
- ☐ Videogames Aktuell
- ☐ PlayZone
- ☐ PSi-2
- ☐ games TM
- ☐ GEE
- ☐ ManIac
- ☐ PC Games
- ☐ GameStar
- ☐ PC Action

Wie beurteilst du die playTV-DVD?

Verwende bitte Noten von 1 (= gefällt mir sehr gut) bis 6 (= gefällt mir überhaupt nicht). Wie beurteilst du...

	1	2	3	4	5	6
die Kompetenz der Redaktion	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Qualität der Sprecher	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Aktualität	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Übersichtlichkeit	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die Optik/Aufmachung	☐	☐	☐	☐	☐	☐
die playTV-DVD insgesamt	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Wie oft legst du die play TV-DVD ein?

- ☐ einmal
- ☐ zwei- bis dreimal
- ☐ viermal und mehr
- ☐ gar nicht

Wann schaust du die playTV-DVD an?

- ☐ nachdem ich den dazugehörigen Spiele-Beitrag im Heft gelesen habe
- ☐ bevor ich das Heft lese, lege ich als erstes die DVD ein
- ☐ ich schaue mir die DVD erst dann an, wenn ich mich intensiv mit dem Heft befasst habe

Wie informierst du dich über den Inhalt der playTV-DVD?

- ☐ ich schaue zuerst ins playTV-Inhaltsverzeichnis im Heft
- ☐ ich verwende die Inhaltsangabe der playTV-DVD-Hülle im Heft
- ☐ ich schaue nur auf die DVD-Spalte auf der Titelseite des Hefts
- ☐ ich lege einfach die DVD ein und los geht's

Welche Inhalte wünschst du dir auf der playTV-DVD?

- ☐ Entwicklerbesuche
- ☐ News aus der PlayStation-Welt
- ☐ Cheats/Komplettlösungen
- ☐ Hinweise auf günstige Angebote
- ☐ Spielvorschauen
- ☐ Spieletests
- ☐ Film-Trailer
- ☐ Spiele-Trailer
- ☐ Musikvideos

Wie viele Stunden etwa nutzt du pro Woche einen PC (das muss nicht dein eigener sein)?

- ca. _____ Stunden
- ☐ gar nicht, kein Interesse
 - ☐ gar nicht, habe keinen

Wie viele Stunden etwa pro Woche bist du im Internet?

- ca. _____ Stunden
- ☐ gar nicht, kein Interesse
 - ☐ gar nicht, habe keinen Zugang

Wo überall hast du Zugang zum Internet?

- ☐ zu Hause
- ☐ bei Freunden/Freundinnen
- ☐ in Schule/FH/Uni
- ☐ auf der Arbeit
- ☐ woanders
- ☐ habe keinen Zugang

Falls Internet-Zugang: Nutzt du das Forum

www.playstation.com?

- ca. _____ Mal/Woche
- ☐ gar nicht, kein Interesse
 - ☐ gar nicht, kenne ich nicht

Falls du www.playstation.com nutzt: Wie beurteilst du www.playstation.com?

Verwende wieder Noten von 1 bis 6.

Note: _____

Falls Internet-Zugang: Welche Internetseiten besuchst du regelmäßig?

- | | |
|--|--|
| ☐ www.ign.com | ☐ www.4gamer.de |
| ☐ www.gamespot.com | ☐ www.gameloft.de |
| ☐ www.videospiele.com | ☐ www.gamefront.de |
| ☐ www.maniac.de | ☐ www.eurogamer.net |
| ☐ www.opm-net.de | ☐ www.pszone.de |
| ☐ www.gamepro.de | |

Welche der folgenden Produkte besitzt du? Und welche dieser Produkte möchtest du dir in den nächsten ein bis zwei Jahren kaufen oder schenken lassen?

	besitze ich	möchte ich
CD-Player	☐	☐
Handy	☐	☐
DVD-Player	☐	☐
Minidisk	☐	☐
PC	☐	☐
Surround-Anlage	☐	☐
16:9 TV	☐	☐

Rauchst du?

- ☐ nein
- ☐ ja, bevorzugte Marke: _____

Welche Hobbies hast du außer Videospielen?

- | | |
|---|---|
| ☐ Sport | ☐ Video/DVD |
| ☐ Reisen | ☐ mit Freunden treffen |
| ☐ Musik/Konzerte/Disko | ☐ Internet |
| ☐ ein Buch lesen | ☐ Kino |
| ☐ Fernsehen | |

Welche Musikrichtungen hörst du?

- | | |
|---|--|
| ☐ Pop | ☐ Hip Hop |
| ☐ Techno | ☐ Punk/Hardcore |
| ☐ Drum'n Bass | ☐ Klassik |
| ☐ Death/Black/Trashmetal | ☐ Emo |
| ☐ NuMetal | ☐ Independent |

Welche Sportarten treibst du?

- ☐ Mountain Bike/Rennrad fahren
- ☐ Skateboarden/BMX
- ☐ Beach-Volleyball
- ☐ Tennis/Squash/Badminton
- ☐ Fußball
- ☐ Inlineskaten
- ☐ Basketball
- ☐ Freeclimbing

Welche Konsolen besitzt du? Auf welchen Konsolen spielst du außerdem (z.B. bei Freunden)?

	besitze ich	außerdem
PSone	☐	☐
PlayStation2 (PS2)	☐	☐
Xbox	☐	☐
GameCube	☐	☐
Gameboy Advance	☐	☐
Dreamcast	☐	☐

Falls du eine PS2 besitzt: Nutzt du die Konsole als DVD-Player?

- ☐ ja, häufig
- ☐ ab und zu
- ☐ nein

Hast du die PS2 für Importspiele umgebaut oder wirst du dies tun?

- ☐ ja, die PS2 ist/wird für Importspiele umgebaut
- ☐ nein

Wie stark treffen die folgenden Aussagen auf dich zu?

voll teils nicht

Ich kaufe mir immer die neuesten Spiele	☐	☐	☐
Wenn es um Videospiele geht, werde ich von meinen Freunden/Freundinnen oft um Rat gefragt	☐	☐	☐
Beim Kauf von Spielezeitschriften achte ich auf den Preis	☐	☐	☐
Fort- und Weiterbildung hat für mich einen hohen Stellenwert	☐	☐	☐
Neue technische Entwicklungen möchte ich meist sofort ausprobieren	☐	☐	☐
Ich kaufe gern Sachen, die in meiner Altersgruppe in sind	☐	☐	☐
Die Anzeigen in play THE PLAYSTATION haben mich schon öfter auf interessante Angebote oder Produkte aufmerksam gemacht	☐	☐	☐
play THE PLAYSTATION ist sein Geld wirklich wert	☐	☐	☐
Aufgrund einer Anzeige in play THE PLAYSTATION habe ich schon ein Produkt gekauft	☐	☐	☐
Poster, Aufkleber oder ähnliches in Spiele-Zeitschriften sind für mich ein starker Kaufanreiz	☐	☐	☐
Der Kauf von Markenartikeln lohnt sich fast immer	☐	☐	☐

Welche Art von Spielen gefällt dir besonders?

- | | |
|--|---------------------------------------|
| ☐ Action | ☐ Online-Spiel |
| ☐ Adventure | ☐ Rennspiel |
| ☐ Beat'em Up | ☐ Rollenspiel |
| ☐ Brettspielumsetzung | ☐ Shooter |
| ☐ Denkspiel | ☐ Simulation |
| ☐ Ego-Shooter | ☐ Sport |
| ☐ Jump'n Run | ☐ Strategie |

Wie viele Stunden etwa spielst du pro Woche?

ca. _____ Stunden

Wie oft spielst du pro Woche?

ca. _____ Mal

Hast du vor, in den nächsten ein bis zwei Jahren eine Konsole zu kaufen oder dir eine schenken zu lassen?

- ☐ ja, kaufe ich selbst ☐ nein
☐ ja, lasse ich mir schenken

Falls ja, welche?

- ☐ PSone ☐ PSP ☐ Gameboy Advance
☐ PlayStation2 (PS2) ☐ Xbox ☐ GameCube

Für wieviel Euro pro Monat kaufst du dir Spiele bzw. lässt du dir Spiele schenken?

ca. _____ Euro

Wie viele Original-Spiele besitzt du?

ca. _____ Spiele

Wo informierst du dich hauptsächlich über Spiele und Zubehör?

- | | |
|--|--------------------------------------|
| ☐ Zeitschriften: Inhalt | ☐ Fachhändler |
| ☐ Freunde | ☐ TV |
| ☐ Prospekte/Kataloge | ☐ Internet |
| ☐ Zeitschriften: Anzeigen | ☐ Kino |

Wo kaufst du normalerweise Spiele und Hardware?

- | | |
|--|---------------------------------------|
| ☐ Fachhändler/Gameshop | ☐ Media Markt |
| ☐ Versandhändler | ☐ Vobis |
| ☐ Versandhandel (z.B. Quelle) | ☐ Saturn Hansa |
| ☐ Warenhaus (z.B. Kaufhof) | ☐ Internet |
| ☐ Promarkt/Makromarkt | ☐ von privat |

Was trifft auf dich zu? Bist du...

- | | |
|--|--|
| in Ausbildung, und zwar: | berufstätig, und zwar: |
| ☐ Berufsausbildung | ☐ Arbeiter/Angestellter |
| ☐ Schüler | ☐ Beamter |
| ☐ Student | ☐ Selbständiger |
| ☐ zurzeit nicht/nicht mehr berufstätig | |

Für Schüler:

Höhe des monatlichen Taschengeldes: _____

Für alle anderen:

Höhe des monatlichen Nettoeinkommens:

- | | |
|---|---|
| ☐ bis 375 Euro | ☐ 1.501 bis 2.000 Euro |
| ☐ 376 bis 750 Euro | ☐ 2.001 Euro und mehr |
| ☐ 751 bis 1.500 Euro | |

Welchen höchsten Schulabschluss hast du bzw. strebst du an?

- | | |
|---|----------------------------------|
| ☐ Hauptschule | ☐ Abitur |
| ☐ Mittlere Reife | ☐ Studium |

Vielen Dank für deine Mitarbeit und viel Glück bei der Verlosung!

ADRESSE

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____

E-Mail _____

Geburtsjahr: _____

Geschlecht: ☐ männlich ☐ weiblich

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten gespeichert und für interessante Aktionen an Dritte weitergegeben werden.
 (bitte mit Unterschrift bestätigen, gegebenenfalls streichen)

Datum _____ Unterschrift _____

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

Star-Wars-PS2-Pack

Der Kölner Hardware-Spezialist i2 will unter dem Namen Shindo verschiedene Controller mit Star-Wars-Motiven auf den Markt bringen. Neben einem einzeln erhältlichen Controller gibt es auch ein Set mit PlayStation2-Ständer, Spiele-Tasche und Fernbedienung. Der Preis ist noch nicht bekannt.



PlayStation2-Zubehör für "Star Wars"-Fans.

Tanzmatte mit Griff

Bei Play-Asia.com gibt es eine neue, extrem solide Tanzmatte aus Metall. Das stabile Gerät hat, ähnlich wie die Spielhallengeräte, eine Haltestange. Der stolze Preis liegt bei 154 Euro, dafür schickt Play-Asia die Matte versandkostenfrei!



Solide Tanzfläche aus Metall und mit Griff.

GT4: Prologue Memory Card

Wer seinen virtuellen Gran-Turismo-Fuhrpark adäquat parken möchte, findet ebenfalls bei Play-Asia.com die offizielle Gran Turismo 4: Prologue Memory Card in edlem Weiß mit Case. Der Preis liegt bei ca. 24 Euro (plus Porto!).



Exklusive Memory Card für GT 4: Prologue.

NOSTALGIE-PAD: RETROCON



Der RetroCON ist ein außergewöhnlicher Controller. Das Design erinnert an die Controller vom alten NES (Nintendo Entertainment System). In dem silbernen Alugehäuse steckt jedoch neueste Technik. Alle Bedienelemente (D-Pad, Buttons, Schultertasten) werden analog abgefragt. Zwei Analog-Sticks sind genauso vorhanden wie vier Schultertasten. Zwei Motoren sorgen für Rumble-Effekte. Das D-Pad, die Buttons und das MadCatz-Logo sind zudem beleuchtet. Die Rückseite ist gummiert, was für einen festen Grip sorgt. Wer einen Hang hat zu Nostalgie und seine Retro-Games mit einem passenden Controller spielen möchte, wird den RetroCON lieben! ■

Produkt	RetroCON Controller für PSone und PS2
Hersteller	MadCatz
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 29,95
Wertung	★★★★★



Das RetroCON aus Aluminium lässt Oldschool-Zocker-Herzen höher schlagen. Feinste Technik, klasse Design, gutes Handling – und es leuchtet im Dunkeln!

3-IN-1-LENKER: TURBO RACER 2



Der Turbo Racer 2 ist ein Kombi-Lenker, das man mit PSone und PlayStation2 als auch mit der Xbox benutzen kann. Das sehr kompakte Lenker hat gummierte Griffe und liegt gut in der Hand. Die analog abgefragten Buttons sind frei programmierbar, die Lenkempfindlichkeit einstellbar. Es gibt einen Digital- und einen Analog-Modus. Im Lieferumfang sind eine Tischhalterung sowie eine Beinstütze enthalten. Die Buttonanordnung ist allerdings gewöhnungsbedürftig. Die vier Schalter sind nur Klickschalter. Die Pedale sind ziemlich klein, die Bodenplatte ist insgesamt zu leicht, um festen Halt zu finden. Ein Motor sorgt für leichte Rumble-Effekte. Die Steuerung klappt mit Turbo Racer 2 gut, der Preis ist angesichts des kleinen Gerätes etwas hoch. Ein Lenker für Gelegenheits-Rennspieler. ■

Produkt	Lenker für PSone und PS2 und Xbox
Hersteller	4Gamers
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 49,95
Wertung	★★★★★



Kompaktes Lenker für PlayStation2, PSone und Xbox. Für Multi-Plattform-Spieler ohne große Ansprüche eine ideale Kombination.

CHEATS AUS DER BOX: XPLODER



Auch der Xploder geht in die nächste Runde und bringt einige Neuerungen mit. Neben den Cheats kommt das Teil jetzt mit einem DVD Region Free. Auch der „Game Accelerator“ ist dabei (allerdings ist diese Funktion noch nicht ausgereift). Neu ist ein Speichermanager, der 1. Hunderte vorgespeicherter Spielstände mitbringt, die auf Memory Card gesichert werden können, der 2. eine schnellere Speicherstandsverwaltung bietet und 3. über das mitgelieferte USB-Kabel Kontakt mit einem PC aufnimmt. Alles in allem ist der Xploder „V4“ für Action-Replay-2 und AR MAX ein ernsthafter Konkurrent geworden und bekommt deswegen die Top-Wertung. ■

Produkt	Xploder V4 Professional Cheat-Software
Hersteller	MadCatz
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 49
Wertung	★★★★★



Cheatsoftware in schicker Keksdose aus Metall. Der Xploder macht mit seiner Ausstattung Action Replay2 und AR MAX Konkurrenz!

LOGITECH Z2200 VS. X-TENSIONS FULL METAL 2.1

PS2

Es muss nicht immer gleich Surround sein! In diesem Monat vergleichen wir zwei hochwertige Stereo-Soundsysteme miteinander.

Frei nach dem Motto: „Wozu brauche ich 5.1-Sound? Ich habe doch nur zwei Ohren?“ stellen wir euch in dieser Ausgabe zwei Stereo-Soundsysteme für Puristen vor. Nicht jeder Zocker hat die räumlichen Möglichkeiten oder auch die finanziellen Mittel, um sich ein komplexes Surroundsystem in der Bude aufzubauen. Die Installation eines kompletten Soundsystems inklusive eines platzraubenden Subwoofers ist eben nicht jedermanns Sache!

Aber auch ein externes Stereosystem kann eine deutliche Verbesserung gegenüber den

Fernseh-lautsprechern bedeuten. Doch wenn ein Stereosystem wie das Logitech Z2200 beinahe so teuer ist wie eine günstige Surround-Anlage, lohnt es sich, genauer hinzuschauen, ob sich die Investition lohnt. Hinsichtlich einer hochwertigen Verarbeitung und Super-Klang können wir diese Zweifel zerstreuen. Allerdings muss man für das Logitech Z2200 auch saftige 180 Euro auf den Tisch legen.

Das Full Metal 2.1 System von X-Tensions schlägt dagegen mit nur knapp 100 Euro zu Buche und ist sicherlich für Sparfüchse interessant.

Doch wie klingen die beiden Systeme? Wir haben die beiden Lautsprecher-Sets miteinander verglichen und sagen euch, wofür es sich lohnt, die Weihnachtskasse zu plündern.

Dabei legen wir besonderen Wert auf die Ausstattung, Verarbeitung und den Installationsaufwand beim Aufbau des Systems. Schwerpunktmäßig entscheidet jedoch der Klang über die Wertung der beiden Stereo-Soundsysteme. Schließlich nutzt es wenig wenn die Lautsprecher zwar schick aussehen, dafür aber klingen wie ein Dampfradio aus Großvaters Zeiten. ■

MODELL

LOGITECH Z2200



Hervorragende Verarbeitung, klasse Klang – das Logitech Z2200 ist zwar nicht gerade ein Schnäppchen, aber sein Geld wert!

VERARBEITUNG

Die zwei Satelliten sind hochwertig verarbeitet. Die Kabel sind an den Lautsprechern befestigt und werden über Cinch-Stecker mit dem Sub verbunden. Die externe Steuereinheit schaltet das System ein und aus, hat einen großen Lautstärkeregler, einen Regler für den Bass und einen Kopfhöreranschluss.

WERTUNG ★★★★★

AUFBAU

Das Set ist im Nu aufgebaut. Die Kabellänge ist mit rund 2 Metern ausreichend. Der Einsatz von längeren Kabel ist wegen der festen Verbindung an den Boxen problematisch. Die Bedienung über die Steuereinheit ist optimal gelöst, da man auch den Subwoofer unabhängig einstellen kann.

WERTUNG ★★★★★

KLANG

Der voluminöse Subwoofer zieht eine absolute Super-show ab, bei der die Satelliten leider nicht ganz mitkommen. Sie spielen zwar grundsätzlich seidig, doch ab mittleren Lautstärken drängt sich der Hochtonbereich etwas stark in den Vordergrund. Dennoch überzeugt das System gerade beim Spielen mit umwerfenden Bass-attacken.

WERTUNG ★★★★★

FAZIT

Bis auf etwas vorlaute Höhen ein traumhaftes Stereo-Boxensystem für anspruchsvolle Spieler. Der hohe Preis dürfte für sparsame Zocker zwar ein Hindernis darstellen, geht angesichts der soliden Verarbeitung aber in Ordnung.

Produkt	Logitech Z2200 Stereo-Soundsystem
Hersteller	Logitech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	€ 180,-
Wertung	★★★★★

X-TENSIONS FULL METAL 2.1



Schicke Aluminium-Lautsprecher, billiger Plastiksubwoofer. Die Verarbeitung des Full Metal 2.1 könnte besser sein.

Die schlanken Satelliten sind sehr schwer und wirken durch die silbernen Aluminiumgehäuse edel und hochwertig. Der Subwoofer kann aber mit den vielen Plastikteilen nicht mithalten. Bedient wird das System über eine Fernbedienung im Scheckkartenformat.

WERTUNG ★★★★★

Dank farbiger Stecker ist das System in wenigen Sekunden zusammengesteckt und betriebsbereit. Die Kabel sind mit eineinhalb Metern Länge jedoch zu kurz geraten und schränken den Einsatzbereich fern dem Schreibtisch stark ein.

WERTUNG ★★★★★

Die Aluminium-Satelliten spielen klar und höhenbetont auf. Der Subwoofer klingt allerdings genauso billig wie er verarbeitet ist. Ein echtes Bassfundament kann der kleine Würfel, der im Downfire-Prinzip arbeitet, nicht bilden. Zudem verzerrt das System bei höheren Pegeln. Zum Zocken reicht das jedoch aus, denn besser als die meisten Fernsehlautsprecher klingt das System allemal. Für echten Musikgenuss taugt das System nur bedingt.

WERTUNG ★★★★★

Das Full Metal 2.1-System sieht besser aus, als es klingt. Der Preis ist angesichts der wirklich gut verarbeiteten Satelliten gerechtfertigt. Gegen das klanglich weit bessere Logitech Z2200 zieht es jedoch den Kürzeren. Dafür macht es der Preis wieder attraktiv. Unterm Strich ein gutes, aber kein herausragendes Stereo-Soundsystem.

Produkt	X-Tensions Full Metal 2.1
Hersteller	Speedlink
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	€ 99,99
Wertung Gesamt	★★★★★

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!

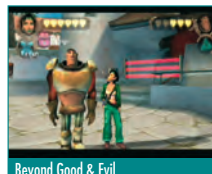
ACTION

1. GTA Vice City (dt. Version)	Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. GTA 3	Hersteller: Take 2 Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. Z.O.E: The 2nd Runner	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03



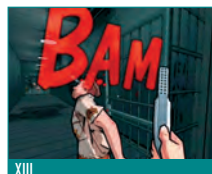
ACTION-ADVENTURE

1. Tom Clancy's Splinter Cell	Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03
2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
3. Beyond Good & Evil	Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03



ADVENTURE

1. ICO	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/02
2. Flucht von Monkey Island	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 07/01
3. Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/04



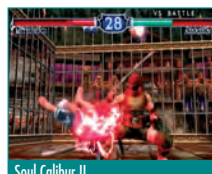
AMERICAN FOOTBALL

1. ESPN NFL Football	Hersteller: SEGA	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
2. Madden NFL 2004	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
3. Madden NFL 2003	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02



BASKETBALL

1. NBA Street Vol. 2	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
2. ESPN Basketball	Hersteller: SEGA	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. NBA Live 2004	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03



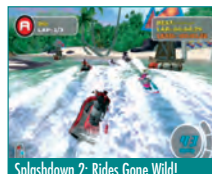
BEAT'EM UP

1. Virtua Fighter 4: Evolution	Hersteller: Atari	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/03
2. Mortal Kombat: Deadly Alliance	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/03
3. Soul Calibur II	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03



BOXEN

1. Knockout Kings 2002	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/00
3. Rocky	Hersteller: Rage	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02



Die rot markierten Spiele sind Neuzugänge.

