

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION 2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

04-2004



€ 4,99

Österreich: € 5,40
 Schweiz: € 5,50
 Luxemburg: € 5,70
 Spanien: € 6,50
 Italien: € 5,50

www.playplaystation.com

MIT DVD!

VIDEO

50 VIDEOS! 110 MINUTEN!

UNZENSIERT

**PREMIERE! XXL-VIDEO ZU
 SILENT HILL 4**

Erste Spielszenen des Horror-Schockers!

SPLINTER CELL 2



Highlight: Über fünf Minuten neue Spielszenen.



Spektakuläre Spielszenen

ONIMUSHA 3



Test des Monats

SOCOM II



Exklusiv:

6 Seiten Insider-Infos zum genialen Action-Meisterwerk & XXL-Videos.

ONIMUSHA 3



BURNOUT 3

Knallharte Konkurrenz für Need for Speed: Underground!
 Die ersten Fakten zum verboten schnellen Rennspiel-Hit.



CONFLICT: VIETNAM

Grüne PS2-Hölle: Exklusive Infos zum überragenden
 Nachfolger von Conflict: Desert Storm II.

TOP-AKTUELL:

DEVIL MAY CRY 3

Erste News zum Action-Kracher!
 Mehr dazu im 14-Seiten-Capcom-Special.



TIPPS & TRICKS

SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Komplettlösung), Need for Speed:
 Underground, 007: Alles oder Nichts u.v.m.



DIE LEGENDE LEBT.

Vor langer Zeit verwandelte sich die Mana-Göttin in einen heiligen Baum, um das Land und seine Bewohner vor Unheil zu bewahren. Doch jetzt versuchen die Mächte des Bösen, sich ihre magischen Kräfte untertan zu machen ... Das Schicksal des Mana-Baumes liegt nun einzig und allein in den Händen eines mutigen Gladiators und einer jungen Heldin. Bist du diesem Abenteuer gewachsen?

SWORD OF MANA
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP.

www.nintendo.de

28 VERRÜCKTE TAGE

Woche eins:

Wieder einmal war die play auf Weltreise. Colin flog Ende Januar ins verrückte Zocker-Eldorado Las Vegas. Entgegen aller Vermutungen wollte er dort nicht in erster Linie eine Gedenkminute für Siegfried und Roy einlegen, vielmehr ließ er sich das bärenstarke 2004er-PS2-Spiele-Line-up von Capcom präsentieren. Als Souvenir hat er die Onimusha-3-Coverstory mitgebracht, das 14-Seiten-Capcom-Special im Heft (ab Seite 16) sowie einen 25 Minuten langen (!) DVD-Beitrag für playTV.

Woche zwei:

Mit der neuesten Vorabversion von Champions of Norrath im Gepäck kamen uns der verantwortliche Producer Rob Hill und PR-Lady Tamara Sanderson von Sony Online Entertainment aus San Diego besuchen. So neugierig Heiko auf den Action-Rollenspiel-Kracher war (6-Seiten-Vorabtest ab Seite 38), so gespannt waren die beiden Gäste auf die deutsche Küche. In einem Würzburger Brauhaus machten die beiden große Augen, als man ihnen Schweinshax'n, dunkles Bier und zum „Nachtisch“ einen hochprozentigen Obstler servierte.

Woche drei:

Bange Stunden kurz vor dem Produktionsende der playTV-DVD: Wir warten auf das „Go!“ von Konami, um die bislang geheimen Silent-Hill-4-Spielszenen auf die Scheibe packen zu können. Auf heißen Kohlen sitzen kann nicht schlimmer sein, wirklich in allerletzter Sekunde schrillte das Telefon und wir hatten die Erlaubnis. Jetzt sind wir sicher, dass sich unser Bangen auch für euch gelohnt hat...

Woche vier:

Die Leserbriefie mehrten sich, in denen wir gefragt werden, wieso wir keine Japan- und U.S.-Importe mehr testen. Nun: Es macht in unseren Augen keinen Sinn – besonders bei der Nippon-Fassung von Resident Evil: Outbreak. Denn: Aufgrund der extrem hohen Sprachbarriere können wir den Offline-Teil nicht glaubwürdig testen. Was bringt außerdem ein Test, wenn die PAL-Fassung erst in einem halben Jahr erscheinen wird und die Zahl der deutschen PS2-Importzocker gen null tendiert? Wenig!

Und nun viel Spaß beim Lesen!
Ever play-Team



SPECIAL: Capcom fackelte in Las Vegas ein famoses PS2-Spiele-Feuerwerk ab.



EVENT: playRedakteur Marc Kirzeder macht große Augen bei Ubisoft in Shanghai.



VIDEO DES MONATS: Auf der playTV-DVD gibts endlich Silent Hill 4 „live“ zu sehen.

WILLKOMMEN IM CLUB!

Alle Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe eine spielbare Demo-Version von SOCOM II: U.S. Navy SEALs und Kill.Switch gratis! Auf der DVD befindet sich zudem ein Video von Syphon Filter: The Omega Strain.

Näheres zum playAbo findet ihr auf der Abo-Karte, die dem Magazin beiliegt.

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



INHALT 04/04

SpecialScreen

Capcom Gamer's Day	16
Killer 7	27
Mega Man X Command Mission	28
Monster Hunter	24
★ Onimusha 3: Demon Siege	18
Onimusha Blade Warriors	29
Resident Evil Outbreak	26
Shadow of Rome	24
Tim Burton's The Nightmare before Christmas	28
Sony Gamer's Day	30
Everybody's Golf 4	31
God of War	30
Gran Turismo 4	31
Killzone	31

playGewinnspiel

Downhill Domination	130
E-Plus	93
Ghosthunter	SEITE (NEWS)
König der Löwen 3: Hakuna Matata	107

playNews

Japan News	SEITE
Meldung des Monats: Pandora Tomorrow verschoben	8
USA News	SEITE
Wertungsvergleich	SEITE

PreScreen

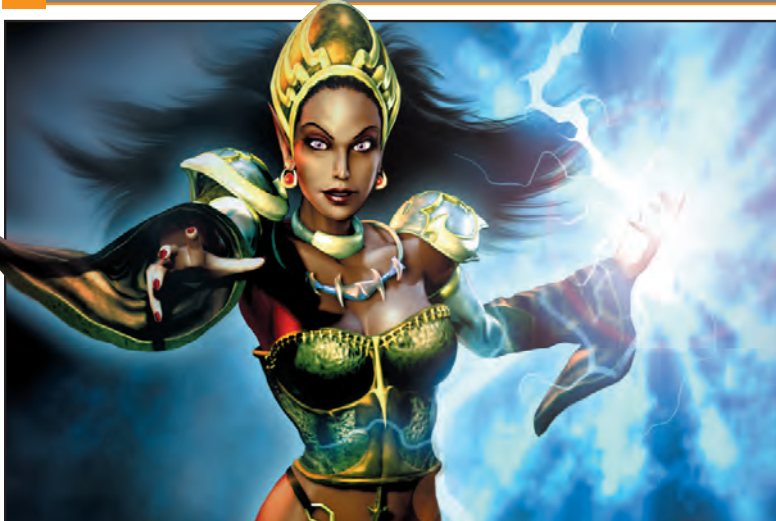
PlayStation2	
100 Bullets	70
Alias	68
Bad Boys II	70
★ Burnout 3	62
Champions of Norrath	46
★ Conflict: Vietnam	54
Deadly Skies III	60
Fahrenheit	44
Ironstorm: World War Zero	58
Obscure	66
Riding Spirits II	60
Tom Clancy's Rainbow Six 3	38
Transformers	68
UEFA EURO 2004	64
Underworld: The Eternal War	70
Van Helsing	52

BURNOUT 3 S. 62



Da fliegt dir doch das Blech weg: Die ersten Informationen zum dritten Teil der Burnout-Serie!

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST ... S. 38



Der große Vorabtest: Können die Champions von Norrath gegen die Dunkle Allianz bestehen?

SPIELE INDEX

.hack//Infection	82	Devil May Cry 3	29	Mega Man X7	92	Shadow of Rome	24
007: Alles oder Nichts	112	Dragon's Lair 3D	90	Monster Hunter	24	SOCOM II: U.S. Navy SEALs	72, 122
100 Bullets	70	Everybody's Golf 4	31	Mortal Kombat: Deadly Alliance	97, 117	Spawn: Armageddon	111
Alias	68	Fahrenheit	44	MX Unleashed	94	Spongebob: Schlacht um Bikini Bottom	90
Bad Boys II	70	Forbidden Siren	78	Need for Speed: Underground	120	Spy Hunter 2	91
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	117, 119	Formel Eins 2003	97	Nightshade	89	Tak und die Macht des Juju	97
Barbie: Rettet die Wildpferde	90	Goblin Commander: Unleash The Horde	76	Obscure	66	TIF: This Is Football 2004	88
BDFL Manager 2004	91	God of War	30	Onimusha 3: Demon Siege	18	Tim Burton's The Nightmare before Christmas	28
Bionic Commando	29	Gran Turismo 4	31	Onimusha Blade Warriors	29	Tom Clancy's Rainbow Six 3	38
Blowout	94	Ironstorm: World War Zero	58	Pitfall: Die verlorene Expedition	84	Transformers	68
Burnout 3	62	Killer 7	27	Prince of Persia: The Sands of Time	111	UEFA EURO 2004	64
Champions of Norrath	46	Killzone	31	Resident Evil 4	29	Underworld: The Eternal War	70
Conflict: Vietnam	54	Lethal Skies 2	94	Resident Evil Outbreak	26	Van Helsing	52
Deadly Skies III	60	Mafia	86	Riding Spirits II	60	World Championship Pool	95
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	111	Mega Man X Command Mission	28	Rise to Honour	80	Wrath Unleashed	89

★ COVERTHEMEN

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

Abo-E-Mail:
abo@playstation.com

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

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGES. 18

Geschnitten oder am Stück: Alle Details und Geheimnisse zu Samanosukes Rückkehr im großen Special!

SOCOM II: U.S. NAVY SEALSS. 72

Sony's SEALs sind zurück: Noch mehr Spannung, noch mehr Action, noch mehr Taktik!

KOMPLETTLÖSUNG**SOCOM II: U.S. NAVY SEALS (TEIL 1)S. 112**

EINSATZ ERFOLGREICH		BENÖTIGTE ZEIT: 00:24:37	
RANG: ENSIGN			
EINSATZSTATISTIK	FÜR: DIE SAAT DES CHAOS		
TARN-WERTUNG: 87 %	LAUTLOS GETÖTET: 13		
	AUSGELOSTE ALARME: 0		
	FEINDLICHE SCHÜSSE: 50		
PRÄZISIONSWERTUNG: 68 %	TREFFERQUOTE DES SPIELERS 44		
	VOM SPIELER AUSGESCHALTETE FEINDE: 13		
	AUSGESCHALTETE FEINDE INSGESAMT: 23		
TEAMWORK-WERTUNG: 100 %	TEAMMITGLIEDER VERWUNDET: 0		
	TEAMMITGLIEDER GETÖTET: 0		
	GEPANDE FEINDE: 1		
EINSATZ-ERFÜLLUNG: 90 %	BENÖTIGTE PRIMÄRE EINSATZZIELE: 4 / 4		
	BENÖTIGTE SEKUNDÄRE EINSATZZIELE: 4 / 6		
	BENÖTIGTE BONUS-EINSATZZIELE: 2 / 3		
GESAMTNOTE: A	WEITER		

Zerstören Sie das Tor mit C4 und klären Sie den Weg zur Evakuierung.

ZUM FORTFAHREN * DRÜCKEN

play gibt Deckung: Die besten Taktiken zum Überleben in den Online-Missionen.

Rubriken

Editorial	3
Hefte nachbestellen	95
Impressum	130
King of Style 2004	32
Next play	128
playErscheinungstermine	14
playHitparade	98
playMail	108
playTeam	36
playTV DVD-Cover	34
playTV-Inhalt	6
Wertungssystem	71

playHeimkino

DVD des Monats: Bad Boys II	104
DVD News	104
DVD Releaselisten	107

Hardware

Dance Europe Tanzmatte	100
Komponentenswitch-Box	101
System Selector Pro	100
USB-Headset	100
Wireless-G Game Adapter	101
Surround-Anlagen-Special	102
5.1 Sound System Home Cinema	103
Inspire GD580	103
Yamaha RX-V 440 RDS & Teufel Concept-E	103
Z-680 THX Surround System	102

TestScreen

PlayStation2	
.hack//Infection	82
Barbie: Rettet die Wildpferde	90
BDFL Manager 2004	91
Blowout	94
Dragon's Lair 3D	90
Forbidden Siren	78
Formel Eins 2003 (Platinum)	97
Goblin Commander: Unleash The Horde	76
Lethal Skies 2	94
Mafia	86
Mega Man X7	92
Mortal Kombat: Deadly Alliance (Platinum)	97
MX Unleashed	94
Nightshade	89
Pitfall: Die verlorene Expedition	84
Rise to Honour	80
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	72
Spongebob: Schlacht um Bikini Bottom	90
Spy Hunter 2	91
Tak und die Macht des Juju	97
TIF: This Is Football 2004	88
World Championship Pool	95
Wrath Unleashed	89

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN**playTipps**

playTipps	111
Action-Replay-Codes PS2	119
Cheat Cards	117

Lösungshilfen

★ James Bond 007: Alles oder Nichts	112
★ Need for Speed: Underground	120
★ SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Teil 1)	122



DVD-INHALT 04/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 110 MINUTEN

News

Bad Boys II
 Driver 3
 Hyper Street Fighter II
 Juiced
 Star Trek: Shattered Universe
 Top 5
 Transformers Armada
 Underworld

SpecialScreen

Capcom Gamer's Day
 Tom Clancy's Rainbow Six 3

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

Forbidden Siren
 Kill.Switch
 Rise to Honour
 SOCOM II: U.S. Navy SEALs
 Syphon Filter: The Omega Strain

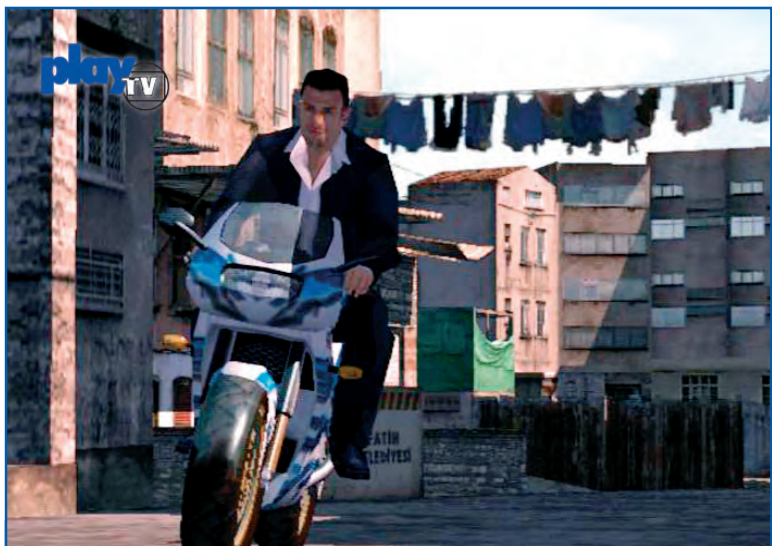
PreScreen

Champions of Norrath:
 Realms of EverQuest
 Deadly Skies III
 Rise to Honour
 Silent Hill 4
 SingStar
 Star Wars: Battlefront
 Suikoden IV
 TIF 2004
 Tom Clancy's Splinter Cell:
 Pandora Tomorrow

TestScreen

.hack//Infection (Part1)
 BDFL Manager 2004
 Forbidden Siren
 Mafia
 Pitfall: Die verlorene Expedition
 SOCOM II: U.S. Navy SEALs
 SpyHunter 2

News: DRIVER 3

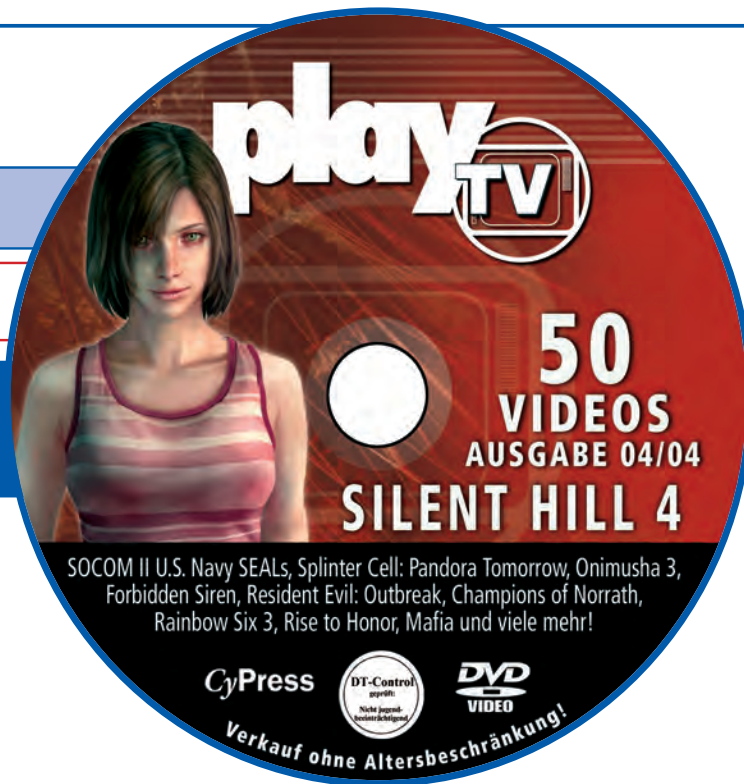


Lieber spät als nie: Undercover-Cop Tanner fährt mit Verspätung vor. Das lang erwartete Action-Spektakel von Reflections erscheint erst im Sommer!

SpecialScreen: CAPCOM GAMER'S DAY



Live aus Las Vegas: Capcom packt aus und enthüllt alle kommenden Videospiel-Highlights. playTV war für euch vor Ort.

**PreScreen:****SPLINTER CELL:
PANDORA TOMORROW**

Wir brechen die Funkstille!

Schnürt die Stiefel: Mit Sam Fisher im Krisengebiet unterwegs. playTV liefert neue Informationen und zeigt spannende Szenen aus den Single- und Multiplayer-Modi.

Blickt Sam Fisher vier aufregende Minuten lang über die Schulter.

TestScreen: SOCOM II: U.S. NAVY SEALs

Du gehst über Links, während ich von hinten angreife: Über fünf gnadenlose Minuten mit den Navy SEALs im Einsatz. playTV kennt kein Erbarmen!

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

Tak und die Macht des Juju
Wrath Unleashed

Tipps & Tricks

SOCOM II: U.S. Navy SEALs

Bonus

PES 3: das Tor des Monats: Der Gewinner

PES 3: das Tor des Monats:

Teilnahmebedingungen

PSone-Perle des Monats: Alundra

ISO-Bereich**X-Port-Speicherstände**

Burnout 2

The Getaway

Need for Speed: Underground

Onimusha 2

Pro Evolution Soccer 3

Ratchet & Clank

Ratchet & Clank 2

Tiger Woods Pro PGA Tour 2004

Bonus

PES 3: das Tor des Monats: Der Gewinner



Neuer Monat, neue Tore, neues Glück: Genießt im Bonus-Bereich die drei schönsten PES-Treffer!

COLIN GÄBEL - ANDRÉ STEINERT

PLAY NEWS

IN JEDER AUSGABE DIE NEUESTEN NACHRICHTEN AUS DER WELT DER PLAYSTATION2!
DIE HEISSESTEN FAKTEN VON HEUTE UND MORGEN.

MELDUNG DES MONATS

TRAURIG, ABER WAHR: PANDORA TOMORROW VERSCHOBEN

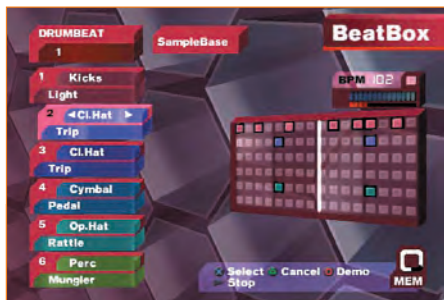


Enttäuschung des Monats: Wann Sam auf der PS2 weiter schleichen wird, ist noch unbekannt.

Gerade hatten wir uns auf die Testversion eingestellt, da erreicht uns die Nachricht: Sam Fishers zweiter Schleich-Einsatz wird auf der PS2 vorerst nicht erscheinen – der Release verschiebt sich auf unbestimmte Zeit, so Publisher Ubisoft. Zur Begründung hieß es, die Qualität sowohl der PlayStation2- als auch der GameCube-Version ließen eine Veröffentlichung zum angepeilten Zeitpunkt nicht zu. Einzig die Xbox-Fassung würde den Erwartungen bereits jetzt gerecht und käme folglich wie geplant in den Handel.

TAKTGEFÜHL GEFRAGT: NEUER MTV MUSIC GENERATOR

Echte PS2-Mucker können angesichts seichter Musikspielen wie Frequency oder Karaoke Revolution nur müde lächeln. Wer seiner Kreativität freien Lauf lassen möchte, freut sich auf MTV Music Generator 3. Wieder lädt euch Hersteller Codemasters ein zum munteren Samplen und Remixen schmissiger Chartbreaker. Auf dem Soundtrack befinden sich unter anderem Songs von Snoop Doggy Dog und Outkast. Darüber hinaus dürft ihr auch Samples eurer persönlichen Lieblingshits importieren.



Da bebt die Bude: Im Juni 2004 erscheint in Europa der dritte MTV Music Generator.

ENDLICH: GOLDEN EYE ANGEKÜNDIGT

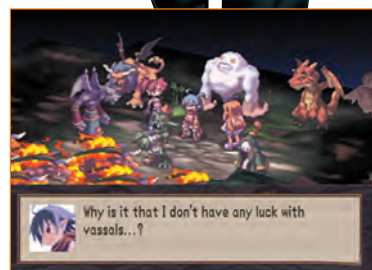
Darauf haben James-Bond-Fans lange gewartet – jetzt endlich hat Electronic Arts die Arbeiten an einer Fortsetzung des berühmt-berüchtigten N64-Index-Kandidaten bestätigt. Angeblich soll die PlayStation2-Wiedergeburt nicht die Story des gleichnamigen Zelluloid-Streifens „Golden Eye“ fortführen, sondern zwei der beliebtesten Bond-Bösewichter aufeinander loslassen – Multimillionär Goldfinger und 007-Ur-Gegenspieler Dr. No. Ob uns erneut ein Genre-Mix erwartet wie in der aktuellen Episode Alles oder Nichts, oder ob uns doch ein reiner Ego-Shooter ins Haus steht, klärt sich voraussichtlich auf der E3.



Zu schön um wahr zu sein? Superschurke Goldfinger (Gerd Fröbe) könnte sein Spieldebüt feiern.



Brillante Taktik-Action anno 1993: Jungle Strike ist die zweite Folge der Serie.