CAR COMBAT

1. Twisted Metal: Black	Hersteller: Sony	Wertung: ★	Test in: play 10/01
2. WWE: Crush Hour	Hersteller: THQ	Wertung: ★	Test in: play 05/03
3. Hardware: Online Arena	Hersteller: Sony	Wertung: ★	Test in: play 01/04

DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

1. Mr Moskeeto	Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/02
2. Worms Blast	Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
3. Bombastic!	Hersteller: Capcom	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/04

EGO-SHOOTER

1. XIII	Hersteller: Ubi Soft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. TimeSplitters 2	Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Medal of Honor: Frontline	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

EISHOCKEY

1. NHL 2004	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. ESPN NHL Hockey	Hersteller: Sega	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. NHL 2003	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02

F1 RACING

1. Formel Eins 2002	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. F1 2001	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01
3. F1 2002	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

FLIPPER

1. Flipnic!	Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/04
2. Akira Psycho Pinball	Hersteller: Infogrames	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02
3. Play it Pinball	Hersteller: play it	Wertung: ★	Test in: play 06/03

FUN-SPORT

1. Tony Hawk's Underground	Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
2. SSX 3	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
3. Tony Hawk's Pro Skater 4	Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02

FUN-RACER

1. Splashdown 2: Rides Gone Wild!	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. Crazy Taxi	Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/01
3. Freaky Flyers	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03

FUSSBALL

1. Pro Evolution Soccer 3	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
2. Pro Evolution Soccer 2	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02
3. FIFA Football 2004	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★	Test in: play 12/03

FUTURE-RACER

1. wipEout Fusion	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
2. XG3: Xtreme-G Racing	Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★	Test in: play 09/01
3. XGRA Xtreme-G Racing Association	Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★	Test in: play 11/03

GOLF

1. Tiger Woods PGA Tour 2004	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. Tiger Woods PGA Tour 2003	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/03
3. Tiger Woods PGA Tour 2002	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01

JUMP'N RUN

1. Ratchet and Clank	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02
2. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01
3. Ratchet & Clank 2	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03

LIGHTGUN-SHOOTER

1. Time Crisis 3	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. Time Crisis 2	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★	Test in: play 11/01
3. Resident Evil Dead Aim	Hersteller: Capcom	Wertung: ★★★	Test in: play 06/03

MOTORRAD RACING

1. MotoGP 2	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
2. MotoGP	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/01
3. ATV Quad Power Racing 2	Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/01

MUSIKSPIEL

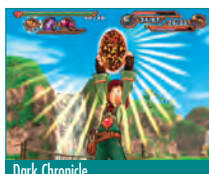
1. MTV Music Generator 2	Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/01
2. eJay Club World	Hersteller: Empire Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/02
3. FreQuency	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02

RALLYESPIEL

1. Colin McRae Rally 04	Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. WRC 3: Das offizielle Spiel der FIA World Rally...	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. Colin McRae Rally 3	Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02

RENNSPIEL

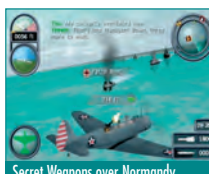
1. Gran Turismo 3: A-spec	Hersteller: SCEE	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/01
2. Need for Speed: Underground	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/02



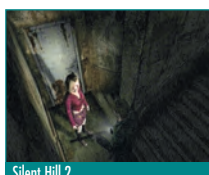
Dark Chronicle



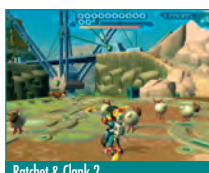
Pro Evolution Soccer 3



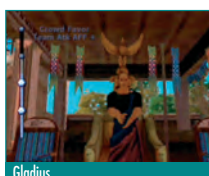
Secret Weapons over Normandy



Silent Hill 2



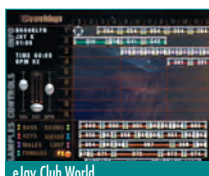
Ratchet & Clank 2



Gladius



Moto GP 2



eJay Club World



Colin McRae Rally 04



Gran Turismo 3: A-spec

ROLLENSPIEL

1. Final Fantasy X	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/02
2. Dark Chronicle	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
3. Suikoden III –US Import–	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/03

ACTION-RPG

1. Baldur's Gate: Dark Alliance	Hersteller: Virgin Interactive	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/02
2. Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Hersteller: Interplay	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/04
3. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02

SHOOTER

1. Secret Weapons over Normandy	Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
2. Ace Combat 4: Distant Thunder	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
3. REZ	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★	Test in: play 01/02

SURVIVAL-HORROR

1. Silent Hill 3	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
1. Silent Hill 2	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
2. Project Zero	Hersteller: Wanadoo	Wertung: ★★★★★	Test in: play 09/02

SONSTIGE SPORTARTEN

1. ESPN International Track & Field	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/00
2. RTL Skispringen	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★	Test in: play 12/03
3. Allstar Baseball 2003	Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★	Test in: play 05/02

STRATEGIE

1. Gladius	Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. Die Sims brechen aus	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/04
3. Robin Hood: Defender of the Crown	Hersteller: Capcom	Wertung: ★★★	Test in: play 11/03

STRATEGIE (ECHTZEIT)

1. Commandos 2: Men of Courage	Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 09/02
2. Conflict Zone	Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/02
3. Age of Empires II: The Age of Kings	Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01

TENNIS

1. Virtua Tennis 2	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/02
2. Smash Court Tennis: Pro Tournament	Hersteller: Sony	Wertung: ★★★	Test in: play 06/02
3. Slam Tennis	Hersteller: Atari	Wertung: ★★★	Test in: play 08/02

WIRTSCHAFTSSIMULATION

1. EA Sports Fußball-Manager	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
2. Jurassic Park: Operation Genesis	Hersteller: Vivendi	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/03
3. Theme Park World	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/01

WRESTLING

1. Def Jam Vendetta	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 06/03
2. WWF SmackDown! Here comes the Pain	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
3. WWE SmackDown! Shut Your Mouth	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★	Test in: play 12/02

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Komm bald wieder, Harry



Traurig, aber wahr! Seit dem 1. Januar ist Harald Schmidts erfolgreiche Late-Night-Show tot. Moderator und Produzent Harald Schmidt will nach acht Jahren eine Kreativpause einlegen – zum Missfallen seiner zahlreichen Fans. Ein Zusammenhang mit der neuen Geschäftsleitung besteht laut offizieller Aussagen nicht. Fakt ist aber, dass seit dem 15. Dezember die „Best-of-Harald-Schmidt-show“-DVD im Handel erhältlich ist. Drei Stunden lang werden die besten Sprüche, die lustigsten Studioaktionen und die schönsten Klassiker zu sehen sein. Mit der DVD können wir uns die Wartezeit auf eine mögliche Rückkehr ein klein wenig erträglicher machen.

Der Nächste mit Adam Sandler



Adam Sandler hat sich nach „50 first Dates“ bereits sein nächstes Projekt gesichert. Das Drehbuch zur neuen Komödie schreiben Steve Koren und Mark O'Keefe. Die Story: Sandler ist ein Arbeitstier, nie hat er Zeit. Als er eines Tages eine Fernbedienung findet, ändert sich mit einem Schlag alles. Mit dem Gerät kann er sich an bestimmte Abschnitte seines Lebens versetzen, er kann vor- und zurückspulen. So weit, so gut. Bald jedoch beginnt die Fernbedienung selbstständig zu entscheiden, welche Momente seines Lebens Sandler noch einmal erleben muss...

KINO @HOME

HEIKO STROBEL

FLUCH DER KARIBIK

Buena Vista Home Ent. – USA 2003 – ca. 137 min.



An der DVD passt einfach alles! Das ausladende Spektakel überzeugt durch fantastische Bilder, Witz und eine Top-Besetzung bis hinein in die Nebenrollen.

Genre	Abenteuer
Regie	Gore Verbinski
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts Matrix, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

DER THEMENPARK



„Pirates of the Caribbean“, die liebevolle Nachbildung einer Piratenwelt steht im Disney-Themenpark in Anaheim bei Los Angeles. Mehr als 100 Menschen- und Tierfiguren schaffen für die in Booten vorbeifahrenden Besucher eine Ansicht, an deren Umsetzung Walt Disney bis kurz vor seinem Tod (1966) noch persönlich beteiligt war. Seit der Eröffnung 02/1967 erfreut sich die Attraktion ungebrochener Beliebtheit.

Der Piratenfilm lebt! Und wie! Stiefelriemen Bill ist Freibeuter und Kapitän des sagenumwobenen schnellsten Schiffes der Meere, der Black Pearl. Durch Meuterei wird er entmacht und anschließend den Fischen zum Fraß vorgeworfen. Neuer Anführer wird der hinterhältige Barbossa. Bills Sohn Will Turner entkommt als Schiffbrüchiger und wird von der jungen Elizabeth Swann auf ein britisches Kriegsschiff gerettet.

Noch Jahre später trägt Elizabeth, inzwischen erwachsene Tochter des Gouverneurs von Port Royal, das

Goldstück um den Hals, das sie dem jungen Will bei seiner Rettung abgenommen hatte. Dieser ist inzwischen erfolgreicher Waffenschmied mit Hang und Talent zum Fechtkampf. Natürlich ist Will seit Jahren in Elizabeth verliebt. Doch deren Vater sähe seinen Nachwuchs lieber an der Seite des Offiziers Norrington.

Bei einem Treffen mit dem potenziellen Gatten wird Elizabeth ohnmächtig und stürzt ins Hafenbecken. Das hat diverse Folgen: Zum einen wird sie vom gerade eingetroffenen Piraten Jack Sparrow gerettet, der wiederum wird gefangen und soll hingerichtet werden. Zum anderen hat das Goldstück durch die Berührung mit Meerwasser die Black Pearl herbeigerufen. Die Münze ist nämlich Teil eines

verwunschenen Azteken-Schatzes, den die sagenhafte und als unbesiegt geltende Besatzung einst geraubt hat. Zur Strafe tragen alle seitdem einen Fluch auf sich, sie faulen als Untote vor sich hin – und sind damit unbesiegt, klar! Ihre einzige Rettung ist, den Schatz vollständig zurückzugeben und dazu einen Tropfen des Blutes von Stiefelriemen Bills Kind...

In den Kampf wirren wird Elizabeth von Barbossas Leuten entführt. Jetzt wird der verliebte Will zum Held. Ohne um seine Abstammung zu wissen, befreit er Captain Jack Sparrow aus dessen Zelle, um mit ihm gemeinsam ein Schiff zu kapern und Jagd auf die Black Pearl zu machen. Ein gewaltiges Abenteuer nimmt seinen Lauf...

EXTRAS

Wirklich vorbildlich: Es gibt nicht nur drei Audiotexte mit einer Fülle von Infos, sondern auch jede Menge Material, das einen werbefreien Einblick in die Entstehung des Films liefert. Aus den histori-

schen Fakten ließe sich locker ein gutes Referat für die 10. Klasse machen. Hier hat man sich bemüht, ein Produkt abzuliefern, das dem Thema gerecht wird.



DIE LIGA DER AUSSERGEWÖHNLICHEN GENTLEMEN

20th Century Fox
USA 2003 – ca. 105 min.



Durchweg eine visuell bombastische Achterbahnfahrt.

Genre	Abenteuer
Regie	Stephen Norrington
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dis, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Wir schreiben das Jahr 1899. Als Folge einer internationalen Serie von Überfällen droht ein militärischer Konflikt, der sich schnell zu einem Weltkrieg auswachsen könnte. Ein Gipfeltreffen aller Staatsoberhäupter wird in Venedig anberaumt, um gemeinsam das Schlimmste zu verhindern. Doch das Phantom, ein Verrückter, der als Waffenhändler von kriegesischen Auseinandersetzungen profitieren würde, will die Konferenz mit Gewalt zum Scheitern bringen. Mr. M stellt sechs Personen zusammen, die sich durch

DVD-TEST ★★★★★

ihre einzigartigen Fähigkeiten und Talente als letzte Rettung für die Menschheit qualifiziert haben: Der legendäre Abenteurer und Jäger Quatermain, Kapitän Nemo, seines Zeichens Führer des U-Bootes Nautilus, der unsichtbare Dieb Rodney Skinner, Dr. Jekyll und sein monströses Alter Ego Mr. Hyde, der unsterbliche Dorian Gray sowie die Vampirbraut Mina Harker. Als Nachzügler stößt Tom Sawyer vom US-Geheimdienst zum Sextett. Die Jagd nach dem Phantom entpuppt sich jedoch als Zerreißprobe für die Individualisten.

DVD-EXTRAS ★★★★★

FINAL DESTINATION 2

Warner Home Video –
USA 2003 – ca. 86 min.



Der Blut- und Ekelfaktor ist noch höher als beim ersten Teil.

Genre	Horror
Regie	David R. Ellis
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

Wenn dich der Tod holen möchte, dich aber nicht wie geplant erwischt, holt er das Gescheiterte mit Sicherheit nach. Kimberley plant mit ihren Freunden einen Trip nach Daytona. Doch kommen sie nie dort an: In einer Vision durchlebt Kimberley einen schrecklichen Unfall auf dem Highway, bei dem sie und ihre drei Mitfahrer ums Leben kommen. Von der Vision geschockt, hält sie an, statt sich wie geplant dem Verkehrstross anzuschließen. Und so kommt es, wie es kommen muss: Die Massenkarambolage auf der

DVD-TEST ★★★★★

Schnellstraße passiert, genau wie Kimberley es vorhergesehen hat. Sie selbst und die anderen Autofahrer, die durch ihre Bremsaktion ebenfalls anhalten mussten, entkommen dem Inferno. Doch sie alle standen auf der Abschlusliste von Gevatter Tod. Schon bald stirbt der erste der Überlebenden, als er sich vor einem Brand in seiner Wohnung retten will. notgedrungen schließen sich die anderen zusammen. Sie wollen einen Weg finden, den Tod an der Vollendung seines Plans zu hindern...

DVD-EXTRAS ★★★★★

SOLOALBUM

Concorde Home Ent. –
D 2003 – ca. 85 min.



An die Buchvorlage kommt der Streifen nicht 'ran.

Genre	Komödie
Regie	Gregor Schnitzler
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch dtb, Deutsch 2.0 DS
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 15

Wenn ein 23-Jähriger einen Roman über seine eigene Generation schreibt und einigermaßen geschickt bissige Bemerkungen zur Popkultur einarbeitet, kann er mit Erfolg rechnen. Benjamin von Stuckrad-Barre, 1975 geboren und eine Zeit lang als Texter für die Harald-Schmidt-Show tätig, landete mit seinem Erstlingswerk „Soloalbum“ einen Bestseller. Produzent Christoph Müller las das Buch und sicherte sich gleich die Rechte. Fünf Jahre später erschien das Projekt „Soloalbum“ im Kino. Aus der ironischen Betrachtung der

DVD-TEST ★★★★★

Popkultur wurde eine schnulzige Liebeskomödie, die sich stets hart an der Grenze zum Klamauk bewegt. Und manchmal darüber hinausschießt...

Die Story ist schnell erzählt: Ben, ein aufstrebender Musikredakteur, enttäuscht seine Freundin Katharina einmal zu oft. Sie macht daraufhin Schluss. Erst jetzt bemerkt Ben, wie sehr ihm „K“ fehlt. Ben geht sich in blindem Aktivismus, um seine große Liebe wieder zurückzugewinnen. Als unfreiwillige Hilfen stehen ihm seine Freunde Alf und Christian zur Seite.

DVD-EXTRAS ★★★★★

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Pitch-Black-Sequel



Im Juli 2003 bereits haben die Dreharbeiten zum Sequel begonnen, die Website ist seit kurzem online und demnächst dürfte auch der Trailer zum Film zum Download bereitstehen. Riddick ist erneut auf der Flucht: Nachdem er vom monsterverseuchten Planeten entkommen ist, hat er es mit dem machtgerigen Lord Marshall und seinen Truppen, den Necromongern, zu tun...

Der „kleine“ Tolkien



In „DHdR: Die Rückkehr des Königs“ spielt der Urenkel von J. R. R. Tolkien, Royd Tolkien, eine kleine Rolle. Er mimt einen Krieger von Gondor. Ferner ist er unglaublich stolz darauf, dass die Geschichten seines Urpapas im Kino wiederbelebt werden. Im Gegensatz zu seinem Vater Christopher. Der hält nichts von solch „niederer Unterhaltung“.

Scary Movie auf Britisch



Eric Idle möchte Filme wie „Was vom Tage übrig bleibt“, „Howards End“ und „Zimmer mit Aussicht“ in einer Art britischer „Scary-Movie“-Reihe vergackeln. Das Drehbuch existiert bereits und die Regie sowie eine der Rollen wird er selbst übernehmen.

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Hero



Optisch ist „Hero“ ein Meisterwerk. Dazu kommen die angesagtesten Darsteller Hongkongs. Die für westliche Verhältnisse eher untypische Erzählweise des Films sowie die überstilisierten Schwertkämpfe treffen aber sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Die DVD gefällt vor allem durch guten Sound. Das Bild und die Extras sind nur Durchschnitt.

ca. 95 min. – Highlight – ab 12 Jahren

Wie werde ich ihn los – in 10 Tagen



Neues bietet diese romantische Komödie nicht. Goldie-Hawn-Tochter Kate Hudson und Mathew McConaughey sammeln mit Charme Pluspunkte und liefern sich einige spritzige Wortgefechte und amüsante Slapstick-Einlagen. Die Story wirkt konstruiert und weist auch die ein oder andere Länge auf.

ca. 112 min. – Paramount – ab 6 J.

Natürlich Blond 2



Für diese Fortsetzung gab es vor allem ein Argument: den Erfolg des ersten Teils. Auch wenn sich Reese Witherspoon alle Mühe gibt, als liebenswertes Polit-Püppchen zu gefallen, fehlt es dem Drehbuch an der Originalität, die uns vor zwei Jahren positiv überraschte. Unterm Strich bleibt eine nette aber harmlose Komödie.

ca. 90 min. – MGM – ohne Altersb.

BRUCE ALLMÄCHTIG

Buena Vista Home Ent.
USA 2003 – ca. 97 min.

Zwar nicht viele Extras, dafür fast durchwegs komisch.



Genre	Komödie
Regie	Tom Shadyac
Bildformat	1.85:1
Audio	Deutsch/Englisch/Italienisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 20

„Bruce Allmächtig“ brachte es 2003 in Deutschland auf mehr als 3,4 Millionen Besucher. In den USA spielte der Streifen 242 Mio. Dollar ein, weltweit fast eine halbe Milliarde.

Bruce Nolan fristet sein Dasein als Moderator skurriler Außenreportagen für die Nachrichten eines kleinen New Yorker Fernsehsenders. Sein großes Ziel ist es, Chefsprecher zur besten Sendezeit zu werden. Leider kommt ihm sein Kollege Evan zuvor. Da Bruce aus Unmut über diese Tatsache seinen nächsten Job versaut, wird er gefeuert. Seine

Beziehung mit Grace leidet ebenfalls unter seiner miesen Stimmung. Die Schuld an seinem Elend schiebt er Gott persönlich in die Schuhe. Der meldet sich kurz darauf und offenbart Bruce ein mächtiges Angebot. Da Gott es leid ist, sich seine Beschwerden anhören zu müssen, überträgt er all seine Fähigkeiten ein paar Tage lang auf Bruce. Nur zwei Regeln muss dieser dabei beachten: 1. Bruce darf niemandem etwas davon erzählen und 2. kann er niemandem gegen dessen freien Willen beeinflussen.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

DREAMCATCHER

Warner Home Video
USA 2003 – ca. 128 min.

Eine vernünftige Verfilmung des Stephen-King-Werkes.



Genre	Horror
Regie	Lawrence Kasdan
Bildformat	2.40:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

In ihrer Jugend waren Henry, Beaver und Pete eine eingeschworene Clique. Seit sie den geistig behinderten „Duddits“ aus einer misslichen Lage befreit haben, verfügen die vier über übernatürliche Kräfte, die jedoch keiner von ihnen richtig einzusetzen weiß. Auch wenn inzwischen alle ihr eigenes Leben führen, treffen sich die Männer jedes Jahr zur Jagdsaison in einer Hütte in den Wäldern von Maine.

Ihr zwanzigstes Treffen steht von Beginn an unter keinem guten Stern: Es beginnt mit einem Fremden,

der sich zu ihnen verirrt. Nicht ahnend, dass der Wanderer von einem außerirdischen Pilz befallen ist und in seinem Leib ein Monster heranwächst, nehmen sie ihn auf.

Als das Biest ausbricht, finden sich die vier Freunde zwischen den Fronten einer außerirdischen Invasion und den Truppen einer Spezialeinheit unter dem Kommando des übergeschnappten Colonel Curtiz wieder. Den vier Männern wird klar, dass sie ihre Kräfte erhalten haben, um an diesem einen Tag ein Alien abzuwehren.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

STAR TREK: DEEP SPACE 9 (SEASON 6)

Paramount
USA 1998 – ca. 1144 min.

Bild und Ton liegen auf gehobenem Fernsehniveau.



Genre	Science-Fiction
Regie	Winrich Kolbe, Levar Burton 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

Die Staffel beginnt da, wo die vorhergehende aufgehört hat. Eine sechs Folgen umfassende Storyline lang ist der Krieg gegen das Dominion in vollem Gange. Darüber hinaus schließt Worf (Michael Dorn) mit Dax (Terry Farrell) bei einer traditionellen klingonischen Hochzeit den Bund fürs Leben. Insbesondere für Bashir (Alexander Siddig), Sisko (Avery Brooks) und O'Brien (Colm Meaney) mündet die Vorfreude auf die Junggesellenparty in einer herben Enttäuschung. Gul Dukat (Mark Alaimo) verliert nicht nur seine Tochter Ziyal (Melanie

Smith) und Deep Space Nine, sondern auch allmählich seinen Verstand. Auf dem Transport zu seiner Gerichtsverhandlung strandet er mit Sisko auf einem einsamen Planeten. Barkeeper Quark (Armin Shimmerman) führt seinen Bruder Rom und eine Gruppe heldenhafter Ferengi auf eine Mission, um seine Mutter zu retten. In der ersten Hälfte der Staffel steht die Action noch deutlich im Vordergrund. Die zweite Hälfte beginnt mit dem Aufbau eines mystisch angehauchten Spannungsbogens, der das Fundament für die nächste Staffel bildet.

DVD-TEST

★★★★★

DVD-EXTRAS

★★★★★

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Februar 2004

Titel	Genre	Anbieter
AM BRUNNEN VOR DEM TORE	Drama	Kinowelt Home Ent.
ANTWONE FISHER	Drama	20th Century Fox
ARISTOCATS (Special Edition)	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
ATLANTIS (Special Edition)	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
BERNARD & BIANCA (Special Edition)	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
BERNARD & BIANCA IM KÄNGURULAND (Special Edition)	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
BEYBLADE Vol. 4	Zeichentrick	Universal
BLACK ROSE CASTLE: DER NACHTLICHE ANGRIF	Abenteuer	Kinowelt Home Ent.
BRENNENDE LIEBE	Drama	Buena Vista Home Ent.
BUFFY: BEST OF SPIKE	TV-Serie	20th Century Fox
BUFFY: BEST OF WILLOW	TV-Serie	20th Century Fox
CASPER (Special Edition)	Animation	Universal
CHARLIE STAUBT MILLIONEN AB	Krimi	Paramount
CROCODILE DUNDEE II	Komödie	Paramount
DARK BLUE	Thriller	Universum Film
DAS DSCHUNGELBUCH: MOWGLIS ABENTEUER	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
DAS GEHEIMNIS DER VERWUNSCHENEN HÖHLE	Drama	Buena Vista Home Ent.
DAS LIED VON BERNADETTE	Drama	20th Century Fox
DAS TAGEBUCH DER ANNE FRANK	Drama	20th Century Fox
DEAD PRESIDENTS	Thriller	Buena Vista Home Ent.
DER ENGLÄNDER, DER AUF EINEN HÜGEL STIEG UND VON EINEM BERG HERUNTERKAM		Buena Vista Home Ent.
DER GROßE GATSBY	Drama	Paramount
DER MUSTERKNABE	Komödie	Kinowelt Home Ent.
DIE BIBEL: APOCALYPSE	Monumentalfilm	Kinowelt Home Ent.
DIE BIBEL: JOSEPH	Monumentalfilm	Kinowelt Home Ent.
DIE REBELLEN VOM LIANG SHAN PO (Teil 1 - 3)	Abenteuer	Eurovideo
DIE REBELLEN VOM LIANG SHAN PO (Teil 4 und 5)	Abenteuer	Eurovideo
DIE REGELN DES SPIELS	Komödie	Concorde Home Ent.
DIE WEIßE ROSE	Drama	Arthaus
DOWN WITH LOVE: ZUM TEUFEL MIT DER LIEBE	Komödie	20th Century Fox
DRAGONBALL Z: DAS BARDOCK SPECIAL	Zeichentrick	Polyband
DUMM UND DÜMMERER	Komödie	Warner Home Video
E.R.: EMERGENCY ROOM (Staffel 1)	TV-Serie	Warner Home Video
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.
GETTYSBURG	Kriegsfilm	Warner Home Video
GINOSTRA	Thriller	Sunfilm
GODS AND GENERALS	Kriegsfilm	Warner Home Video
GOOD BYE, LENIN!	Komödie	Warner Home Video
GRABGEFLÜSTER: LIEBE VERSETZT SÄRGE	Komödie	mccone
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
IT'S ALL ABOUT LOVE	Science-Fiction	Universal
JAGD AUF EINEN UNSICHTBAREN	Komödie	Warner Home Video
JIMMY NEUTRON: DIE NEUE STAFFEL Vol. 1	Animation	Polyband
JOHN WAYNE EDITION II (3er DVD-Box)	Western	Kinowelt Home Ent.
JOHN WOO PRÄSENTIER RED SKIES	Action	Universal
JU-ON: THE GRUDGE	Horror	Highlight Video
KANGOROO JACK	Komödie	Warner Home Video
KASPAR HAUSER	Drama	Arthaus
LICHTER	Drama	Universal
LIEBE IN JEDER BEZIEHUNG	Komödie	20th Century Fox
LIGHTHOUSE (Verleih)	tba.	Kinowelt Home Ent.
MACIUS: FOLGE 1	Zeichentrick	Concorde Home Ent.
MACIUS: FOLGE 2	Zeichentrick	Concorde Home Ent.
MALIBU'S MOST WANTED	Komödie	Warner Home Video
McCABE & MRS. MILLER	Western	Warner Home Video
MIDSUMMER	Thriller	Eurovideo
MONSTER MAN (Verleih)	Komödie	Kinowelt Home Ent.

Februar 2004

Titel	Genre	Anbieter
NADJA	Horror	Arthaus
NIXON	Drama	Buena Vista Home Ent.
NULL UHR 12	Komödie	Eurovideo
PARALLAX VIEW: ZEUGE EINER VERSCHWÖRUNG	Thriller	Paramount
PFUNDSSKERLE	Komödie	Buena Vista Home Ent.
PLAYBOY: THE MODEL SOLUTION	Erotik	Eurovideo
PRET-A-PORTER	Komödie	Arthaus
SALUDOS AMIGOS	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
SEABISCUIT: MIT DEM WILLEN ZUM ERFOLG	Drama	Universal
SIMSALABIM SABRINA: DER FILM – FREUNDE FÜR IMMER	Komödie	Polyband
SPONGEBOB SCHWAMMKOPF Vol. 2	Zeichentrick	Polyband
STANLEY: DETEKTIV IM GARTEN	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
STANLEY: HELD IM KINDERZIMMER	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
STAR TREK VI: DAS UNENTDECKTE LAND	Science-Fiction	Paramount
THE JOB	tba.	Sunfilm
THE STICK UP: DOPPELTES SPIEL	Thriller	Eurovideo
TODSÜNDE	Drama	20th Century Fox
TUBE	Action	Warner Home Video
UNSER BLAUER PLANET	BBC-Doku	Polyband
VERHOEVEN BOX	div.	Arthaus
VICIOUS CIRCLES	Abenteuer	Kinowelt Home Ent.
VIVA ZAPATA	Abenteuer	20th Century Fox
VOLL FRONTAL	Komödie	Buena Vista Home Ent.
WALT DISNEY KOSTBARKEITEN: LUSTIGE WELT DER MELODIEN	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
WALT DISNEY KOSTBARKEITEN: MICKY MAUS IM GLANZ DER FARBEN	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
WARRIORS OF TAO	Action	Universal
WHALE RIDER (Verleih)	Drama	Kinowelt Home Ent.
WIE KLAUT MAN EINE MILLION	Komödie	20th Century Fox
WILLARD	Horror	Warner Home Video
WINNIE PUUH: HONIGSÜSSE ABENTEUER 1	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
WINNIE PUUH: HONIGSÜSSE ABENTEUER 3	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
WINNIE PUUH: HONIGSÜSSE ABENTEUER 4	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
YO-GI-OH! Vol. 4	Zeichentrick	Universal
ZWEI AUF GLEICHEM WEG	Komödie	20th Century Fox

März 2004

Titel	Genre	Anbieter
12 MONKEYS	Science-Fiction	Concorde Home Ent.
ABENTEUER DSCHUNGEL	BBC-Doku	Polyband
ANOTHER HEAVEN	Action	Splendid
BAD BOYS	Action	Kinowelt Home Ent.
BLACK ROSE CASTLE: DER GEHEIMNISVOLLE RITTER	TV-Serie	Kinowelt Home Ent.
BRUCE WILLIS ACTION PACK (Der Schakal + 12 Monkeys)	Action	Concorde Home Ent.
BULLETPROOF MONK: DER KUGELSICHERE MÖNCH	Komödie	Concorde Home Ent.
COBRA VERDE	Abenteuer	Arthaus
DAS SCHRECKLICHE MÄDCHEN	Drama	Arthaus
DER HAUSFREUND	Komödie	Buena Vista Home Ent.
DER KÖNIG DER LÖWEN 3: HAKUNA MATATA	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
DER MIT DEM WOLF TANZT (Special Edition)	Western	Kinowelt Home Ent.
DER SCHAKAL	Action	Concorde Home Ent.
DER ZUFALLS-DAD	Komödie	Buena Vista Home Ent.
DIE ABENTEUER VON HUCKLEBERRY FINN	Romanverfilmung	Concorde Home Ent.
DIE BIBEL: MOSES	Monumentalfilm	Kinowelt Home Ent.
DRAGONBALL Z: DIE TODESZONE DES GARLIC JR.	Zeichentrick	Polyband
DRAGONBALL Z: DIE TODESZONE DES GARLIC JR.	Zeichentrick	Polyband
FITNESS FÜR FAULE SÄCKE	tba.	Polyband
FURZ: DER FILM (Verleih)	Komödie	Kinowelt Home Ent.
GANZ UND GAR	Drama	Highlight Video
GEORGE DER AUS DEM DSCHUNGEL KAM	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
GEORGE DER AUS DEM DSCHUNGEL KAM 2	Zeichentrick	Buena Vista Home Ent.
GESTRANDET	Abenteuer	Buena Vista Home Ent.
HARRY UND DAVY: THE LITTLE KIDNAPPERS	Romanverfilmung	Concorde Home Ent.
HAUS ÜBER KOPF	Komödie	Buena Vista Home Ent.
HEIDI (Langfassung)	Romanverfilmung	Concorde Home Ent.
IN THE ARMY NOW	Komödie	Buena Vista Home Ent.

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Born 2 Die



Zwei Draufgänger, die sich zunächst nicht riechen können, müssen zusammenarbeiten, um an ihr Ziel zu kommen. Allerdings stimmt die Chemie zwischen Jet Li und DMX, die Kampfsequenzen sind spektakulär und die übrigen Action-Szenen atemberaubend. Hanebüchene Storydetails verkommen (glücklicherweise) zur Nebensache.

ca. 97 min. – Warner – ab 16 Jahren

Head of State



Das Regiedebüt des nicht gerade für Political Correctness bekannten Chris Rock ist nicht mehr als ein seichter Klammuk, dem es an Biss fehlt. Von dem amerikanischen Stand-Up-Comedian hätte man eine schonungslosere Satire mit deutlich mehr schwarzem Humor erwartet. Gerettet wird der Film durch einige gute Gags und den Auftritt von Bernie Mac.

ca. 92 min. – Universal – ab 12 Jahren

Die Abenteuer des Robin Hood



Genau so muss eine Special Edition aussehen: Interessante und abwechslungsreiche Extras, ein legendärer Film mit einem Bild, das im Bereich Restauration Maßstäbe setzt – das alles attraktiv gestaltet und in einem ansprechenden Digipack. Diese SE ist nicht nur für Klassikerfans interessant.

ca. 98 min. – Warner – 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

Qualitätsmanagement



Ich hab' da ein Problem mit meiner PS2. Vor ca. einem Jahr hat das angefangen: Das Gerät konnte bestimmte Spiele nicht mehr lesen und hat endlos 'rumgezickt und gerattert, bis ich – mit viel Glück – endlich zocken konnte. Ich hab' dann die Lüftungsschlitze auf gut Glück mal gereinigt, danach ging es dann wieder normal weiter. Jetzt hab' ich dasselbe Problem wieder, aber noch eine Stufe gröber. Selbst wenn ich es gebacken kriege, ein Spiel zu laden und gerade beim Zocken bin, verabschiedet sich das Laufwerk, das Spiel friert ein, Teile des Levels verschwinden einfach und die Figuren sind zu keiner Bewegung mehr fähig!

Ich hab' mit jemandem aus einem Reparaturladen gesprochen, der meinte, das wär' ein typisches Sony-Problem, weil die wohl ziemlich billige Laufwerke verwenden. Ersatzteile gibt es seiner Meinung nach auch nicht dafür! Er meinte, die einzige Möglichkeit wäre, den Laser zu prüfen, zu reinigen und evtl. neu zu justieren. Damit könnte es dann ein paar Monate lang gut gehen, bis zum Totalausfall. Die sicherste Methode, meint er, ist ein neues Gerät! Stimmt das?! Wenn ja, ist das die widerwärtigste Abzocke seit Erfindung des Nassrasierers!

Falko, E-Mail



Du bist nicht der Einzige, der technische Probleme mit seiner PS2 hat. Wir bekommen jeden Monat etliche Zuschriften. Das große Problem der PS2 ist tatsächlich das Laufwerk, besonders bei älteren Modellen. Zwar ist die Hardware in der Lage, Daten zu streamen, allerdings wird dabei das Laufwerk auf Dauer arg in Mitleidenschaft gezogen. Spiele wie GTA, in denen ständig gestreamt wird, sind für alte Konsolen der sichere Tod.

Im Endeffekt bleibt dir nichts weiter übrig, als die Konsole an den Sony-Kundenservice zu schicken und gegen eine neue eintauschen zu lassen. Kostet halt 100 Euro und dafür bekommst du dann nicht einmal das neueste Modell, sondern wieder genau den gleichen, alten, anfälligen Bautyp.

Es geht einfach nicht an, dass Spieler Hunderte von Euro für ein Gerät ausgeben, das eine Halbwertszeit von einem Biojoghurt hat. Wir haben bereits mehrfach bei Sony eine offizielle Stellungnahme zu diesem heiklen Thema angefordert. Das ist inzwischen vier Monate her. Leider gab es bislang noch keine Antworten auf unsere Anfragen. Sobald wir eine Antwort erhalten, reichen wir diese umgehend an euch weiter.

Datensicherung



Ich überlege gerade, ob ich mir das Datel X-Port V2 zulegen soll. Allerdings habe ich keinen PC in (Kabel-)reichweite stehen. Kann ich die Save Games von meiner PS2 auch auf einen USB-Memory Stick speichern und dann auf den PC übertragen und umgekehrt? Oder muss beim Datenaustausch die PC-Software nebenher laufen? Irgendwie muss die PS2 ja wissen, dass ich die Daten übertragen will, oder?

Robert, E-Mail



Um alle Speicherfunktionen des X-Port V2 nutzen zu können, musst du die PlayStation2 direkt mit dem PC verbinden. Datenaustausch per USB-Stick funktioniert leider nicht. Dir würde also nichts weiter übrig bleiben, als deine Konsole zum Computer zu schleppen und sie dort anzuschließen. Das hört sich alles komplizierter an, als es eigentlich ist. Du brauchst nämlich keinen Fernseher. Die Daten werden über ein Programm auf dem PC verwaltet.



Einfach und bequem: Die Speicherstände markieren und auf die Festplatte kopieren.

Mehr Spiel fürs Geld



[...] Der ehrliche Spielekäufer bekommt immer weniger Spiel für sein gutes Geld. Genauso wie die Spielindustrie sich über Raubkopien beschwert, muss auch diese Kritik am Spieldesign erlaubt sein. Ich habe mir diese Woche True Crime gekauft und war wirklich überrascht, das Gameplay war okay, die Grafik sehr schön. Nur kam mir der Schwierigkeitsgrad etwas sehr unterdurchschnittlich vor. Als ich dann euren Testbericht las, traf mich der Schlag.... Das Spiel hat nur 12 Levels und ich war schon bei Episode 6! Wie kann das sein? Innerhalb weniger Stunden hatte ich das Spiel fast durch! [...] Ich empfinde das als absolute Unverschämtheit. Irgendwo geht es um eine Leistung, die erbracht werden soll – im Fall von True Crime ist die Leistung ein kurzer Missionsbaum in einem gigantischen Spielareal, in dem es nach der vollständigen Entwicklung der Spielfigur KEINERLEI Anreiz mehr gibt, weiterzuspielen.

GTA Vice City war ja auch schon (rein von der Spielzeit her) ziemlich dünn. Viel zu wenige, kurze Missionen – dafür aber ein Spielprinzip, das länger gefesselt hat. [...] Es gab wenigstens genug Gimmicks zu entdecken, die Anreiz waren, weiterzuspielen. Hitman 2 war hingegen so, wie ich mir ein Videospiel zum vollen Preis vorstelle. Selbst im einfachsten Modus waren die Levels durchaus zu schaffen aber eben nicht „im Durchgehen“ lösbar. Die Missionen waren in eine geschlossene Geschichte eingebunden und man fühlte sich wirklich als Teil der Geschichte. [...] Ich zahle wirklich gerne den vollen Preis für ein rundes Spiel, denn es ist mein Hobby und ich will die Softwareschmieden unterstützen, die Spiele machen, die mir gefallen. Aber ich als Kunde erwarte auch Leistung. Ein Spiel, das für Erwachsene ausgelegt ist, soll bitte auch vom Schwierigkeitsgrad her diese Zielgruppe ansprechen. Ein Spiel von Luxoflux werde ich mir jedenfalls so schnell nicht mehr kaufen.

Stefan Müller, Hennef



Das Problem ist, dass der ehrliche Spielekäufer in den meisten Fällen nicht so ein versierter Hardcore-

Gamer ist wie du. Die meisten Zocker sind Gelegenheitsspieler. Ab und an mal das Pad schwingen, das genügt ihnen. Die Hersteller sind natürlich am Profit orientiert und achten ganz genau darauf, dass die breite Masse mit ihrem Produkt zurecht kommt. Dementsprechend leicht sind die Games dann. Bestes Beispiel – du hast es selbst genannt – ist True Crime: Streets of LA. Geplant war, dass gescheiterte Missionen nicht noch einmal gespielt werden können. Wer patzt, sollte eben Pech gehabt haben. Fokusgruppen und Beta-Tester fanden das aber nicht gut, außerdem war ihnen das Spiel zu schwer. Das Eräebnis kennst du...

Hitman 2 hat gezeigt, dass es auch anders geht. Hitman ist aber auch kein Spiel für den Massenmarkt, wie True Crime oder GTA. Das Spiel spricht erwachsene und vor allem erfahrene Spieler an, Zock-Veteranen eben. In Zukunft wirst du wohl ganz gezielt zu solchen Spielen greifen müssen.

My Favourite Game

 Ich möchte mal fragen, von wem die Intro-Musik auf der roten Gran-Turismo-2-CD stammt. Ich habe sie schon mal zufällig im Radio gehört, habe aber keine Ahnung. Könnt ihr mir da weiterhelfen?

Florian Boesch, E-Mail



 Du meinst sicherlich den Song „My Favourite Game“ von der schwedischen Band „The Cardigans“. Dabei handelt es sich um einen Remix, der in dieser Form nur in Gran Turismo 2 zu hören ist. Das Original klingt allerdings nicht sehr viel anders.



Vermisstenanzeige



 Hochverehrter Doktor Kante,
ich hab' ein fettes Problem, eines,
das sicher viele play PlayStation-
Leser auch haben... Ich hab die Zeitschrift,
weil sie mir so gut gefällt, vor 'nem Jahr

abonniert und immer mit Begeisterung gelesen. Als ich das erste Mal einen Artikel von dir im Heft entdeckte, bekam die Zeitschrift für mich einen viel höheren Wert. Es gab mal eine Zeit, da hab ich sie mir wegen der Artikel und nicht wegen der Berichte gekauft! Und was ist jetzt los??? Mit Entsetzen habe ich nun schon die 2. Ausgabe ohne einen amüsanten Artikel meines liebsten Seelendoktors erhalten! Was ist nur los mit dieser Welt??? Immer verschwinden die besten Sachen... ich bin am Boden zerstört und weiß nicht mehr weiter!!! *heul* Ich hoffe, mich im nächsten Heft wieder an deinen Weisheiten bzw. überlebensnotwendigen Tipps erfreuen zu können!!!

**In ewiger Ergebenheit,
dein treuer Verehrer Breiti aus dem Ösi-Land**



 Mensch Breiti, der Doktor Kante hat sich eine kleine Auszeit gegönnt. Er macht gerade so richtig dicke Urlaub, hat er sich ja auch verdient. Du bist nicht der Einzige, der unseren Kante und seine Lebensweisheiten vermisst. Aber er kommt ja wieder, also Kopf hoch! Leider glauben viele, dass der Kante für immer verschwunden ist. Deshalb ist auch sein Briefkasten traurig leer. Damit er gleich wieder so richtig loslegen kann, wenn er wieder da ist, braucht er natürlich ein paar Zuschriften. Also: Habt ihr Probleme abseits der Videospieltwelt? Ärger mit den Eltern oder mit der Freundin? Stress in der Schule? Dr. Kante hilft! Schreibt einfach einen Brief an die folgende Adresse:

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

oder per E-mail:
kante@playplaystation.com

Wann geht es weiter?



 Wisst ihr irgendetwas über Pläne zu einem neuen GTA? Ich habe nämlich GTA 3 und GTA Vice City (dt. Version) schon lange durchgespielt und Amok wird auf Dauer wirklich langweilig. Habe schon auf rockstargames.com geklickt, ohne Erfolg. Wisst ihr, ob irgendetwas geplant ist? Zeit wäre es mal wieder.

Bernhard Geiler, Innsbruck, Österreich



 Rockstar North arbeitet fleißig an einem neuen Teil der Grand-Theft-Auto-Serie. Und wie bei allen Rockstar-Spielen hält sich der Hersteller auch hier mit Infos im Vorfeld sehr, sehr bedeckt. Ein paar Gerüchte kursieren jedoch trotzdem: Der fünften Teil wird wahrscheinlich GTA Sin City heißen. Die Stadt des Glückspiels Las Vegas ist auch unter dem Namen Sin City bekannt. Glücksspiel, Prostitution, Mord und

Raub: in Las Vegas gibt es Verbrecher wie Sand am Meer. Eigentlich eine perfekte Vorlage für einen GTA-Teil.

Ob sich die Mutmaßungen bewahrheiten, erfahren wir spätestens im Oktober. Sollte sich Rockstar selbst treu bleiben, wird GTA Sin City, genau wie die anderen GTAs auch, im Herbst erscheinen.

play FORUM

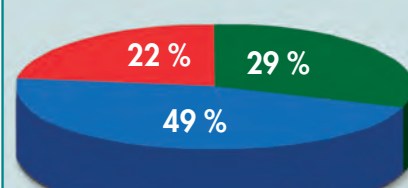
www.playplaystation.com

Werdet unter 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

Do you speak english? Viele Hersteller machen sich nicht die Mühe, ihre Spiele zu lokalisieren – meist aus wirtschaftlichen Gründen. Sieht man deswegen als deutscher Zocker von einem Kauf ab oder sind euch englische Sprachausgabe und Bildschirmtexte sowieso lieber?



49 % – Man(n) spricht Deutsch! Sonst bekomme ich doch nur die Hälfte mit!

29 % – Ob deutsch oder englisch, mir ist das egal!

22 % – All in english please! Das Original ist mir am liebsten!

DVD VISION SONDERHEFT

DVD aktuell

Die heißesten DVD-Neuerscheinungen
Terminator 3
City of God
Hulk · Sinbad

Zum Verschenken zu schade!

Die 150 besten DVDs
 für Ihr Heimkino

Jetzt am Kiosk!

NEU

Nur **1,50** Euro

AUSGABE
 Dez. - Feb. 04

Im Rausch der Sinne
DER HERR DER RINGE TRILOGIE

Aktuelle Infos zu allen Versionen auf DVD

6 Euro Rabatt für DVD aktuell-Leser
 So lohnt sich der Kauf von DVD aktuell für Sie dreifach!

Infos auf den Seiten 65 und 66

Schrott oder Schnäppchen?
8 DVD-Player
 ab 49,- Euro

CYBERHOME CH-DVD 412

INFOCUS SP 4800

Filme in **XXL**

4 Traumprojektoren
 für € 1500,-

Schon ab € 200,-

4 Komplettsysteme

Deutschland 1,50 €
 Österreich 1,50 €
 Italien 1,50 €
 Schweiz 1,50 €

0 190322 201501

Top-DVDs

Terminator 3
Herr der Ringe 2
Indiana Jones

Top-Tests

DVD-Player
Projektoren
Lautsprecher

Die Besten

150 Spitzen-DVDs, die
man einfach in der
Sammlung haben muß

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@playplaystation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.

Fußball Manager 2004

Spieler auf die Transferliste stellen

Um einen Spieler eurer Mannschaft verkaufen zu können, müsst ihr ihn auf die Transferliste stellen. Bei der PlayStation2-Version ist das nicht ganz einfach, die Funktion liegt ein wenig versteckt.

Ruft zunächst mit **L1** das Mannschaftsmenü auf. Nun mit **X** in die Aufstellung klicken und mit **O** den entsprechenden Spieler aktivieren. Der Balken springt nach rechts. Dort nun mit dem Digikreuz Spielerinfo auswählen und mit **X** bestätigen. Der Bildschirm wechselt, drückt nun wieder **O**. Im Spieleroptionen-Menü auf Transferliste und wieder mit **X** bestätigen. Auf Wunsch dürft ihr nun noch den Betrag mit **O** und **X** festlegen. Bestätigt noch einmal mit **X** und der Spieler steht auf der Transferliste.

Tony Hawk's Underground

Häuserwände erklimmen

Vor diesen Trick haben die Götter wahrlich sehr viel Schweiß gesetzt. Erledigt erst mal alle 129 Spielziele (Goals), dann werden die folgenden Cheats freigeschaltet:

Cool Specials
Kid Mode
Roller Skates
Flame
Always Special
Perfect Skitch
Perfect Manual
Moon Gravity

Lauft mit aktivierter Moon Gravity auf eine Hauswand zu (vorher vom Board steigen). Drückt dann **X + □**. Schon könnt ihr die Wand hinauflaufen.

Battlestar Galactica

Extras freischalten

Witzig, witzig. Die neue Serie ist in den USA bereits angelaufen und am Ende jeder TV-Folge wird jeweils ein Freischaltcode für das Spiel eingeblendet. Die folgenden Codes schalten verschiedene Boni im Menüpunkt Extras frei.