Optisch Old-School aber spielerisch voll auf der Höhe: Disgaea ist ein Muss für Fantasy-Taktiker

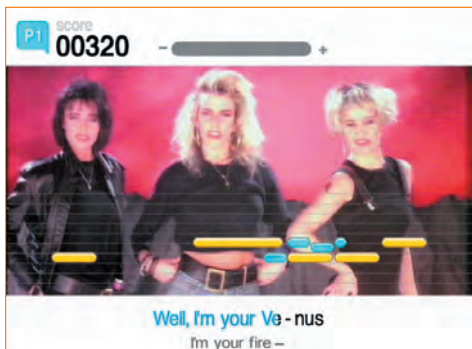
DIE WÜSTE BEBT: DESERT STRIKE KOMMT ZURÜCK!

In 16-Bit-Zeiten zählte Electronic Arts' Strike-Reihe zu den erfolgreichsten Action-Spielen überhaupt. Das Grundkonzept: An Bord eines vor Waffen starrenden Helikopters (später kamen weitere Flugvehikel dazu) galt es, in Iso-Perspektive gefährliche Einsätze in Krisengebieten zu meistern. Andauernder Mangel an Sprit und Munition verliehen dem Bitmap-Gebläse eine zusätzliche Strategie-Schlagseite. Zwei durchwachsene PSone-Sequels konnten leider nicht an alte Erfolge anknüpfen. Auf der kommenden E3 soll die Weltpremiere des just angekündigten PS2-Comebacks stattfinden.

ENDLICH ERHÖRT: DISGAEA AUF PAL-KURS

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: In unserem ausführlichen Preview in play 11/2003 haben wir einer PAL-Umsetzung noch wenig Wahrscheinlichkeit eingeräumt, doch siehe da: Jetzt kommt Disgaea: Hour of Darkness definitiv nach Europa. Nippon-Hersteller Koei stellt das Taktik-Meisterwerk bereits im Mai in die Läden. Als Königssohn Laharl müsst ihr in der Fantasywelt Netherworld euren Anspruch auf den Thron verteidigen – anspruchsvolle Strategiekämpfe, unzählige Sidequests und eine liebevoll inszenierte Storyführung inklusive. Vielen Dank, Koei!

ZUM ÜBEN: SINGSTAR-AUSSTATTUNG UND SONGLISTE VERÖFFENTLICHT



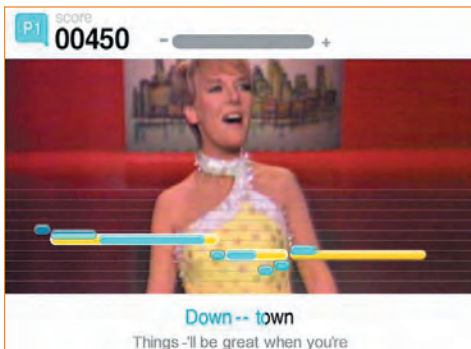
Nette Sache: Während die Original-Videos der Künstler über den Bildschirm flimmern, dürft ihr mitplärren.

Im Sommer ist es soweit: Dann geht Sony Computer Entertainment Europe nächstes Party-Spielzeug an den Start. Das Karaoke-Spiel SingStar wird im Bundle mit zwei Mikrofonen ausgelie-

A-HA Take on Me
Atomic Kitten Eternal Flame
Avril Lavigne Complicated
Bill Withers Ain't No Sunshine
Blondie Heart of Glass
Blue One Love
Busted Crashed the Wedding
Carl Douglas Kung Fu Fighting
Daniel Bedingfield If You're Not the One
Deee-Lite Groove is in the Heart
Dido Thank You

fert. Die Mikros werden über den USB-Port mit der PlayStation2 verbunden. Entwickelt wird SingStar von den London Studios, die mit EyeToy bereits riesige Erfolge verbuchen konnten. Die Ey-

Elvis Suspicious Minds
George Michael Careless Whisper
Good Charlotte Girls and Boys
Jamelia Superstar
Liberty X Just a Little
Madonna Like a Virgin
Mis-Teeq Scandalous
Motorhead Ace of Spades
Petula Clark Downtown
Pink Get the Party started
Rick Astley Never Gonna Give You Up



Von Heavy-Rock bis Oldie-Pop – bei der Songauswahl dürfte für jeden Musikgeschmack etwas dabei sein.

eToy-Kamera wird natürlich mit SingStar kompatibel sein, so dass man seine Performance auf dem Schirm begutachten kann. Folgende Songs dürfen dann laut-

Ricky Martin Livin La Vida Loca
Roy Orbison Pretty Woman
SClub Don't Stop Movin'
Sophia Ellis Bexter Murder of the Dancefloor
Sugababes Round Round
The Darkness I Believe in a Thing Called Love
Village People Y.M.C.A.
Westlife World of Our Own
WEB-INFO | <http://www.playstation.de>

KULT-KNÜPPEL: TV-GAMES-SERIE KRIEGT NACHWUCHS



Ebenfalls aus dem Hause Jakk's Pacific: Der kultige Sponge-Bob-Controller.

Offensichtlich ist der Erfolg der bisherigen drei TV-Games-Joysticks (siehe Oldie-Special in play 02/04) so groß, dass Hersteller Jakk's Pacific zwei weitere All-in-one-Konsolen auf den U.S.-Markt bringt. Diesmal nehmen sich die Amis dem Bitmap-Vermächtnis von Capcom und Midway an. Der Resi-Erfinder steuert u.a. 1942 und Ghosts'n'Goblins bei, von Midway gibt's Paperboy, Defender und viele mehr. Für etwa 20 Dollar gibt's einen Spezial-Controller inklusive Technik sowie Software, der sich direkt an den Fernseher anschließen lässt.

ERSTE ONLINE-DETAILS BEKANNT: KILLZONE



Grafik-Bombe mit Hit-Potenzial: Killzone soll im vierten Quartal in den USA erscheinen.

Dass Guerrillas kommendes Ego-Spektakel erstklassige Sci-Fi-Action für Solisten bieten dürfte, ist schon länger klar. Jetzt kündigten die niederländischen Entwickler eine ebenso viel versprechende Online-Unterstützung an. Bis zu zwölf menschliche Kämpfer dürfen sich via Breitbandadapter beharken, sowohl in Teams, als auch im klassischen Deathmatch. Elf exklusive Arenen sollen dabei zur Auswahl stehen. In Sachen Kommunikation werdet ihr euch wohl auf komfortable Sprachübertragung per USB-Headset freuen können. Klingt viel versprechend!



Neben Sonic stehen sieben weitere Klassiker zur Auswahl.

RETRO-REVIVAL: NEUE ALTE SEGA-KONSOLE

Radica Games Limited hat das Spielsystem Arcade Legends Sega Genesis angekündigt. Die Wunderkiste hat sieben alte Mega-Drive-Hits eingebaut, darunter Sonic the Hedgehog. Da es sich um Original-Roms handelt, werden die eingebauten Spiele den Original-Modulen in Nichts nachstehen. Ähnlich den TV-Games-Konsolen schließt man das Gerät direkt an den Fernseher an. Gedaddelt wird dann mit dem mitgelieferten Original-Mega-Drive-Pad. Arcade Legends Sega Genesis wird diesen Herbst in den USA zum Preis von 30 Dollar (ca. 25 Euro) über die Tresen wandern.

PLAY GERÜCHTEKÜCHE

Frisch aufgeschnappt, brandheiß serviert

Bleifuß-Party Need for Speed: Most Wanted (Arbeitstitel) soll wie Hot Pursuit zwei rasante Verfolgungsjagden mit der Polygon-Bullerei zum Inhalt haben. Der Release wird voraussichtlich noch vor jenem von NFS: Underground 2 liegen.

Appetizer PAL-PS-Freaks aufgemerkt: Angeblich trägt man sich bei Sony mit dem Gedanken, die Prologue-Version von Gran Turismo 4 doch noch in Europa zu veröffentlichen... schön wär's ja!

Endzeit-Krieg Die bitterböse Action-Farce Syndicate wird diversen Gerüchten nach weiter geführt. Syndicate Wars, die letzte Episode der Bullfrog-Saga, erschien 1997 u.a. für die PSone.

Platten-Pleite Wer sich wundert, warum Final Fantasy XI noch immer nicht für Europa angekündigt ist, bekommt hier eine mögliche Antwort: Angeblich will Sony die benötigte PS2-Festplatte jetzt gar nicht mehr veröffentlichen.

Rollentausch Final-Fantasy-VII-Held Cloud Strife bereitet sich angeblich auf sein erstes Solo-Abenteuer vor. Ein Action-Spektakel im Stil von Devil May Cry sei in Planung, hieß es. Erscheinungstermin: Ende 2004.

Doller Dieb Nicht nur Hüpfheld Jak sowie Ratchet & Clank bereiten sich zum Herbst auf ihre PS2-Wiederkehr vor. Auch Waschbär-räuber Sly Raccoon kommt wieder. Der Name: Sly Raccoon - Band of Thieves



JAPAN NEWS

Vollgas:
Bomberman Kart DX

Beim zweiten Teil wird alles besser: Bomberman Kart DX.

Und ewig knallen die Bomben – und wenn sie mal nicht zünden wollen, dann schwingen sich Hudsons TNT-Männchen am liebsten hinter Steuer eines flotten Go-Karts. Das DX-Sequel lockt mit aufgebohrter Grafik, höherer Geschwindigkeit, mehr Rennkursen und einer größeren Auswahl an Charakteren. Traditionelle Bomberman-Bonusspiele wird's natürlich auch wieder geben.

Fan-Service: PlayOnline Plus startet!



Hält die FF-XI-Community zusammen: www.playonline.com

Seit Ende Februar vergibt Hersteller Square-Enix E-Mail-Adressen mit dem Namen des persönlichen FF-XI-Helden, die man auch außerhalb des Online-RPGs nutzen kann. Kostenpunkt für das Postfach: 300 Yen (zirka 2,20 Euro) pro Monat. Die Weiterleitung an eine andere Adresse schlägt mit zusätzlichen 100 Yen (etwa 75 Eurocent) zu Buche.

CHARTS



1 SD Gundam G Generation Seed
(Bandai)

2 Winning Eleven 7 International
(Konami)

3 Final Fantasy X-2 International + Last Mission
(Square Enix)

4 Shadow Hearts 2
(Aruze)

5 Gallop Racer Lucky 7
(Tecmo)

KRAWALL IM ALL: STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE



Viel Platz zum Manövrieren: In den Weiten dieses schlichten Alls ist nicht gerade viel los.

In den Vereinigten Staaten erfreuen sich Trekkies seit einiger Zeit an der Weltraum-Kampf-Simulation Star Trek: Shattered Universe. Ob und wann die Space-Ballerei auch hierzulande erscheinen wird, steht leider noch in den Sternen.

In Star Trek: Shattered Universe übernimmt ihr die Rolle eines namenlosen Fighter-Piloten der U.S.S. Excelsior. Eure Aufgabe ist es, das Schiff unter dem

Kommando von Captain Sulu bei wirtschaftlichen Untersuchungen zu unterstützen und zu verteidigen. Dazu stehen diverse Laserkanonen zur Verfügung. Im Verlauf der insgesamt 19 Missionen kann der Fighter mit neuen Technologien bestückt werden. Darunter auch das Romulanische Tarn-System, mit dem man sich vor zahlreichen Gegnern verstecken kann. Angesiedelt sind die Raumkämpfe in einem bösen



Ballern bis die Laser glühen: Shattered Universe verspricht vielseitige Upgrade-Möglichkeiten für euren Gleiter.

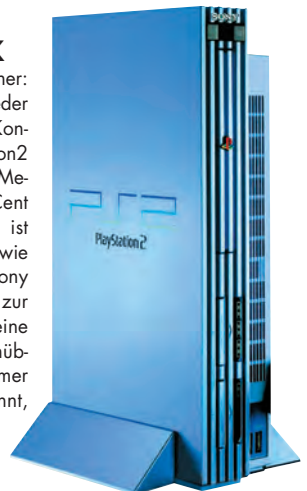
Parallel-Universum, das in der Star-Trek-The-Original-Series-Episode „Mirror, Mirror“ und in diversen Deep-Space-9-Folgen zu sehen war. Die audiovisuelle Präsentation des Space-Shooters lädt nicht gerade zum fröhlichen Klingonenjagen ein. Im News-Bereich der playDVD könnt ihr euch selbst davon überzeugen.

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

SONDERMODELL:
PS2 IM AQUA-LOOK

Ein klarer Fall für Fans: die PS2 in erlesener Aqua-Lackierung.

Da schlagen Sammlerherzen höher: Im März bringt Sony endlich wieder ein Sondermodell der 128-Bit-Konsole in den Handel. Die PlayStation2 Marke Aqua schillert in edlem Metallic-Blau und kostet auf den Cent genau 199,99 Euro. Natürlich ist die Auflage streng limitiert – auf wie viele Exemplare genau, wollte Sony nicht verraten. Passend zur schmucken Hardware gibt's eine Memory Card sowie einen hübschen Vertikal-Ständer. Wer immer noch keine PS2 sein Eigen nennt, muss spätestens jetzt zuschlagen.

KONZERT-TIPP:
MUSIK AUS FINAL FANTASY

Wer mit dem Gedanken spielt, in diesem Jahr zur E3 (12. bis 14. Mai) zu fliegen, sollte die Anreise eventuell ein paar Tage früher planen. In Los Angeles findet am 10. Mai nämlich ein ganz besonderes Audiospektakel statt. Gemeinsam mit dem LA Master Chorale spielen die Los Angeles Philharmoniker zwei Stunden lang Musik aus der Final-Fantasy-Serie. Die Musikauswahl hat übrigens FF-Sound-Guru Nobuo Uematsu höchst selbst vorgenommen. Veranstaltungsort ist die Walt Disney Concert Hall. Bereits 2003 hatte ein Eröffnungskonzert zur Games Convention stattgefunden und Begeisterung hervorgerufen.



Vom Meister persönlich: Nobuo Uematsu selbst wählt die Musikstücke aus.

PLAY-NEWTICKER – AKTUELLES KURZ & KNAPP

+++ Comeback: In **Mortal Kombat 6: Deception** ist Klingenfreak Baraka wieder mit von der Partie +++ Königliche Aussichten: Ubisoft arbeitet derzeit an einem Nachfolger zu **Prince of Persia** +++ In Segas Action-Adventure **Fish: Legend of 7 Waters & Gods** spielt ihr einen Fisch, der in den Tiefen des Ozeans ums Überleben kämpft +++ Filzballhatz für bis zu vier Spieler: **Smash Court Tennis Pro Tournament 2** von Namco kommt mit offiziellen Turnieren und lizenzierten Tennis-Legenden +++ Endlich: **Konamis Karaoke Stage** wird im Mai mit neuen Songs in Europa erscheinen +++ Ausgeträumt: LucasArts' PC-MMORPG **Star Wars Galaxies** wird definitiv nicht für PS2 erscheinen, so ein Firmensprecher +++ Dem **SOCOM-2-Bundle** liegt ein neues USB-Headset mit Lautstärkereger und Stummschaltaste bei. Bundle-Preis: 79,95 Euro +++ In Irem's **Shakurazaka Shouboutai**, dem Nachfolger von S.O.S. Escape, spielt ihr einen Feuerwehrmann +++

Handy-Fun ohne Grenzen

NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!



POWER PIX PAKETE



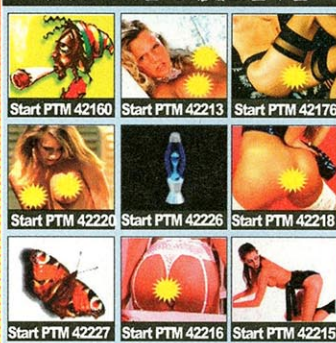
...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

START	PTM	82389	DU HAST MEIN HERZ...
START	PTM	82388	WELCOME TO MY ISLAND
START	PTM	82387	AUGEN AUF
START	PTM	82386	FROM THE INSIDE
START	PTM	82385	LADYS NIGHT
START	PTM	82384	SUPERSTAR
START	PTM	82383	FEEL YOU
START	PTM	82382	MANDY
START	PTM	82381	POISON
START	PTM	82380	MY IMMORTAL
START	PTM	82379	LOVE'S DIVINE
START	PTM	82378	PIMP
START	PTM	82375	SHUT UP
START	PTM	82359	NUMB
START	PTM	82334	SCHICK MIR N' ENGEL
START	PTM	82333	EY, EY, EY
START	PTM	82332	WHERE IS THE LOVE
START	PTM	82322	DIE SCHULE BRENNT
START	PTM	82321	REANIMATE
START	PTM	82316	AXEL F 2003
START	PTM	82313	FIGHTER
START	PTM	81030	DAS LIED VOM TOD
START	PTM	81174	DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PTM NUMMER an 84242

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

Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich. (E-Plus und O2 max 30 Tage) Sende Stop + ursprünglichen Bestelltext (Beispiel STOP BKA42160) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. Anbieteranteil Vodafone. Alle Pakete erhältst Du im Abo täglich je 1,99 /SMS. Mit jedem anderen Bestelltext hinter Start, der nicht in dieser Werbung aufgeführt ist, bestellst Du unser tägliches Abo 'Spaß-SMS des Tages' zum Weiterversenden.

POWER RINGTONES

Genial! Polyphon und monophon

CHART-BREAKER	82389	DU HAST MEIN HERZ...
	82388	WELCOME TO MY ISLAND
	82387	AUGEN AUF
	82386	FROM THE INSIDE
	82385	LADYS NIGHT
	82384	SUPERSTAR
	82383	FEEL YOU
	82382	MANDY
	82381	POISON
	82380	MY IMMORTAL
	82379	LOVE'S DIVINE
	82378	PIMP
	82375	SHUT UP
	82359	NUMB
	82345	BEYOND THE SEA
	82316	AXEL F 2003
	82336	TROUBLE
	82335	FREE LIKE THE WIND
	82334	SCHICK MIR N' ENGEL
	82333	EY, EY, EY
	82332	WHERE IS THE LOVE
	82328	AB IN DEN SÜDEN
	82327	ALRIGHT
	82326	ANGEL OF BERLIN
	82323	SMILE
	82322	DIE SCHULE BRENNT

MOVIE UND TV KULT	81030	DAS LIED VOM TOD
	82342	DER DRITTE MANN
	82337	CHARLIE'S ANGELS
	81031	HALLOWEEN
	81168	JAMES BOND THEMA
	81140	FLINTSTONES
	81764	DAS A-TEAM
	81174	DAS BOOT
	81865	RAUMSCHIFF ENTERPRISE
	81814	MISS MARPLE
	81182	DIE MAUS
	81164	MISS IMPOSSIBLE
	81809	DER PATE
	82344	SEX AND THE CITY
	82341	DALLAS
	82343	LIKE ICE IN THE SUNSHINE
	82338	JACKASS
	82149	WICKI
	81817	WER HAT AN DER UHR...
	81816	MUPPETS
	81169	GZSZ
	82155	COBRA 11
	82146	PIPI LANGSTRUMPF
	82144	LÖWENZAHN
	82150	INSEL M. 2 BERGEN
	82148	CAPTAIN FUTURE

Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display MOVIES

NEU

Mega-Geil farbige Animated Movies auf Deinem Display !!

42184	42160	42157	42177
42175	42176	42181	
42318	42179	42180	
42183	42210	42182	
42243	42207	42226	
42212	42223	42218	

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

86688

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

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

86688 **851445**

ZUM BEISPIEL: PTM42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

0190
: 0900560551 €3,63/Min : 0900902310 SFR 4,23/Min

1,86 euro/min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



Süße Girls täglich aufs Handy

Bis zu 30 Tage Fotos + sofort Flirtchance

SENDE NUR 1 SMS MIT "START PTM LOVE" AN: 84242

Für alle Handys mit Farbdisplay sowie alle Nokia und Siemens S/W Modelle
Sende "Stop Love" um das Abo jederzeit zu stoppen. Alle Fotobilder für max 30 Tage täglich 1SMS für je:

1,99
€

1 to 1 CHAT!

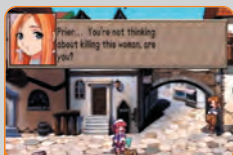
Direkt Live Kontakt

SMS MIT "DANI" AN: 84064

JEDE ANTWORT GRATIS !



USA NEWS

Taktik-Traum:
La Pucelle kommt!

Bisher nur in Japan: La Pucelle von den Disgaea-Machern.

Während sich europäische Taktiker noch über die Veröffentlichungsbestätigung von Disgaea: Hour of Darkness freuen, kriegen U.S.-Zocker den inoffiziellen Vorgänger serviert. In La Pucelle: Tactics steuert ihr eine aufmüpfige junge Heldin, die gerade ihr Examen im Exorzismus-Kurs erworben hat, und sich mit ihren Freunden sogleich auf taktisch geprägte Monsterjagd begibt.

Nicht vorbei: Syphon
Filter geht weiter!

Berüchtigt: Die Tazer-Waffe ist wieder mit von der Partie.

Wie Sony USA mitteilte, schließt die kommende Episode zwar die Geschichte um Topspion Gabe Logan ab, nicht aber die Serie. Man habe bereits mehrere weitere Syphon-Filter-Spiele in Arbeit. Wenn's mit denen allerdings so lange dauert wie mit der Veröffentlichung von Omega Strain, können wir uns auf einen fünften Teil wohl erst zum Start der PlayStation4 freuen...

CHARTS



- 1 James Bond 007: Alles oder Nichts**
(Electronic Arts)
- 2 Baldur's Gate: Dark Alliance 2**
(Interplay)
- 3 DDR Max 2: Dance Dance Revolution**
(Konami)
- 4 World Soccer Winning Eleven 7 International**
(Konami)
- 5 Final Fantasy X-2**
(Square Enix)

SCHMUSEKÄTZCHEN? LEGEND OF KAY



Stilleht: Dank Martial-Arts-Ausbildung macht Kater Kay in den Kämpfen eine gute Figur.

Tierisches aus dem Alpenland:

Die österreichische Softwareschmiede Jo-Wood zeigt die ersten Bilder von Legend of Kay. In dem Action-Adventure schlüpft ihr in den Pelz von Kay, einem Kater mit Martial-Arts-Ausbildung. Als das friedliche Dorf der Katzen vom bösen Gorilla Shun und seiner Streitmacht angegriffen wird und Kays Vater verschwindet, erklärt der KampfKater der Armee den Krieg. Nur mit einem Schwert bewaffnet

zieht er los, seinen Vater zu retten und den Frieden im Katzendorf wiederherzustellen. Auf seinem Weg in die geheime Vulkanfestung von Affe Shun fallen dem tierischen Helden diverse Waffen wie z.B. ein Streithammer oder tödliche Stahlkrallen in die Pfoten, mit denen er seinen Feinden ordentlich die Kiefer polieren kann. Die Waffen kann man auch upgraden. Die Angreiferschar setzt sich zusammen aus 30 verschiedenen Kreaturen



Tanz auf dem Drachen: Auf dem Rücken des Feuerspuckers brennt Kay seinen Gegnern ein Loch in den Pelz.