Battlestar Galactica

Startet das Spiel und legt euch, falls noch nicht vorhanden, ein Profil an. Bestätigt alle Rückfragen. Im folgenden Menü klickt ihr euch in die Optionen. Benutzt nun die Funktion Extras. Ihr gelangt in ein Auswahlmenü. Hier sind die Optionen Render-Grafiken, Skizzen, Modelle, etc. aufgelistet. Gebt hier die Tastenkombinationen ein. Jede korrekt eingegebene Kombi wird von einer roboterartigen Stimme bestätigt. Erfolgt die Bestätigung nicht, müsst ihr die Eingabegeschwindigkeit ändern.

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Cheat-Menü freischalten

Geht wie zuvor beschrieben vor und gebt die folgende Tastenkombination ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Als Bestätigung schaut unten links im Screen kurz ein „Tierchen“ herein und grunzt lustig vor sich hin!

Wechselt nun mit der **△**-Taste zurück ins Optionsmenü. Unten ist ein weiterer Punkt mit dem sinnigen Namen Cheat-Menü hinzugekommen. Wählt diesen an und betätigt **X**. Hier dürft ihr euch nun nach Belieben all die coolen Features des Spiels einstellen! Und nicht vergessen, nur tote Cylonen sind gute Cylonen!

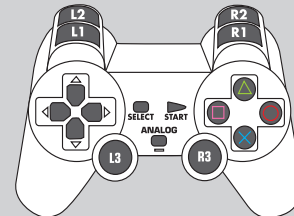


○ Unten links schaut kurz ein „Tierchen“ rein und grunzt mal kurz zur Bestätigung!

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 02/2004

PlayStation2

Battlestar Galactica	107
Disney's Extreme Skate Adventure	108
Fußball Manager 2004	107
Kya: Dark Lineage	108
Need for Speed: Underground	108
Ratchet & Clank 2	108
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	108
Tony Hawk's Underground	107

Cheat Cards PS2

Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	109-110
Medal of Honor: Rising Sun	109-110

Action-Replay-2-Codes

Breath of Fire V: Dragon Quarter	112
Ghosthunter	112
Medal of Honor: Rising Sun	112
Need for Speed: Underground	112

Action-Replay-MAX-Codes

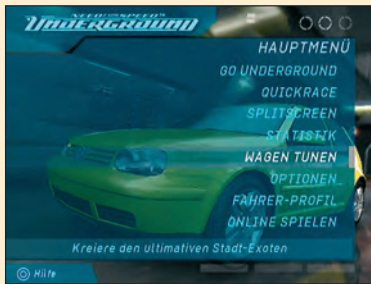
Breath of Fire V: Dragon Quarter	113
Ghosthunter	113
Medal of Honor: Rising Sun	113
Need for Speed: Underground	113
Secret Weapons over Normandy	113

Player's Guide

FIFA Football 2004	126-127
Medal of Honor: Rising Sun	114-122
WWE SmackDown!	
Here comes the Pain	124-125

Tipps kompakt

Need for Speed: Underground



⬢ Eingabe: Hier im Hauptmenü gebt ihr zügig die Cheats ein. Es erfolgt keine Bestätigung.



⬢ Freigeschaltet: Mit Hilfe der Cheat-Codes könnt ihr schon zu Beginn aus allen Rundkursen wählen.

Folgende Cheats haben wir in der deutschen Version für euch ausprobiert. Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen im Hauptmenü des Spiels zügig ein. Wichtig: Es erfolgt keinerlei Bestätigung, dass der Cheat richtig eingegeben wurde. Aber es funktioniert. Solltet ihr keinen Erfolg haben, verändert die Eingabegeschwindigkeit.

Alle Rundkurse freischalten

⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Alle Drag-Kurse freischalten

⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Alle Drift-Kurse freischalten

⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Alle Sprint-Kurse

⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Alle physikalischen Eigenschaften des Fuhrparks

⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Disney's Extreme Skate Adventure

Cheats! Startet das Spiel und schaut in die Optionen. Benutzt hier den Punkt Cheats eingeben. Gebt die aufgeführten Cheats ein und spült sie mit der Option Fertig 'runter. Als Bestätigung wechselt das Spiel zurück ins vorangegangene Menü.

Alle Gegenstände für die Option Create-A-Skater freischalten

sweetthreads

Alle Skater freischalten

friendsofbob

Disney's Extreme Skate Adventure

Special-Meter-Anzeige ist immer gefüllt

supercharger

Level-Anwahl

extremepassport

Musik-Video aus „König der Löwen“ freischalten

savannah

Musik-Video aus „Tarzan“ freischalten

nugget

Musik-Video aus „Toy Story“ freischalten

marin

Ratchet & Clank 2

Waffen aus dem ersten Teil übernehmen

Um die Waffen aus dem ersten Teil zu übernehmen, braucht ihr einen durchgespielten Speicherstand von Ratchet und Clank 1. Startet das Spiel und schon stehen sie zur Auswahl.

Extras

Für folgende Extras braucht ihr eine bestimmte Anzahl Stilpunkte. Diese erhaltet ihr, indem ihr die kleinen Zusatzaufgaben löst. Aufträge findet ihr im Extra-Menü.

Ratchet Big-Head-Modus	5
Ratchet im Smoking	7
Clank Big-Head-Modus	10
Spiegelverkehrte Levels	12
Akteure Big-Head-Modus	15
Ratchet im Clownkostüm	20
Gegner Big-Head-Modus	25
Beach Boy	30

First-Person-Mode

Spielt das Spiel einmal durch und ihr erhaltet den Ego-Modus.

Kya: Dark Lineage

Bonus-Galerie freischalten

Startet das Spiel und wechselt ins Hauptmenü. Hier seht ihr die Optionen Neues Spiel, Spiel Laden, etc. Gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

△, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Es erfolgt keinerlei Bestätigung.

Als Resultat wird unter dem Menüpunkt Bonus die erste Galerie freigeschaltet. Gebt ihr die Tastenkombination mehrmals ein, wird für jede Eingabe eine weitere Galerie freigeschaltet.

Lebensenergie wieder auffüllen

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Mit dem richtigen Timing wird nun eure

Kya: Dark Lineage

angegriffene Energieleiste wieder auf Maximalwert gesetzt. Diesen Code könnt ihr immer wieder eingeben.

Jamgut einschrumpfen

Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢, ⬢

Terminator 3: Rebellion der Maschinen

Gebt die Cheat-Codes ins extra dafür vorgesehenen Cheat-Menü ein. Dieses befindet sich in den Optionen. Die Cheats selbst werden nicht als Tastenkombination eingegeben. Vielmehr werden die entsprechenden Symbole mit den Tasten ⬢ und ⬢ eingestellt. Drückt abschließend die X-Taste zur Bestätigung. Eine Meldung unten im Bildschirm bestätigt eure Eingabe.

Mehr Lebensenergie für TX

(Energie für euren Gegner – das Spiel gestaltet sich somit schwerer.)

□, △, □, △, ⬢, X, ⬢, X

Mehr Lebensenergie im Kampf mit TX

(Energie für euch – das Spiel gestaltet sich somit leichter.)

△, △, □, X, ⬢, △, □, ⬢

Alle Future-Waffen

X, X, X, △, ⬢, ⬢, □, X

Alle Past-Waffen

⬢, ⬢, △, □, X, △, △, □

Mission wird automatisch als komplett deklariert

□, □, △, ⬢, ⬢, X, □, △

Immer mit dem TX Endoskeleton unterwegs

△, □, △, X, △, △, △, △

Unverwundbar

□, □, X, △, X, ⬢, X, ⬢

Mehr Schaden – Quadruple Damage

△, △, △, △, □, X, ⬢, □

Unbegrenzt Munition

X, △, △, △, X, ⬢, X, □



⬢ Bewaffnung: Mit dem richtigen Cheat schaltet ihr euch beispielsweise alle Waffen frei.

Zum Ausschneiden und Sammeln

CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

play

Cheat Card
Seite 1

Verzweifelt? Zu wenig Power? Habt ihr ein Ork-Trauma? Unsere Cheat Card greift euch in der düsteren Welt von „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ unter die Arme!

1.000 Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte sind die Währung in „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“. Wir verraten euch, wie ihr Unmengen davon erschlummeln könnt. Das klappt auch bei Beginn eines neuen Spiels, ihr müsst es also nicht erst durchspielen. Um die folgenden Cheats einzugeben, pausiert ihr das Spiel per -Taste. Nun haltet ihr alle vier Schultertasten

gedrückt (**L2** + **L1** + **R1** + **R2**), während ihr je nach Charakter die folgenden Tastenkombinationen eingibt:

Aragorn: ○, □, △, X
Faramir: □, △, ○, □
Frodo: ○, △, ○, ○
Gandalf: ○, △, ○, ○
Gimli: ○, ○, △, X
Legolas: X, △, ○, X
Merry: ○, ○, □, X
Pippin: △, X, □, X
Sam: △, X, ○, X

Diesen Vorgang könnt ihr so oft wiederholen, wie ihr wollt. Jedes Mal werden auf eurem

Konto 1.000 weitere Punkte verbucht, die ihr dann in neue Fähigkeiten stecken könnt.

Fähigkeiten auf Level 8

Mit folgenden Cheats steigt das Niveau des entsprechenden Charakters sofort auf Level 8. Dies funktioniert auch, wenn ihr erst ein neues Spiel begonnen habt. Gebt die Codes im Pausenscreen ein und haltet dabei alle vier Schultertasten (**L2** + **L1** + **R1** + **R2**) gedrückt:

Aragorn: ○, □, △, ○
Faramir: ○, ○, ○, ○
Frodo: ○, ○, ○, ○
Gandalf: ○, □, ○, ○
Gimli: X, ○, ○, □
Legolas: □, ○, ○, ○
Merry: ○, △, X, □
Pippin: □, ○, ○, ○
Sam: ○, ○, △, △

Versteckter Charakter Faramir

Den neuen Charakter Faramir könnt ihr euch mit dieser Tastenkombination freischalten, ohne das Spiel durchgespielt zu haben. Pausiert das Gemetzel und gebt folgenden Cheat zügig ein, während ihr alle vier Schultertasten (**L2** + **L1** + **R1** + **R2**) gedrückt haltet:

Faramir freischalten: X, X, △, △



○ Hier im Pausenscreen gebt ihr die Cheats ein. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Metall-Sound.



○ Aufstieg: Gebt ihr den Cheat richtig ein, bekommt Sam Level-8-Fähigkeiten.

Medal of Honor: Rising Sun

play

Cheat Card
Seite 1

Nachdem ein Speicherstand erstellt wurde, gelangt ihr beim Spielstart in das reguläre Startmenü des Spiels. Wechselt von hier aus in den Unterpunkt „Optionen“. Wählt dort die Funktion „Passwörter“ aus und es erscheint eine Eingabemöglichkeit in Form einer alten Schreibmaschine. Gebt hier die aufgeführten Passwörter ein und bestätigt mit der Taste „SEND“ (rechts unten auf der Tastatur). Kehrt dann zurück in das vorherige Menü und kontrolliert den Punkt „Bonus“. Die durch richtig eingegebene Passwörter freigeschalteten Funktionen sind nun dort aufgeführt.

Um die Boni zu nutzen, müsst ihr an die gewünschte Option noch ein rotes Kreuz setzen. Kehrt dann zurück und speichert das veränderte Profil ab.

Passwort
MANDARIN
Effekt

Achilleskopf

Nur Kopftreffer neutralisieren eure Gegner. Achtung – damit wird es sehr, sehr schwer.

Passwort
PUFFER
Effekt

Scharfschütze

Die Option „Scharfschütze“ versetzt euch in die Lage, mit jeder Waffe in einen Sniper-Mode umzuschalten.

Passwort
TANG
Effekt
Kugelpanzer

Passwort
TRIGGER
Effekt
Unsichtbare Soldaten

Dieser Effekt dient einzig zur Belustigung. Alle Soldaten sind ab sofort unsichtbar. Wie in einem Science-Fiction Streifen „fliegen“ die Waffen durch die Gegend und feuern auf euch. Noch nicht einmal der Soldat, der auf der Schiffsbrücke im Optionsmenü Wache schiebt, ist noch zu sehen, nur noch sein Helm gleitet hin und her.

Passwort
HOGFISH
Effekt
Perfektionist

Ihr sterbt beim ersten Treffer. Wer nur mit diesem Code das gesamte Spiel meistert, darf sich wahrlich einen Zockergott nennen.



○ Legt euch erst einen Speicherstand bzw. ein Profil an, um in das reguläre Hauptmenü zu gelangen.



○ Gebt die aufgeführten Passwörter ein und bestätigt mit „SEND“.



Cheat Cards

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

play

Cheat Card
Seite 2

Achtung: Folgende Cheats funktionieren erst, wenn ihr das Abenteuer einmal erfolgreich durchgespielt habt und ein entsprechender Spielstand auf eurer Memory Card vorhanden ist! Pausiert das aktuelle Spiel, haltet alle vier Schultertasten (**L2** + **L1** + **R1** + **R2**) gedrückt und gebt folgende Tastenkombinationen ein:

Unbegrenzt Schusswaffen:

□, □, ○, ○

Unverwundbarkeit:

□, ○, □, ○

Volle Gesundheit:

□, □, ○, ○

Nur zerstörerische Angriffe:

△, ○, △, ○

Perfekt-Modus:

○, ○, △, ○

Alle Angriffs-Upgrades:

○, ○, △, □

Zielanzeige:

○, ○, ○, □

4-Hit-Combos

Folgende durchschlagskräftige Effekte sind nur aktivierbar, wenn bereits einmal durchgespielt wurde. Gebt die Kombinationen im Pausen-Bildschirm ein, wobei ihr alle vier Schultertasten (**L2** + **L1** + **R1** + **R2**) gedrückt haltet:

Aragorn: ○, □, △, ○

Faramir: X, □, ○, X

Frodo: ○, □, ○, ○

Gandalf: ○, △, ○, ○

Gimli: △, □, ○, X

Legolas: X, ○, △, □

Merry: △, X, □, □

Pippin: X, X, ○, ○

Sam: ○, ○, △, △

Versteckte Charaktere

Hier haben wir noch drei neue Figuren für euch! Aber Achtung, diese Charaktere können erst freigeschaltet werden, wenn ihr das Spiel schon einmal erfolgreich absolviert habt und ein entsprechender Spielstand auf der Memory Card ist. Pausiert und gebt unsere Schummeleien bei gedrückten Schultertasten (**L2** + **L1** + **R1** + **R2**) ein:

Frodo: ○, □, □, X

Merry: X, ○, ○, X

Pippin: △, ○, □, ○



○ Mit unseren Cheats könnt ihr euch beliebig weit nach oben schummeln und das schon in den ersten Missionen.



○ Feuer frei: Habt ihr unseren Code korrekt eingegeben, verfügt ihr über unbegrenzt Schusswaffen.

Medal of Honor: Rising Sun

play

Cheat Card
Seite 2**Passwort**

DAMSEL

Effekt

Gummigranaten

Passwort

GARIBALDI

Effekt

Alle Wiederholungsobjekte

Passwort

SPINEFOOT

Effekt

Große Arme

Wird nicht in der Liste angezeigt. Der Effekt zeigt sich erst später im Spiel: Alle Charaktere besitzen gewaltige Unterarme, die stark an die „Spinatwerbefigur“ Popeye erinnern. Schaut mal ganz genau auf das Bild in der Mitte.

Passwort

SEAHORSE

Effekt

Männer mit Hüten

Passwort

TILEFISH

Effekt

○ Sogar mit überdimensionalen Unterarmen der Marke „Popeye“ dürft ihr antreten.

Silberne Kugel

Ein Treffer genügt, um einen Gegner zu neutralisieren.

Passwort

GOBY

Effekt

Unbegrenzt Munition

Passwort

BUTTERFLY

Effekt

Alle Missionen freischalten



○ Levelanwahl auf die Schnelle: Das richtige Passwort öffnet euch alle Missionen auf einmal.

Auch dieser Code wird nicht in der Liste angezeigt. Ihr könnt nun, nachdem euer Profil gespeichert ist, alle Levels auf der Übersichtskarte auswählen.

Folgende Missionen sind jetzt anwählbar:

- Day of Infamy
- Pearl Harbor
- Der Fall der Philippinen
- Angriff auf Guadalcanal
- Pistol Pete's Ende
- Showdown in Singapur
- Auf der Suche nach Yamashita's Gold
- Die Brücke am Kwai
- Sabotage auf hoher See

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. 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.

Breath of Fire V: Dragon Quarter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8C9EE6 BCBBFB6E

Unbegrenzt Lebensenergie

.....DE86DB92 4AAC9BE7
.....DE86DB9E 6AAC9B9B

Unbegrenzt AP-Punkte

.....DE86DB72 52B09BED
.....DE86DB7E 62B09B9F

100 Exp. pro Kampf

.....D1FC9F8A E0EB9BE7
.....D1FC9F86 BCA99B83

500 Exp. pro Kampf

.....D1FC9F8A E0EB9C77
.....D1FC9F86 BCA99B83

1000 Exp. pro Kampf

.....D1FC9F8A E0EB9E6B
.....D1FC9F86 BCA99B83

Gegner besitzen keine AP-Punkte

.....D1FDC026 E0B09B83
.....D1FDC0E2 E0AF9B83

Unbegrenzt Zennys

.....DE6865A6 BCF99A2E

Ghosthunter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EEBAB612 BCEDE322

Unbegrenzt Lebensenergie

.....DE900F1E 68EA9D57

Unbegrenzt Munition

.....DE9DAE3E BCA99B83

Unbegrenzt NRG

.....DEACCF36 E00B9B83

Medal Of Honor: Rising Sun

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....7EA9CC7D BCDECDFF
.....CAF25ACD BCA99B83

Die folgenden Codes funktionieren nur im Einzelspieler-Modus

Unbegrenzt Lebensenergie

.....DE83374A E0AB9B84

Maximale Munition

.....DE9A060E BCA99B83
.....DE9A061E E0AB9E6A

Unbegrenzt Munition

.....DE99F072 BCA99B83

Zusatz-Munition

.....OE99F072 BCA99A82
.....CE99F072 BCA99B84

Nur euer Charakter kann schießen

(Gegner wehren sich nicht mit Waffen.)

.....DE82B956 BF899B8B
.....DE82B952 BCA99B83

Maximale Granaten-Auswirkung

.....DEA91636 FB299B83

Besser springen

.....DE83B5FA F8AA55C3

Viel besser springen

.....DE83B5FA F8AA5583

Noch viel besser springen

.....DE8FFFFE F8AAD983
.....DE8FFFA 002AA383

.....DE8FFF86 C4AF6DC9
.....OE81DF38 BCA98A82

.....DE83B58E C4AC9A43
.....OE81DF38 BCA99A82

.....DE83B58E 82EA9DBB

Spiel läuft schneller

(Drückt **L3** + **O** zum Aktivieren)

.....OE81DF38 BCA99A70
.....DEA9099E FC299B83

.....OE81DF38 BCA99A70
.....DE97EC72 BCA99B83

Spiel läuft viel schneller

(Drückt **L3** + **O** zum Aktivieren)

.....OE81DF38 BCA99A40
.....DEA9099E FDE99B83

.....OE81DF38 BCA99A40
.....DE97EC72 BCA99B83

Spiel läuft langsamer

(Drückt **L3** + **O** zum Aktivieren)

.....OE81DF38 BCA99A60
.....DEA9099E FAE99B83

.....OE81DF38 BCA99A60
.....DE97EC72 BCA99B83

Normale Spielgeschwindigkeit

(Drückt **L3** + **O** zum Aktivieren)

.....OE81DF38 BCA99A00
.....DE97EC72 A2DD88A3

Alle Story-Boards freischalten

.....DE951B9E E0AC9A82
.....DE951B9A 682CDADB

Alle Filme freischalten

.....DE97CD4E E0AB9B84
.....DE97CD4A 604BDF71

Alle Auszeichnungen freischalten

.....DE97896E 682B9B83
.....DE978966 E0AB9A82

Alle Boni freischalten

.....DE97893A E0AB9A82
.....DE9789C2 682B9B83

Alle Missionen freischalten

.....DE978BEA E0AB9A82

Need for Speed: Underground

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EEA3EF5A BCA99C80

Geld

.....DEB42482 C19E7B82

Max. Circuit-Starts

.....DEB3A502 C19E7B82

Max. Circuit-Wins

.....DEB3A50E C19E7B82

Max. Circuit-Style

.....DEB3A50A C19E7B82

Max. Style

.....DEB49C6A C19E7B82

Extras freischalten Code A

Gebt die folgenden Codezeilen als einen Block ein:

.....DEB435E6 BEAB9D85
.....DEB435E2 BEAB9D85
.....DEB435CE BEAB9D85
.....DEB435CA BEAB9D85
.....DEB435D6 BEAB9D85
.....DEB435D2 BEAB9D85
.....DEB435DE BEAB9D85
.....DEB435DA BEAB9D85
.....DEB435E6 BEAB9D85
.....DEB435E2 BEAB9D85
.....DEB435EE BEAB9D85

Extras freischalten Code B

Gebt die folgenden Codezeilen als einen Block ein:

.....DEB435EA BEAB9D85
.....DEB435F6 BEAB9D85
.....DEB435F2 BEAB9D85
.....DEB434FE BEAB9D85
.....DEB434FA BEAB9D85
.....DEB43486 BEAB9D85
.....DEB43482 BEAB9D85
.....DEB4348E BEAB9D85
.....DEB4348A BEAB9D85
.....DEB43496 BEAB9D85
.....DEB43492 BEAB9D85
.....DEB4349E BEAB9D85
.....DEB4349A BEAB9D85
.....DEB434A6 BEAB9D85
.....DEB434A2 BEAB9D85
.....DEB434AE BEAB9D85
.....DEB434AA BEAB9D85
.....DEB434B6 BEAB9D85
.....DEB434B2 BEAB9D85
.....DEB434BE BEAB9D85
.....DEB434BA BEAB9D85
.....DEB43446 BEAB9D85
.....DEB43442 BEAB9D85
.....DEB4344E BEAB9D85

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

Breath of Fire V: Dragon Quarter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....50HB-2WD6-87YFM
.....TCE5-GRV1-CRGUM

Unbegrenzt Lebensenergie

.....XETW-RZTV-9DWVB
.....V2E9-Q6XR-WWDVW
.....KZNV-YDNB-6KKTU

Unbegrenzt AP-Punkte

.....YQ2B-QB60-BAWZR
.....53NV-8V2V-F8CQH
.....7MCP-DYPJ-5F05Q

100 Exp. pro Kampf

.....F7XN-XER9-JZ89Z
.....VBXD-BVPV-R3UNV
.....6225-25C5-9MK5F

500 Exp. pro Kampf

.....Y968-164V-CJAX8
.....NBC0-A1HQ-H5E59
.....6225-25C5-9MK5F

1000 Exp. pro Kampf

.....DE94-47HR-X6CWQ
.....MNVY-2CF0-BU3P2
.....6225-25C5-9MK5F

Gegner besitzen keine AP-Punkte

.....Y3UA-K67W-B7JZ8
.....ABPZ-B73A-Q3992
.....A2Q1-F37V-CU83U

Unbegrenzt Zennys

.....3RPJ-NFVG-9MKTB
.....P1KM-FP5R-Q2URV

Ghosthunter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....NM3D-2886-M15Q9
.....JRHG-JAAT-AX8M6

Unbegrenzt Lebensenergie

.....QGXD-DKRM-XKP6B
.....1FBR-8FX9-3QTWZ

Unbegrenzt Munition

.....CAAF-NWRD-K7J6P
.....HYRY-P806-DDBER

Unbegrenzt NRG

.....AT6N-4JG9-C22KE
.....83DK-WZB5-MUY9K

Medal Of Honor: Rising Sun

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....ZV04-B115-A9UE8
.....ZWUD-NDE1-16FYW
.....50NP-1996-VYPYQ
.....K95U-BV28-HQ6V8
.....KEUZ-ZW97-1KM3W
.....6604-DYH7-9NTR2
.....BOA6-1F9Q-17E23
.....03AH-5PBC-9K2T7

.....6T2P-FB4W-B7V95
.....KEUZ-ZW97-1KM3W
.....54HB-CPA9-ZH5Z8
.....ZMIK-PZBB-GKEX8
.....03AH-5PBC-9K2T7
.....HB5A-W5K2-B33K6
.....4138-UDRT-ERP7U
.....W2XU-H3WR-6QCWN

Die folgenden Codes funktionieren nur im Einzelspieler-Modus.