(Gorillas, Ratten, Fröschen etc.) und alle haben es faustdick hinter den Ohren. Legend of Kay wird in 37 Levels unterteilt sein, die sich in sieben Umgebungen (Höhlen, Wald, Sumpf etc.) abspielen. Vertrieben wird das Action-Adventure hierzulande über Bigben Interactive und es soll bereits im Sommer in den Handel kommen.

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

GEWINNSPIEL: GHOSTHUNTER

WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN MANN?

Gewinnt mit play und Sony Computer Entertainment schaurig schöne Ghosthunter-Preise.

- 1. Preis:** 1 Original-Ghosthunter-Lederjacke, 1 Ghosthunter-Spiel für PS2, 1 Plüsch-Geisterteddy, 1 Ghosthunter-Kartenspiel, 1 Ghosthunter-Schlüsselanhäng
- 2. Preis:** 1 PlayStation2-Konsole, 1 Ghosthunter-Spiel für PS2, 1 Plüsch-Geisterteddy, 1 Ghosthunter-Kartenspiel, 1 Ghosthunter-Schlüsselanhäng
- 3. – 10. Preis:** je 1 Ghosthunter-Spiel für PS2, 1 Plüsch-Geisterteddy, 1 Ghosthunter-Kartenspiel, 1 Ghosthunter-Schlüsselanhäng
- 11. – 20. Preis:** je 1 Ghosthunter-Spiel für PS2

Beantwortet einfach folgende Frage:
Wie heißt der Geisterjäger aus Ghosthunter?

- a) John Sinclair
- b) Lazarus Jones
- c) Larry Brent

Schickt die richtige Antwort an:

Cypress GmbH • Redaktion play

Stichwort: Ghosthunter

Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

oder per E-Mail: ghosthunter@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 2. April 2004, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
007: Alles oder Nichts	85 %	84 %	85 %	82 %	83 %
Castlevania	83 %	86 %	82 %	86 %	81 %
Downhill Domination	85 %	71 %	80 %	82 %	78 %
Final Fantasy X-2	85 %	87 %	89 %	89 %	-
Legacy of Kain: Defiance	87 %	87 %	90 %	86 %	88 %
I-Ninja	81 %	77 %	80 %	79 %	80 %
Midway Arcade Treasures	70 %	70 %	67 %	69 %	70 %
Puyo Pop Fever	63 %	63 %	73 %	75 %	71 %
R: Racing	70 %	68 %	70 %	72 %	76 %
Rogue Ops	80 %	78 %	77 %	80 %	74 %
Sonic Heroes	64 %	69 %	74 %	70 %	71 %
Sphinx und die verfluchte Mumie	85 %	83 %	80 %	79 %	84 %
Whiplash	72 %	72 %	78 %	74 %	79 %

PSP, PSX & PS3 NEWS

GERÜCHTE, FAKTEN & INSIDER-INFOs – ALLES WISSENSWERTE ÜBER SONYS HANDHELD, DIE MULTIMEDIA-KONSOLE UND DIE NÄCHSTE PLAYSTATION-GENERATION

SPIELE-OFFENSIVE: ELECTRONIC ARTS' PSP-PLÄNE

Wenn sich Electronic Arts eines Videospielsystems annimmt, dann richtig. Wie unlängst bekannt wurde, soll der U.S.-Großpublisher derzeit zwölf Titel für Sonys kommendes Handheld in der Pipeline haben. Um welche Projekte es sich genau handelt, wollte man uns nicht sagen. Höchstwahrscheinlich dürften sich im Line-up diverse Updates populärer EA-Sports-Serien wie FIFA Football oder NHL Hockey befinden. Sicher ist hingegen eine Umsetzung von EAs millionenschwerer Weltkriegssaga: Medal of Honor: Rising Sun soll auch für Sonys „Kleinsten“ erscheinen. Sämtliche Titel werden im kommenden Geschäftsjahr veröffentlicht, also in der Zeitspanne zwischen April 2004 und März 2005.

Darüber hinaus äußerte Firmenchef Larry Probst seine Preisermwartungen für PSP-Hard- und Software. Wenn Sonys Taschenspieler im November in Nordamerika erscheint, werde das Grundgerät zwischen 200 und 250 U.S.-Dollar kosten (etwa 158 bis 198 Euro), so das EA-Oberhaupt. Die Software wird hingegen mit nicht mehr als 40 U.S.-Dollar (ca. 32 Euro) zu Buche schlagen. Dass die PlayStation Portable mit Discs statt mit Modulen arbeitet, wertet Probst als Vorteil gegenüber dem derzeitigen Handheld-Marktführer Game Boy Advance. Electronic Arts erwartet dank dieser Entscheidung gute Gewinne.



Sieht der Veröffentlichung der PSP mit großen Erwartungen entgegen: EA-Chef Larry Probst.



Hoffentlich wird's für Sonys Handheld spielerisch überarbeitet: Medal of Honor: Rising Sun (PS2-Version).



PSP UND PS2: SPEICHERSTÄNDE AUSTAUSCHBAR?



play-Vision: Wie die Mini-PlayStation genau mit ihrer großen, schwarzen Schwester verbunden wird, ist noch unklar.

Zocker, die bereits an den ersten Fokusgruppen-Tests teilgenommen, haben verlauten lassen, dass ein Spielstandstransfer zwischen Sonys 128-Bit-Maschine und dem Handheld möglich sein wird. Voraussetzung: Das entsprechende Spiel muss für beide Systeme vorhanden sein. Keine schlechte Idee: So könnt ihr etwa während einer langen Bahnfahrt anfangen zu spielen und bei der Rückkehr nach Hause auf der PS2 am großen Bildschirm weitermachen. Angeblich denkt Sony derzeit über kostengünstige Bundles nach, in denen ein Spiel sowohl für PS2 als auch für PSP enthalten sein soll.

PSP-SOFTWARE: WEITERE HERSTELLER BENANNT



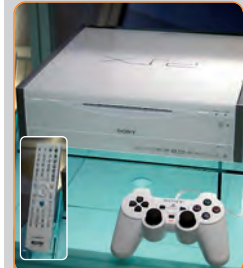
Nach nicht bestätigt, aber höchst wahrscheinlich: Koeis Goldesel Dynasty Warriors kommt bestimmt für die PSP.

Die Liste der Entwickler, die die PlayStation Portable künftig mit Spielen versorgen wollen, wächst von Monat zu Monat. Folgende Softwarehäuser haben jetzt bestätigt, PSP-Titel in der Mache zu haben: Mobius Entertainment (u.a. Max Payne (GBA)), Rainbow Studios (u.a. MX Unleashed (PS2)), Volition (u.a. Red Faction 1&2 (PS2)), Visual Impact (u.a. SSX 3 (GBA)), Engine Software (für PSP in Arbeit: der 2D-Shooter Xyanide und das Rennspiel PSP Racing), Koei (u.a. Dynasty-Warriors-Saga (PS2)), Page 44 (u.a. Freakstyle (PS2)).

KURZ & KNAPP

Deutschland-Debüt:
PSX-Premiere naht!

CeBIT
HANNOVER
18.-24. 3. 2004



Mehr als nur ein Spielzeug: Mit der PSX richtet sich Sony an Multimedia-Interessenten.

Mit konkreten Details zur Veröffentlichung hält sich Sony Europa nach wie vor sträflich zurück. Jetzt ist zumindest bekannt, wann das Multimedia-Monster erstmals offiziell vorgestellt wird. Auf der diesjährigen CeBit soll die PSX aller Voraussicht nach die Besucher von ihren flexiblen Einsatzmöglichkeiten überzeugen. Ob die hochgezückelte PS2-Variante allerdings nur ausgewähltem Fachpublikum oder auch Otto-Normal-Interessenten zugänglich sein wird, war bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Die weltweit größte Elektronikmesse findet vom 18. bis 24. März in Hannover statt.

IN & OUT

IN

- Nightlife in Shanghai
- Business-Class-Flüge
- „Shu“
- Lotteriegewinne (Audi A3)
- Steuerrückzahlungen

OUT

- Zahnpinne
- Crunchips Sweet Thai Chili (nicht mehr vegan)
- Heuschmupfen
- Katzenhaare auf den Klamotten
- Dschungeldepp Costa

PLAYTERMINE

HIER SEHT IHR AUF EINEN BLICK ALLE PLAYSTATION2-SPIELE, DIE NOCH IM JAHR 2004 ERSCHEINEN WERDEN.
DA SICH DAS TERMIN-KARUSSELL JEDOCH UNABLÄSSIG DREHT, SIND ALLE ANGABEN NATÜRLICH OHNE GEWÄHR.

USA - APRIL



NBA Ballers
(Midway, Sportspiel)

UFC: Sudden Impact
(TDK, Action)

Red Dead Revolver
(Take2, Action)

Hitman: Contracts
(Eidos, Action-Adventure)

Micro Mayhem
(Jaleco, Sportspiel)

Serious Sam
(Globalstar, Action-Adventure)

Alias
(Acclaim, Action-Adventure)

Ten Pin Alley 2
(Jack of All Games, Sportspiel)

Gradius V
(Konami, Action)

**Funkmaster Flex's
Digital Hitz Factory**
(JoAG, Party)

JAPAN - APRIL



Kuon
(Namco, Adventure)

Shaman King
(Bandai, Beat'em Up)

Gunslinger Girl Vol.1
(Bandai, Adventure)

Kaena
(Namco, Action-Adventure)

Xenosaga Freaks
(Namco, RPG)

**Shinten Makai:
Generations of Chaos IV**
(Idea Factory, Strategie)

Panzer Front Ausf. B
(Enterbrain, Strategie)

Crimson Tears
(Capcom, Action)

Derby Stallion 04
(Enterbrain, Simulation)

**Kinnikuman
Generations**
(Bandai, Beat'em Up)

APRIL 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Alias	Acclaim	Action-Adventure	★★★★☆
All-Star Baseball 2005	Acclaim	Sport	★★★★☆
Carmen Sandiego	Acclaim	Action-Adventure	★★★☆☆
Deadly Skies	Konami	Action	★★★☆☆
Firefighter F.D. 18	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Glass Rose	Capcom	Adventure	★★★★☆
Hyper Street Fighter II	Capcom	Beat'em Up	★☆☆☆☆
IronStorm: World War Zero	Wanadoo	Action	★★☆☆☆
MTX Mototrax	Activision	Rennspiel	★★★☆☆
Project Zero 2: Crimson Butterfly	Ubisoft	Survival-Horror	★★★★☆
Red Dead Revolver	Take2	Action	★★☆☆☆
Riding Spirits 2	Capcom	Rennspiel	★★☆☆☆
Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Transformers	Atari	Action	★★★★☆
Way of Samurai 2	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
World Championship Rugby	Acclaim	Sport	★★☆☆☆

MAI BIS JUNI 2004

Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	★★★★☆
Crimson Tear	Capcom	Action	★★★★☆
Cy Girls	Konami	Action-Adventure	★★★☆☆
DrivEr 3	Atari	Action	★★★★☆
Headhunter: Redemption	Atari	Action-Adventure	★★★☆☆
Hitman: Contracts	Eidos	Action-Adventure	★★★★☆
Knights of the Temple	TDK	Action-Adventure	★★★☆☆
Legend of Kay	Bigben Int.	Action-Adventure	★★★☆☆
Obscure	Atari	Survival-Horror	★★★★☆
Onimusha: Blade Warriors	Capcom	Action	★★★★☆
Singstar	Sony	Partyspiel	★★★★☆
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Sony	Sport	★★★☆☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action	★★★★☆
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adventure	★★★★★
World Championship Pool 2004	Bigben Int.	Billard	★★★☆☆

JULI BIS DEZEMBER 2004

100 Bullets	Acclaim	tba.	★★☆☆☆
Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Vivendi	Jump'n Run	tba.
Akte X: Resist or Serve	Vivendi	Survival-Horror	★★★☆☆
Aquanox 2: Revelation	Bigben Int.	Action	★★★☆☆
Area 51	Konami	Ego-Shooter	★★★☆☆

JULI BIS DEZEMBER 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Burnout 3	Acclaim	Rennspiel	★★★★☆
Call of Duty: Finest hour	Activision	Ego-Shooter	★★★★☆
Catan	Capcom	Denkspiel	★★★☆☆
Cold Winter	Vivendi	Action	★★★☆☆
Conflict: Vietnam	SCI	Action	★★★★☆
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	★★★☆☆
Fast and Furious	Vivendi	Rennspiel	★★☆☆☆
Fight Club	Vivendi	Action	★★☆☆☆
Ghostmaster	Empire Int.	Simulation	★★☆☆☆
Gods of War	Sony	Action-Adventure	★★★☆☆
Gradius V	Konami	Action	★★★★☆
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
ICO 2	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
Juiced	Acclaim	Rennspiel	★★★☆☆
Killzone	Sony	Ego-Shooter	★★★★☆
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi	Adventure	★★★★☆
McFarlanes' Evil Prophecy	Konami	Beat'em Up	★★☆☆☆
Mega man X Command Mission	Capcom	Action	★★★☆☆
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	★★★★★
Monster Hunter	Capcom	Action	★★★★☆
Nanobreaker	Konami	Action	★★★☆☆
Narc	Konami	Action-Adventure	★★☆☆☆
Neo Contra	Konami	Action	★★★★☆
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Konami	Action-Adventure	★★★☆☆
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Survival-Horror	★★★☆☆
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Showdown: Legends of Wrestling 3	Acclaim	Wrestling	★★★☆☆
Silent Hill 4: The Room	Konami	Survival-Horror	★★★★★
Sniper Elite: Berlin 1945	Wanadoo	Action	★★★☆☆
Starcraft: Ghost	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆
Suikoden IV	Konami	RPG	★★★★☆
The Bard's Tale	Acclaim	Action-RPG	★★★★☆
Van Helsing	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆
The Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	★★★☆☆
The Red Star	Acclaim	Action	tba.

BURNOUT 3



Volle Pulle über den Asphalt: Die erfolgreiche Burnout-Serie geht in die dritte Runde. Die ersten handfesten Informationen über das rasante Rennspektakel findet ihr **ab Seite 60**.

SHADOW OF ROME



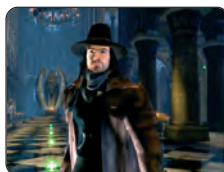
Neues von den Onimusha-Erfindern: Das blutrünstige Sandalenabenteuer führt euch ins Alte Rom. Dort gilt es, den Mord an Superkaiser Julius Cäsar aufzuklären. **Auf Seite 24** erfahrt ihr mehr.

ONIMUSHA 3



Samanosuke ist zurück: Bereits zum dritten Mal zückt er das Schwert und zerlegt reihenweise Dämonenkrieger. Detaillierte Infos über sein neuestes Abenteuer **ab Seite 18**.

VAN Helsing



Monster jagen ist seine Spezialität: Vampirschreck Van Helsing gibt sein PS2-Debüt. Mehr Informationen über den Schlapphuträger und seine Blut saugenden Widersacher erfahrt ihr **auf Seite 50**.

COMMUNITY MOST WANTED

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

1.	Final Fantasy XII (Rollenspiel, Square-Enix)
2.	Metal Gear Solid 3 (Action-Adventure, Konami)
3.	Champions of Norrath (Action-RPG, Ubisoft)
4.	Gran Turismo 4 (Rennspiel, Sony)
5.	Hitman: Contracts (Action, Eidos)
6.	007: Alles oder Nichts (Action, EA)
7.	Killzone (Action-Adventure, Sony)
8.	SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Taktik-Shooter, Sony)
9.	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Action-Adventure, Ubisoft)
10.	Silent Hill 4: The Room (Action-Adventure, Konami)

REDAKTION MOST WANTED

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

1.	Metal Gear Solid 3 (Action-Adventure, Konami)
2.	Shellshock: Nam '67 (Action, Eidos)
3.	Silent Hill 4: The Room (Action-Adventure, Konami)
4.	Onimusha 3 (Action-Adventure, Capcom)
5.	Conflict: Vietnam (Action, SCI)
6.	ICO 2 (Adventure, Sony)
7.	The Nightmare before Christmas (Action-Adventure, Capcom)
8.	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Action-Adventure, Ubisoft)
9.	Killzone (Ego-Shooter, Sony)
10.	God of War (Action, Sony)

SpecialScreen

CAPCOM



Annual Press Event 2004

Spiele zum Glücklicherweise in der Hauptstadt des Glücksspiels:

Wie in jedem Jahr präsentierte Nippon-Veteran Capcom Ende Januar in der Wüste Nevadas seinen Software-Kader für die kommenden Monate. Als einziges Magazin reisten wir aus Deutschland gen Las Vegas, um schon mal vorab die Spreu vom Weizen zu trennen – und die PS2-Ernte scheint prächtig zu gedeihen!



○ Zeigt sich selten in der Öffentlichkeit: Capcom-Boss Kenzo Tsujimoto.



○ Meldete sich nur per Video zu Wort: Resi-Legende Shinji Mikami.

MESSE

Am 26. Januar stand das Nobel-Hotel Belagio direkt am Las Vegas Boulevard noch deutlicher als sonst im Zeichen der Spielereien. Denn in einem luxuriösen Konferenzraum unweit von einarmigen Banditen, Roulette-Tischen und munteren Poker-Runden hatte sich Capcoms Entwicklerelite eingefunden, ihre neuesten Polygon-Werke der handverlesenen westlichen Journalistenschar vorzustellen.

Zwischen den üblichen Fernost-Verdächtigen – wie Onimusha-Erfinder Keiji Inafune oder Killer-7-Produzent Hiroyuki Kobayashi – tummelte sich auch ein ganz besonderer Gast: Kenzo Tsujimoto, Vorsitzender und Präsident von Capcom Japan, hielt höchstpersönlich die Eröffnungsrede.

Der Weg nach Westen

Dass das japanische Firmenoberhaupt den weiten Weg nach Vegas angetreten hatte, kam natürlich nicht von ungefähr. Denn Capcom hat Großes vor: „Unser Ziel sind 10 Prozent Software-Marktanteil in allen drei Territorien innerhalb der nächsten fünf Jahre“, erläuterte Tsujimoto die Zukunftspläne. Im Gegensatz zur stagnierenden japanischen Absatzsituation würden die europäischen und U.S.-amerikanischen Spielermärkte nach wie vor prächtig anwachsen. Ein Umstand, dem man sich gezielter annehmen wolle, so Tsujimoto weiter.

Im Klartext: Künftig will sich Capcom nicht nur noch mehr Mühe geben bei individuellen Anpassung also Lokalisierungen an den jeweiligen Markt. Auch die hauseigene U.S.-Entwicklungsgruppe Capcom Studio 8 soll die Spieleproduktion

verstärken – schließlich wissen Amis selbst am besten, was ihre Landsleute am liebsten zocken.

Ein Kessel Buntes

Dass die PlayStation2 bei Capcom nach wie vor die erste Geige spielt, macht bereits ein Blick auf die Ankündigungsliste klar. Von Resident Evil 4 abgesehen erscheinen alle wichtigen Titel – teilweise exklusiv – für die Sony-Konsole. Nintendos GameCube rangiert auf Platz zwei im stationären System-Sektor, für die Xbox ist keine einzige Neuheit angekündigt.

Auf den nächsten Seiten stellen wir euch alle PS2-Highlights ausführlich vor. Viel Spaß beim Schmökern! ➤➤

ASS IM ÄRMEL?



Wie's scheint, wollte Capcom in Las Vegas nicht sein gesamtes Pulver verschießen. So war von Devil May Cry rein gar nichts zu sehen und zu hören, auch über den viel diskutierten GameCube-Konvertierungskandidaten Viewtiful Joe (Bild) schwiegen sich die Japaner aus. Wir rechnen mit klaren Ankündigungen zur E3, schließlich kann Capcom auf der wichtigsten Videospielemesse der Welt schlecht ausschließlich mit „alten Hüten“ anreisen...



○ Schlechte Aussichten: Resident Evil 4 kommt nicht für die PS2 – bläst optisch aber (leider) alles weg, was es in letzter Zeit zu sehen gab!

Inhalt Capcom Annual Press Event 2004

Killer 7	S. 27
Mega Man X Command Mission	S. 28
Monster Hunter	S. 25
Onimusha 3: Demon Siege	S. 28
Onimusha: Blade Warriors	S. 29
Resident Evil: Outbreak	S. 26
Shadow of Rome	S. 24
Tim Burton's The Nightmare before Christmas	S. 28

SpecialScreen

CAPCOM

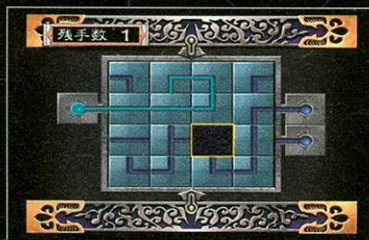
Annual Press Event 2004



play am Puls der Zeit: In buchstäblich allerletzter Sekunde erreichte uns die fertige japanische Version der heiß ersehnten Samurai-Action. Krönender Serien-Abschluss oder lauwarmer Aufguss? Lest auf den folgenden Seiten, ob Samanosukes PS2-Rückkehr den Vorschusslorbeeren gerecht wird.



Retter in der Not: Auch Jacques Brauns Peitschenwaffen entfesseln auf Knopfdruck ein magisches Inferno mit optischer Klasse.



Wieder dabei: Knackige Denksportschlösser bewachen begehrte Schatzkisten.



Gag für Onimusha-Fans: Im Zoo entdeckt ihr diese lustige Fotopappe.

PS2 „Onimusha 3 könnte man als das ultimative Onimusha bezeichnen“, hatte Serien-Papa Keiji Inafune bereits auf der Tokyo Game Show 2003 vollmundig angekündigt. Wahrlich große Worte, denn mit Demon Siege haben sich die Jungs und Mädels von Capcom Production Team R&D 2 in vielerlei Hinsicht auf ungewohntes Terrain gewagt: Der Wechsel von starren, vorgeordneten Bit-map-Hintergründen hin zu polygonalen Echtzeit-Kulissen, zwei gleichberechtigte Hauptcharaktere und Paris als erster komplexer Schauplatz, der nicht der regen Phantasie der Macher entsprungen ist – ob sich Inafune

& Co. da nicht zu viel vorgenommen haben?

Nach intensivem Probespiel kann es nur eine Antwort geben: Nein, die Operation ist vollends gelungen. Patient Onimusha 3 Demon Siege ist jenes furiose PlayStation2-Finale geworden, das sich Fans und Entwickler erhofft haben. Aber der Reihe nach...