Unbegrenzt Lebensenergie

.....50PR-AMF8-CG79V
.....7NT1-YEKN-HWTGX

Unbegrenzt Munition

.....KQKY-KXW9-6YKMP
.....MUVJ-RCN6-ABM0E

Nur euer Charakter kann schießen

.....46CD-7PZB-9FD2V
.....RZ4F-72AD-3D19N
.....1RU4-JMN1-F85JY

Maximale Granaten-Wirkung

.....MWU9-ODGW-AG3TK
.....N517-2Z7Y-4U6H3

Spiel läuft viel schneller

(Drückt **LB** + **○** zum Aktivieren)

.....H95P-1UUK-J1EHG
.....ARHP-V3NB-HYORN
.....GP64-YYRM-XPCQ6
.....ARHP-V3NB-HYORN
.....FRWC-V3BJ-FKPRF

Normale Spielgeschwindigkeit

(Drückt **LB** + **○** zum Aktivieren)

.....GUD8-BOQP-CKHRT
.....KFH3-HETG-JX4TF
.....THBJ-4815-NK5XP

Alle Filme freischalten

.....V3ZH-2NJ9-UDYU5
.....73F6-YBU1-EK8DC
.....HWCG-WYQD-B4FUT

Alle Auszeichnungen freischalten

.....Y1A7-UD0B-BKDTN
.....G991-B4JN-E9T7H
.....X31M-5P8D-RED8K

Alle Boni freischalten

.....PUU7-JRPJ-J5MJ1
.....18QH-09PZ-91BKZ
.....E08N-WOUC-TKW7N

Alle Missionen freischalten

.....JYF0-92MC-KQ2TX
.....DJ4T-DJN8-6ZX5E

Need for Speed: Underground

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....7HCB-1PH6-GBX5H
.....WY1D-HD7D-4J8GN
.....VFE7-FK9B-M32EA
.....KQEK-5ZFB-F8UP9

Geld

.....WVK1-6N6X-P7W04
.....KKD5-Z1U0-3ZBTU

Max. Circuit-Starts

.....6BXJ-D76N-BZNK5
.....4K8R-J60M-AY2VJ

Max. Circuit-Wins

.....8ARC-Z1K1-RKBH2
.....CU5Y-W625-2GPP8

Max. Circuit-Style

.....HK0G-BW6W-W4Q0D
.....1X32-GK8V-50X94

Max. Style

.....F7CM-KGVM-WVT83
.....QYR2-F3XD-1FX43

Extras freischalten Code A

Als Block eingeben:

.....4MG9-J892-MBTPK
.....1233-YFXG-7R6WU
.....A7AW-FXFE-0F0JB
.....4M6K-GPRY-EEVH3
.....994D-69PK-ARNRQ
.....2V2Q-QJ8U-5B15Q
.....FBJ2-GCXH-EJ2Y8
.....KGE6-3CHA-FG4RT
.....C4U6-B0ED-B61ZH
.....1233-YFXG-7R6WU
.....A7AW-FXFE-0F0JB
.....AQHJ-CNYT-6A3QR

Extras freischalten Code B

Als Block eingeben:

.....PHCM-PPJH-VQRHW
.....MP4J-78DC-TGRE9
.....1WWD-VKQD-X9BXD
.....3FYV-9Z6G-XM3AV
.....J3EN-YH6N-3F805
.....2KRX-59TZ-RFMVY
.....R9MC-0D4E-RVCF1
.....KP1B-11XN-ER6VA
.....YYEM-8GER-3F6Y6
.....A91A-MNYU-BTEB2
.....JJA0-0AD2-N04A1
.....6Y78-3RR5-WHQAK
.....8CZC-64T6-PW2QM
.....3TBJ-FVKJ-RKOR5
.....ZB8Q-9QAZ-62WPZ
.....UDWP-W1FG-JYGMJ
.....2YDB-E30W-2YH8P
.....BWV5-8WFK-W981A
.....7DRF-A7UU-JZCOM
.....VYCP-0WE9-TTX4X
.....20X2-PTXR-ZH3A4
.....46P0-RCVN-BN5MP
.....0947-Q78M-GTMRV
.....5UCZ-GZK1-8ZR6V
.....C9AY-BJAM-WX1MU

Secret Weapons Over Normandy

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....9X1P-WKV4-K5UER
.....99G4-TD4U-DJ56G
.....VFE7-FK9B-M32EA
.....KQEK-5ZFB-F8UP9

Unbegrenzt Upgrade-Punkte

.....EEJF-CNV0-0HDNZ
.....B3CF-HE8C-BR7Q2

Alle Upgrades verfügbar

.....MPUZ-JN7Z-QJFGW
.....9YDV-H2QZ-HDU46

Player's Guide

Gunther Hruby

MEDAL OF HONOR:

ALLGEMEINE TIPPS

DOPPELT HÄLT BESSER!

Wer die folgende Lösung aufmerksam liest, dem wird schnell klar, dass ihr das Spiel mehrfach absolvieren müsst, um alle Boni zu bekommen. Wenn ihr Schlüsselgegenstände wie Filmrollen, die Machete etc. gefunden habt, bleiben diese jedoch erhalten. Vorausgesetzt, ihr speichert euren Spielfortschritt ab. Habt ihr in einem Level bereits eine Filmrolle eingesackt, findet ihr diese beim erneuten Einsatz nicht noch einmal.

DIE STEUERUNG

Steuerung ist Geschmackssache. Egal wie ihr das Pad belegt, wir raten, die Vibrationsfunktion zu deaktivieren, damit habt ihr später einen leichten Vorteil beim Zielen. Die Empfindlichkeit der Analog-Sticks solltet ihr schon zu Beginn des Spiels so lange verändern, bis sie euch ideal erscheint. Auch das Spiegeln der Y-Achse kann dem einen oder anderen später Vorteile bringen. Gerade der erste Abschnitt in Pearl Harbor eignet sich hervorragend zum Einstellen der Steuerung. Macht euch die Mühe, alles auszuprobieren.

INFORMATIONEN

Bei Druck auf die -Taste erhaltet ihr immer wieder Informationen und Durchsagen der Einsatzleitung.

DURCHBUCK

Spielt ihr dunkle Dschungelabschnitte, hilft es, den Helligkeitswert des Fernsehers hochzuschrauben.

WAFFENKUNDE

Jede Waffe hat Vorzüge und Nachteile. Ein Gewehr wie die Thompson lädt geradezu ein, die Gegner mit Dauerfeuer niederzumähen. Das ist jedoch nur manchmal angebracht, zum einen vergeudet ihr dabei schnell eure Munition, zum anderen leidet die Zielsicherheit, da Rückstoßlader bekanntermaßen beim Feuern verreißen. Schnelle, kurze Feuerstöße und rasches Drücken der -Taste (Einzelfeuer) ist oft sinnvoller.

Tipp: Sobald ihr anlegt, fixiert mit der -Taste euren Blick. Drückt ihr nun den linken Analog-Stick nach links oder rechts, bewegt sich euer Charakter leicht zur Seite. Also könnt ihr in brenzligen Situationen hinter einer Mauerecke, einem Baum oder einem Felsen in Deckung gehen und euch zum Schießen seitlich aus der Deckung herausbeugen. Zum Nachladen müsst ihr nur den linken Analog-Stick loslassen.

KOLBENSCHLÄGE

Der Kampf mit dem Kolben erfordert ein wenig Übung. Schießt einmal schnell auf Gegner, um diese abzulenkten, stürmt zu ihnen hin und setzt mit der -Taste nach. Ein gezielter Schlag mit dem Kolben ist tödlich.

BEGRENZTER MUNITIONSVORRAT

An jeder Ecke findet ihr Munitionsnachschub. Allerdings könnt ihr nur eine begrenzte Menge mit euch herumtragen. Wechselt eure Waffen immer wieder durch, um Munitionsvorräte auch nutzen zu können.

GEKONNT NACHLADEN

Gewöhnt euch an, nach jeder brenzligen Situation nachzuladen, dann lauft ihr nicht versehentlich mit einem fast leeren Magazin in eine Falle. Macht euch keine Sorgen um die Anzahl eurer Patronen. Ihr bekommt immer nur so viele Kugeln abgezogen, wie auch in der Waffe fehlen. Ihr verschwendet also keine einzige Patrone. Beim Nachladen solltet ihr unbedingt in Deckung gehen!

Es herrscht Krieg im Pazifik! Und ihr seid mittendrin statt nur dabei! Wir helfen euch im Kampf um die Freiheit und verraten alle versteckten Extras im Spiel.

Day of Infamy

Reguläre Aufträge:

Gelangt nach oben. Löscht das Feuer.
Verteidigt die USS California.

Bonusmissionen:

Helft dem Techniker. Rettet den Matrosen.

Folgt eurem Kameraden durch den Schiffsbauch. Helft auf eurem Weg unbedingt dem Techniker, die Luke zu schließen (läuft auf die Türe zu und haltet die Aktionstaste X gedrückt). Nachdem ihr ein wenig später automatisch einen Feuerlöscher erhalten habt, werden die Matrosen im ersten Raum zur Linken gerettet. Untersucht den Boden hinter ihnen. Hier findet sich eine Filmrolle. Marschier in den Gang zurück und weiter nach links hinein. Automatisch nimmt der Koch dort den Feuerlöscher an sich. Wartet kurz, bis er die Flammen bekämpft hat. Laft nun weiter durch den Mannschaftsraum und benutzt das Funkgerät zum Abspeichern. Sobald ihr auf dem Deck angelangt seid und das Maschinengewehr erhalten habt, rennt ihr die Stufen nach oben, die geradeaus vor euch liegen und übernimmt mit der Aktionstaste das grünliche Flak-Geschütz. Dauerfeuer frei! Zielt immer sauber ein wenig vor die angreifenden Jagdmaschinen und lasst sie so durch eure Salven hindurchfliegen. Das ist die effektivste Methode, Gegner zu ernten. Alternativ könnt ihr auf die ankommenden Torpedos im Wasser schießen. Benutzt hierzu die auf Deck erhaltene Waffe.



○ Hier gehts hoch zum Flakgeschütz.

FILMROLLEN

Rettet die Matrosen vor dem Flammentod (untersucht dann den gelöschten Bereich).
Durchtrennt mit der Machete die Netze unter Deck (kurz nach Missionsstart).

DIETRICH

Einsatz im Frisörsalon.

KLAPPSPATEN

Einsatz: Grabt an der Stelle, an der anfangs ein Seemann von einem Rohr erschlagen wird. Das war, bevor ihr das erste Mal gesprungen seid und euch geduckt habt.

MACHETE

Einsatz: Netz beim Startpunkt (versteckte Filmrolle).

Bewaffnung: Feuerlöscher • Maschinengewehr • Flakgeschütze

Pearl Harbor

Reguläre Aufträge:

Verteidigt die Schlachtschiffe.
Eskortiert die USS Nevada.

Bonusmissionen:

Schießt 20 Flugzeuge ab. Schießt 75 Flugzeuge ab.

Lasst die Doppelrohre auf dem Kanonenboot glühen und versucht auch hier, mit dem Geschütz richtig und effektiv vorzuhalten um die gegnerischen Flugzeug in die Salven hineinzufliegen zu lassen. Nachdem die Japaner die USS Arizona vernichtet haben, (daran könnt ihr nichts ändern), müsst ihr der auslaufenden USS Nevada Geleitschutz geben. Kümmert euch mehr um die heranfliegenden Maschinen als um die weiter entfernten.

Übrigens: Wenn ihr mehr als 29 gegnerische Flugzeuge abgeschossen habt, dürft ihr stolz auf euch sein. In der historischen Schlacht um Pearl Harbor haben die Amerikaner nur 29 der rund 350 angreifenden japanischen Maschinen getroffen.



○ „Vorhalten“ – feuert mit eurem Geschütz vor die Flugzeuge und lasst sie in eure Salven hineinfliegen.

FILMROLLEN

keine

DIETRICH

kein Einsatz

KLAPPSPATEN

kein Einsatz

MACHETE

kein Einsatz

Bewaffnung:

Geschütz auf einem Kanonenboot

Der Fall der Philippinen

Reguläre Aufträge:

Findet euren Bruder. Repariert den Panzer.
Findet den LKW mit dem Sprengstoff.
Deaktiviert die Funkstation.
Gebt dem Sprengkommando das Zeichen.
Bringt den LKW zur Brücke.

Bonusmissionen:

Findet Commander Shimas Foto.
Findet den goldenen Buddha.

Laft vom Startpunkt aus über die Brücke, um euren Bruder zu finden. Das benötigte Teil zur

Zum Ausschneiden und Sammeln

RISING SUN

Zum Ausschneiden und Sammeln



○ **Rennt vom Startpunkt aus einfach über die Brücke und findet euren Bruder.**



○ **Erschießt den Funker und deaktiviert so die gut bewachte Funkstation.**

Instandsetzung des defekten Panzers befindet sich gleich rechts in der Halle mit den Säulen. Vorsicht! Hier trefft ihr auf japanische Einheiten. Gewöhnt euch an, die Augen offen zu halten. Bringt das Zahnrad zum Panzer und er setzt sich in Gang. Achtet auf die Balkons der Häuser, von dort aus werdet ihr unter Feuer genommen. Benutzt die M1 Garand, um solche Ziele effektiv zu neutralisieren (RT-Taste zum besseren Zielen gedrückt halten!). Folgt dem Panzer und bleibt in Deckung, untersucht aber trotzdem alle Ruinen. Links liegt ein zerbombtes Gebäude, in dem ihr eine Filmrolle findet. Nach einiger Zeit gerät der Vormarsch eures Tanks ins Stocken, ferngeleitete Jäger setzen euch zu stark zu. Marschier in südöstlicher Richtung, um den gesuchten Funker zu finden. Vorsicht, auf dem Weg trefft ihr auf einen japanischen Panzer, der mit einigen Granaten außer Gefecht gesetzt wird (zielt auf den Turm). Betretet dann das Gebäude links daneben und schaut euch hinter der Treppe um. Der Speicherpunkt dort kommt sicher sehr gelegen. In einer der nächsten Straßen nehmt ihr das MG-Nest hoch und benutzt die Bleispritze, um vorbeifitzende Japaner unter Feuer zu nehmen. Diese positionieren sich gerne im toten Winkel des Maschinengewehrs und feuern auf euch. Wechselt deswegen zwischen dem fest positionierten Maschinengewehr und eurer regulären Bewaffnung hin und her.

Einige Straßen weiter gelangt ihr an ein Holztor. Links daneben gehts runter in die Kanalisati-

on. Watet durch die Fäkalienbrühe und gelangt ins Stadion.

Übernehmt das MG-Nest oben auf der Tribüne und räumt ein wenig auf. Neutralisiert dann den Funker, der sich im Holzbau oberhalb der Tribünen befindet und zerschlägt die Kisten im Raum (Bonusmission). Marschier aus dem Stadion, das zuvor verschlossene Tor ist jetzt offen. Draußen merkt ihr, dass flüchtende Japaner freundlicherweise auch das große Eisentor geöffnet haben. Untersucht hier die Ruinen und zerschlägt alle Kisten, um einen goldenen Buddha aufzuspüren (Bonusmission). Schlagt euch weiter durch und räumt in der Villa (Hotel) auf. Bahnt euch einen Weg aufs Dach und gebt euren Freunden von hier oben mit dem vorgefundenen MG Feuerschutz. Sind Panzer und Gegner ausgeschaltet, könnt ihr die Villa verlassen und den großen Platz, auf den ihr gerade eben geballert habt, betreten. Sucht alle Bereiche rings um die Gebäude ab, hier findet sich die zweite Filmrolle.

Ein Stückchen weiter findet ihr den gesuchten LKW mit dem benötigten Sprengstoff. Lauff in die Kirche hinein und benutzt den Speicherpunkt neben dem Altar. Erklimmt danach die Stufen, um oben im Turm mit Hilfe der Seile die Glocke zu läuten. Springt auf den Laster und ballert während eurer Fahrt zur Brücke auf alles, was sich bewegt. >>>

FILMROLLEN

- Zu Spielbeginn, nachdem der Panzer repariert wurde, links in einer Ruine.
- In einer Ecke des Hinterhofs, nachdem ihr den großen Platz mit der Kirche passiert habt, in der Nähe des LKWs mit dem Sprengstoff.

DIETRICH

Benutzt ihn in der Villa/ Hotel (von dessen Dach aus ihr den Kirchplatz unter Feuer nehmt) im zweiten Stock.

KLAPPSPATEN

Einsatz: Im Stadion

MACHETE

Einsatz: Startpunkt am Ende der Brücke links.

Bewaffnung: Colt M1911 • Garand M1 • Thompson M1 • Granaten



○ **Hinter der Kirche findet sich die zweite Filmrolle im Abschnitt.**

ALLGEMEINE TIPPS

DURCHSCHUSS!

Wenn Gegenstände wie Bretter oder Stämme in der Flugbahn eurer abgefeuerten Kugel liegen – einfach draufhalten. Das Spiel nimmt es mit solchen Dingen nicht allzu genau.

MISSIONSZIELE

Ihr müsst die Aufgaben nicht unbedingt in der Reihenfolge erledigen, in der sie auftreten. Wundert euch nicht, wenn ein Häkchen zunächst frei bleibt, das werdet ihr im Verlauf der Mission schon noch setzen.

WEITERKOMMEN

An vielen Schlüsselstellen müsst ihr bestimmte Aufgaben erledigen, um bis dahin verschlossene oder versteckte Durchgänge zu öffnen. Wo also zunächst kein Durchkommen war, könnt ihr später oft weiterkommen. Habt ihr einen Bereich erfolgreich abgeschlossen, müsst ihr nur die Augen offen halten.

NACHSCHUB

Kisten und andere zerbrechliche Gegenstände bergen oft Nachschub. Um Munition zu sparen, solltet ihr diese mit dem Gewehrkolben zerschlagen, anstatt darauf zu feuern.

BLINDSCHÜSSE

In manchen Spielsituationen werdet ihr von Gegnern beschossen, ohne dass ihr eine Chance habt, diese zu finden, geschweige denn, sie zu treffen. Hier versagt die Spielroutine und Gegner schießen „durch“ Häuser usw. hindurch. Haltet euch deswegen an solchen Punkten nicht allzu lange auf, es droht saltiger Energieverlust.

SCHLÜSSELCHARAKTERE

Um die im Missionsverlauf auftretenden Schlüsselcharaktere müsst ihr euch nicht kümmern. Diese könnt ihr nicht umlegen und müsst beim Ballern keine Rücksicht auf sie nehmen.



○ **Ganz wichtig: Achtet auf die Leuchtsuren der Schüsse. Mit etwas Übung könnt ihr daran die Stellung der Gegner erkennen.**

Player's Guide



AUSRÜSTUNGS-BONUS

Ihr müsst drei wichtige Ausrüstungsgegenstände finden. Im folgenden Abschnitt erklären wir euch, was es mit Klappspaten, Machete und Dietrich auf sich hat. Wichtig: Ihr könnt die Gegenstände beim ersten Spiel noch nicht einsetzen, da sie erst im Spielverlauf gefunden werden müssen. Den jeweiligen Dietrich erhaltet ihr nur nach bestimmten Spielergebnissen.

KLAPPSPATEN (SIEHE AUCH PLAYTV-DVD)

Erhältlich: Erst im Tempel der Mission „Auf der Suche nach Yamashitas Gold“.

Sinn: Schaufeln, schaufeln, schaufeln! Spielt ihr die Missionen noch mal mit dem Spaten, könnt ihr euch im wahrsten Sinne des Wortes versteckte Cheats freischaufeln. Ihr müsst die Missionen nach Erhalt des Spatens erneut meistern, um an die Boni zu gelangen.

MACHETE (SIEHE AUCH PLAYTV-DVD)

Erhältlich: Während der Mission „Pistol Pete“. Sie liegt versteckt unter einer Hütte.

Sinn: Mit der Machete könnt ihr euch in einigen Missionen versteckte Räume freihacken. Einige Missionen müsst ihr nach Erhalt der Machete erneut spielen. In diesen Bereichen findet ihr auch mal eine zusätzliche Waffe. Diese Bonuswaffen sind in unseren Missionsbeschreibungen nicht aufgeführt.

DIETRICH

Erhältlich: Am Ende jeder Mission, vorausgesetzt, ihr habt alle Bonusmissionen erfüllt. Manchmal muss man dafür eine Mission mit einem besonders guten Durchschnitt absolvieren und eine goldene Bewertung einsacken. Also bitte perfekt spielen, oft muss die Treffergenauigkeit über 75 Prozent liegen und ihr dürft nur selten getroffen worden sein. Sinn: Beim erneuten Spielen des zuvor erfolgreich gemeisterten Levels öffnet euch ein Dietrich Truhen und Schubladen. Als Belohnung erhaltet ihr u.a. Charaktere für den Multiplayer-Mode. Spielt die Levels mit ihm erneut.



❶ Den Klappspaten findet ihr erst in der Mission „Auf der Suche nach Yamashitas Gold“. Nachdem ihr den Tempel betreten habt, findet ihr im ersten Raum – diesen habt ihr durch ein geschlossenes Tor betreten – einen Buddha. In seiner Hand trägt er eine Lotusblüte (1). Nehmt diese an euch. Am Ende des Tempels gelangt ihr in den Gefängnisbereich, in dem ihr den Piloten befreit. Lauft hier in den letzten Raum und findet einen liegenden Buddha (2). Legt die Lotusblüte in den Kelch vor ihm (3). Jetzt öffnet sich rechts eine Türe, hinter der ihr den Klappspaten findet (4).



❶ Die Machete findet ihr in der Mission „Pistol Petes Ende“. Lauft nach der Befreiungsaktion zwischen diesen beiden Hütten (1). Haltet euch links, um hierhin zu gelangen (2). Auf der Rückseite findet ihr diesen Graben vor (3). Geht in die Hocke und kriecht nach vorne (4) – schon habt ihr die Machete.

Angriff auf Guadalcanal

Reguläre Aufträge:

Erreicht die Landezone. Rückt zum Vorposten vor. Zerstört das Munitionslager. Sichert das Flugfeld.

Bonusmissionen:

5 von 5 Dokumenten sicherstellen.
Generator deaktivieren.