Anfang mit Schrecken

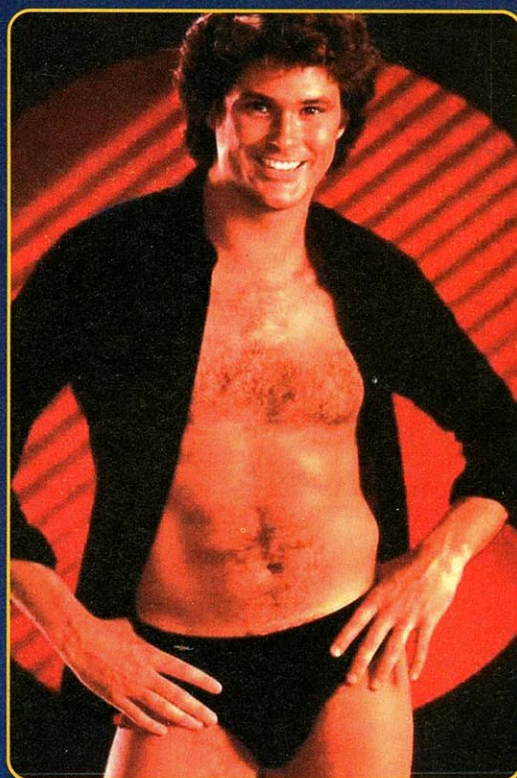
Dass die beiden Protagonisten Super-Samurai Samanosuke Akechi (alias Nippon-Star Takeshi Kaneshiro) und Franzosen-Cop Jacques Braun (gespielt von Hakenase Jean Reno) in die Zeit des jeweils anderen Heroen katapultiert werden, ist nicht neu. Endlich können wir euch aber verraten, wie es zu dem wundersamen Rollentausch kommt.

Für den Polizisten beginnt ein. >>>



Schicksalsbrüder: Nur gemeinsam können Jacques und Samanosuke die Höllenbrut besiegen – manueller Charakterwechsel ist dabei allerdings nur ab und an möglich.

I'VE BEEN LOOKING FOR FREEDOM...



Leckerer Anblick: Kaum zu glauben, dass Schnulzenbarde Hasselhoff den toughen Onimusha-3-Helden mimen sollte.

... I've been looking so long! Da sich Capcom das Ziel gesetzt hat, westliche Märkte zu erobern, musste in Onimusha 3 ein Held aus dem Abendland integriert werden. Die Japaner lebten in dem Glauben, dass „Baywatch“-Star David Hasselhoff in Europa immer noch eine angesagte Nummer sei – leider 15 Jahre zu spät. Man muss es sich bildlich vorstellen: Akechi Samanosuke kämpft zusammen mit David Hasselhoff gegen Dämonenkrieger... zum Totlachen! Glücklicherweise.

CAPCOM

Annual Press Event 2004



● **Nette Auflockerung:** Die Schwingeinlagen erfordern keinerlei Geschicklichkeit, sondern klappen auf Tastendruck automatisch.



● **Bleihaltiges Intermezzo:** Cop-Kollegin Michelle setzt auf schwere Ballermänner.

lauschiger Arbeitstag im Mai des Jahres 2004 wie jeder andere. Doch in der Mittagspause ereilt den abgebrühten Ordnungshüter ein verzweifelter Hilferuf: Eine Horde übellauniger Höllencreaturen ist scheinbar aus dem Nichts aufgetaucht und schlachtet am weltberühmten Triumphbogen gnadenlos alles ab, was zwei Beine hat. Als Jacques am Ort des Geschehens ankommt, bietet sich ihm ein Bild

des Grauens. Doch als der Kampf gegen die Teufelsbrut schon verloren scheint, passiert etwas Merkwürdiges. Auf dem blutgetränkten Asphalt tut sich plötzlich eine Art schwarzes Dimensionstor auf und saugt den hilflosen Bullen ein. Als Jacques wieder zu sich kommt, findet er sich von rauschenden Bäumen umsäumt auf einer Lichtung irgendwo am anderen Ende der Welt wieder.

passiert auch ihm Wunderliches. Der geheimnisvolle Dimensionsstrudel entreißt Samanosuke seiner Zeit und Heimat – und spuckt ihn im gar nicht mehr so romantischen Paris der Jetztzeit wieder aus. Den durchs Schicksal Verbundenen bleibt nur eine Wahl: Sie müssen die Drahtzieher dieses bizarren Komplotts entlarven und beide Welten vor dem unvermeidlich scheinenden Untergang retten.

JACQUES BRAUN



Zur falschen Zeit am falschen Ort: Den smarten Polizisten schlägt es scheinbar per Zufall ins Alte Japan. Im Kampf nutzt Jacques am liebsten die Peitsche – die Dienstpistole kommt nur gelegentlich zum dezibelstarken Einsatz.

Szenenwechsel

Zur gleichen Zeit – allerdings 422 Jahre früher im feudalen Japan: Mit einer Hand voll Getreuer erstürmt Onimusha-Ur-Held Samanosuke die Festung seines Erzfeindes Lord Obunaga. Doch just als der tapfere Katana-Künstler dem schnauzbärtigen Oberübel die todbringende Klinge an die Gurgel setzen will,

Krieg der Welten

So verschieden beide Welten auch sind, die Probleme sind die gleichen. Ob Pariser Prachtstraßen oder gammelige Weltstadt-Kanalisation, ob satt grüner Nippon-Wald und fernöstliche Küstenstadt – vielfältige Killercreaturen stellen sich sowohl Jacques als auch Samanosuke



● **Kein Entkommen:** Ein mysteriöses Dimensionstor reißt Samanosuke ins Paris der Neuzeit.



○ Alte Bekannte, neue Taktiken: Bei den Bosskämpfen muss Jacques häufig seine Peitsche als Sprunghilfe einsetzen.

ohne Unterlass in den Weg. Doch beide Welten verbindet noch mehr: Mitten in einer japanischen Ortschaft stößt der brummige Bulle etwa auf eine top-moderne Armbanduhr. Eine Straßenecke weiter steht sein PS-starkes Motorrad – wer mag diese Hightech-Güter wohl ins Alte Japan verfrachtet haben? Samanosuke wiederum stößt unterhalb der weltberühmten Pariser Prachtkirche auf ein schauerliches Katakombengewirr, das verdächtig an die schleimigen Höllenlabyrinthe der Dämonendimensionen vergangen-er Episoden erinnert.

Zeitspringer

Der Wechsel zwischen den beiden Helden wird grundsätzlich vom Drehbuch bestimmt. Das Spiel bestimmt, wann ihr mit welchem Helden ins Gefecht zieht. Erst später dürft ihr per Dimensionsportalen die Spielfigur manuell tauschen, um ein paar (verhältnismäßig) komplexe Denksportaufgabe zu lösen.

Nur eine Gestalt kann nach Belieben zwischen Paris und Japan hin und her springen: die Fee Kao. Das zierliche Wesen umflattert beide Helden, gibt nützliche Tipps >>>



○ Polygon-Pracht: Die 3D-Kulissen stehen den Renderhintergründen in nichts nach.



MICHELLE

Die süße Michelle führt zu Beginn ein Spezial-Einsatzkommando gegen die Dämonenbrut. Zweimal dürft ihr die gute Freundin von Jacques selbst steuern. Zudem kümmert sich die toughie Kampfamazone in dessen Abwesenheit rührend um Jacques' Sohn Henri.

ONIMUSHA-SHOWDOWN IN TOKIO

Am 12. Februar lud Capcom zu den Abschlussfeierlichkeiten von Onimusha 3 ein. Zu den geladenen Gästen gehörten Onimusha-Producer Keiji Inafune, der französische Hollywoodstar Jean Reno (mimt den Soldaten Jacques Braun) und der japanische Schauspieler Takeshi Kaneshiro (verkörpert Akechi Samanosuke).



Eintracht: Takeshi Kaneshiro, Producer Keiji Inafune, Jean Reno

Im Rahmen der Veranstaltung wurden verschiedene Artikel vorgestellt, die zum Verkaufsstart des Samurai-Epos' in den japanischen Handel kommen werden. Angefangen bei skurrilen PS2-Controllern über Flaschen-Schraubverschlüsse mit Sammelfiguren bis hin zu Onimusha-Süßigkeiten – die Onimusha-Mania zum Verkaufsstart am 26. Februar ist also vorprogrammiert.



Hardware-Experte Hori veröffentlicht den Onimusha-3-Schwert-Controller sowie die dazugehörige Memory Card mit Bömmel.



Auf den 1,5-Liter Volvic-Mineralwasserflaschen befindet sich eine von sechs Onimusha-3-Figuren. Zwei davon sind Geheim-Charaktere.



Der Süßwarenhersteller Furuta stellt Onimusha-3-Candys her, in jeder Packung befindet sich einer von sechs Onimusha-3-Protagonisten.

CAPCOM

Annual Press Event 2004

ONIMUSHA-WARLORDS FÜR PSone

Es war einmal: Einst wurde der erste Onimusha-Teil fürs gesunkene Nintendo64-Flaggschiff programmiert, Capcom sprang rechtzeitig ab, liebäugelte stattdessen mit Sonys 32-Bit-CD-Schleuder. Mega-Man-Erfinder Keiji Inafune und sein Team merkten schon bald, dass auch die PSone ihren Ansprüchen an die Technik nicht gerecht wurde. Für Capcom gab es nur einen Weg, wilde Fantasien auszuleben: Die PlayStation2.

***Wir bitten die schlechte Bildqualität zu entschuldigen.**



Einer der wenigen existierenden Screenshots von Onimusha: Warlords für PSone.



○ Kein Umschalten nötig: Per Schultertaste zückt Samanosuke flink den Bogen.

und kann auch leichte Gegenstände von einer Welt in die nächste schleppen. Doch damit nicht genug: Kao bringt euren Recken auch Heilpflanzen oder Bogenpfeile, die erschlagene Gegner hinterlassen, wenn ihr Glück habt. Darüber hinaus kann die putzige Elfe in verschiedene Kleidchen schlüpfen und den Heroen so bestimmte Spezialfähigkeiten verleihen: Mit einem Dress saugt ihr die umherschwirrenden Seelen der Gegner schneller auf, ein anderes Textil füllt langsam aber sicher eure Lebensenergie auf.

Freunde in der Not

Doch natürlich ist Feen-Kind Kao nicht die einzige Verstärkung im Team. Als Fremder in Paris wird Samanosuke von der hübschen Polizistin Michelle eskortiert.

Die weiß sich mit voll automatischem Sturmgewehr und einem unbegrenzten Granatenvorrat durchaus ihrer Haut zu erwehren, hält aber auch dem Samuraj gezielt den Rücken frei. Im späteren Spielverlauf dürft ihr die blonde Schönheit zudem zeitweise persönlich steuern.

Der Mix macht's

Wie in den vorangegangenen Episoden steht auch bei Onimusha 3 blitzschnelle



○ Zack: Die klingenbesetzte Feuerpeitsche ist nicht sehr kräftig, hat aber einen großen Radius.



Top: Die Grafik kommt nur bei besonders effektgeladenen Schlachten mal leicht ins Stocken.

Kampfaktion im Vordergrund. In bester Serien-Tradition häckelt sich Samanosuke mit ein paar Klingenvarianten durch die Leiber der Bösewichter. Jacques hingegen schwingt virtuos verschiedene Peitschen. Die Steuerungen ähneln sich und beide Gerätschaften ermöglichen hilfreiche Zusatzmanöver. So kann der Franzmann etwa loses Levelinventar wie Steinbrocken oder Baumstümpfe „erpeitschen“ um es dann den Feinden entgegenzuschleudern. Zusätzlich schwingt sich der Rutenvirtuose an speziellen Hakenpunkten mit Tarzan-artiger Geschmeidigkeit über gährende Schluchten oder an steilen Felswänden empor.

Natürlich könnt ihr die einzelnen Todbringer auch diesmal wieder mit eingesaugten Seelen verstärken. Heil-Items oder Schusswaffenmunition sind allerdings auf diese Weise nicht mehr wirkungsvoller zu machen. Dafür findet ihr Medizinpflanzen und Pfeile nun deutlich häufiger.

PS2 am Limit?

Der Rätselanteil entspricht in etwa jenem der beiden Vorgänger. Simple Kombinationsaufgaben, kleine Schlüsselsuchen und auch die berühmt-berüchtigten Kistenknochen lockern die Nonstop-Schlachtplatte angenehm auf.

Technisch schafft Onimusha 3: Demon

Siege den entscheidenden Sprung nach vorne. Die erlesen texturierten, höchst abwechslungsreichen Areale bezaubern mit traumhaften Farben und enormer Liebe zum Detail. Zahllose zusätzliche Grafik-Details wie ein rauschender Wasserfall oder sanft zu Boden rieselnder Schnee machen den Augenschmaus perfekt. Dabei sorgt die Kamera glücklicherweise nur sehr selten für Übersichtsprobleme, obwohl man sie nicht nachjustieren kann. Soundtechnisch werdet ihr übrigens nur in den erlesenen Render-Zwischensequenzen mit feinstem Dolby-Digital-5.1-Ton verwöhnt.

Finale Grande

Trotz Sprachbarriere (ob Menüführung, Sprachausgabe oder Untertitel – die Fernost-Version ist komplett auf Japanisch) lässt Onimusha 3: Demon Siege schon jetzt nur ein Urteil zu: Jeder PS2-Fan, der auch nur einen Hauch Interesse hegt für epische Action-Titel, wird an Inafunes Meisterwerk nicht vorbeikommen. Spielerisch ausgewogen, technisch brillant und unglaublich kurzweilig inszeniert, baut Capcom mit diesem Spiel seinen Ruf als Elite-Entwickler weiter aus. Die U.S.-Fassung erscheint bereits im Mai. Wir PAL-Zocker werden aller Voraussicht nach im Herbst in den Genuss der meisterhaften Schlachtplatte kommen.



Onimusha as usual: Mit eingesaugten Seelen powert ihr eure Ausrüstung auf.

SAMANOSUKE AKECHI



Den tapferen Super-Samurai kennen Fans aus der ersten Episode. Am Ende von Ur-Onimusha stand Samanosuke Oberschurke Lord Nobunaga gegenüber – und verschwand unter mysteriösen Umständen. Nun treffen sich die beiden Widersacher zum finalen Schlagabtausch...



Verbesserung: Die Dämonenverwandlung dürft ihr nun via R3-Taste manuell starten.



Flexibel: Für seine Zauberpeitsche findet Jacques so manche Einsatzmöglichkeit.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	R&D Production Studio 2
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.oni-musha.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Besser geht's kaum: Die rasante Dämonenschmetzelei reizt die Hardware der PS2 voll aus und macht mächtig Laune.

CAPCOM

Annual Press Event 2004

SHADOW OF ROME

Wer hat Julius Cäsar ermordet? Dieser Frage dürften bald nicht nur historisch interessierte PS2-Zocker mit Eifer nachgehen...



Blutig, blutiger, Shadow of Rome: Inafunes neuestes Werk wird nix für zarte Gemüter.



Brachial: Beide Waffenarme lassen sich individuell bestücken.



Köpfchen statt Killen: Octavius ist kein Metzger eher ein Schleicher.

PS2 Mit Shadow of Rome steht uns Capcoms erstes speziell für den westlichen Markt zugeschnittene Spiel ins Haus. Zwar wird der Sandalen-Schinken von Onimusha-Mastermind Keiji Inafune und dessen Team in Japan entwickelt, ob der polygonale Geschichtsausflug aber überhaupt im Entstehungsland erscheinen wird, ist noch ungewiss.

Intrigenspiel

Shadow of Rome nimmt euch mit auf eine Zeitreise in die Ära von Promikaiser Julius Cäsar, genauer gesagt ins Jahr 48 vor Christus. Der populärste aller römischen Herrscher ist just einem mysteriösen Mordanschlag zum Opfer gefallen. Mit Cäsars engstem Vertrauten Uesnius scheint der Attentäter ausgemacht – viel zu voreilig, wie dessen Sohn Agrippa glaubt. Um die vermeintliche Unschuld seines Vaters zu beweisen, heckt der kriegserprobte Jüngling gemeinsam mit seinem besten Freund Octavius einen irrsinnigen Plan aus. Während Octavius aufgrund seiner gesellschaftlichen Inte-

grität heimlich in den ranghohen Kreisen der Verdächtigen nach den wahren Hintermännern der Intrige fahnden soll, begibt sich Agrippa wagemutig ins Kolosseum. Denn demjenigen Gladiator, der alle Turnierrunden siegreich übersteht, wird die zweifelhafte Ehre zuteil, das bereits gefällte Todesurteil zu vollstrecken...

Duo mit zwei Fäusten

Wie die Hintergrundgeschichte bereits andeutet, erwarten euch in Shadow of Rome zwei völlig unterschiedliche Spielkonzepte – abhängig vom Helden.

Mit Kolosseum-Krieger Agrippa ist Action angesagt: Im Arena-Sand schnetzelt ihr euch durch Horden feindlicher Gladiatoren und diverser fleischgieriger Viechereien. Und da sich – ganz wie im Alten Rom einst üblich – der Unterhaltungswert vornehmlich durch die Menge vergossenen Blutes definiert, fließt von selbigem mehr als genug. Mit gezielten Schwerthieben trennt ihr Köpfe von Leibern. Ein wuchtiger Axthieb teilt auch

ganze Körper sauber in zwei Hälften. Doch mit grausigen Nahkämpfen ist es nicht genug, auch brachiale Wagenrennen und Fernduelle mit mächtigen Katalpulten stehen auf dem Schlachtplan.

In der Texturhaut von Octavius wiederum ist Köpfchen gefragt. Während sich der Hänfling durch die Prachthäuser verdächtiger Bürger schleicht, will er auf keinen Fall entdeckt werden. Ganz wie Solid Snake huscht ihr durch die Schatten, studiert die Lauftrouten der Wachen und schlägt diese nur im Notfall hinterrücks K.O. Cooler Nebeneffekt: Octavius kann sich die Kleidung erlegter Schurken überstreifen und so zeitweise unbehelligt in den Reihen des Feindes wandeln. ■

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	R&D Production Studio 2
Spieler	1-2	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Mordlust und Intrigen im Alten Rom: Spannender Mix aus kurzweiliger Stealth-Action und blutigen Kolosseums-Keilereien.



Alle Mittel recht: In den Wagenrennen wird schon mal unfair gekämpft.

R&D CAPCOM PRODUCTION STUDIO 2



Capcoms zweites Research & Development-Studio wird geleitet von Keiji Inafune (Bild). Aus den Hirnwindungen des sympathischen Japaners stammen unter anderem die Onimusha-Saga sowie Kult-Roboter Mega Man. Seit der Fertigstellung von Onimusha 3 widmet sich R&D 2 verstärkt den Arbeiten an Shadow of Rome. Darüber hinaus haben Inafune & Co. derzeit noch zwei weitere Mega-Man-Episoden für den Game Boy Advance in der Mache.

MONSTER HUNTER

Mehr als nur ein Trostpflaster: Wenn schon nicht auf Zombiejagd, dürfen PAL-Waidmänner wenigstens online auf die Drachenpirsch gehen.



○ Biestersuche: Mit Karte ganz einfach.



○ Störenfriede: Auch viele Standard-Monster lauern euch auf.

PS2 Grundsätzlich geht es in Monster Hunter, wie der Name schon sagt, nur um eines: Allerlei bössartige Ungeheuer zu jagen und sie mit Kampfeskraft und Köpfchen schließlich zu erlegen. Doch bis die übergroßen und meist extrem schlecht gelaunten Biester eines Tages in Trophäenform euren (virtuellen) Kaminsims zieren, ist es ein weiter Weg.

Perfektes Ökosystem

Habt ihr euch für eine Charakterklasse (z.B. Krieger oder Schütze) sowie für ein individuelles Polygon-Äußeres entschieden,

müsst ihr euch in der Stadt nur noch mit maximal drei Gleichgesinnten zusammenschließen. Die Stadt dient dabei vornehmlich als Plauderplatz für Abenteurer und als Shopping-Möglichkeit. Nachdem ihr euch gut gerüstet für einen Auftrag entschieden habt, findet ihr euch schon im Basislager des Jagdreviers wieder.

Die gigantischen Areale locken nicht nur mit enormer optischer Vielfalt – von staubigen Steppenregionen über subtropische Dschungeldickichte bis zu lauschigen Wäldern reicht das Angebot. Auch inhaltlich machen die unterschiedlichen Regionen „Sinn“. Denn alles, was des Jägers Herz begehrt, ist im Prinzip bereits in der Natur vorhanden.

So dürft ihr in kristallklaren Seen nach nahrhaften Wasserbewohnern fischen. Aus bestimmten Pflanzenarten lässt sich Medizin gewinnen, die Knochen einiger Tiere wiederum eignen sich perfekt für scharfkantige Pfeilspitzen oder vielfältige Klingenvarianten. Und natürlich könnt ihr nebenbei auch ein paar optimale Köder für die Hauptbeute entdecken.



○ Seltene Besuche: In den Städten verbringt ihr nicht allzu viel Zeit.

Jäger-Quartett

Wie es sich für eine zünftige kooperative Mehrspielergaudi gehört, wäscht auch bei Monster Hunter eine Zockerhand die andere. Die Schützen verstehen sich beispielsweise bestens auf den Gebrauch von Schusswaffen. Diese dürft ihr mit diversen Munitionstypen bestücken: Ein mit TNT veredelter Armbrustbolzen reißt bei gezielter gesteuerter Explosion auch ganze Horden schwacher Echsen von den Läufen. Jagt ihr einem angeschlagenen Mitstreiter hingegen einen Medizinpfel in den Allerwertesten, kann dieser gestärkt weiter prügeln. Alle Waffen – ob Flitzbogen oder übergroße Schlachtaxt – bedient ihr übrigens mit dem rechten Analog-Stick – was sowohl mächtige Rundum-Angriffe als auch gezielte Kombo-Attacken intuitiv ermöglicht. Ein gleichermaßen innovatives wie prächtiges Action-Abenteuer! ▶▶▶

R&D CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1



Capcoms erstes Entwicklerstudio hat eine Reihe großer Hits, aber auch ein paar nicht ganz so geniale Games auf dem Kerbholz. So gehen beispielsweise Resident Evil Outbreak, aber auch Dantes mäßiges zweites Devil-May-Cry-Abenteuer oder das hierzulande nahezu unbekannte Partygeprügel Power Stone 2 auf R&D Studio 1 zurück. Für Monster Hunter hat man sich übrigens Kenji Itano (Bild) von R&D Production Studio 7 als Produzenten „ausgeliehen“.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	R&D Production Studio 2
Spieler	1-2	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Online auf Drachenjagd: Pfliffige Fantasy-Pirsch im erlesenen Grafik-Gewand – unbedingt vormerken!

CAPCOM

Annual Press Event 2004



RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Hiobsbotschaft für Resident-Evil-Fans: Die Rückkehr der Umbrella-Zombies findet bei uns nur offline statt.



⦿ **Zeitdruck:** Von der ersten Spielminute an seid ihr mit einem Virus infiziert, der sich langsam in eurem Körper ausbreitet...



⦿ ...es bleiben euch circa 90 Minuten Zeit, ein Szenario zu beenden, andernfalls rafft euch der tödliche Bazillus dahin.