In dieser Mission seid ihr mit einem Sniper-Gewehr ausgerüstet. Gewöhnt euch an, die Umgebung mit eurem Fernrohr zu kontrollieren. Beachtet bei eurer Anfahrt auf dem Fluss, dass Gegner nicht nur am Ufer, sondern auch im Wasser stehen! Als Faustregel fürs Feuern gilt hier – aus der Ferne schießen ist effektiver. Ballert ihr aus der Nähe, braucht ihr oft zwei Treffer, um gegnerische Einheiten zu neutralisieren. Auf euren Sergeant braucht ihr in den folgenden Auseinandersetzungen keine Rücksicht zu nehmen, der bleibt euch erhalten – schließlich muss euch einer ja immer anmaulen können. Ballert also ruhig, auch wenn er mal in der Schusslinie steht.

Die fünf gesuchten Dokumente findet ihr beim Durchstöbern aller Hütten und Gebäude. Wichtig: Die Japaner lauern gerne in getarnten Erdlöchern und brechen erst hervor, wenn ihr sehr nahe seid. Rennt dann lieber erst mal einige Schritte rückwärts und setzt das Gewehr ein.

Den zu zerstörenden Generator (Bonusmission) kann man nicht übersehen. Granaten erledigen diese Aufgabe.

Das Munitionslager selbst zerstört ihr, indem ihr die Flak bei den Hallen übernehmt – das ist erst gegen Ende des Levels möglich. Der dort positionierte Panzer ist sehr widerspenstig, geht ihm lieber aus dem Weg. Ansonsten: spart im Einsatz Munition. Kisten zerschlagt ihr lieber mit dem Gewehrkolben.

Habt ihr nach der Zerstörung des Munitionslagers das Flugfeld erreicht, müsst ihr nur noch das dort aufgestellte MG übernehmen und die anstürmenden Feinde zurückschlagen.



❶ Nahezu jeder Bunker ist mit einem MG bestückt und muss erst geknackt werden.

FILMROLLEN

Grabt in den schmalen Bereichen nach dem dritten Speicherpunkt (und nach der dritten MG-Stellung). Sucht im Vorposten (Laster/Schaufelbagger) eine Leiter und klettert nach oben.

DIETRICH

Benutzt ihn im Gebäude, bevor ihr das Flugfeld erreicht.

KLAPPSPATEN

Einsatz: Grabt im versteckten Schützengraben, nachdem ihr den Vorposten verlassen habt. Ihr könnt einen Geheimgang freilegen.

MACHETE

Einsatz: Im Vorposten mit dem Laster und dem Schaufelbagger untersucht ihr die Laubwände, hinter den markanten Laternen im Dschungel legt ihr Nachschub frei.

Bewaffnung: Colt M1911 •
Springfield '03 • Granaten

Pistol Petes Ende

Reguläre Aufträge:

Findet die verschollene Patrouille.
Findet und zerstört die Artilleriestellung „Pistol Pete“.
Schützt die verschollene Patrouille.
Begleitet Harrison zu Pistol Pete.
Treffet euch mit Martin Clemens.
Entkommt über die letzte Brücke.

Bonusmissionen:

Stürmt die Feldhaubitze. Schützt Lt. Harrison.

Pirscht langsam den Dschungelpfad entlang. Ihr trefft sehr früh auf gegnerische Einheiten. Versucht, hinter und neben den Felsen in Deckung zu gehen und erledigt sie aus dieser sicheren Position heraus. Kurz darauf erobert ihr das MG-Nest und helft Clemens und dessen Begleitern mit einigen Salven. Folgt Clemens zum Lager der Japaner und positioniert euch geschickt. Schießt erst, wenn die Japaner die Auseinandersetzung beginnen. Unter der Hütte hinter den Gefangenen findet ihr die Machete.

Sprecht mit den befreiten Gefangenen und nehmt den Hang neben dem Lager ein. Hier



❶ Erobert die Feldhaubitze. Orientiert euch am Bild, um dort oben die Filmrolle zu finden.

Zum Ausschneiden und Sammeln



○ Könnt ihr ein MG benutzen, solltet ihr davon Gebrauch machen.



○ Erledigt die Geschützmannschaften aus sicherer Entfernung mit Granaten.



○ Zerschneidet das Netz in dieser Ecke und setzt den Bereich unter Strom.

gelangt ihr erst weiter, nachdem eine Granate den braunen Bereich der Umzäunung freigebombt hat. Tut euch also selbst einen Gefallen und haltet euch dort nicht auf, nachdem die Unterhaltung beendet ist.

Vom Hügel aus nimmt euch eine Feldhaubitze unter Beschuss. Versucht, diese seitlich zu umgehen und übernehmt sie selbst. Von allen Seiten stürmen jetzt Japaner auf euch ein – mit den Granaten der Haubitze wehrt ihr sie ab. Auch der langsam anrollende Panzer kann mit mehreren Treffern vernichtet werden. Untersucht dessen Wrack und erhaltet eine Filmrolle.

Marschiert den Hang hinunter und gelangt an einen Fluss. Nehmt die beiden MG-Nester aus und haltet die Feinde auf. Dringt weiter in den Dschungel vor und trefft erneut auf Clemens, der sich bei einem Wasserfall verbirgt. Räumt die Umgebung auf und untersucht alle Winkel, ihr findet hier eine Thompson M1. Folgt Clemens, der euch zu einer Höhle führt, durch die ihr euch vorsichtig zum ersten Hauptziel der Mission durchkämpft. Versucht, vom Gewölbeingang aus die Wachmannschaft am Geschütz zu erledigen. Werft vorsichtshalber mehrere Granaten in Richtung Geschütz. Euer Kamerad bringt daraufhin eine Sprengladung an, die ihr mit dem Auslöser hochjagt, der auf den Kisten in derselben Höhle steht.

Nun ist die bisher verschlossene Holztür im Seitenarm der Anlage offen. Erledigt vom Steg aus die Gegner in der Höhle und sammelt alle Versorgungsgüter ein, bevor ihr nach draußen stürmt. Hier versperren Japaner den Weg über die Hängebrücke. Positioniert euch ganz links und nehmt sie nacheinander unter Feuer. Geht auf dem Weg die Holztreppen hinauf vorsichtig vor, da hier oben ein MG-Nest auf euch wartet. Rechts davon ist der Eingang, der sich erst öffnet, wenn die Wachmannschaft neutralisiert wurde. Harrison sprengt dahinter das nächste Geschütz. Der Rest des Weges führt euch zum dritten und letzten Geschütz. Dreht euch in

der Höhle, ein Holzsteg führt zu einer Filmrolle. Bevor ihr die Mission abschließt, müsst ihr noch die letzte Hängebrücke sicher überqueren. Wichtig: Benutzt die Aktions-Taste auf der Brücke, um Lt. Harrison rechtzeitig zu retten.

FILMROLLEN

Stürmt die Feldhaubitze und wehrt mit ihr den anrückenden japanischen Panzer ab, oder bearbeitet den Bereich um die Feldhaubitze mit Granaten.

Nachdem das dritte Geschütz gesprengt wurde, untersucht ihr die Rückwand der Höhle. Ein Holzsteg führt nach unten.

DIETRICH

Benutzt ihn im Lager an einer Truhe, nachdem ihr die Gefangenen befreit habt.

KLAPPSPATEN

Einsatz: Grabt neben dem Speicherpunkt, nachdem ihr den Fluss passiert habt.

MACHETE

Einsatz: Linker Bereich, bevor ihr die Feldhaubitze stürmt.

Bewaffung: Colt M1911 • Garand M1 • Granaten

Showdown in Singapur

Reguläre Aufträge:

Trefft euch mit Tanaka. Geht zum Hotel. Überfällt Kändlers Auto. Steht Kändlers Uniform. Infiltriert das Gipfeltreffen. Nehmt den Filmstreifen. Flieht aus dem Hotel.

Bonusmissionen:

3 von 3 Kriegsgefangenen retten.
3 von 3 zusätzlichen Beweisen sicherstellen.

Ihr startet am Hafen. Bleibt in Deckung und pirscht euch langsam vor. Springt sofort vom Pier hinunter, bevor ihr euch um die Wachen rechts kümmert. Ihr landet auf alten Booten. Von hier aus geht es geradewegs einige Planken hinauf, bis ihr in eine Ecke gelangt. Benutzt die Machete am Netz, das über einen elektrischen Kasten gespannt ist. Das verursacht einen

Kurzschluss, der viele Wachen erledigt. Säubert danach den Bereich und läuft aus dem Hafengelände hinüber. In einer Rikscha wartet bereits Tanaka auf euch.

Nach einem „kleinen“ Unfall beruhigt Tanaka die Wachen – bleibt solange stehen, ohne euch zu rühren. Laft dann durch die Gassen und erledigt alle Wachen leise und vorsichtig. Am Haupttor werden die Japaner erledigt und ihr schlagt euch durchs Gebäude neben der Schranke. Benutzt die Kanäle an den Straßenseiten. Sie bieten Deckung und Nachschub.

Durchforstet die alte Lagerhalle und befreit den ersten Kriegsgefangenen im Dachbereich. Sucht danach die Häuser ab. Eines davon birgt einen versteckten Tunnel mit auffälligen gelben Innenwänden. Hier unten findet ihr eine Filmrolle. Danach müsst ihr nur noch Bromley finden, der euch begleitet.

Nach dem informativen Gespräch geratet ihr im Kellerbereich in eine Schießerei. Untersucht dort unten alle dunklen Ecken und vor allem die Tische (Filmrolle). Zurück in der Stadt stellt ihr bei einem Überfall die passende Uniform.

Ihr kommt dann über eine desolate Holzterrasse auf die Dächer, über die ihr euch zum Hotel durchkämpft. Dort begrüßt man euch dank der passenden Uniform ehrenvoll. Das Treffen, das ihr infiltrieren sollt, findet im ersten Stock auf der linken Seite statt. Lauscht den Ausführungen der Verschwörer. Kurz darauf erscheint der beraubte Oberst in Unterwäsche und die Ereignisse überschlagen sich. Bromley versorgt euch mit einer äußerst effektiven Schnellfeuerwaffe, »»

Player's Guide



○ Im Keller des „Eating House“ findet ihr die erste Filmrolle.

die ihr auch gleich einsetzt. Bevor ihr den Raum verlasst, sackt ihr die Filmrolle ein, die sich im Vorführgerät befindet.

Kämpft euch nach unten durch in die Küche und von dort aus in den Nebenraum. Die drei zusätzlichen Beweise findet ihr automatisch im Bereich der Küche und kurz darauf auf dem Treppen der Bar. Diese erreicht ihr über die Treppe des Nebenraums (mit dem Speicherpunkt).

Lauft den Gang entlang, der aus der Bar herausführt und untersucht den ersten offenen Raum auf der linken Seite. Danach geht es geradeaus über den Flur hinüber in den nächsten Raum, der den dritten Beweis birgt. Tretet hinaus auf dem Balkon und lasst eure Waffe sprechen.

Ein letzter gewagter Sprung über das Gelände bringt euch zu eurem Fluchtauto, das Tanaka steuert.

FILMROLLEN

In der Stadt in einem Keller eines Restaurants. Nachdem ihr euch mit Bromley getroffen habt, gibt es in einem verwüsteten Keller eine Schießerei. Untersucht die dunklen Ecken (Tisch).

DIETRICH

Nachdem ihr aus dem Hotel fliehen sollt, nach der Küche und nach der Bar. Letzte Türe links hinten im Gang, bevor ihr auf den Balkon gelangt.

KLAPPSPATEN

Einsatz: Grabt im westlichen Bereich nach dem ersten Speicherpunkt.

MACHETE

Startpunkt. Rampe hoch und sofort auf die zerrümmerten Boote hinunterspringen. Nächste Rampe hoch. Hinten in der Ecke wird das Netz zerschnitten.

Bewaffnung: Welrod • Colt M1911

Auf der Suche nach Yamashitas Gold

Reguläre Aufträge:

Findet die Absturzstelle der Flying Tiger.

Findet Tanaka.

Verlasst den Tempel, bevor das vierte Geschütz explodiert. Findet Yamashitas Gold.

Rettet den Piloten.

Bonusmissionen:

Zerstört die Funkgeräte der Japaner.

Zerstört den Sake-Vorrat (5 Fässer).

Klappspaten finden (wird nicht angezeigt!).

Dschungeleinsatz! Und endlich steht eine Auswahl an Waffen zur Verfügung! Denkt daran, dass die Schrotflinte keine Fernwaffe ist, aber eine effektive Streuung besitzt. Ihr erzielt mit einem Schuss ein Resultat, auch wenn der Zielkreis gar nicht richtig auf einen Gegner fixiert ist.

Klappert die Wege am Startpunkt und nördlich davon ab und neutralisiert alle Japaner. Der



○ Der Weg durch den Dschungel bietet viele Deckungsmöglichkeiten – nutzt diese!

weitere Weg ist recht linear aufgebaut und mit vielen Deckungsmöglichkeiten leicht zu bewältigen. Sobald ihr an die erste größere Tempelruine gelangt, an der auffällig viele MG-Stellungen aufgebaut sind, heißt es, gezielt die überall verteilten roten Fässer in die Luft zu jagen. Das dezimiert die Feinde und macht nebenbei noch richtig Spaß. Die MG-Stellung hinter der Mauer umgeht ihr weitläufig und versucht, von hinten heranzuschleichen. Würdet ihr von eurer vorherigen Position aus den jeweiligen MG-Schützen wegballern, würde dieser schnell von einem weiteren Soldaten ersetzt. Zusätzlich ist es sehr schwer, aus tiefer gelegener Position richtig zu treffen. Schleicht also um die Stellung. Habt ihr die Stellung auseinander gelegt, schaut ihr euch um. Hier wartet eine Filmrolle. Zerschlagt alle Kisten, auch die länglichen, und ihr habt die Funkgeräte der Japaner zerstört (Bonusmission). In diesem Abschnitt rücken aus dem Dschungel immer wieder Gegner nach und ersetzen bereits erschossene MG-Schützen.

Auf dem weiteren Weg findet ihr einen Speicherpunkt und kurz darauf die brennende Absturzstelle der Flying Tiger. Ein paar Meter weiter ruft schon Tanaka. Rechts an der Absturzstelle wird der Spaten eingesetzt (kloppt erst bei wiederholtem Spielen). Setzt euren Weg zum Haupttempel durch den Urwald fort.

Den Vorplatz des Tempels einzunehmen, ist nicht einfach. Versucht erst gar nicht durch die Mitte euer Glück. Jagt lieber erst einige Granaten in die Soldatengruppierungen und lauft dann entweder ganz rechts oder links, bis nach

hinten in eine Ecke des Hofes (nicht die Treppen hinauf). So umgeht ihr die Bestreichungsregionen der MG-Stellungen auf den Wachtürmen. Die Schützen werden so recht einfach von hinten ausgeschaltet. Tanaka sollte mittlerweile am Treppenaufgang für reichlich Unruhe gesorgt haben. Steigt die Stufen hinauf und werft Granaten in den Eingang, bevor ihr oben seid. So knackt ihr die MG-Stellung, die sich dort befindet. Dringt jetzt in den Tempel ein.

Im Bereich mit dem Balkon und der riesigen Buddha-Statue findet ihr links hinten in den Kisten eine weitere Waffe (Bazooka). Rechts geht es weiter, dort findet ihr auch das erste Sake-Fass (Fass 1) – zerstört es. Bahnt euch im Zickzack euren Weg durch die Gänge.

Ihr kommt immer wieder an geschlossene Holztore, die ihr mit der Aktions-Taste öffnet. Dass hinter jedem Tor eine ganze Horde frischer Feinde lauert, dürfte klar sein. Deswegen: Tor öffnen, erst mal sicherheitshalber ein paar Granaten reinwerfen (oder die Bazooka benutzen). Nach dem ersten Tor findet ihr rechts hinten einen Gang mit Nachschub und einem Spei-



○ Hinter der MG-Stellung: Links hinten ist eine Filmrolle. Rechts an der Wand die zu zerstörenden Funkgeräte.

Zum Ausschneiden und Sammeln

cherpunkt. Untersucht hier auch den Buddha (nehmt die Lotusblüte aus seiner Hand – Bonusmission/Klappspaten) und sucht hinten in einer Ecke des Raumes das nächste Fass (Fass 2). Orientiert euch in die Richtung, in die der Buddha schaut.

Weiter gehts. Säubert den Trainingshof von arroganten, Schwert schwingenden Offizieren und springt durch den Bereich mit den Säulen hindurch. Ein Stück weiter wird links das Tor geöffnet und der Vorratsraum kaputt geschlagen (Fass 3). Lauft weiter und überrascht nach dem nächsten Holztor die essenden Soldaten mit einigen Granaten (Fass 4). Hinter dem Raum gelangt ihr an eine Gabelung. Lauft zuerst nach rechts (!) in die Küche! Dort ist ein Sake-Fass (Fass 5) sowie eine Filmrolle, die es einzusacken gilt. Danach erst benutzt ihr den linken Gang und untersucht den Raum (Yamashitas Gold aufgefunden). Durch die verursachte Explosion wird ein Loch in den Boden gesprengt und ihr fällt nach unten (deswegen sollte zuerst die Küche besucht werden).

Unten neutralisiert ihr die Japaner und lauft in den Gang zum Gefängnisblock. Räumt im ersten Raum links auf und befreit im nächsten Raum rechts den Piloten.

Tipp: Rennt ihr in der Schmelze vorm Gefängnistrakt sehr schnell über den Steg, erwischt ihr die aufgeschreckten Wachtruppen noch im Gefängnisgang und könnt diese wunderbar in euer Feuer laufen lassen.

Geht ihr nun an das Ende des Abschnittes, findet ihr einen Raum mit einem liegenden Buddha. In die Mitte zwischen die Kerzen legt

ihr die Lotusblüte hinein und es folgt eure Erleuchtung. Rechts wird der verschlossene Abschnitt geöffnet und ihr findet endlich den Klappspaten.

Marschiert jetzt den kompletten Weg zur Schmelze zurück. Hier ist ein Tor geöffnet worden, durch das ihr in den unteren Bereich des Tempelgangs gelangt (habt ihr vorher vom Balkon aus gesehen, an der Stelle an der die Bazooka gefunden wurde). Durchquert diesen und schlagt euch durch die Gänge. Am Ende findet ihr eine Halle vor. Erledigt alle Wachen und übernehmt eines der Maschinengewehre. Nehmt das Lager vor euch unter Feuer (schießt vor allem auf die Fässer). Nach einiger Zeit wird der Level automatisch beendet und ihr findet euch draußen wieder. Hier werdet ihr von einem Hubschrauber aufgenommen.

FILMROLLEN

Untersucht die erste größere Tempelruine auf eurem Weg. An dieser sind auffällig viele Japaner stationiert.

Zerstört die fünf Sake-Fässer im Haupttempel.

DIETRICH
Küche/Gefängnis

KLAPPSPATEN

Sobald die Absturzstelle der Flying Tiger gefunden wurde, müsst ihr rechts davon graben.

MACHETE

Einsatz: Startpunkt, erste Abzweigung nach links gehen und die linke Buschreihe bearbeiten.

Bewaffnung: Schrotflinte • Springfield '03 • Sten MKII • Granaten

Die Brücke am Kwai

Reguläre Aufträge:

Findet die Chindits. Findet Bromley.
Sabotiert die Brücke am Kwai.
Bringt den Kran in eure Gewalt.
Öffnet die 3 Benzintanks. Runter von der Brücke!

Bonusmissionen:

Schaltet zehn Gegner an der Barriere aus.
Zerstört das Dock

Dreht euch am Startpunkt um 180° Grad und benutzt die Machete. Ihr schneidet euch so einen versteckten Weg frei. Folgt diesem und ihr gelangt an einen kleinen Bach. Neutralisiert die Japaner und schaut euch etwas weiter vorne um. An einem Baum nahe der Schlucht findet ihr eine Liane. Mit dieser könnt ihr euch im Tarzanstil über den Abgrund schwingen. Drüben angekommen, brecht ihr automatisch durch Buschwerk hindurch und landet in einer kleinen Höhle. Hier findet sich neben einer Filmrolle eine weitere Waffe: Die LMG T11. Verlasst die Höhle durch den anderen Ausgang und springt hinunter. Schaut ihr jetzt nach links, seht ihr >>>



○ Hinter geschlossenen Türen erwarten euch stets Gegnerscharen.



○ Zerstört die herumstehenden Sake-Fässer (Bonusmission).

Player's Guide



⦿ **Vorsicht!** Hinter dem Wasserturm lauert ein heimtückischer Schütze.

eine morsche Hängebrücke. Über diese Brücke gelangt ihr normalerweise, wenn ihr vom Startpunkt aus losmarschiert und die Machete noch nicht besitzt. Ab hier beschreiben wir den Lösungsweg ohne Machete! Und keine Sorge wegen der LMG Typ 11, ihr findet auf dem weiteren Weg Stellen, an der diese Waffe aufgenommen werden kann.

Folgt hier dem einzig möglichen Weg auf den Gleisen. Haltet euch jedoch immer nahe an den Felswänden, die euch etwas Schutz bieten. Von oben werdet ihr von Scharfschützen und Mörserfeuer unter Beschuss genommen. Weiter vorne lauert auf dem Wasserturm ein Japaner,

der erst attackiert, nachdem ihr den Turm passiert habt. Rechts neben dem Turm gelangt ihr über einen steilen Weg auf das Plateau. Räumt diesen Bereich von Gegnern (MG-Stellung hinten nutzen) und stoßt einen Felsen vom Rand hinunter, der einen gegnerischen Panzerwagen aus dem Weg räumt. Vorsicht, kehrt ihr zurück, tauchen neue gegnerische Einheiten auf und greifen an. Auf dem weiteren Weg über die Gleise gelangt ihr an eine lang gezogene Kurve. Hier kommt ein weiterer Panzerwagen auf den Schienen auf euch zu. Lauft einfach zurück, denn seine Zerstörung übernehmen die Chindits, auf die ihr jetzt trifft.



⦿ Im Lager neben der Barriere schaufelt ihr euch einen Cheat-Code frei.



⦿ Rechts vom Elefanten öffnet ihr mit der Machete einen versteckten Bereich.

Kurz darauf findet ihr eine Weggabelung. Links runter! Hier gilt es, ein Lager auszuräumen. In einer der Hütten findet sich ein Schrein, der mit dem Dietrich geöffnet werden kann. Weiterhin gelangt ihr an eine Barriere. Bis hierhin heißt es schleichen, schleichen und nochmals schleichen. Behelft euch mit eurem Granatenvorrat. Werft diese hinter die Felswälle an den Seiten. Hier sind explosive Fässer, die durch Granatenexplosionen gesprengt werden und beim Ausräumen der Japaner helfen.

Snipert an der Barriere zehn Gegner ins digitale Jenseits. Rechts öffnet sich dann der Zugang zu einem Lager. Grabt mit dem Klappspaten in dem auffälligen Haufen und verlasst das Lager. Setzt euren Weg links von der Barriere fort.

Marschiert den Weg hinunter und achtet auf die hinterhältigen Japaner, die in den Bäumen sitzen und aus Erdlöchern auftauchen. Benutzt den Speicherpunkt und setzt euren Weg zur Hängebrücke fort. Bevor ihr diese Brücke überquert, geht ihr rechts davon in Deckung und sucht mit dem Sniper-Zoom alles ab. Hier sind einige Scharfschützen unten am Dock positioniert. Ballert auf sie und auch auf die aufgestellten Fässer. Laft dann auf die Hängebrücke und erledigt von dort aus den Rest. Habt ihr alle Fässer getroffen, wird das Dock zerstört (Bonusmission).

Marschiert weiter und übernimmt die kleine MG-Stellung. Nach gründlicher Gegnerdezimierung findet ihr hinter den Kisten einen Elefanten. Neben ihm könnt ihr mit der Machete einen ver-

Zum Ausschneiden und Sammeln



❶ Folgt Bromley und ihr findet die zweite Filmrolle im Level.

stecken Bereich öffnen, der Nachschub birgt. Benutzt dann den Elefantenexpress und verteidigt euch mit der Kanone, die auf dem Rücken des Dickhäuters angebracht ist. Nach einem kurzen Ritt trifft ihr automatisch Bromley. Folgt ihm und nehmt die Schützen auf den Wachtürmen unter Beschuss. Überquert danach die Gleise und lauft hinten am Felsen entlang. Springt in den Kran und lasst die schweren Eisenträger auf die Gleise fallen. Gerade rechtzeitig! Schon kommt ein Zug, der durch die blockierenden Eisenträger entgleist. So sieht Sabotage aus! Raus aus dem Kran und runter zwischen die entgleisten Waggons! Ihr müsst euch durch die Waggons kämpfen und nacheinander an den auffällig in Schwarz gehaltenen Treibstoffwaggons die roten Drehventile betätigen. Diese befinden sich immer in der Mitte des jeweiligen Waggons. Macht hier langsam, denn an jeder Ecke nutzen die Feinde die Deckung, um euch das Leben schwer zu machen. Habt ihr alle drei Ventile geöffnet, gelangt ihr in einen Personenwaggon, in dem Bromley auf euch wartet. Draußen werden noch ein paar Japaner erledigt und schon habt ihr die Brücke erfolgreich sabotiert. Folgt Bromley, der euch über die Dächer der Waggons leitet. Auf dieser Strecke



❷ Während des Ritts auf dem Elefanten wird alles unter Feuer genommen.



❸ Nach dem Treffen mit den Chindits findet ihr links im Lager einen Behälter für den Dietrich.

findet ihr eine weitere Filmrolle. Springt dann todesverachtend aus dem Waggon, in dem Bromley auf euch wartet – hinunter in den Fluss.

FILMROLLEN

Startpunkt. Machete benutzen und im versteckten Bereich mit der Liane in die Höhle schwingen. Nachdem die Brücke sabotiert wurde folgt ihr Bromley. Auf einem Waggondach liegt die zweite Filmrolle.

DIETRICH

Nachdem ihr die Chindits angetroffen habt, marschierst ihr an der folgenden Weggabelung links ins Lager. In einer Hütte befindet sich ein entsprechender Schrein.

KLAPPSPATEN

Nachdem zehn Gegner an der Barriere erledigt wurden, könnt ihr rechts durch den Bambuszaun in ein Lager laufen. Im Lager grabt ihr im auffälligen braunen Haufen.

MACHETE

Startpunkt, 180° Grad umdrehen. Sowie später neben dem Elefanten.

Bewaffnung: Schrotflinte • Springfield '03 • LMG Typ 11 • Granaten

Sabotage auf hoher See

Reguläre Aufträge:

8 Ventile öffnen (Ventil-Schalter).
Zerstört die Treibstoff-Kontrollsysteme (4).
Zerstört die Treibstoffventile (4).
Findet das Gold.
Versenkt den Flugzeugträger.

Bonusmissionen:

Befehle finden (3).
Setzt ein falsches Funksignal ab.

Einsatz Kameraden! Grundsätzlich schaut ihr unter Deck in jeden Raum. Das bringt zusätzliche Ausrüstung und Punkte aufs Konto der Ehre.

Vom Startpunkt aus die Treppe runter. Links, Gang nach vorne



❹ Acht Ventile sind zu öffnen.

und in den Raum zur Linken (Ventil-Schalter 1). Weiter durch den Gang. Nach einigen Abzweigungen findet ihr den nächsten Schalter automatisch im Gang (achtet einfach auf die eingeblendete Anzeige im Screen) (Ventil-Schalter 2). Weiter durch den Gang. Erste Türe rechts nehmen und Japaner dezimieren. Schnappt euch hinten die T99.

Weiter durch den Gang. Nach einiger Zeit gelangt ihr an eine Abzweigung. Rechts geht es in die Küche und links gelangt ihr in zwei Räume. Der nächste Schalter befindet sich in dem Raum mit den Piloten (Ventil-Schalter 3). Zurück in den Gang und in den nächsten Raum hinein. Hier findet sich eine Filmrolle. Klappert auch an der Wand mit der X-Taste die Spindtüren ab. Dort fördert der Spaten einen weiteren Cheat-Code zu Tage. Nächster Raum: Zwei Piloten werden neutralisiert und der nächste Schalter kann ausgelöst werden (Ventil-Schalter 4). Marschierst durch die gegenüberliegende Türe hinaus und von diesem Gang aus in den nächsten Raum, wo euch endlich ein Speicherpunkt erwartet. Nehmt danach draußen die Treppe nach unten.

Foppt die beiden Wachen dort und rennt zurück. Wartet, bis sie nachladen, ihr könnt sie von eurer höher gelegenen Position leichter erwischen. Benutzt dann die nächste Treppe.

Ihr kommt in den Treibstofflagerraum unten im Bauch des Flugzeugträgers. Lauft links bis zu den Kisten und benutzt den Steg über den Tanks. Marschierst von hier aus nach vorne und geht links. Jetzt folgt eine etwas unklare Stelle, aber dafür habt ihr ja diese Lösung:
In der Mitte zw- ➤➤➤

Player's Guide



○ Mit dem Klappspaten klappt ihr die Spinde ab – dafür gibt es einen Cheat-Code.



○ Hier gehts im zweiten Hangar weiter. Oben ist der Schalter, der das Tor öffnet.



○ Wer will, kann sich an den Fliegern auf dem Flugdeck noch austoben.

schen den Tanks befinden sich links und rechts Kästen. Wenn ihr dort hinlauft, erfolgt die Meldung, dass ihr die Ventile mit der Aktions-Taste zerstören sollt. Situationsbedingt klickt man jetzt wie ein Verrückter an den Kästen herum, ohne dass etwas passiert. Gemeint sind aber die vier roten Aufsätze, die sich an den Rohren ringsherum befinden. Zerstört werden diese nur, wenn ihr sehr nahe dran steht. Macht die vier Teile also kaputt und entledigt euch erst mal der ganzen aufdringlichen Matrosen.

Links und rechts führt jeweils ein T-förmiger Gang zu vier Kontrollräumen. In jedem Raum findet ihr neben dem Eingang einen Schalter – öffnen (Ventil-Schalter 5, 6, 7, 8)! Zusätzlich befindet sich in jedem dieser vier Räume ein Kasten am Boden, der auf beiden Seiten von einer roten Verkleidung abgedeckt ist – das sind die gesuchten Treibstoff-Kontrollsysteme – alle vier zerstören!

Marschier wieder in die Mitte der Halle mit den vier Kästen und Bromley taucht auf. Nachdem er Sprengladungen angebracht hat, rennt ihr ihm hinterher und erledigt alle Wachen. Benutzt den Ausgang und ihr gelangt in eine Kammer mit dem gesuchten Gold. Kämpft gegen die Wachen, während sich der Raum mit Gas füllt und ihr automatisch ohnmächtig werdet.

Erwachen mit Schrecken: Unfreundlich und arrogant, wie ein nackter Pudel werdet ihr von Commander Shima geweckt. Während dieser prahlt, dass sich die Balken biegen, taucht versteckt Tanaka auf (ihr könnt euch hier mit Hilfe der Analog-Sticks umschauen). Schnell zerschneidet er eure Fesseln. Allerdings bezahlt Tanaka diesen Einsatz teuer.

Folgt Bromley und schnappt die Waffe. Speichert und lauft nach draußen. Kämpft euch den

Weg frei und vernichtet im ersten Flugzeughangar alles. Die Treibstofffässer eignen sich hervorragend, um die Flugzeuge zu sprengen. Gegenrischen Wachmannschaften begegnet ihr am besten, indem ihr euch stets mit dem Rücken zu einer Wand bewegt.

Ist im ersten Hangar alles klar, geht es hinaus und die Reling entlang. Hier gelangt ihr in den nächsten Hangar. Versucht erst mal, von draußen aus alle potenziellen Ziele zu neutralisieren, bevor ihr hineinrennt. Auch hier folgt ihr dem Schema der totalen Vernichtung. Benutzt die Machete am großen Sicherungsnetz und lauft geduckt nach hinten.

Ist der zweite Hangar frei, müsst ihr in den Kontrollraum. Schaut euch in der Halle um. Sehr versteckt an der Seite findet ihr einen Zugang. Dort warten zwei Offiziere auf euch. Schnappt die Befehlsmappe (Befehl 1) vom Tisch und benutzt den roten Schalter, der den Durchgang zum nächsten Hangar öffnet. Hier folgt eine kurze aber dramatische Zwischensequenz, und ihr müsst euch der Wachen entledigen. Die Flugzeuge fangen recht schnell Feuer, wenn ihr mit dem Gewehr auf die Motoren schießt. Benutzt danach die Treppe und ihr gelangt auf eine weitere Reling. Hier müsst ihr schnell handeln um zum Geschütz zu gelangen, das etwas Deckung bietet. Neutralisiert einen Gegner nach dem anderen aus der Hocke heraus.

Wieder gehts ins Schiffsinne. Säubert die Nasszelle und seht zu, dass ihr die Treppe hinauf gelangt. Hier ist ein Schrank für euren Dietrich. Zusätzlich findet ihr eine weitere Befehlsmappe auf dem Arbeitstisch (Befehle 2). Säubert die Gänge und marschier aufs nächste Deck. Speicherpunkt benutzen und Gegner neutralisieren. Weiter vorne gelangt ihr in einen Raum mit einem Funkgerät. Setzt hier einen falschen Funk-

spruch ab (Bonusmission). Vorne befindet sich ein weiterer Arbeitstisch. Hier erhaltet ihr die dritte Befehlsmappe (Befehle 3) und schwupps – gleich daneben fällt euch die zweite Filmrolle entgegen.

Verlasst den Raum und marschier einmal draußen um den Turm herum. Nehmt die Treppe und neutralisiert die beiden Japaner auf der Brücke. Hinten gehts raus und von dort aus gelangt ihr runter aufs Flugdeck.

Bromley schreit sich bereits die Seele aus dem Leib, dass ihr ins bereitstehende Flugzeug steigen sollt. Allerdings waren die Japaner gemein und wir rächen uns, indem wir erst noch die gesamte verbliebene Munition an den auf Deck geparkten Kampfflugzeugen vergeuden. Alle Flugzeuge, bis auf euer Fluchtgefährt, können noch in die Luft gesprengt werden. Steigt dann ins Fluchtflugzeug und Bromley beweist, dass er kein guter Pilot ist. Während er mehrfach versucht, die Maschine in die Luft zu bekommen, kümmert ihr euch mit Hilfe des Maschinengewehrs um japanische Maschinen, die nacheinander vom Himmel geholt werden.

Flugzeugträger kaputt – Spiel gemeistert – ...lehnt euch zurück und genießt den Abspann. Herzlichen Glückwunsch! Wir lesen uns im nächsten Teil wieder! ■

FILMROLLEN

Nach Raum mit Schalter 3. Besprechungsraum der Piloten.

Arbeitstisch mit Befehlsmappe 3.

DIETRICH

Arbeitsraum, in welchem ihr Befehlsmappe 2 findet.

KLAPPSPATEN

Nach Raum mit Schalter 3, Fundort erste Filmrolle. Spinde abklappen.

MACHETE

Zerschneidet das Netz im zweiten Flugzeughangar. Lauft geduckt hinein.

Bewaffnung: Sten MK II • T 99

Zum Ausschneiden und Sammeln



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 9,90
Luxemburg € 5,75
Belgien € 5,75

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

play

THE PLAYSTATION

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.

**Jetzt
am
Kiosk!**

**Die Geheimnisse
des Action-Krachers enthüllt!**

TRUE CRIME

STREETS OF LA

**DER
HERR DER
RINGE**

Die Rückkehr
des Königs
Die 6-seitige
Komplettlösung!

**ÜBER
2.000
TIPPS & TRICKS**

CHEATS ZU ÜBER 100 SPIELEN IM HEFT!

Soul Calibur 2 - Die Sims - Enter the Matrix - Primal - Silent Hill 2 Director's Cut -
Silent Hill 3 - Spider-Man - Splashdown 2 - Star Wars: Bounty Hunter - The Simpsons
Skateboarding - TimeSplitters 2 - WRC 2 Extreme - u.v.m.

play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**Die wieder
GAME OVER:**

**1 Seiten Komplett-
lösungen zu allen
PlayStation 2-Hits**

**Ewiges Leben,
alle Waffen:**

**Gnadenlose Cheats
zu mehr als 100
PlayStation 2-Games**

**Über 2.000
Tipps & Tricks:**

**True Crime Streets of LA,
Splinter Cell, Prince of
Persia, Die Sims uvm.**

WWE SMACKDOWN!

HERE COMES THE PAIN

Patric Roos/Fabian Käufer

3-2-1-Pin! Damit's mit dem Knochenbrecher auch wirklich klappt, findet ihr hier einige wichtige Runduminformationen zu THQ's neuestem Wrestling-Streich.

Kleine Waffenkunde

Ihr könnt während eines Kampfes jede Menge Waffen nutzen, um euren Gegner zu schwächen. Verlasst einfach während des Matches mit der □-Taste den Ring und positioniert euch in der Mitte einer Ringseite. Schaut nun in Richtung Matte und drückt erneut die □-Taste. Euer Charakter holt nun eine Waffe unter dem Ring hervor. Mit der X-Taste könnt ihr sie dem Gegner über die Rüste ziehen. Wollt ihr die Waffe wieder loswerden, werft sie mit der O-Taste auf euren Kontrahenten oder lasst sie mit der □-Taste

einfach wieder fallen. An den Seiten des Rings findet ihr die folgenden praktischen Helfer:

Vorschlaghammer: Den Vorschlaghammer findet ihr am unteren Ende des Rings.

Stuhl: Diese „klassische“ Wrestling-Waffe findet ihr sowohl unter der linken als auch unter der rechten Seite des Rings.

Tisch: Einen vielseitig einsetzbaren Klappstisch findet ihr am oberen Ende des Rings. Diesen könnt ihr eurem Gegner nicht nur um die Ohren hauen, sondern auch im Ring aufstel-

len und euer Gegenüber mit einer Attacke hindurch befördern.

Achtung: Im Hauptmenü findet ihr unter „Options“/„Match Rules“ den Punkt „DQ“. Diesen solltet ihr deaktivieren, wenn ihr euren Gegner mit einer Waffe vertrimmen wollt, ansonsten wird euch der Referee bei einem Waffeneinsatz umgehend disqualifizieren. Alternativ könnt ihr auch „versehentlich“ den Referee k.o. schlagen, denn wenn er eine unfaire Attacke nicht sieht, bricht er den Kampf auch nicht ab.

Wer ist der Stärkste?

Die folgende Tabelle zeigt, wer gute Chancen hat auf den Weltmeister-Gürtel, und wer eher zu den Schwächlingen in der WWE gehört:

WRESTLER	GST	STR	AUF	AUS	TEC	GES	WRESTLER	GST	STR	AUF	AUS	TEC	GES
A-Train	72	9.5	6	7	7.5	6	Rikishi	71	7.5	7	7	7.5	6.5
Animal*	90	9.5	9	9	9	8.5	Rob Van Dam	81	7	7.5	8	8.5	9.5
Batista	72	9.5	6	7	7	6.5	The Rock	87	8	8.5	10	9	8
Big Show	81	10	7.5	9.5	7.5	6	Roddy Piper	84	8	8	9	8.5	8.5
Booker T	81	8	7	9	8	8.5	Rodney Mack	65	7	6.5	6	6	7
Brock Lesnar	91	10	8.5	10	9.5	7.5	Sable	44	3	4	3.5	4.5	7
Bubba	69	7	7	7	7	6.5	Scott Steiner	80	10	9	7	7	7
Charlie Haas	73	6	8	7.5	8	7	Sean O'Haire	65	7	6	6.5	6	7
Chavo Guerrero	67	6	7	6	7	7.5	Sgt. Slaughter*	85	8	10	8	8.5	8
Chris Benoit	86	7	10	8	10	8	Shawn Michaels	80	7	8.5	8.5	8	8
Chris Jericho	85	7	10	8	9	8.5	Shelton Benjamin	73	6	7.5	7.5	8	7.5
Christian	69	6.5	7	6.5	7	7.5	Stacy Keibler	46	3	4	3.5	5	7.5
D-Von	68	6.5	7	6.5	7.5	6.5	Steph. McMahon	44	3	3.5	3.5	5	7
Eddie Guerrero	74	6	8	7.5	8	7.5	Steve Austin	85	8	8.5	10	9	7
Edge	79	7	8	8.5	8	8	Steven Richards	63	6	6	6	6.5	7
Eric Bischoff	52	4.5	5	4.5	4.5	7.5	Tajiri	65	6	7.5	5.5	6	7.5
George Steele	75	8	8	8	6	7.5	Ted DiBiase*	86	7	10	8	9	9
Goldberg	90	10	8.5	10	8.5	8	Test	74	9	6.5	7.5	7.5	6.5
Goldust	68	5.5	7	6.5	7.5	7.5	Torrie Wilson	46	3	4.5	3.5	5	7
Hawk*	90	9	9	9	9	9	Triple H	90	9.5	8.5	10	9	8
Hillbilly Jim	73	7.5	9	7	6	7	Trish Stratus	50	3.5	5.5	3.5	5.5	7
Hurricane	68	6	7	6	6.5	8.5	Ultimo Dragon	70	6.5	7	7	7	7.5
Iron Shiek	83	8	10	8	8.5	7	Undertaker (Alt)*	93	9.5	9	10	9	9
Jazz	50	4.5	5.5	3.5	4.5	7	Undertaker	85	9	8.5	10	9	6
Jimmy Snuka*	83	8	7.5	8.5	8.5	9	Val Venis	65	7	6	6	6.5	7
John Cena	75	7.5	7.5	7.5	7.5	7.5	Victoria	49	4	5	3.5	5	7
Kane	82	9.5	6.5	10	8	7	Vince McMahon	64	7	5	7	6	7
Kevin Nash	83	9.5	7	10	8.5	6.5	* Diese Wrestler müsst ihr erst für jeweils 35.000 \$ im Season-Modus freischalten.						
Kurt Angle	89	8	9	10	10	7.5							
Lance Storm	70	6.5	7.5	6	7.5	7.5	GST – Gesamt – Durchschnitt der übrigen Werte STR – Stärke – Wie viel Schaden richtet der Wrestler mit seinen Angriffen an AUF – Aufgabe – Wie lange kann der Wrestler Aufgabegriffe ansetzen AUS – Ausdauer – Wie viel Schaden hält der Wrestler aus TEC – Technique – Wie gut kann der Wrestler Angriffe kontern GES – Geschwindigkeit – Wie flott ist der Wrestler im Ring unterwegs						
Lita	48	4	4.5	3.5	4.5	7.5							
Matt Hardy	70	6.5	7	7.5	7	7							
Nicholai Volkoff	78	8	8	8	8	7							
Randy Orton	70	7	6.5	7	7	7.5							
Rey Mysterio	74	5	7	6	9	10							
Rhyno	74	8	6.5	7.5	7.5	7.5							
Ric Flair	75	6	9	9	8.5	5							
Rico	63	6	6.5	6	6	7							

Zum Ausschneiden und Sammeln

Undertaker Move-Liste

Wer wissen will, welche Knochenbrecher-Attacken der legendäre „Undertaker“ beherrscht, wirft einfach einen Blick in die folgende Liste. Hier findet ihr alle Moves des Publikums Lieblings.

In den Ring/aus dem Ring gehen: □-Taste
Rennen: △-Taste

Schläge und Tritte: X-Taste

In Kombination mit ○, ○, ○, ○ könnt ihr verschiedene Angriffe ausführen:

Punch 1: X-Taste + ○

Punch 2: X-Taste + ○

Punch 3: X-Taste + ○

Big Boot: X-Taste + ○

Gegner in die Seile werfen: O-Taste

Griff einleiten: O-Taste + ○ oder ○ oder ○ oder ○

Je nachdem, in welche Richtung ihr in Kombination mit der O-Taste gedrückt habt, könnt ihr verschiedene Aktionen aus dem Griff heraus zeigen:

Starke Attacken: Diese könnt ihr zeigen, wenn ihr den Griff mit O-Taste + ○ eingeleitet habt.

Spine Buster: O-Taste + ○

Shoulder Breaker: O-Taste + ○

Arm Wrench: O-Taste + ○

Choke Slam: O-Taste + ○

Schnelle Attacken: Diese könnt ihr zeigen, wenn ihr den Griff mit O-Taste + ○ eingeleitet habt.

Schlagserie: O-Taste + ○

Nackenschlag: O-Taste + ○

Fury Punch: O-Taste + ○

Kniestöß: O-Taste + ○

Aufgabegriffe: Diese könnt ihr zeigen, wenn ihr den Griff mit O-Taste + ○ eingeleitet habt.

Jumping Armbreaker: O-Taste + ○

Armbar: O-Taste + ○

Würgegriff am Boden: O-Taste + ○

Alternativer Würgegriff am Boden:

O-Taste + ○

Undertaker Signature-Moves: Diese könnt ihr zeigen, wenn ihr den Griff mit O-Taste + ○ eingeleitet habt.

Sidewalk Slam: O-Taste + ○

Respect Me: O-Taste + ○

Suplex: O-Taste + ○

Tombstone Piledriver: O-Taste + ○

Attacken gegen den am Boden liegenden Gegner:

Aufheben: O-Taste

Schlagserie: O-Taste + ○

Camel Clutch: O-Taste + ○

Pinnen: O-Taste + ○



○ Abwärts! Beim Tombstone Piledriver hat der Gegner nichts zu lachen.

Haltegriff: O-Taste + ○

Tritt: X-Taste

Leg Drop: X-Taste + ○

Elbow Drop: X-Taste + ○

Attacken vom Ringpfosten aus (hochklettern mit △-Taste):

Elbow Drop: X-Taste

Clothesline: X-Taste + ○

Double Axe Handle: X-Taste + ○

Smackdown Spezialattacken:

The Last Ride: ○-Taste

Choke Slam: ○-Taste + ○

Den Gegner verhöhnen: Rechter Analog-Stick ○ oder ○ oder ○

Create-A-Wrestler-Modus

Das neue "SmackDown" glänzt mit einigen Legends. Leider fehlen jedoch die echten Kult-Wrestler. Dank des "Create A Wrestler"-Modus und unserer ausführlichen Bastelanleitung ist es jedoch kein Problem, die vermissten Helden nachzubauen. Wenn ihr euch strikt an die angegebenen Werte haltet, könnt ihr euch schon bald von der detailgetreuen Optik der Wrestler überraschen lassen.

Hulk Hogan

Head Model

Face 24, Model 23

Figure	(0,0)
Shape	(0,0)
Age	(59)
Head	(-74, -58)
Eyebrow	(0, -33)
Eyes	(Left (-52,0), Right (0,0))
Nose	(Left (6,0), Right (0,0))
Cheek	(0)
Mouth	(Left (0,0), Right (0))
Jaw	(Left (100,16), Right (46))
Skin 8	(6, -89, -31, 15)



○ Wrestling-Legenden: Mit unseren Vorgaben erschafft ihr euch selbst berühmte Wrestler.