PS2 Aus der Traum! Capcom hat zwar noch nicht offiziell bestätigt, dass europäische Zombiejäger nicht in den Genuss des Online-Modus' kommen werden, die Chancen stehen aber alles andere als gut. Japanische Zocker freuen sich bereits über die ersten Updates im Regelwerk und Bug-Fixes (!) wir jedoch müssen uns nach dem aktuellen Stand der Dinge mit den fünf Szenarios des Offline-Modus' begnügen.

Gemeinsam einsam

Mehr als fünf Szenarios gibt es im Online-Modus zwar auch nicht, uns entgehen aber die mehr als 20 unterschiedlichen Missionen, die nur im Netz spielbar sind. Der Spaß, der beim gemeinsamen Umräumen der untoten Aggressoren zusammen mit drei menschlichen Mitstreitern aufkommt, geht uns ebenfalls durch die Lappen. Und trotzdem machen die fünf Episoden im Offline-

Bereich ordentlich Laune. Und das auch ohne menschliche Sidekicks. Auf Gefährten müsst ihr aber auch offline nicht verzichten. Gemeinsam mit zwei CPU-gesteuerten Helden kämpft ihr euch durch die Zombiefut, natürlich könnt ihr den beiden auch Befehle geben. Die insgesamt vier Kommandos „ruft“ ihr euren Kollegen mit dem rechten Analog-Stick zu.

Das Austauschen von Gegenständen ist ebenfalls Pflicht. Denn es kann durchaus vorkommen, dass ein Mitstreiter einen Schlüssel in der Tasche hat, den ihr dringend braucht. Die Fundstücke tauscht ihr im Inventar untereinander aus.

Hausmacherart

Bei der Auswahl der Helden haben sich die japanischen Entwickler was Neues einfallen lassen: Diesmal treten nicht gut ausgebildete S.T.A.R.S.-Mitglieder gegen die Höllebrut an, sondern acht gewöhnliche Menschen – solche wie du und ich. Jeder besitzt, je nach Beruf oder Hobby, verschiedene Fähigkeiten, die sich im

Verlauf der Flucht als nützlich, wenn nicht sogar als lebensrettend, erweisen können. So wirft sich z.B. der Schaffner Jim bei Bedarf auf den Boden und stellt sich tot. Der Klempner David ist in der Lage, defekte Waffen zu reparieren oder aus Einzelteilen Neue zu bauen.

In Resident Evil: Outbreak haben natürlich auch serientypische Schießprügel wie Shotgun, Magnum oder Raketenwerfer ihre zerstörerischen Auftritte. Aber auch alltägliche Gebrauchsgegenstände (Flaschen, Besen, Krücken etc.) dürfen zweckentfremdet und auf Zombierüben zertrümmert werden. ■

LADEZEITEN-HORROR



Optisch stellt die Rückkehr der Zombies einen wahren Augenschmaus dar. So viel schäbige Schönheit hat allerdings ihren Preis: Im Falle von Resident Evil: Outbreak zahlt man diesen in Form von horrend langen Ladezeiten. Zwangspausen von zehn bis zwölf Sekunden sind Standard. Umgehen lassen sich diese nur mit Hilfe der PS2-Festplatte. Höchstwahrscheinlich wir die HDD hierzulande nicht erscheinen.

PLAY-DATEN

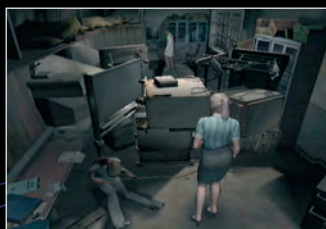
Genre	Survival-Horror	Entwickler	R&D Production Studio 1
Spieler	1	Erhältlich ab	Sommer
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom-europe.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Auch ohne Online-Unterstützung macht die Zombiehatz ordentlich Spaß. Leider ist dieser nicht von Dauer.



⦿ **Patent:** Jeder der acht Charaktere verfügt über Stärken und Schwächen.

KILLER 7

Diese Bombe ist geplatzt: Capcoms einst GameCube-exklusives Mordspektakel kommt auch für die PS2!



Capcoms größtes Geheimnis: Wir durften Killer 7 leider noch nicht antesten.



Volltreffer: Für die Ballereien schaltet die Third-Person-Ansicht in den Ego-Modus um.



Alt aber tödlich: Rollstuhlfahrer Harman Smith weiß sich seiner Haut zu wehren.

PS2 Wenn es einen gemeinsamen Nenner von Killer 7 und Capcoms restlichem PS2-Lineup gibt, dann ist es wohl der hohe Gewalt-Anteil. Wie in den meisten anderen angekündigten PlayStation2-Novitäten spritzt auch in Hiroyuki Kobayashis geheimnisvoller Comic-Vision der rote Lebenssaft fontänenweise. Ansonsten schert sich Killer 7 offenbar recht wenig um gängige Zockerkonventionen – was nicht zuletzt der äußerst eigenwillige Gra-

fikstil auf den vorliegenden Screenshots beweisen dürfte.

Rüstiger Rentner

Der Ausgangspunkt von Killer 7 verheißt dabei zunächst wenig Aufregendes. Ein östlicher Aggressor namens Kun Lan bedroht die „United States“ (womit nicht die realen Vereinigten Staaten gemeint sind) mit einem Sack voll Atomraketen. Ein Druck aufs rote Knöpfchen und Japan würde im Meer versinken.

Logisch, dass sich die Regierungen der freien Welt solch terroristisches Gebaren nicht bieten lassen können und gleich ihren besten Mann alarmieren. Der 65-jährige Spezialagent Harman Smith soll die Drahtzieher der globalen Bedrohung Bösewicht für Bösewicht eliminieren. Dass der angegraute Topspion seit einem Betriebsunfall im Rollstuhl sitzt, stört dabei wenig. Denn Harman Smith ist mit einer äußerst bizarren Art von Schizophrenie „gesegnet“: Der alte Herr gebietet nämlich über sieben höchst agile Persönlichkeiten, in die er sich bei Bedarf sowohl geistig als auch körperlich verwandeln kann – die 7 Killer eben.

Die tödlichen Sieben

Ähnlich bizarr wie der Protagonist ist auch der Umfang von Killer 7: Kobayashi verspricht insgesamt fünf Handlungsstränge, auf vier Welten verteilt und in zwei verschiedenen Zeiten angesiedelt. Wie genau sich diese Versatzstücke zum Gesamtprodukt zusammenfügen, wollte uns der Produzent noch nicht verraten.

Fest steht hingegen, dass ihr euch innerhalb der einzelnen Levels an Fernsehgeräten nach Gusto in die sieben Recken verwandeln dürft. Die individuellen Fertigkeiten und Waffen der Auftragskiller richtig einzusetzen, das ist der Schlüssel zum Sieg – denn eure Gegner sind nicht von dieser Welt.

Für Otto-Normal-Sterbliche nicht sichtbar, nehmen die hinterhältigen Halunken erst dann Gestalt an, wenn ihr sie in Ego-Perspektive mit einem Spezial-Scanner identifiziert habt. Einmal materialisiert, dürft ihr dem Lumpenpack – je nach Charakter – mit Schrotflinte, Pistolenduo oder Doppel-Granatwerfer so richtig rabiat den Garaus machen. ■ ►►

CAPCOM PRODUCTION STUDIO R&D 4



Mit Shinji Mikami steht der wohl bekannteste Capcom-Künstler überhaupt im Dienst von R&D Studio 4. Das ehemalige Oberhaupt der Entwicklungsabteilung ist dort momentan „nur“ noch als Produzent tätig und betreut derzeit Resident Evil 4 für den GameCube. Der neue Boss von R&D 4 ist **Killer-7-Hauptproduzent Hiroyuki Kobayashi (Bild)**, der seine Capcom-Arbeit als Programmierer 1995 beim Ur-Resident Evil begonnen hat. Zu den weiteren Hits des Studios zählen die Dino-Crisis-Reihe und Devil May Cry.



Ballern bis das Blut spritzt: Killer 7 richtet sich an erwachsene Zocker.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	R&D Production Studio 2
Spieler	1-2	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.capcom.co.jp/killer7/english.html

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Mord ist sein Hobby: Ebenso brutale wie stylische Ballerorgie im erwachsenen Comic-Look.

SpecialScreen

Annual Press Event 2004

CAPCOM

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS



Langsam aber wehrhaft: Als Pumpkin King gebietet Jack Skellington über Feuer.



Knüppel aus dem Sack: Santa Jack bezieht das Lumpenpack mit allerlei „Geschenken“.

PS2 Dass R&D Production Studio 3 die Versoftung des schwarzhumorigen Puppenmärchens übernommen hat, ist seit längerem bekannt. Mit Infos zur PS2-exklusiven Umsetzung hatten sich die Macher sträflich zurückgehalten – bis jetzt...

So erwartet euch weniger eine direkte Konsolenportierung, als vielmehr eine Fortsetzung der Filmvorlage. Ein Jahr nach den Geschehnissen des Zeligoid-Spektakels kehrt Leinenlump Oogie Boogie zurück – und mit ihm Jack Skellington. Mit einem

grün-glibbigen Schleimfaden, genannt „Rubber Soul“ peitscht ihr den mehr als 30 unterschiedlichen Schergen des bösen Beutels ordentlich ein – ähnlich wie in Konamis Castlevania. Doch Jack hat noch mehr drauf: Schlüpft er vom modrigen Frack ins Kostüm von Santa Jack, dürft ihr diese Geschenke aus dem Sack ziehen, z.B. einen Schneemann, der das Gegnergeseindel kurzzeitig einfriert. In Gestalt des Pumpkin King bewegt ihr euch deutlich träger, dafür haltet ihr ganze Feindesträuben per Feueratem auf Distanz. ■

Tatsuya Minami

Produzent von Tim Burtons The Nightmare before Christmas



In Sachen Spielevielfalt kann kaum ein anderes Studio mit R&D 3 mithalten. Ob RPGs (u.a. Breath of Fire: Dragon Quarter, Mega Man X Command Mission), Grusel-Adventures (z.B. Clock Tower 3, Gregory Horror Show) oder Prügelorgie (Marvel vs. Capcom) – die Mitglieder des Teams waren schon an den unterschiedlichsten Genres beteiligt. Produzent des Tim-Burton-Abenteuers ist übrigens Tatsuya Minami (Bild), der zuvor Mega Man X7 entwickelt hat.

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Vielversprechend

Horror mal anders: Surriles Action-Abenteuer ganz im Stil der beliebten Filmvorlage.

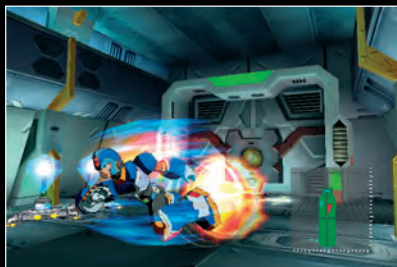
Genre	Action
Hersteller	Capcom
Entwickler	R&D Production Studio 3
Erhältlich ab	Oktober
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.capcom.co.jp/halloween/english.html

MEGA MAN X COMMAND MISSION



Rundenbasierte Schlachten mit netter Action-Komponente: Das Kampfsystem verspricht individuelle RPG-Kost.



Sci-Fi-RPG im Cel-Shade-Look: Mega Man X wird aus der Verfolgerperspektive gesteuert.

PS2 Capcom Production Studio 3 wirft die actionlastige Vergangenheit des Blechhosen über Bord und präsentiert ein reines RPG. Angesiedelt in einer „nicht allzu weiten Zukunftswelt“, so Produzent Tetsuya Kitabayashi, muss Hauptheld Mega Man X eine bössartige Verschwörung aufdecken. Konkretere Infos gab's zwar nicht, Kitabayashi verspricht aber eine komplett neue, komplexe Story – ganz wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört. Ebenfalls RPG-

typisch dürft ihr euch noch zwei weitere Helden in die Party holen. Unter anderem stoßen noch die Serien-Veteranen Zero und Axl sowie vier brandneue Recken zu eurer Gruppe. Natürlich verfügen sämtliche Haudegen über unterschiedliche Talente wie Heilungskraft oder Ninja-Kampftaktiken. Die richtige Party-Zusammenstellung spielt bei den Schlachten eine Rolle. In denen kommt es dank kleiner Actioneinlagen nicht nur auf Strategie, sondern auch auf eine gehörige Portion Geschick an. ■

Mini-Interview mit Tetsuya Kitabayashi

Produzent von Mega Man X Command Mission



Warum haben Sie sich beim neuesten Mega Man entschieden, ein Rollenspiel zu machen?

„In Japan und in den USA ist Mega Man bereits seit Jahren sehr beliebt. Um die Serie künftig für eine breitere Spielergemeinde attraktiv zu machen, wollten wir nicht ein weiteres typisches Jump'n'Shoot machen, sondern etwas völlig Neues. So wollen wir einerseits den treuen Fans etwas Ungewohntes bieten, gleichzeitig auch Spieler ansprechen, die mit Mega Man bisher wenig anfangen konnten.“

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Vielversprechend

Könnte was werden: Ausgewachsenes Sci-Fi-Rollenspiel rund um den sympathischen Roboter-Helden.

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Capcom
Entwickler	R&D Production Studio 3
Erhältlich ab	3. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.capcom-europe.com



BIONIC COMMANDO

Nach Aussagen von Mark Rogers vom Capcom Studio 8, dem Senior Producer beider Maximo-Jump'n-Runs, überlege man derzeit dem Arcade-Klassiker Bionic Commando (1987) erneut Leben einzuhauchen. Damals steuerte man einen Elite-Soldaten, der mit einem bionischen Multifunktions-Greifarm ausgestattet war und sich in den Levels von Plattform zu Plattform kämpfte.



DEVIL MAY CRY 3

Das dritte Abenteuer vom teuflischen Helden Dante wird vom Team Little Devil produziert, also den Entwicklern des ersten Devil-May-Cry-Abenteuers (2001). Die Weltpremiere wird der Action-Kracher höchstwahrscheinlich beim Capcom Producer's Day 2004 Mitte Mai feiern. Amerikanische Quellen berichten, dass Devil May Cry 3 im November erscheinen wird.



RESIDENT EVIL 4

Der lang erwartete vierte Teil wird definitiv nicht für PS2 erscheinen. Die Handlung spielt im Jahr 2004. Leon wird vom U.S.-Präsidenten engagiert, um dessen Tochter zu finden, die nach Südamerika verschleppt wurde. Die Umbrella Corporation und ihre Zombies gibt es nicht mehr, sondern apathisch wirkende Menschen, die mit Sichel, Axt und Mistgabel angreifen.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS



PS2 Im Fernen Osten schlachten sich Hunderttausende Onimusha-Fanatiker bereits durch die fulminante dritte Haupt-Episode der erlesenen Action-Orgie. Bei uns bereitet sich gerade mal das Prügel-Spin-off auf seine Veröffentlichung vor.

Bis zu vier menschliche Recken nehmen – ein



Jeder gegen jeden: Die automatisch rein- und rauszoomende Kamera garantiert gute Übersicht.



Alte Bekannte: Das Charakterportfolio ist den Figuren der „großen“ Onimusha-Folgen entnommen.

Multitap vorausgesetzt – am Weltstreit um die Kampfkrone teil. Knapp zwei Dutzend sowohl „gute“ als auch „böse“ Charaktere aus dem Onimusha-Universum stehen zur Auswahl – allesamt mit unterschiedlicher Bewaffnung sowie individuellen Vor- und Nachteilen.

In den Polygon-Arenen dürft ihr zwischen verschiedenen Kampfebenen wechseln. Ein Doppeldruck aufs Digi-Pad und schon rettet sich Samanosuke vor dem anrauschenden Elektro-

blitz eines Gegners vom Vorgarten aufs Dach eines Nippon-Tempels. Elektroblitz? Richtig gelesen, neben konventionellen Klingemannövern stehen euch auch Onimusha-typische Magieattacken und eine Reihe cooler Extras zur Verfügung. Fiese Zeitbomben oder Ziel suchende Shuriken-Sterne finden sich meist in Schatztruhen, die nach dem Zufallsprinzip in den Weiten der Arena erscheinen. ■

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Hervorragend

Wer haut härter? Simple, aber spaßige Mehrspieler-gaudi im edlen Onimusha-Universum.

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Capcom
Entwickler	R&D Production Studio 2
Erhältlich ab	2. Quartal 2004
Preis	ca. 60 Euro

WEB-INFO: www.capcom-europe.com



Mark Liebold, Seth Kleinberg

SONY

GAMER'S DAY

Welche Spiele kommen 2004? Bis jetzt sind nur eine Hand voll potenzieller Highlights bekannt. Die Hersteller halten sich bedeckt. Niemand möchte vorab verraten, welche Titel sich aktuell in der Entwicklung befinden. Das Überraschungsmoment zählt im Augenblick mehr denn je.



Sony hat eingeladen, die Fachpresse folgte und reiste zum Gamer's Day nach Santa Monica, Kalifornien. Zu sehen gab's ein paar Games aus dem diesjährigen Software-Line-up. Entgegen den hohen Erwartungen hat man uns jedoch nur einen neuen Titel gezeigt. Daneben gab es Neuigkeiten zu bereits bestätigten Spielen.

God of War



○ Multifunktionswaffe: Die beiden Schwerter kann man sowohl im Nah- als auch im Fernkampf einsetzen.



○ Mystische Folterkammer: In den Levels warten unzählige fiese und vor allem tödliche Fallen auf den Helden.



○ Düstere Götterwelt: Das hat nichts mit den Heldenfilmen aus dem Sonntagmittag-Programm gemein.

PS2 Die große Überraschung des Sony Gamer's Day war God of War. An dem Actionspiel wird bereits seit zwei Jahren gearbeitet, gehört hat man bis dato noch nichts davon.

Schauplatz ist das Alte Griechenland. Ihr erlebt die letzten drei Wochen im Leben eines namenlosen Soldaten. Das Ende ist bekannt: Er stürzt sich von einem Berg, um seinem Leben ein Ende zu setzen. Was ihn soweit gebracht hat, erfährt man erst während des Spiels. Vielleicht war es doch keine so Gute Idee von ihm, sich mit dem Kriegsgott Ares anzulegen.

Die Handlung erstreckt sich über vier Schauplätze. Eines der Gebiete ist ein gigantischer Tempel, der von einem verrückten Architekten entworfen und von einem gigantischen Titanen durch die Wüste geschleppt wird. Dort liegt die

Büchse der Pandora verborgen. Nur mit dem magischen Artefakt kann er den Kriegsgott töten. Von lustig-bunten Sandalen-Filmen hat das alles wenig. God of War orientiert sich an der klassischen griechischen Mythologie. Und die war vor allem zweierlei: brutal und gnadenlos. So wundert es nicht, dass es auch in God of War richtig heftig zur Sache geht. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel ein wenig an Devil May Cry oder Rygar. Bewaffnet mit zwei Schwertern, die man durch eine praktische Ketten-Funktion auch als Peitschen nutzen kann, schleudert der Held seine Gegner in die Luft, nur um ihnen dann in einer spektakulären Kombo die Lichter auszublenden. Nach und nach lernt ihr neue Schlagkombinationen und Griffe, mit denen man auch besonders großen und bösen Gegnern wie Zyklopen, Minotauren und Medusen zu

Leibe rücken kann. Einige Feinde hinterlassen ungewöhnliche, aber sehr nützliche Objekte. So kann man etwa den abgeschlagenen Kopf einer Medusa benutzen, um die göttlichen Handlanger in Steinstatuen zu verwandeln.

Ungewöhnlich sollen auch die Aufgaben sein. Die Entwickler haben genug von der klassischen Schalter- und Schlüssel-Suche. Stattdessen setzen sie auf heimtückische Fallen sowie auf die Kreativität und Kaltschnäuzigkeit der Spieler. Für die Lösung einiger Rätsel bedarf es eines Opfers an die Götter. Und was das in der griechischen Mythologie bedeutet, könnt ihr euch vielleicht vorstellen...

Genre:	Action	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	2005	Entwickler:	Santa Monica Studios
Ersteindruck:	★★★★☆		

Gran Turismo 4

PS2 Sonys heißestes Eisen im diesjährigen Videospielefeuer ist ganz klar Gran Turismo 4. Nachdem in Gran Turismo 3: A-spec noch die Fahrphysik der PSone-Vorgänger zum Einsatz kam, haben Chefentwickler Yamauchi und sein Team eine vollkommen neue Routine entworfen. Neue Features,



☉ Kantige Kultkarren: Auch Gran Turismo 4 kann sich dem Hype um die 80er Jahre nicht entziehen.

Strecken und natürlich auch Fahrzeuge sollen das Herz des Gran-Turismo-Fans zum Rasen bringen. Nach anfänglichen Unklarheiten bezüglich des Online-Modus' hieß es zunächst, man solle sich ausschließlich neue Fahrzeuge etc. herunterladen können. Inzwischen steht fest, dass man auch online spielen können wird. Bis zu sechs Spieler werden sich im direkten Vergleich aneinander messen können, außerdem wird Gran Turismo 4 die PS2-Festplatte unterstützen. Da diese in Europa wohl nicht mehr erscheinen wird, ist dieses Feature für hiesige Zocker allerdings belanglos.

Der Release von Gran Turismo hat sich erneut verschoben. Wenn alles gut geht, wird das Spiel ab Herbst in den Läden stehen. Nicht schön, doch immerhin steigt damit die Wahrscheinlichkeit, dass die Gran-Turismo-Prologue-Version doch noch in Deutschland erscheint.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	4. Quartal	Entwickler:	Polyphony Digital
Ersteindruck:	★★★★★		

Killzone

PS2 Guerrilla Games hat einen wichtigen Vorteil: Killzone ist ihr erstes Videospiel. Sie denken noch nicht in Schubladen, sondern versuchen, ihre Ideen um jeden Preis umzusetzen. Das ist nicht immer leicht, doch wer will's schon einfach? Die Einzelkämpferzeiten sind vorbei. In Killzo-



☉ Die größte Bedrohung zuerst: Wer die schwerste Waffe hat, wird von den Helgast zuerst angegriffen.

ne seid ihr Teil eines Teams. Es gibt verschiedene Spezialisten (schwere Waffen, Sniper, etc.). Vor jedem Einsatz kann der Spieler seine Rolle wählen. Mit mehr als 20 Waffen sowie verschiedenen fest montierten Geschützstellungen könnt ihr den bösen Helgast-Soldaten Dampf machen. Auch der Nahkampf ist möglich. Einfach den Gegner mit dem Gewehrkolben niederstrecken oder rücklings mit dem Überlebensmesser attackieren. Die KI des Kill Teams wie auch die der Gegner ist beeindruckend. Eigene Mitglieder stellen sich euch nicht in den Weg, sie vermeiden damit Treffer oder ziehen sich bei starkem Feindbeschuss selbständig zurück. Die Helgast-Soldaten konzentrieren sich stets auf jenen Soldaten aus eurer Gruppe, der die schwerste Waffe mit sich führt. Wer Killzone überleben will, braucht auf jeden Fall mehr als nur einen schnellen Abzugsfinger

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

Everybody's Golf 4

PS2 Die Everybody's-Golf-Serie hat Tradition. Bereits auf der PSone konnte man nach Herzenslust einlochen. Im vierten Teil der Serie darf man sein Können mit einem von 34 verschiedenen Charakteren unter Beweis stellen. Die Sportler unterscheiden sich durch Aussehen und spielerische



☉ Übung macht den Meister: Die Anforderungen auf den Putt-Putt-Kursen sind alles andere als leicht.