Eyes 40	(34, -16, 0)
Eyebrows 51	(-83, -12, 0)
Hair 34	(-65, 9, 0, 72)
Facial Hair 69	(-94, -16, 0, 38)
Facial Hair 37	(-63, 70, -54, 100)
Tights 2, 1	(-67, 77, 84, 100, -18)
Caps & Hats 11, 32	(-93, -35, 0)
Head Accessories 62	(100, -100, 100)
Belt 19	(-69, 29, 0, 100)
Shoes 13, 1, 1	(-62, 17, 14)
Wrist Bands 1,13	(100, 9, -100, 100, 100)
Kneepads 14, 1	(100, 9, 100, 100)
Kneepads 6, 1	(100, 9, 100, 100)
Figure Body Morphing	(0, -100)
Head	(Left (-25, -42), Right (8))
Neck	(Left (48, 52), Right (-100))
Chest	(Left (30, -32), Right (5))
Shoulders	(Left (-70, 27), Right (-5))
Abdomen	(Left (79, -4), Right (2))
Arms (both)	(Left (7, 1), Right (-52))
Forearms (both)	(Left (-30, -11))
Hands (both)	(Left (15, -23), Right (-71))
Waist	(Left (4, 5))
Thigh	(Left (6, 11))
Legs	(Left (-17, -15), Right (-13))
Feet	(Left (-29, -7), Right (-43))
Height	6'7"

Ultimate Warrior

Edit parts/Body/Face:4 - Face Model:	8
Figure	(-20, 0)
Shape	(-15, 0)
Age:	(-35)
Head	(-3, -67)
Eyebrows	(-8, 26)
Eyes Left	(16, -100) Right (1, 3)
Nose Left	(13, 64) Right (-3, -38)
Cheek	(100)

Mouth	(Left (-27, -17) Right (-95))
Jaw	(Left (28, 15) Right (53))
Skin:	4
Skin Color:	(-88, -11, 7)
Hair:	40 (-82, -34, -5, 100)
Eyes:	39 (-86, 8, 33)
Underwear:1,1	(12, 22, -100)

Design - picture 96	Drittgrößte Form, auf der Rückseite der Hose platzieren (70, 9, 0, -31)
Head Paint	30 (-100, -49, 0, 0)
Head Paint	31 (33, -10, -2, 9)
Head Paint	32 (-88, 22, 14, 25)
Wristbands 1,1	(-82, -18, 19, 100, 76)
Wristbands 1,1	(12, 9, -100, 100, 89)
Wristbands 1,1	(37, -37, -14, 100, 100)

Letters/Sign/Left Arm 2 of 7 "- Größte Form, benutzt ihr dies als Teil des Armbandes am Oberarm, ihr benötigt vier Teile, um ein ganzes Band zu bilden (23, 36, -100, 100)

Knee pads	14,149 (9, 17, 0, 100)
Shoes	13,1,5 (27, -36, 44)
Figure Body Morphing	(2, -64)
Head	(-45, -35, 11)
Neck	(46, 39, -48)
Chest	(7, -56, -77)
Shoulders	(-100, 24, -13)
Abdomen	(2, -31, -44)
Arms	(9, -11, -100)
Forearms	(-43, -17)
Hands	(-4, 13, -100)
Waist	(-40, -38)
Thighs	(-17, -8)
Legs	(0, -9, -20)
Feet	(-21, -14, -79)
Height	6'2

FIFA FOOTBALL 2004

Michael Galuschka



Innovativ wie nie zuvor gibt sich die neueste FIFA-Version – und macht auch prompt wie nie zuvor den Spielern das Leben schwer.



○ Vermeidet Strafen – das bringt im Karriere-Modus nur Nachteile.



○ Abseitsfalle: Mit etwas Übung könnt ihr diese bei Freistößen nutzen.

ALLGEMEINES:

Sprints? Nein danke!

Die Spieler in „FIFA Football 2004“ werden sehr schnell müde und erholen sich dann auch nur sehr langsam. Speziell im Karriere-Modus ist das eine deutliche Schwächung, die einige Punkte kosten kann. Der Schlüssel zu möglichst frischen Spielern: Das Spurt-Potenzial per **R1**-Knopf nur sehr selten ausnutzen. Das mag, speziell für „PES“-verwöhnte Spieler, anfangs sehr ungewöhnlich sein, zumal die Kicker dann eher über den Platz schleichen, auf Dauer wird es euch die Mannschaft aber danken.

Steuerungstricks angewöhnen!

Die ersten Minuten mit der innovativen Off-the-Ball-Steuerung dürften für jeden Spieler enttäuschend und frustrierend sein. Das ganze Rumgedrücke und Rumgezerrte an den **L1**- und **R2**-Tasten sowie am rechten Analog-Stick wirkt nicht nur furchtbar umständlich, sondern bringt anfangs auch überhaupt keine Vorteile. Dennoch raten wir jedem, der sich länger und ernsthaft mit „FIFA Football 2004“ beschäftigen will, sich die Abläufe und Kniffe möglichst gut anzueignen. Dazu zählt auch der Umgang mit der **L1**-Taste, mit der sich beengte Situationen gut entzerren lassen. Während man auf den überkomplizierten Einsatz des **L2**-Knopfes im Zweifelsfall verzichten kann (drei durchschaltbare Spieler sind

nun mit dem rechten Analog-Stick extra steuerbar), sollte man die vielfältigen Einsatzbereiche der **R2**-Taste schnell lernen. Mit den in Kombination mit dem rechten Analog-Stick vollführten Dribblings werdet ihr zwar selten Freude und noch weniger Erfolg haben, die Modifikator-Funktion der **R2**-Taste ist in vielen Situationen aber sehr wichtig.

VERTEIDIGUNG:

Grundsätzliches:

In der Verteidigung ist die Chance auf den entscheidenden Fehler relativ groß. Prinzipiell ist wichtig, dass ihr dem ballführenden Spieler nicht blindlings hinterherlauft oder euch gar herauslocken lasst. Die letzte Verteidigungsreihe sollte demzufolge immer recht weit hinten bleiben, um die bei „FIFA 2004“ recht große Gefahr von durchbrechenden Stürmern zu minimieren.

Grätschen:

Wie bei den meisten Fußballspielen kann man sich die Verwendung der „Grätsche“-Taste (**□**) nicht immer einfach so verknäuen – ist es doch zu schön, den gefoulten Stürmer über den Rasen kugeln zu sehen. Im Gegensatz zu den meisten Fußballspielen wollen wir bei „FIFA 2004“ davon gar nicht unbedingt abraten, denn mit Karten, speziell Roten, halten sich die meisten Schiris halbwegs zurück.

Besonders im Karriere-Modus, wenn die Karten gesammelt werden, solltet ihr euch aber auf Tacklings mit der **O**-Taste beschränken.

Stürmer doppeln:

Ähnlich wie bei Konamis „PES“-Reihe könnt ihr per Knopfdruck (**R2**) einen zweiten Verteidiger herbeiholen. Der kommt in der Regel ungefähr aus der Richtung, in die der Stürmer gerade läuft. Mit einer sehr guten Quote ahnt er die Flugbahn des Balls voraus und nimmt seinem Gegenüber das Leder einfach ab. Das geschieht mit einer gewissen Zuverlässigkeit, daher ist das Eingreifen eines zweiten Mannes auch in Top-Ligen bei höchstem Schwierigkeitsgrad und einem Starstürmer empfehlenswert.

Mit Torhüter herauslaufen:

Im Unterschied zum Vorgänger „FIFA Football 2003“ sind herauslaufende Torhüter keine reine Lachnummer mehr, sondern machen ihre Sache dabei ganz gut. In der Verteidigung heißt das: Rennt ein gegnerischer Stürmer auf euch zu, sofort per **△**-Taste den Keeper 'rausholen. Ganz kurz vor der Begegnung den Knopf wieder loslassen, das erhöht die Chancen, dass er sich den Ball einfach schnappt.

Perfekte Abseitsfalle:

Bekommt der Gegner im Mittelfeld einen Freistoß, könnt ihr ihn mit folgendem Trick und etwas Fingerfertigkeit in eine absolut perfekt funktionierende Abseitsfalle locken: Wechselt,



⊙ **Rechtzeitig Auswechseln:** Denkt daran dass eure Spieler schnell ermüden – deswegen: Austausch!



⊙ **Benutzt die Standardperspektive** um effektiv das Feld überblicken zu können.



⊙ **Versucht immer, eure Stürmer im Auge zu behalten** – gebt häufig die Pille ab. Das verwirrt.

sobald die Kamera hinter den Schützen schwenkt, per X-Taste so schnell wie möglich den aktiven Spieler durch und drückt dabei den linken Analog-Stick nach unten. Eure Kicker rennen nun wie von der Tarantel gestochen nach vorne und stellen den armen Empfänger des Freistoßes unweigerlich ins Abseits. Am besten funktioniert dieser Trick bei einem Abstand von rund 30 bis 40 Metern zum Tor.

OFFENSIVE:

Grundsätzliches:

Was wir vor zwölf Monaten schon in den Tipps zu „FIFA Football 2003“ anmerkten, gilt diesmal mehr denn je: Ohne extrem viel Übung, Talent und einen wirklich guten Stürmer ist es praktisch unmöglich, per Dribbling oder durch geschicktes Hakenschlagen an einem Verteidiger vorbeizugehen. Betreibt am besten von Anfang an gepflegtes Kurzpass-Spiel, damit kommt ihr schlicht und ergreifend am besten durch. Auch Sperenzchen wie weite, hohe Bälle, Pässe in den Lauf oder das ganze Off-the-Ball-Tamam bedürfen viel Übung und wirken zum Einstieg eher kontraproduktiv.

Schießen:

Wird zwar in der Anleitung erwähnt, aber unserer Erfahrung nach doch immer wieder vergessen: Drückt beim Schießen zusätzlich die **R2**-Taste, dann bleibt die Flugbahn des Balles absolut flach. Ansonsten gibt es bei Schüssen erstaunlich wenig zu beachten: Schon bei kurzen Tippsern am O-Knopf lassen die meisten Jungs stramme Schüsse von der Leine, erst bei arg lang gehaltenem Knopf gehen sie weit drüber. Probiert ruhig mal den ein oder anderen Weitschuss aus

mehr als 25 Metern – es gibt in „FIFA Football 2004“ Situationen, die deutlich unwahrscheinlicher ein Tor nach sich ziehen. Bei den insgesamt gut haltenden Schlussmännern ist die lange Ecke tendenziell die schwächere. Wenn ihr also schräg aufs Tor zulauft, ist die weiter entfernte Seite beim Zielen erste Wahl.

Freistöße:

Mit etwas Übung sind direkte Freistöße eine gefährliche Waffe. Bedenkt aber, dass die Torhüter in den oberen Schwierigkeitsgraden (Profi, Weltklasse) halten wie die Teufel und selbst der beste Freistoß kaum Chancen hat auf einen Torerfolg.

Und so klappen sie am besten: Bewegt den Zielcursor ins vom Torwart weiter entfernte Toreck. Achtet darauf, dass sich der Cursor ein kleines Stück unterhalb der Latte befindet. Mit dem rechten Analog-Stick gebt ihr etwas Effet hinzu – abhängig von der Flugbahn, die der Ball nehmen soll. Ladet nun durch Drücken des Schuss-Knopfes **O** den Powerballen auf etwa 65 bis 85 Prozent auf – dabei auf keinem Fall in den roten Bereich kommen. Jetzt folgt der schwierigste Teil: Ihr müsst den Balken unbedingt innerhalb oder ganz in der Nähe der zwei grünen Striche zum Stehen kriegen, sonst war die ganze Mühe vorher ziemlich sicher umsonst.

Einwürfe:

Drückt beim Einwurf die **R1**-Taste, um den Markierungs-Cursor deutlich schneller zu bewegen. Eventuell lässt sich so eine schlafmützige gegnerische Abwehr überrumpeln.

Alleingänge:

Wie bereits erwähnt: Bei Alleingängen fallen aufgrund der dramatisch verbesserten

Rauslauf-Fähigkeiten der Torhüter die Treffer nicht mehr wie von selbst. Flachsüsse (**R2** nicht vergessen) sind aber nach wie vor das beste Rezept. Mutig und elegant – und durchaus erfolgversprechend – ist folgende Variante: Sobald der Goalie aus seinem Gehäuse herausstürmt, drückt ihr den **R2**-Knopf und tippt sofort darauf die **□**-Taste an. Bei richtiger Ausführung macht der Ball einen kleinen Schlenzer mit hoher Flugkurve und senkt sich über den Torhüter hinweg ins Netz.

KARRIERE-MODUS:

Spielekäufe:

Wollt ihr auf dem Transfermarkt aktiv werden, solltet ihr euch besonders nach Kickern mit einer Gesamtstärke zwischen 76 und 79 umsehen. Grund: Sie sind nicht nur meist eine echte Verstärkung, sondern auch oft echte Schnäppchen. Denn ab Stärke 80 zieht nicht nur die Ablösesumme heftig an, auch das Trainieren kostet dann ungleich mehr Prestigepunkte. Nicht jedoch, wenn ihr den Spieler schon mit einer Stärke unter 80 eingekauft habt. Selbst wenn er durch das Training in den 80er-Bereich aufsteigt, bleiben die Trainingskosten auf dem alten, deutlich günstigeren Niveau.

Richtig trainieren:

Zwei Ansätze gibt es fürs individuelle Training einzelner Spieler: Entweder ihr verbessert gezielt bereits vorhandene Stärken oder ihr eliminiert für seine Position unliebsame Schwachstellen. Erste Auswirkungen machen sich in der Regel nach drei bis vier Wochen mit zwei bis drei Punkten bemerkbar. ■



⊙ **Platziert bei direkten Freistößen** den Zielcursor etwas unter die Latte.



⊙ **Mit Übung klappen auch Freistoßtricks** - nicht immer nur direkt schießen.

PS2 AKTUELL!

GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Im Heft und auf DVD:
Der Test des Agenten-Spektakels.

MÖRDERISCHES COMEBACK

HITMAN 3: CONTRACTS



Im Heft und auf DVD:
Alle Infos zur Rückkehr von
Agent 47.

PAL-TEST MIT BISS

PS2

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Im Heft und auf DVD: Die deutsche Version des Blutsauger-Epos' auf Herz und Nieren geprüft.

UNDERCOVER-EINSATZ

PS2

DRIVER 3



Im Heft und auf DVD: Ernsthafte Konkurrenz für GTA Vice City (dt.)? Brandneue Infos zum Action-Thriller.

ICH HEIRATE EINE FAMILIE

PS2

MAFIA

Im Heft und auf DVD: Der Test des packenden Mafia-Thrillers.

VORSCHAU 03/04 ++ VORSCHAU 03/04 ++

Komplettlösungen zu Legacy of Kain: Defiance & Final Fantasy X-2

TEST DER PAL-VERSION

FINAL FANTASY X-2



Im Heft und auf DVD: Der ausführliche Test zur deutschen Fassung mit vielen Insider-Infos.

kompetent und informativ wie immer
play 03/04

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 6. Februar überall erhältlich

GEWINNEN MIT KYA: DARK LINEAGE

EXKLUSIVES ZOCKEN MIT STIL: GEMEINSAM MIT ATARI UND DEN SOUNDEXPERTEN VON CREATIVE VERLOSEN WIR EIN KOMPLETTPAKET FÜR KYA: DARK LINEAGE.

Wenn ihr die folgende Frage richtig beantworten könnt und uns mit einer Postkarte oder E-Mail überzeugt, habt ihr gute Chancen, einen der drei Preise abzusahnen.

DIE PREISFRAGE: Wer ist in KYA: Dark Lineage der Bösewicht?

- ☐ Der Bruder
- ☐ Der Vater
- ☐ Die Mutter

1. PREIS:

- 1 PlayStation2
- 1 PS2-Spiel Kya: Dark Lineage
- 1 5.1 Surroundsystem GD580 von Creative

2. UND 3. PREIS:

Je ein PS2-Spiel Kya: Dark Lineage



Schickt die richtige Antwort an:
CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort: KYA
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail:
KYA@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 5. Februar 2004.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



IMPRESSUM

play PLAYSTATION

CyPress The **POWER** of Entertainment **VOGEL** Medien Gruppe

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, Michael Galuschka,
Patric Roos, Fabian Käufer, Tobias Schweikl
USA-KORRESPONDENT: Seth Kleinberg
JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis
LAYOUT: Fränk Bogon, Fräzi Hamm
LEKTORIN: Petra Breitenbach, Birgit Strunz
DVD-PRODUKTION: Karel Stumpf
TITEL: Sony (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 Gelder.

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 beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IWW 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: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)
erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (00 49) 0 18 05/90 90 89
Abo-E-Mail: abo@playplaystation.com

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress
erscheinen außerdem:



UNDER-COVER



**"AUF DER STRASSE ZU SEIN, IST EINE SACHE...
SIE ZU VERSTEHEN,
IST MEINE."
-TOBIAS JONES**

**ERHÄLTlich AB MÄRZ 2004
WWW.DRIV3R.COM**



PlayStation®2



Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*

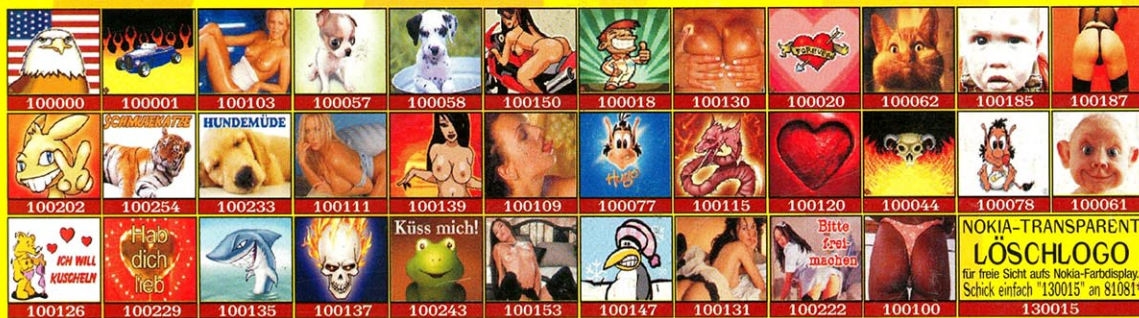


LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*



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, Teit

TOP-CHARTS	KINO/TV HITS	27647 Where is the Love 27707 Trouble 27775 Changes 27780 Shake it 27793 Me myself & I 31559 One for da money 30301 Mama Ana Ahabak 27717 Losing my religion 31558 Girls in da House 30267 Wahre Helden 30257 Shut up 31467 Free like the wind 25765 Do they know it's Christmas 31546 Music is the key 27799 Behind Blue Eyes 31480 Loves divine 31514 Schick mir nen Engel 31508 Everyday girl 30257 Its my life 31587 Jigga Jigga 30205 That's the reason 30300 Believe in miracles 27648 White flag 31540 Poison 27781 Mandy 27767 The voice within 27788 My immortal 30249 Hey Yai 31601 Du bist nicht allein	27647 Where is the Love 27707 Trouble 27775 Changes 27780 Shake it 30303 Alles an Dir 31469 Rock on heavens floor 31339 Numb 27681 Baby Boy 27792 Crashin a party 27703 If you come to me 31058 Pimp 30313 Dont need your alibis 31576 Dinge von denen 21858 Wonderful dream 27689 Hole in the head 27704 Ich bin jung und brauche Geld 27832 Too lost in you 27719 Be faithful 31484 First day of my life 31411 Alright 30255 Und was ist jetzt 23646 Ab in den Süden 27794 Clap back/Reigns 30307 Tough enough 27730 Slow 31537 Gustav Gans 31480 Another world 24495 Mother earth 30292 When you kiss me	31331 Cant hold us down 30310 I'll never get over you 30124 Breathe 30311 Weihnachtskonzert 31604 Face 2 face 31603 One single tear 31551 You make me feel brand new 31557 All for love 27798 Rainmaker 31536 Verliert 31522 Addicted 31539 Fotovelova 30231 Guilty 31338 I'm lovin it 31542 One more chance 30271 Find you're here 30309 Are you ready 27816 Iz u 30145 Never leave you 31585 Jump 27776 Step in the name of love 30250 Losing game 27805 You dont know my name 30295 Party to Damascus 30294 Miracles 29927 Lost without you 30293 Welcome 30285 Feeling this 31598 Rut sin die Ruse	23646 Ab in den Süden 30118 Aicha 30030 Für Dich 26837 Get busy 26660 In da Club 22720 Wanksta 26605 8 mile 22488 Lose yourself 31198 In the shadows 30018 Ich kenne nichts 30145 Never leave you 31092 Crazy in Love 31222 The magic key 25753 Bump,Bump,Bump 31055 Ganxtaville Part 3 26939 Anyplace, anywhere, anytime 31108 Reing 31081 Mr. Vain (recall) 25940 Bring me to life 30021 Bounce 31026 Jogi 25915 Take me tonight 22733 We have a dream 22997 Musical Elisabeth: Wenn ich tanzen... 20597 Pretty woman 31156 Herr Rossi sucht das Glück 22965 Werner Beinhart 31240 Detektiv Conan 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof)	20072 Smoke on the water 20054 Thunderstruck 20636 The Final Countdown 24505 Moonlight Shadow 20020 99 Luftballons 25711 Geräusch: Furz 25784 Geräusch: Rülpsen 32785 Motorenäusch: Formel 1 22965 Sonar: Echolot von Schiffen 25313 Martinshorn (Tati-Tata) 32625 Mortal Combat 31159 Resident Evil (Main Title Theme) 23776 Zelda 20204 Schakale 04 (blau und weiss) 24481 Ein Rudi Voller 25422 FC Bayern: Stern des Südens 24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein 24150 Dortmund: Heja BVB 25501 Bayerischer Defiliermarsch 31349 Marschmusik: Preussens Gloria
-------------------	---------------------	---	--	---	---	---

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Sharp GX-10/20, Siemens S(L)55, ST35, M55, MC60



ECHT COOL! SUPERGÜNSTIGE TUNING-CARDS für DEIN HANDY

mit den neuen Tuning-Cards erhältst du laufend neuen Content für dein Handy - und das zum SUPERPREIS!!!

Täglich ein neues scharfes Hintergrundbild

Sende eine SMS mit dem Text: "START EROTIK" an: 81811*

Täglich einen topaktuellen Charttitel - Klingelton

Sende eine SMS mit dem Text: "START CHART" an: 81811*

Täglich einen TOP-Klingelton

Sende eine SMS mit dem Text: "START HIT" an: 81811*

Täglich eine lustige Bildmitteilung

Sende eine SMS mit dem Text: "START BILD" an: 81811*

Bei allen Card's erhältst Du im Abo täglich ein Produkt der gewählten Kategorie zum Vorzugspreis von je EUR 1,99. Sende einfach "STOP EROTIK", "STOP CHART", "STOP HIT" oder "STOP BILD" um den Service jederzeit zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2.



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

0190 826 506

0900 510 035

+ 0901 579 975

900 77 900

0903 39030

166 140 478

0909 0400 404

SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081*

0900 528 050**

+ 9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELLNUMMER 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 1,86/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), SAMSUNG, SIEMENS
*Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (625, 825 und neuer), TEIT, TRIUM, SENDO, MAXON
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (625, 825 und neuer), TEIT, TRIUM, SENDO, 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 eingerichtet sein.
Hilfe: support@dingelton.com