Fähigkeiten voneinander. 15 Kurse laden zum Golfen ein, wobei nur fünf davon tatsächlich neu sind. Die anderen zehn Grüns kennt man bereits aus dem dritten Teil. Für Everybody's Golf wurden sie allerdings grafisch überarbeitet. Zwei der neuen Kurse sind reine Putt-Putt-Plätze. Hier muss man mit dem Putt-Schläger mit einem einzigen Schlag einlochen. Besonders bei großen Distanzen ist das recht übungsintensiv.

Neu sind der Easy-Modus, der Anfängern den Einstieg ins Spiel erleichtert, sowie die Online-Funktion. Bis zu vier Golf-Enthusiasten werden gleichzeitig die Schläger schwingen. In Online-Turnieren dürfen sich sogar bis zu 32 Spieler aneinander messen. Die Frage, ob der Online-Modus auch in der PAL-Version enthalten sein wird, erübrigt sich derzeit noch. Denn noch ist kein Release für Europa geplant. In den USA erscheint Everybody's Golf 4 im Sommer.

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Sony
Erhältlich:	tba.	Entwickler:	Sony
Ersteindruck:	★★★★☆		

Unter der Hand



☉ Videospielkunstwerk: Genauere Infos zu ICO 2 gibt's noch nicht.

Wer auf dem Sony Gamer's Day die Ohren spitzte, konnte noch eine ganze Menge mehr erfahren. So befinden sich sowohl **Ratchet & Clank 3** als auch **Jak 3** in der Entwicklung. Erste Details wird Sony auf der E3 preisgeben. Weitere Themen waren **ICO 2** und **Dark Cloud 3**.

Zwei wirkliche Überraschungen: An **Sly Raccoon 2: Band of Thieves** und einem Nachfolger zu **Mark of Kri** wird ebenfalls bereits fleißig gearbeitet. **Mark of Kri**, das Gerüchten zufolge nicht mehr von Sony selbst entwickelt wird, ist wohl schon so gut wie fertig, allerdings will man den Grafikstil ändern. Wir sind gespannt!



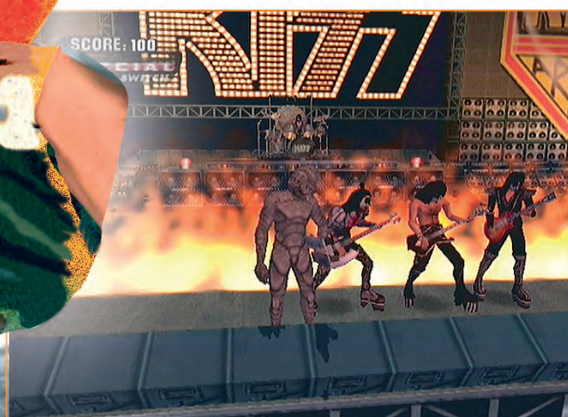
DEUTSCH BEI
 **SATURN**
 GEIZ IST GEIL!

Activision sucht zusammen mit
 play THE PLAYSTATION,
 PlayStation2 – Das offizielle Magazin,
 Videogames Aktuell, Saturn und
 Sony Computer Entertainment Deutschland
 den „King of Style 2004“-Champion.

King of Style

Championship

www.kingofstyle.de



Die PS2-Skateboarder stellen ihre Fähigkeiten in **Tony Hawk's Underground** unter Beweis. Die „King of Style 2004“-Championship findet vom 26. März bis einschließlich 17. April in acht deutschen Großstädten in Saturn-Elektronikmärkten statt.

Am Ende der Tour winkt den jeweils zwei Punktbesten jeder Stadt der Einzug ins große Finale. Hier warten tolle Sachpreise auf die PS2-Profis sowie ein Hauptgewinn, der jedem Trendsportler und Tony-Hawk-Fan das Herz höher schlagen lässt.

Den Gewinner erwartet eine **komplette Heimkino-Anlage im Wert von 10.000 Euro**.

Die Regeln

VORRUNDE:

Level: New Jersey

Skater: Beliebiger

Modus: Einzel-Session, Highscore-Jagd
Es sind keine Chats erlaubt.

Jeder Teilnehmer darf drei Mal an den Übungsdisplays trainieren und hat jeweils einen Versuch am Wettbewerbsdisplay.
Die zwei Punktbesten werden zum großen Finale eingeladen.

FINALE:

Level: Wird erst am Tag des Finales bekannt gegeben.

Skater: Eigener Skater.

Modus: Wird erst am Tag des Finales bekannt gegeben.

Die Termine für die Vorrunde:

26./27. März

Karlsruhe (Kaiserstr.)
& Hamburg (Mönckebergstr.)

02./03. April

Köln (Hohestr.)
& Berlin (Schlossstr.)

16./17. April

München (Riem)
& Leipzig (Hauptbahnhof)

23./24. April

Nürnberg (Vordere Ledergasse)
& Dortmund (Westenhellweg)



TONY HAWK'S
UNDERGROUND

POWERED
BY

VIDEO
GAMES
AKTUELL

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

play
THE PLAY STATION

zum Archivieren!

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



**50 VIDEOS!
110 MINUTEN!**

**PREMIERE! XXL VIDEO ZU
SILENT HILL 4**
Erste Spielszenen des Schockers!

SOCOM II: U.S. Navy SEALs
Champions of Norrath: Realms of EverQuest
Resident Evil: Outbreak
Star Wars: Battlefront
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Spektakuläre Spielsequenzen

ONIMUSHA 3



SOCOM II: U.S. Navy SEALs • Champions of Norrath: Realms of EverQuest • Resident Evil: Outbreak • Star Wars: Battlefront



04/04



DVD • 110 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Bad Boys II • Driver 3 • Hyper Street Fighter II • Juiced • Star Trek: Shattered Universe • Top 5 • Transformers • Armada • Underworld



SPECIAL SCREEN

• Capcom Gamer's Day
• Tom Clancy's Rainbow Six 3



PRESCREEN-TRAILER

• Forbidden Siren
• Kill Switch
• Rise to Honour
• SOCOM: II U.S. Navy SEALs
• Syphon Filter: The Omega Strain



PRESCREEN

• Champions of Norrath: Realms of EverQuest
• Deadly Skies III
• Rise to Honour
• Silent Hill 4
• SingStar
• Star Wars: Battlefront
• Suikoden IV
• TIF 2004
• Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow



TESTSCREEN

• .hack//Infection (Part I)
• BDFL Manager 2004
• Forbidden Siren
• Mafia
• Pitfall: Die verlorene Expedition
• SOCOM II: U.S. Navy SEALs
• SpyHunter 2
• Tak und die Macht des Juju
• Wrath Unleashed



TIPPS & TRICKS

• SOCOM II: U.S. Navy SEALs



BONUS

• PES 3 - das Tor des Monats: Teilnahmebedingungen
• PES 3 - das Tor des Monats: der Gewinner
• PSone-Perle des Monats: Alundra

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Burnout 2 • The Getaway • Need for Speed: Underground • Onimusha 2 • Pro Evolution Soccer 3 • Ratchet & Clank • Ratchet & Clank 2 • Tiger Woods Pro PGA Tour 2004

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



PlayStation®2



PAL

FORBIDDEN SIREN



Für Siren braucht ihr Nerven wie Drahtseile.

Play the PlayStation 10/03

Sony's Survival-Horror-Trip lockt Survival-Horror-Fans
mit toller Atmosphäre und interessantem Gameplay.

PlayZone 02/04

Atmosphärisch dichtes Horror-Abenteuer, das mit neuer
Sicht der Dinge besticht: Blickt durch die Augen eurer Gegner.

MANIAC 10/03

Ab März im Handel.

www.forbidden-siren.com

PLAY REDAKTION

DER BLICK HINTER DIE KULISSEN DER PLAY-REDAKTION: DAS SIND DIE LEUTE, DIE MONAT FÜR MONAT AUS DER WELT DER PLAYSTATION BERICHTEN, DAS MAGAZIN GRAFISCH GESTALTEN UND DIE PLAYTV-DVD PRODUZIEREN.

	Dirk Gemeinhardt (DG) • Stellvertretender Chefredakteur Genre-Experte für: Sportspiele, Rallye-Spiele, Survival-Horror
	Aktuelle PS2-Spiele: Front Mission 4, Onimusha 3
	Spielt sonst noch: X2: Die Bedrohung (PC)
	Im DVD-Player rotiert: Der Adler ist gelandet, Les Mans
	Aus den Boxen dröhnt: Air – „Talkie Walkie“
	Das frustrierendste: 0:5-Schlappe gegen Kamerun in PES 3
	Videospiel-Erlebnis: inklusive zertrümmertem PS2-Pad

	Gunther Hruby (GH) • Tipps & Tricks-Redakteur Genre-Experte für: Wrestling, PS2-Online
	Aktuelle PS2-Spiele: SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Lösung!)
	Spielt sonst noch: Rainbow Six 3, Ghost Recon (PS2)
	Im DVD-Player rotiert: Futurama und die Simpsons
	Aus den Boxen dröhnt: Rammstein, Saxon
	Das frustrierendste: Opfer wie Karel bei Multiplayer-Ego-Shooter! Keine Herausforderung!
	Videospiel-Erlebnis:

	Mark Liebold (ML) • Leitender Redakteur Genre-Experte für: Action, Action-Adventures, Ego-Shooter
	Aktuelle PS2-Spiele: Downhill Domination
	Spielt sonst noch: Metroid: Zero Mission (GBA)
	Im DVD-Player rotiert: Donnie Darko, Planet der Affen SE (1968)
	Aus den Boxen dröhnt: Modern Life ist War, Roy
	Das frustrierendste: Als Martina S. mein Sega Game Gear „verlegt“ hat!
	Videospiel-Erlebnis:

	Frank Michaelis (FM) • Japan-Korrespondent
	Aktuelle PS2-Spiele: Front Mission 4, Siren, Puyo Pop Fever
	Spielt sonst noch: FF Crystal Chronicles (GC)
	Im DVD-Player rotiert: The Adventures of Indiana Jones DVD-Box
	Aus den Boxen dröhnt: Soundtracks: Silent Hill 3, Turrican, Apidya
	Das frustrierendste: Die Suche nach dem letzten versteckten Päckchen in GTA III
	Videospiel-Erlebnis:

	Heiko Strobel (HS) • Redakteur Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele
	Aktuelle PS2-Spiele: .hack//Infection (Part 1)
	Spielt sonst noch: Advance Wars 2 (GBA)
	Im DVD-Player rotiert: Sleepy Hollow, Braveheart
	Aus den Boxen dröhnt: Funeral For A Friend, Away From Here
	Das frustrierendste: 12-Std.-Flug: GBA war vorhanden, aber Akku war leer
	Videospiel-Erlebnis:

	Seth Kleinberg (SK) • USA-Korrespondent
	Aktuelle PS2-Spiele: 007: Alles oder Nichts
	Spielt sonst noch: FF Crystal Chronicles (GC)
	Im DVD-Player rotiert: Underworld, S.W.A.T. SE
	Aus den Boxen dröhnt: Incubus, The Outkast
	Das frustrierendste: Devil May Cry 2
	Videospiel-Erlebnis:

	Marc Kirzeder (MK) • Redakteur Genre-Experte für: Rennspiele, Strategie, PS2-Hardware
	Aktuelle PS2-Spiele: SOCOM II: U.S. Navy SEALs, Rise to Honour
	Spielt sonst noch: Max Payne 2 (Xbox), Rainbow Six 3 (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: Die Liga der außergewöhnlichen... (SE)
	Aus den Boxen dröhnt: Kill Bill Soundtrack, The Outkast, Slayer
	Das frustrierendste: Die ersten 5 Minuten von Tomb Raider 3 (und der Rest auch!)
	Videospiel-Erlebnis:

	Fränk Bogen • Art-Director
	Aktuelle PS2-Spiele: Barbie Pferdeabenteuer
	Spielt sonst noch: Mensch ärgere dich...
	Im DVD-Player rotiert: Swimming Pool
	Aus den Boxen dröhnt: Monster Magnet, Farmer Boys, Oomph!
	Das frustrierendste: Keins – bin Profi!
	Videospiel-Erlebnis:

	André Steinert (AS) • Volontär Genre-Experte für: Jump'n Run, Adventures, Survival-Horror
	Aktuelle PS2-Spiele: Onimusha 3, Forbidden Siren
	Spielt sonst noch: Pitfall: Die verlorene Expedition (PS2)
	Im DVD-Player rotiert: Donnie Darko
	Aus den Boxen dröhnt: The Beautiful Mistake, Crime in Stereo
	Das frustrierendste: Forbidden Siren: Entkommen Sie aus Hirunotsuka in 1:55 Minuten
	Videospiel-Erlebnis:

	Fränzi Hamm • Layout-Queen
	Aktuelle PS2-Spiele: Leider nichts mehr, s.u.
	Spielt sonst noch: Verteidigerin (Eishockey)
	Im DVD-Player rotiert: American Pie 3 – Jetzt wird geheiratet
	Aus den Boxen dröhnt: Dover – „The Flame“
	Das frustrierendste: Fränk hat mir mein Barbie-Spiel weggenommen
	Videospiel-Erlebnis:

	Colin Gäbel (CG) • Redakteur Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventure
	Aktuelle PS2-Spiele: Onimusha 3, R-Type Final
	Spielt sonst noch: Border Down (Dreamcast)
	Im DVD-Player rotiert: A.I., Die Legende vom Ozeanpianisten
	Aus den Boxen dröhnt: Probot, Kill Bill Vol. 1 (OST)
	Das frustrierendste: Der Motten-Boss in Level 5 von Shinobi
	Videospiel-Erlebnis: (normaler Schwierigkeitsgrad)

	Karel Stumpf • DVD-Produktion Experte für: Gemüseis mit Shrimps
	Aktuelle PS2-Spiele: Beyond Good & Evil
	Spielt sonst noch: Project Gotham Racing 2 (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: Donnie Darko
	Aus den Boxen dröhnt: Madonna vs. Daft Punk – „Da Funk Music“
	Das frustrierendste: Multiplayer-Ego-Shooter gegen Gunther zocken!
	Videospiel-Erlebnis:

PRESCREEN

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.



○ Burnout 3



○ Conflict: Vietnam



○ Champions of Norrath: Realms of Everquest



○ Tom Clancy's Rainbow Six 3

INHALT 04/2004

PLAYSTATION2

100 Bullets	70
Alias	68
Bad Boys II	70
Burnout 3	62
Champions of Norrath: Realms of Everquest	38
Conflict: Vietnam	54
Deadly Skies III	60
Fahrenheit	44
Ironstorm: World War Zero	58
Obscure	66
Riding Spirits II	60
Tom Clancy's Rainbow Six 3	46
Transformers	68
UEFA Euro 2004	64
Underworld: The Eternal War	70
Van Helsing	52



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

PS2

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

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

1 70% FERTIGGESTELLT

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

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

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

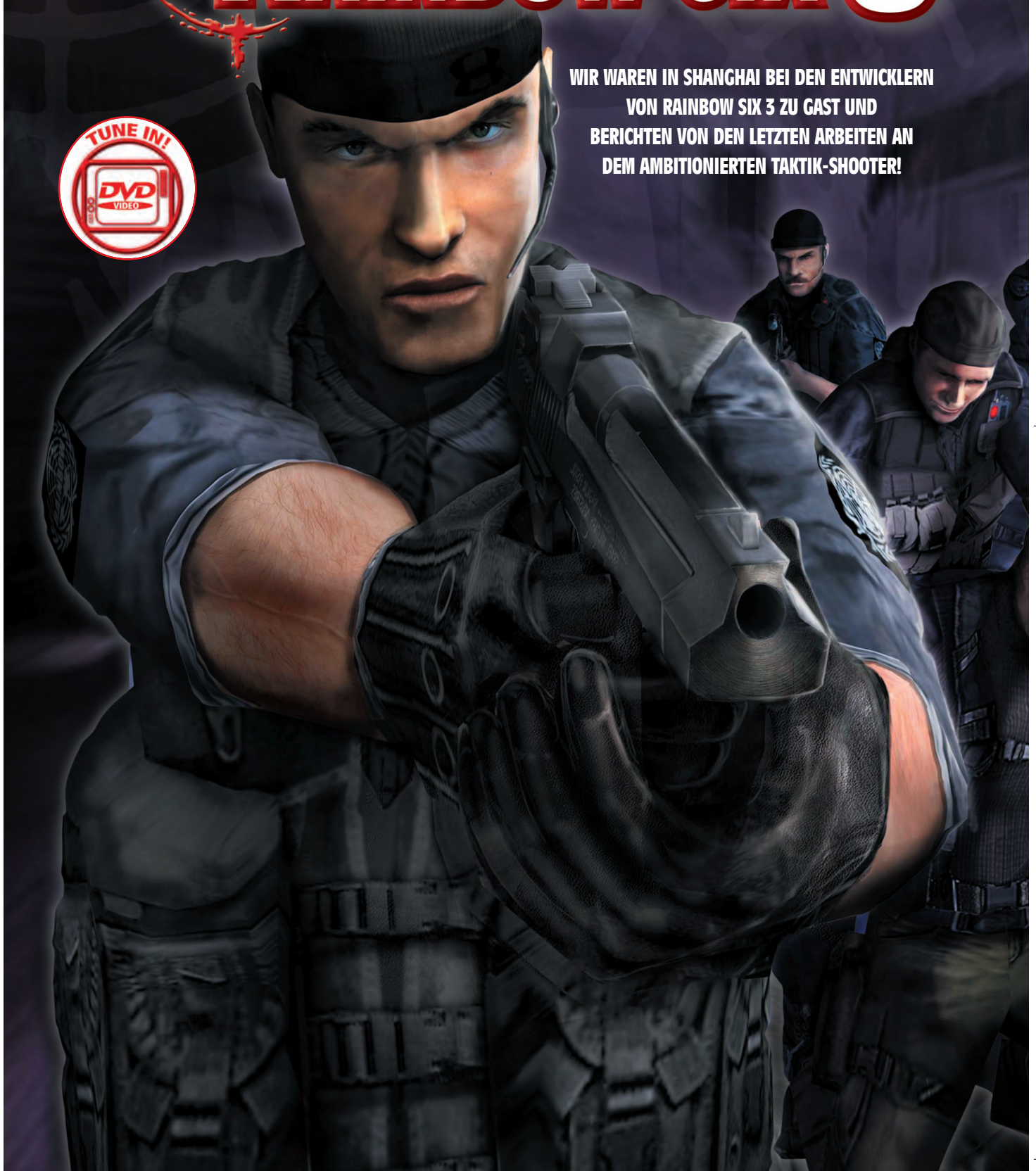
- ★★★★★ Potenzieller Hitkandidat
- ★★★★☆ Hervorragend
- ★★★☆☆ Vielversprechend
- ★★☆☆☆ Durchschnittlich
- ★☆☆☆☆ Katastrophal

PreScreen

Tom Clancy's **RAINBOW SIX[®] 3**



WIR WAREN IN SHANGHAI BEI DEN ENTWICKLERN
VON RAINBOW SIX 3 ZU GAST UND
BERICHTEN VON DEN LETZTEN ARBEITEN AN
DEM AMBITIONIERTEN TAKTIK-SHOOTER!





○ **Nachtfalke:** Mit aktiviertem Nachtsichtgerät fällt die Aufklärung dunkler Areale bedeutend leichter!



○ **Unscheinbar:** Einige schicke Details, wie der flatternde Vorhang rechts, fallen auf den ersten Blick gar nicht auf.

PS2 Spiele mit dem Tom Clancy-Siegel sind dafür bekannt, gut geplante Militär-Einsätze mit einem hohen Maß an Authentizität zu simulieren. Für PlayStation2 sind mit Ghost Recon und Splinter Cell bisher zwei Spiele erschienen, die den Namen des amerikanischen Erfolgsautoren im Titel tragen. Gerade die PS2-Umsetzung von Splinter Cell konnte hierzulande einen Überraschungserfolg verbuchen. Und das, obwohl das Entwicklungsteam der Xbox-Version frech behauptet hatte, das wäre technisch überhaupt nicht machbar. Vielleicht hat Ubisoft deshalb das interne Entwickler-Team in Shanghai mit dieser heiklen Aufgabe beauftragt.

Chinesen sind wahre Experten im Nachahmen berühmter Originale. Eine täuschend echte Kopie einer Uhr von Breitling bekommt ihr in Shanghai schließlich schon für ein paar Euro. Das Konzept ist aufgegangen: Tom Clancy's Splinter Cell heimste in der play 04/03 die Traumwertung von saten 90 % ein! Wenig verwunderlich also, dass genau dieses Team schon

seit einem Jahr daran arbeitet, Rainbow Six 3 für Sonys schwarze 128-Bit-Konsole umzusetzen.

Spiele aus China?

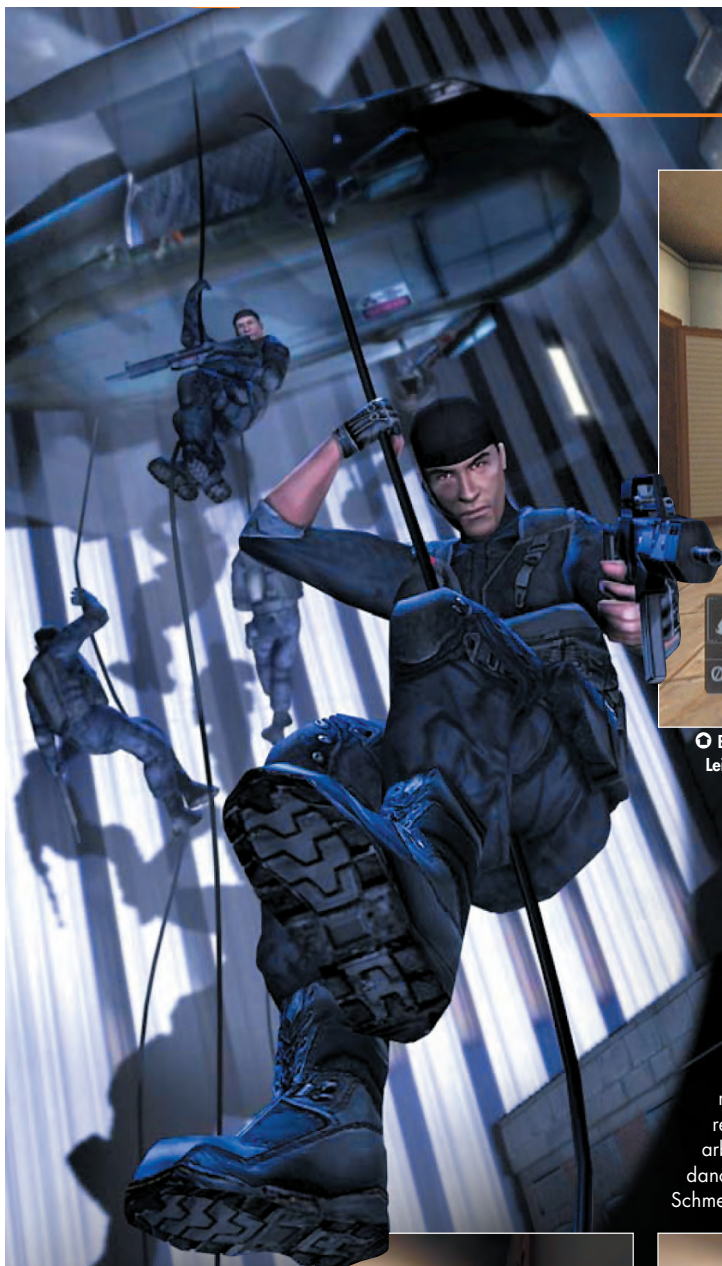
Die Uhren ticken in Shanghai allerdings anders als in europäischen oder amerikanischen Entwicklungs-Studios. Aus diesem Grund kamen wir der Einladung von Ubisoft Deutschland nach, uns vor Ort von der Qualität der PS2-Version zu überzeugen. Ein Besuch der Volksrepublik China ist angesichts der grassierenden Hühnergrippe und der Lungenkrankheit SARS allerdings ein kleines Abenteuer. Einen ersten Vorgeschmack erhielten wir bereits bei unserer Ankunft am Flughafen von Shanghai. Bevor man die Ankunftshalle verlassen darf, wird man an speziellen Wärmekameras vorbeigeführt. Wer beim Passieren ein allzu hitziges Bild auf den Monitoren dieser Kameras hinterlässt, der darf sich schon mal auf einen mehrwöchigen Aufenthalt in der Quarantäne-Station des Flughafen-Hospitals freuen. Coole Videospiel-Redakteure hinterlassen jedoch keine >>>

RAINBOW SIX 3 COMIC

Auf der offiziellen Rainbow-Six-3-Website gibt es einen knallbunten Comic zum aktuellen Titel aus der Rainbow-Serie. Klickt bei www.rainbowsix3.com den Link „Media“ an und danach „Comic Strip“. Jede Woche erscheint eine weitere Episode. Viel Spaß...



○ **Geflasht:** Beim Einsatz von Blendgranaten müsst ihr Abstand halten, sonst werdet ihr selbst geblendet und könnt einen kurzen Augenblick lang nichts sehen!



○ **Begleitschutz:** Wir müssen die Frau Vorsitzende sicher zu ihrem Mann eskortieren. Leider kann man den Geiseln nicht befehlen, eine Position zu halten.

Wärmesignatur, weshalb wir unser Hotel in der Innenstadt Shanghais ungehindert erreichen.

Bei unserem Studiosbesuch waren die meisten an Rainbow Six 3 beteiligten Mitarbeiter und Entwickler bereits von dem Projekt abgezogen worden. In Stoßzeiten waren bis zu 60 emsige Programmierer und Designer aus aller Herren Länder an den Entwicklungsarbeiten beteiligt. Ubisofts Dependence in Shanghai ist ein wahrer Schmelztiegel der Kulturen und bei

den Spiele-Entwicklern sehr beliebt. Bei unserem Besuch herrschte lediglich noch in der Abteilung für den Beta-Test Hektik. An die 20 Tester durchforsten das Spiel in der heißen Phase vor der Fertigstellung auf verbliebene Bugs und notieren sich Ungereimtheiten beim Gameplay. Diese Informationen gehen dann an die Entwickler, die das Projekt zum Abschluss bringen.

Story und Gameplay

Aber worum geht es eigentlich in Rainbow Six 3? Im Jahr 2007 droht den Vereinigten Staaten von Amerika als Folge eines Handelsembargos eine



○ **Das Schnell-Befehls-Interface:** Haltet ihr die L1- oder R1-Taste gedrückt...



○ ...erscheinen zusätzliche Optionen wie z.B. der Befehl zum „Sichern“...



○ ...oder der Befehl, erst auf das Kommando „Zulu“ hin zuzuschlagen.



○ **Erleuchtung:** Die Licht-Engine von Splinter Cell sorgt auch bei Rainbow Six 3 für schicke Lichteffekte!



○ **„Zoom, zoom, zoom“:** Mit dem Sniper-Gewehr nimmt ihr versteckte Terroristen ins Visier.



⊙ Zugriff: Bei der Befreiung von Geiseln ist Eile geboten, sonst exekutieren die Terroristen ihre Gefangenen. Hier sind wir gerade noch rechtzeitig gekommen.

schwere Öl-Krise. Ausgerechnet jetzt kommt es verstärkt zu Terror-Attentaten gegen amerikanische Einrichtungen und Bürger. Auch der südamerikanische Kontinent wird von Unruhen erschüttert. Als die Bedrohung durch den Terror außer Kontrolle zu geraten scheint, erhält die streng geheime Rainbow-Einheit den Auftrag, dem Terror Einhalt zu gebieten. Rekrutiert aus den Besten der Besten amerikanischer und europäischer Eingreiftruppen, machen sich die Mitglieder von Rainbow auf den Weg, sich der Bedrohung in den Weg zu stellen.

Im Spiel schlüpft ihr in die Haut von Domingo „Ding“ Chavez und führt das Spezialkommando Rainbow Six an. Gespielt wird, anders als bei der Sony-Konkurrenz SOCOM, ausschließlich in der Ego-Perspektive. Je nach Einsatz-

ziel begleiten euch bis zu drei Team-Mitglieder durch die 15 Missionen. Einen Vorteil erzielt ihr dabei, wenn ihr eurem Team Befehle erteilt. Drückt ihr kurz die Viereck-Taste, befiehlt ihr euren Kollegen, euch zu folgen und Deckung zu geben oder die Position zu halten. Mit der X-Taste weist ihr die Kamera den an, die Position einzunehmen, auf die euer Fadenkreuz zeigt.

Zeigt ihr auf eine Stelle am Boden oder einer Wand, rücken die Rainbow-Kämpfer zu dieser Stelle vor. Zeigt ihr auf eine verschlossene Tür, gebt ihr damit das Kommando, die Tür zu öffnen und den Raum dahinter zu räumen.

Von Aufbrechen bis Zulu!

Hält man die X-Taste gedrückt, erscheint das Kommando-Interface auf dem Bildschirm. Maximal vier verschiedene Befehle sind in diesem ►►



⊙ SWAT-Taktik: Erst werfen wir eine gut platzierte CS-Gas-Granate...



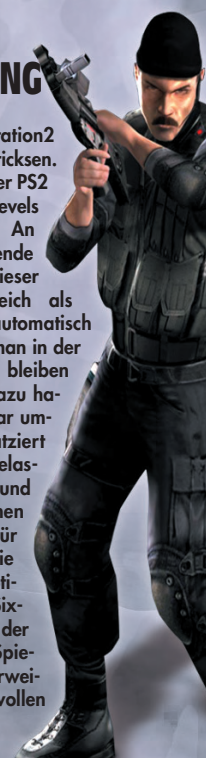
⊙ ...dann überraschen wir den hustenden Terroristen im Nebel.



⊙ Fast geschafft: Am Ende dieses Einsatzes müsst ihr den Geiseln so lange Deckung geben, bis der Helikopter eintrifft und sie in Sicherheit bringt.

XBOX-VERSION VS. PLAYSTATION2-FASSUNG

Um Rainbow Six 3 für die PlayStation2 umzusetzen, mussten die Entwickler tricksen. Damit der begrenzte Grafikspeicher der PS2 nicht überfordert wird, hat man die Levels in mehrere Abschnitte unterteilt. An bestimmten Stellen wird der nachfolgende Abschnitt kurz geladen. Einige dieser Schlüsselpunkte dienen jetzt zugleich als Checkpoints, an denen das Spiel automatisch gespeichert wird. Einige Räume, die man in der Xbox-Version noch betreten konnte, bleiben bei der PS2-Fassung verschlossen. Dazu haben die Leveldesigner einfach ein paar umgestoßene Möbel vor den Türen platziert oder die Zugänge gleich ganz weggelassen. Auch das Gegner-Aufkommen und die Positionen der Terroristen weichen von jenen der Xbox-Version ab. Dafür hat man in den Shanghai-Studios die Steuerung für die PlayStation2 optimiert. Die war beim Xbox-Rainbow-Six-3 noch etwas hakelig und damit einer der wenigen Kritikpunkte. PlayStation2-Spieler kommen in den Genuss einer butterweichen Steuerung, die dem anspruchsvollen Gameplay enorm entgegenkommt.



⊙ Checkpoint: An bestimmten Stellen wird das Spiel automatisch gespeichert und der nächste Level-Abschnitt lädt nach.

SHANGHAI FOR DUMMIES



Shanghai ist nicht nur eine aufregende Weltstadt, sondern auch der Beweis für die enorm schnelle wirtschaftliche Entwicklung Chinas. Allein in den vergangenen fünf Jahren wurden in Shanghai mehr als 2000 Hochhäuser und Wolkenkratzer errichtet. Lifestyle-Magazine preisen Shanghai schon jetzt als das kommende Party-Mekka an. Wir wollen euch unsere Reiseerfahrungen nicht vorenthalten.

Taxi



Wer in Shanghai schnell von A nach B kommen will, der kann sich ruhig ein Taxi bestellen. Verglichen mit Weltstädten wie London oder Paris, ist Taxi fahren in Shanghai um ein Vielfaches billiger. Allerdings sollte man beim Einsteigen einen Blick auf das Namensschild des Fahrers werfen. Die Anzahl der Sterne auf der Karte gibt Aufschluss darüber, wie gut der Fahrer Englisch spricht. Allerdings sollte man selbst bei vier Sternen nicht viel mehr als ein „Hello“ erwarten. Dafür können Fahrer mit fünf Sternen ihr Auto selbst reparieren.

Essen



Essen kann sich in Shanghai ganz schnell zu einem Abenteuer entwickeln. Am besten hält man sich an die Empfehlungen europäischer „Gastarbeiter“. Wovon man sich als Europäer mit einem schwachen Magen auf jeden Fall hüten sollte, sind die vielen Straßenstände, an denen man allerlei undefinierbares Viehzeug am Spieß erstehen kann. Die Gefahr, ein erkaltetes Huhn zu verspeisen, ist dieser Tage zwar relativ gering, aber angesichts einer extremen Verunreinigung des Shanghai Rivers ist auch Fisch nur bedingt empfehlenswert.

Shopping



Wer in Shanghai shoppen will, hat die Qual der Wahl. Zwar hat jeder namhafte Designer-Klamotten-Hersteller eine Filiale vor Ort, allerdings ist die Luxus-Ware dort teurer als hierzulande. Doch das ist in Shanghai kein Problem. Wer im Kaufrausch auf der Suche ist nach Uhren von Rolex, Omega oder Glashütte, wer Klamotten von Boss, Armani, Polo oder Hilfiger sucht, der wird auf den Fake-Markets fündig. Hier bekommt man alles, was man irgendwie fälschen oder nachmachen kann für einen Appel und ein Ei. Doch Vorsicht, die Einfuhr gefälschter Markenartikel ist nicht legal!

Nightlife



Wer in Shanghai um die Häuser ziehen will, sollte sich warm anziehen. In der alten Hafenstadt ist die Nacht erst dann vorbei, wenn die Sonne wieder aufgeht. Wer sich amüsieren will, der kann sich z.B. bei einer Runde Karaoke in Stimmung bringen. Anders als man es aus dem Fernsehen kennt, mietet man dazu in einem riesigen Karaoke-Tempel ein privates Kämmerchen. Interessanter sind jedoch die vielen kleinen Kneipen und Clubs. Wer hier auf dicke Hose machen will, stellt als erstes die selbst mitgebrachte Flasche Whiskey auf den Tisch. Das signalisiert: „Ich hab's dicke!“



Ⓢ Exklusiv: Die Mission im schönen Triest gibt es nur in der PlayStation2-Version!

Menü verfügbar. Anders als bei SOCOM erscheinen jedoch immer nur die Befehle, die in der aktuellen Situation einen Sinn ergeben. Steht ihr z.B. vor einer verschlossenen Türe, habt ihr gleich mehrere Möglichkeiten: Ihr könnt anordnen, die Tür entweder zu öffnen oder sie aufzubrechen. Zusätzlich gibt es die Option „Öffnen und Blend“, wobei erst die Tür geöffnet und dann eine Blendgranate in den Raum geworfen wird. Mit L1 bzw. R1 könnt ihr weitere Optionen aufrufen. Beispielsweise fügt ihr der Befehlskette die Order „Sichern“ hinzu, woraufhin die Kameraden das Gebiet nach dem Öffnen unter Feuer nehmen und den Raum dann sichern.

Interessant wird es, wenn es mehr als einen Zugang zu einem Areal gibt. Dann kommt der Befehl „Zulu“ ins Spiel. Damit fordert ihr das Team auf, einen bestimmten Befehl erst auf das Kommando „Zulu“ hin auszuführen. Die Soldaten beziehen dann z.B. vor einer Tür Stellung, während ihr euch

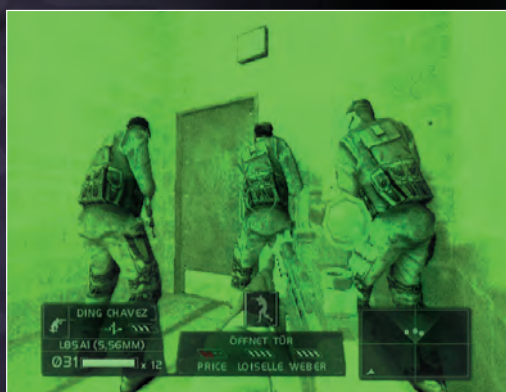
vor einer zweiten Tür bereit haltet. Mit der R2-Taste wird der „Zulu“-Befehl gegeben, das Team stürmt den Raum und ihr greift gleichzeitig von einer anderen Position aus in das Feuergefecht ein. Dadurch gewinnen die Einsätze deutlich an Komplexität. Wenn ihr ein PlayStation2-Headset besitzt, dürft ihr euren Team-Mitgliedern alle Befehle auch per Spracheingabe erteilen. Anders als bei der Xbox-Version, funktioniert das bei der PlayStation2 auch auf Deutsch tadellos. Dank einer ausgeklügelten Spracherkennungssoftware und der einfachen Befehlsstruktur habt ihr die Befehle schnell auswendig gelernt und dirigiert eure Mannschaft bald sicher durch die Missionen.

Exklusive PS2-Features

Natürlich tauschen die Beteiligten aller in Shanghai entwickelten Projekte rege Know-how aus. In Tom Clancy's Rainbow Six 3 kommen z.B. Entwicklungstools von Splinter Cell zum Einsatz. Die Licht-Engine wurde fast 1:1 aus Sam



Ⓢ The Rock: Wir schleichen uns wie Nicholas Cage in das ehemalige Staatsgefängnis von Alcatraz und stecken sogleich mitten in einem handfesten Feuergefecht.



Teamwork: Wir lassen das Team vorsichtig eine Tür öffnen und geben solange Rückendeckung.



Hitzewallung: An manchen Stellen trübt schickes Hitzeflimmern die Sicht.

Fishers PlayStation2-Auftritt übernommen und sorgt jetzt in Rainbow Six 3 für spektakuläre „Beleuchtung“. Bei der Anpassung von Rainbow Six 3 mussten die Entwickler tief in die Trickkiste greifen. Um den Speicher der PS2 nicht zu überfordern, haben sie die Levels in kleinere Abschnitte unterteilt. Wenn ihr einen Checkpoint erreicht, wird das Spiel automatisch gespeichert und gleichzeitig lädt der nächste Level-Abschnitt.

Die PS2-Version kommt zudem mit einem exklusiven Level in den Handel. Diesem Auftrag geht eine besondere Story voraus: Zwei eurer Team-Mitglieder sind in Triest in Gefangenschaft geraten. Jetzt ist es eure Aufgabe, eure Kameraden zusammen mit eurem britischen Kollegen Eddie Price zu befreien. Ein weiteres PlayStation2-exklusives Feature haben die Entwickler in Form eines Zweispieler-Kooperativ-Modus in das Spiel hineingepackt. Damit könnt ihr die komplette Kampagne zusammen mit einem Freund im Splitscreen-Verfahren spielen. In dieser Variante seid ihr ausschließlich zu zweit unterwegs. Das Kommando-Interface fehlt in diesem Modus. Der Schwierigkeitsgrad ist einen Tick härter, da man auf die

Feuerkraft der fehlenden beiden Team-Mitglieder verzichten muss.

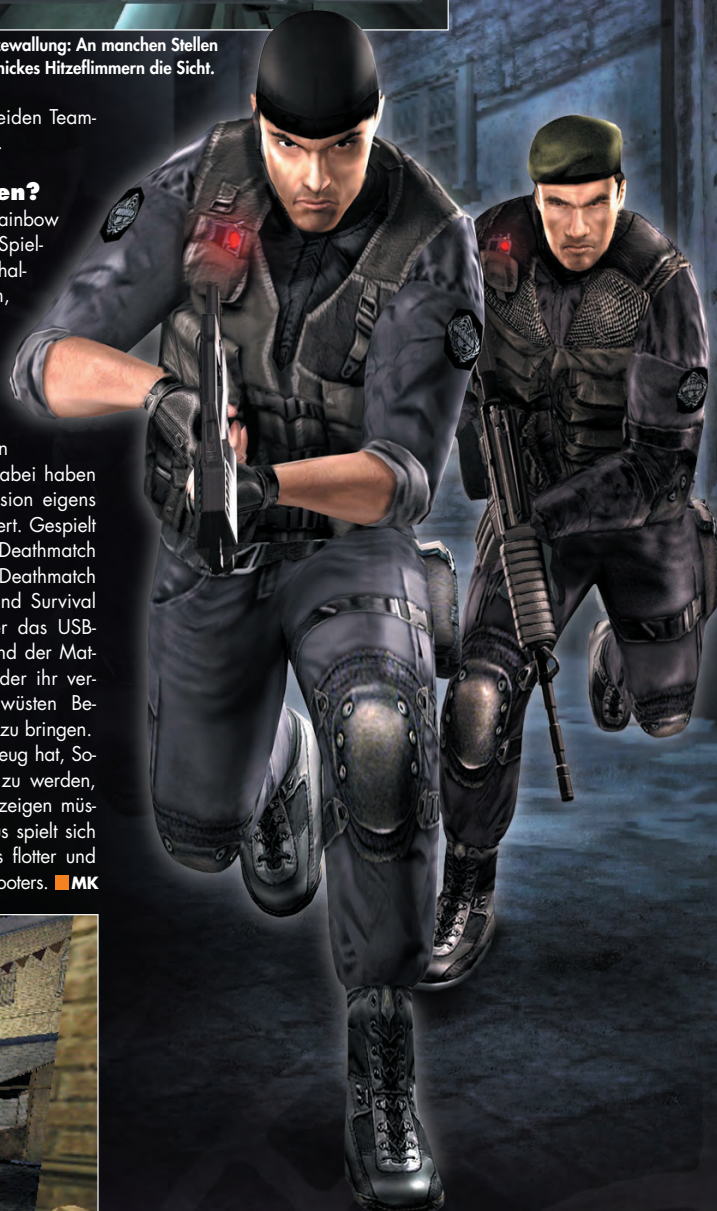
Multiplayer-Freuden?

Natürlich gibt es auch bei Rainbow Six 3 diverse Multiplayer-Spielmodi, die online für lang anhaltenden Spielspaß sorgen, nachdem Einzelspieler- und Koop-Missionen erfolgreich erledigt worden sind. Bis zu acht Spieler können auf den insgesamt zehn verschiedenen Karten gegeneinander antreten. Dabei haben die Entwickler der PS2-Version eigens vier exklusive Levels spendiert. Gespielt wird in den Disziplinen Deathmatch (jeder gegen jeden), Team Deathmatch (Team A gegen Team B) und Survival (wer übrig ist, siegt). Über das USB-Headset sprecht ihr während der Matches eure Strategien ab oder ihr versucht, eure Gegner mit wüsten Beschimpfungen aus der Ruhe zu bringen.

Ob Rainbow Six 3 das Zeug hat, Sonys SOCOM 2 gefährlich zu werden, wird ein ausführlicher Test zeigen müssen. Der Singleplayer-Modus spielt sich jedenfalls schon jetzt etwas flotter und intuitiver als der des Sony-Shooters. ■ MK



Die Cleveren: Mit dem Viereck-Button gebt ihr den Team-Mitgliedern den Befehl, Deckung zu suchen und euch Feuerschutz zu geben. Dabei gehen die KI-Kameraden recht clever vor.



PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Ubisoft Shanghai
Spieler	1-8 (online)	Erhältlich ab	25. März
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubisoft.de

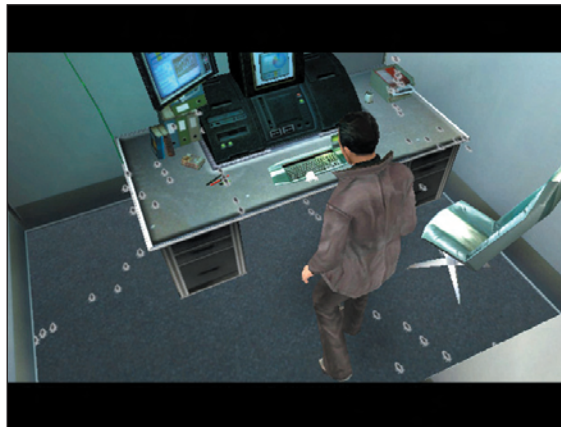
95% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Im Offline-Modus macht Rainbow Six 3 SOCOM2 Konkurrenz, bei den Multiplayer-Modi behält Sonys Shooter die Nase vorn!

FAHRENHEIT

Ein unfreiwilliger Mörder, seine Jägerin, und die Rettung der Welt: Das innovative Adventure Fahrenheit fährt mächtige Story-Geschütze auf!



Was ist hier passiert? Protagonist Lucas wundert sich über die zahlreichen Einschusslöcher und den unversehrten Rechner.



Viel Realismus: Die Mimik der Akteure wirkt sehr lebendig, auch wenn die Figuren ein paar Polygone mehr vertragen könnten.

OMIKRON-GAME



Fahrenheit ist nicht das erste Adventure von Quantic Dream: Nach der PC-Version 99 erschien 2000 Omikron: The Nomad Soul auf Segas Dreamcast. Dort konnte man eine riesige futuristische Stadt erforschen und in die Körper verschiedener Personen schlüpfen.

PS2 Lucas Kane hat ein Problem: Anstatt sich gemütlich im Restaurant den Bauch voll zu schlagen, steht er blutüberströmt in den Toiletten, vor ihm der tote Körper eines Mannes, den er gerade auf grausame Weise ermordet hat. Warum? Das weiß er selbst nicht! Und genau in dieser misslichen Situation kommt ihr ins Spiel.

Abenteuer-Revival

Galt das Grafik-Adventure jahrelang als klinisch tot, steht uns mit Fahrenheit ein potenzieller Hochkaräter ins Haus. Um sich von der spärlichen Konkurrenz abzuheben, hat sich der französische Entwickler Quantic Dream einiges einfallen lassen: Fahrenheit überrascht mit einer vollkommen neuen Steuerung. Mit dem linken Analog-Stick lenkt ihr euren Protagonisten, der rechte Stick dagegen reagiert kontextabhängig und dient zur Manipulation der Umgebung.

So werden Fenster nicht mit einem einfachen Knopfdruck geöffnet: Ihr stellt euch stattdessen davor und bewegt den rechten Stick nach oben – ungewohnt, aber realistisch. Dass dieses Feature mehr ist als nur ein Gimmick, wird schnell klar: Steht Lucas vor einer Tür, kann er sie mit einem schnellen Stick-Kommando auf-

reißen oder sie mit einer sanften Pad-Bewegung erst einmal leicht öffnen um einen Blick ins Innere zu werfen.

Fahrenheit beansprucht nicht nur euren Denkknochen, auch ein Mindestmaß an Geschicklichkeit ist angebracht. So hat Lucas das Glück, immer wieder Visionen zu erleben, die ihm Tipps geben zum weiteren Spielverlauf. Um diese komplett sehen zu können, müsst ihr ein Senso-artiges Reaktionsspielchen bestehen. Auf ähnliche Art meistert ihr auch Faustkämpfe oder Verfolgungsjagden. Gespräche führt ihr in klassischer Grafik-Adventure-Manier: Hat euer Gegenüber sein Sätzlein gesagt, wählt der Spieler zwischen mehreren Antworten. Übrigens lenkt ihr nicht nur den tragischen Helden Lucas durch das Abenteuer, ihr schlüpf auch

in die Haut von Polizistin Carla oder diverser Nebenfiguren – nur im Team lüftet ihr das Geheimnis.

Und die Technik?

Grafisch ist Fahrenheit sauber, zur Offenbarung fehlt noch ein Stück. Erfreulich sind die Motion-Capture-Animationen und die gelungenen Schatten. Actionfans, denen schon Baphomet's Fluch zu träge war, werden hier nicht glücklich: Wer aber gut ausgearbeitete Figuren, anspruchsvolle Rätsel und eine faszinierende Geschichte brachialen Nonstop-Ballereien vorzieht, der sollte sich Fahrenheit merken: Potenzial hat das Abenteuer aus Frankreich in rauen Mengen, jetzt haben die Programmierer noch bis Ende des Jahres Zeit, es auch zu entfalten. **TN**



Cineastisch: Seit Ang Lees Hulk sind Splitscreens in und helfen euch bei diversen Rätseln.

PLAY-DATEN

		PS2	
Genre	Adventure	Entwickler	Quantic Dream
Spieler	1	Erhältlich ab	Ende 2004
Hersteller	Vivendi-Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.quanticrodream.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Spannendes Abenteuer mit viel versprechendem Handlungsansatz und innovativer Steuerung – wir sind zuversichtlich.

BDFL Manager 2004

**SPIELT NICHT UM PUNKTE.
SPIELT UM EVER LEBEN!**



„Trainer, Manager und Vereinsvorstand in einem.
So viel Einfluss würde ich mir mal wünschen.“
(Ralf Rangnick)



Stählerne Nerven. Eiskaltes Taktieren. Knallhartes Verhandlungsgeschick.

Bei BDFL Manager 2004 ist Kontrolle alles. Du kümmerst Dich um Transfers, Sponsoren und Stadionausbau. Wählst aus über 19.000 Spielern und 750 Clubs Deine Top-Mannschaft. Peitscht sie mit Zurufen von der Trainerbank zum Sieg. Dann ist Mitfiebern angesagt. In grafisch exzellenter 3D Live-Match-Action erlebst Du, ob Deine Spieler ihr Geld wert sind. Oder es Dir selbst ans Leder geht.

www.codemasters.de

Codemasters
GENIUS AT PLAY™



CHAMPIONS of NORR REALMS OF

Der zweite Action-RPG-Knaller der Snowblind Studios ist schon zum Greifen nahe. Taucht ein in das riesige Everquest-Universum, das schon seit fünf Jahren PC-Spieler auf der ganzen Welt begeistert...



⊙ Unterschiedlich: Jedes Monster ist gegen ein anderes Element besonders anfällig.

PS2 Seit es Everquest Online Adventures (EOA) gibt, haben auch PlayStation2-Besitzer endlich die Möglichkeit, die Faszination des monströsen Everquest-Universum nachzuvollziehen. Denn EOA bedient sich des selben Spielprinzips wie der große PC-Bruder Everquest. Jeder der beiden Titel ist ein Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiel (MMORPG). Das bedeutet, dass die Games ausschließlich online spielbar sind. Zudem fällt eine monatliche Spiel-



⊙ Grafikspielerei: Zaubersprüche werden grafisch besonders hervorgehoben.

CHAMPIONS OF NORRATH EVERQUEST

BARBAR

KLASSE: Krieger

Prinzipiell ein Kämpfer, der Schaden absorbiert und austeilt.

STÄRKEN: Regeneriert Mana durch Sieg über Feinde. Kann jede Art von Waffe einsetzen.

SCHWÄCHEN: So gut wie keine Magie. Keine Mana-Regeneration im Ruhezustand.

ERLEBNBARE FÄHIGKEITEN: Rammen – Rammen ist eine effektivere Variante des Standard-Nahkampfangriffs.

SCHILDSCHLAG: Ein schneller Angriff, der einen Schild erfordert. Verursacht großen Schaden und man kann damit Gegner betäuben.

KRITISCHER TREFFER: Verbessert eure Aussicht, während eines Angriffs einen kritischen Treffer zu landen. Verleiht Spielern innerhalb der Aura ähnliche Fertigkeiten.

BODENSCHLAG: Ein beidhändiger Streitkolben oder Hammer wird verwendet, um auf den Boden zu schlagen und umliegende Gegner zu verletzen. Auf höheren Stufen werden die Gegner außerdem betäubt.

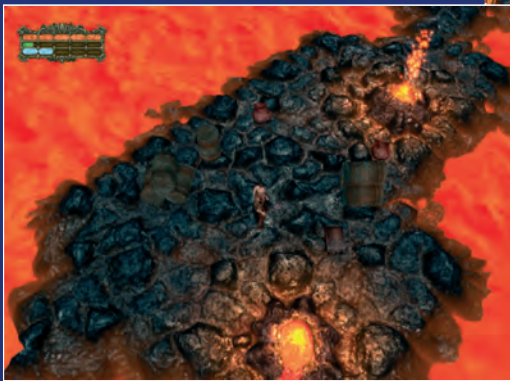
ZWEI KLINGEN: Diese Fähigkeit ermöglicht es euch, in jeder Hand eine Waffe zu schwingen.

STURM: Ein schneller Angriff, der bei einem Treffer enormen Schaden anrichtet. In den höheren Stufen werden auch Feinde in der näheren Umgebung getroffen und die Kontrolle verbessert.

ZYKLON: Wirbelnder Angriff, der mehrere Feinde gleichzeitig verletzt. Höhere Stufen verursachen größere Schäden, erlauben mehrfache Umdrehungen und bessere Kontrolle.

RUF DER AHNEN: Beschwört die Ahnen und verleiht mehr Energie. Erhöht Angriffsgeschwindigkeit und Schaden. In höheren Stufen wird die Fähigkeit zu einer Aura, die verbündete Spieler stärkend beeinflusst.

RIPOSTE: Es besteht die Chance, dass der Schlag eines Angreifers direkt erwidert wird.



⊕ Abwechslungsreich: In manchen Runden geht's heiß her.

gebührt an. Ganz nach dem Motto: Ohne Moos nix los!

Mit Champions of Norrath: Realms of Everquest (CoN) könnt ihr tief in diese Welt 'reinschnuppern. Neben dem Anschaffungspreis für das Spiel fallen jedoch keine zusätzlichen Kosten an, das ist ein großer Vorteil. CoN basiert auf einem völlig anderen Spielprinzip. Lediglich das Setting, die bekannte Spielwelt Norrath, dient als Hintergrund für den Action-RPG-Titel.

Ihr könnt CoN entweder offline oder online spielen. Dabei gibt es in spielerischer Hinsicht kaum Unterschiede. Während bei MMORPGs Tausende von Spielern gleichzeitig auf derselben Welt agieren, sind bei CoN höchstens vier Spieler aktiv.

Je mehr, desto schwerer

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels richtet sich nach der Anzahl der Helden, die das Abenteuer gleichzeitig bestreiten, wobei der Handlungsablauf davon nicht

beeinflusst wird. Dieser bleibt immer gleich und ist ebenso wenig abhängig vom Spielcharakter, für den ihr euch entschieden habt.

Die Geschichte von CoN spielt mehrere Hundert Jahre vor jener von Everquest für PC. Die wilden Orks haben sich mit den bösen Goblins verbündet und sind bereits auf dem Kriegspfad. Ein erster Stoßtrupp ist schon in eure Heimatstadt Faydwer eingedrungen und treibt sein Unwesen. An euch liegt es nun, »»»



⊕ Aufpowern: Je mehr Punkte ihr in eure Zaubersprüche investiert, desto mächtiger werden sie.



⊕ Klein David gegen Goliath: Überdimensionierte Gegner stellen sich euch entschlossen in den Weg.

PreScreen

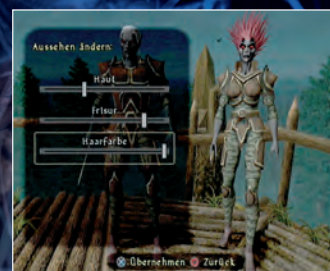
WAHNSINN!



Champions of Norrath ist ein wahres Daten-Monster. Aufgrund der riesigen Grafik-Datenmenge konnte man das Spiel nicht auf eine gewöhnliche DVD packen. Deshalb wandern die Daten des Spiels auf eine Dual-Layer-DVD, deren Fassungsvermögen in diesem Fall komplett ausgeschöpft wird. Und dabei gibt es im Spiel keine gerenderten FMVs (Full Motion Videos)!



☉ **Aufmotzen:** Jeder Gegenstand kann durch spezielle Items in seinen Eigenschaften aufgewertet werden.



☉ **Gesichtsbehaarung:** Den weiblichen Heroen kann man keinen Bart verpassen.



☉ **Keine Seltenheit:** Die Kreaturen rücken euch oft in Rudeln auf die Pelle.

KLASSE: Waldläufer

Meister des Bogens. Neben einigen Nahkampffertigkeiten können sie mächtige Bogenangriffe erlernen.

STÄRKEN: Können Nahkampf und vernichtende Fernkampfangriffe miteinander verbinden.

SCHWÄCHEN: Der Nahkampf schränkt die Vorteile ihrer Fernkampfwaffen ein.

ERLERNBARE FÄHIGKEITEN: Mehrfachschuss – verschießt mehrere Pfeile gleichzeitig. In den höheren Stufen erhöhen sich Zahl der Pfeile und Geschwindigkeit.

KÄLTEPFEIL: Lässt getroffene Gegner einfrieren. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden, Geschwindigkeit und Dauer des Einfrierens.

BOGENSCHIESSEN: Verbessert eure Fähigkeit, Gegnern mit dem Bogen Schaden zuzufügen.

KRITISCHER TREFFER: Erhöht während eines Kampfes die Chance auf einen kritischen Treffer. Höherstufige Charaktere verleihen Spielern innerhalb der Aura ähnliche Fertigkeiten.

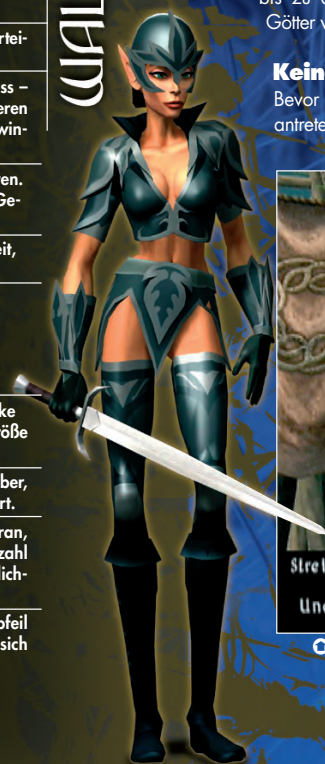
GIFTPEIL: Verursacht Explosion mit Giftwolke als Folge. Höhere Stufen verstärken Schaden, Größe der Giftwolke und Wirkungsdauer des Gifts.

GERINGE HEILUNG: Ein einfacher Heilzauber, der die Lebensenergie des Zaubernden regeneriert.

VERFANGEN: Hindert bei Erfolg Feinde daran, weiterzugehen. Höhere Stufen erhöhen die Anzahl der Betroffenen, Dauer und Erfolgswahrscheinlichkeit.

EXPLOSIONSPFEILE: Feuert einen Sprengpfeil auf Feinde ab. Auf höheren Stufen vergrößern sich Wirkungskreis, Schaden und Geschwindigkeit.

WALDELF



die Bedrohung abzuwenden und das Geheimnis der perfekt organisierten Bösewichter zu lüften. Auf euren Reisen durchquert ihr die Wälder der Waldelfen, das große versunkene Loch von Kunark (das in der Zukunft zur See von Ill Omen wird), die riesige Unterwelt der Dunkelelfen und dringt schließlich bis zu den äußeren Ebenen der Götter vor.

Keine Doppelgänger!

Bevor ihr eure gefährliche Reise antreten könnt, müsst ihr euch ent-

scheiden, mit welchen Heldentypen ihr eure Abenteuer bestehen wollt. Dazu stehen euch fünf unterschiedliche Rassen-/Klassen zur Wahl. Um euch bei der Entscheidung zu helfen, haben wir alle in den nebenstehenden Spalten ausführlich beschrieben.

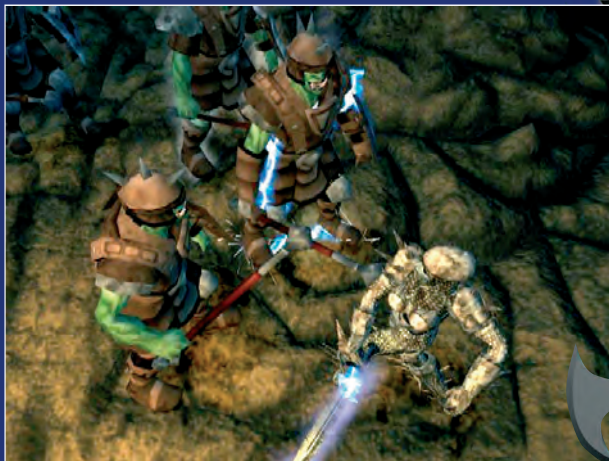
An dieser Stelle ist uns sauer aufgefallen, dass die kleinen Rassen (Zwerge, Halblinge etc.) nicht mehr dabei sind. Unserer Meinung nach gehören die „Kleinen“ jedoch unbedingt in ein Fantasy-Game. Rob Hill, Produzent von CoN, meinte dazu: „Leider mussten wir die



☉ **Lokalisierung:** Für Deutschland und Frankreich werden Texte und Sprachausgabe übersetzt. Der Rest von Europa muss mit Untertiteln Vorlieb nehmen.



○ Levelanstieg: Erreicht man eine neue Stufe, wird das sofort eingeblendet.



○ Online: Pro Konsole kann nur ein Spieler online gehen.

Zwerge wieder aus dem Programm nehmen. Die kleinen Rassen harmonisieren nicht mit der Spielperspektive. Sie würden viel zu klein auf der Spielwelt erscheinen. Die Rassen, die wir gewählt haben, sind stellvertretend für die Klassen, die wir im Spiel haben wollten. Wir wussten, welche Klassen perfekt sind für ein Action-RPG und haben daraufhin die verwandteste Rasse aus dem Everquest-Universum genommen“.

Jede Rasse/Klasse ist mit einem Helden und einer Heldin vertreten. Habt ihr euch für einen Heroen entschieden, könnt ihr die Figuren in den Kategorien Haut-

farbe, Frisur, Haarfarbe und Bart verändern und ihnen sogar einen Namen eurer Wahl geben. Im Coop-Modus soll schließlich nicht zweimal derselbe Charakter auf der Matte zu sehen sein.

Bekanntes Gameplay

Man merkt sofort, dass die Jungs der Snowblind Studios am Werk waren. Gameplay und Interface erinnern frappierend an deren Erstlingswerk auf PS2: Baldur's Gate: Dark Alliance (BGDA). Natürlich wurde alles gehörig aufpoliert und verbessert. Teilweise sind noch unschöne Pop-ups zu vermerken, jedoch so

HOCHHELF

KLASSE: Kleriker

Starke Nahkampfkategorie mit beträchtlichen magischen Fähigkeiten. Kann offensive und defensive Zauber erlernen.

STÄRKEN: Sich auf das Göttliche berufend, können sie untoten Kreaturen Schaden zufügen. Teammitglieder profitieren von verstärkenden Zaubern.

SCHWÄCHEN: Auf stumpfe Waffen beschränkt.

ERLERNBARE FÄHIGKEITEN: Heiliger Schlag – Ein Pfeil aus Licht, der beim Einschlagen Schaden anrichtet, besonders gegen untote Kreaturen. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden und Zielgenauigkeit.

HEILIGE RÜSTUNG: Erhält die Gesundheit des Spielers, indem ein Teil des entstehenden Schadens durch Abzug von Mana ausgeglichen wird.

HEILUNG: Stellt die Gesundheit des Anwenders wieder her. Auf höheren Stufen werden Gruppenmitglieder über eine Aura geheilt.

UNTOTEN-SCHILD: Jede untote Kreatur, die die geschützte Person angreift, nimmt Schaden. In den höheren Stufen wird der Zauber zu einer Aura.

HAMMER DES ZORNS: Zaubert einen Hammer herbei, der die Feinde angreift. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden und Dauer, außerdem gibt es die Chance auf kreisende Bewegung.

BLENDENDES LICHT: Ein blendender Blitz verwirrt in der Nähe befindliche Wesen. In den höheren Stufen erhöhen sich Reichweite, Dauer, Schaden und Effektivität.

UNTOTE VERTREIBEN: Treibt untote Kreaturen zurück und fügt ihnen schweren Schaden zu. In den höheren Stufen steigen Radius und Schaden.

GEGNER BEKEHREN: Verwandelt Feinde in Freunde. Untote sind immun. Nach dem Zauber sind zehn Sekunden Erholung erforderlich.

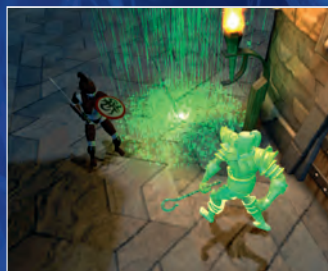
UNTOTE BANNEN: Ein mächtiger Zauber, der auf Untote äußerst schädigend wirkt. Mit der Stufe erhöht sich auch der Schaden.

seltener, dass sie kaum ins Gewicht fallen. Ansonsten könnte man CoN als den wahren Nachfolger von BGDA bezeichnen, sieht man einmal davon ab, dass es im Everquest-Universum angesiedelt ist. CoN bietet all das, was wir uns von BGDA II erhofft hatten.

Vier Spieler können das Abenteuer gleichzeitig per Multitap bestreiten. Dabei kann jeder seinen eigenen Charakter auf Memory Card abspeichern und mit nach Hause nehmen. Dort importiert man den Recken ganz einfach ins eigene Spiel und baut den Charakter dort weiter aus. Und sollte man zu >>>



○ Treffer: Über den Köpfen der Gegner wird die Schadenspunktzahl angezeigt.



○ Wahnsinn: Gegenstände und magische Artefakten im Überfluss.



○ Ertappt: Magiebegabte Gegner erkennt ihr an der schimmernden Aura.

PreScreen

DU WIRST GEHÖRT



Als wir im zurückliegenden Jahr die Jungs von SOE in San Diego besucht haben, wurde uns noch versichert, dass lediglich eine Tastatur als Kommunikations-Plattform für Online-Partien infrage käme. Jetzt sieht die Sache schon anders aus: Champions of Norrath wird definitiv auch ein Headset unterstützen. Man kann sich also schön streiten, wenn es an die Aufteilung der Drops (Gegenstände, die die Monster fallen lassen) geht.

KLASSE: Zauberer

Reiner Zauberkundiger. Kann mächtige Zauber erlernen, die entweder direkten Schaden anrichten oder in einem bestimmten Bereich wirken.

STÄRKEN: Kann aus großen Entfernungen Schaden anrichten und Waffen mit elementarer Energie erfüllen.

SCHWÄCHEN: Im Nahkampf nicht geübt. Kann nur begrenzt Waffen verwenden und keine Schilde ausrüsten.

ERLERNBARE FÄHIGKEITEN: Frostwirbel – Dieser Bereichseffekt-Zauber erzeugt vor dem Anwender zeitweilig einen Sturm aus Frost und Eis.

SCHOCKBLITZ: Feuert einen Blitz auf Kreaturen. Auf höheren Stufen gezaubert, springt der Blitz auf andere über.

STRAHL DES ZAUBERERS: Ein Strahl reiner Energie überschwemmt die Feinde des Zauberers. Zusätzliche Stufen erhöhen Schaden und Reichweite.

KÄLTEWAFEN: Verleiht euren Waffen einen Eis-Effekt. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden, Dauer sowie Größe und Wirkung der Aura.

FEUERSCHOCK: Schleudert Gegnern einen explosiven Feuerball entgegen. In höheren Stufen wird der Schaden erhöht und über einen größeren Wirkungsbereich verteilt.

BLITZWAFEN: Versieht eure Waffen mit einer elektrischen Ladung. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden, Dauer, Größe und Wirkung der Aura.

FEUERGESCHOSSE: Erschafft Feuergeschosse, die den Anwender umkreisen. Auf höheren Stufen erhöht sich die Anzahl der Geschosse, der Schaden beim Auftreffen und der Wirkungsbereich.

FEUERSTURM: Es wird ein Feuersturm heraufbeschworen, der die Feinde in seinem Wirkungsbereich in Flammen aufgehen lässt. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden, Wirkungskreis und Dauer.

EISKEGEL: Aus euren Fingerspitzen schießt ein Eiskegel, der euren Feinden Kälteschaden zufügt. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden, Größe des Kegels und Reichweite.

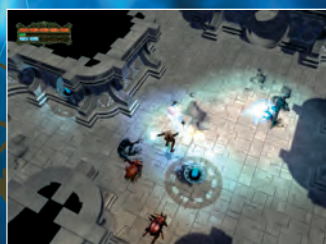
ERUDIT



Dreimal für das Ganze



⊙ Vorsicht Falle: Ihr könnt auch in den Spinnweben kleben bleiben.



⊙ Technisch gut in Szene gesetzt: Nette Licht- und Schatteneffekte begleiten den Spielverlauf.



⊙ Mannigfaltig: Jeder Spielabschnitt weist ein anderes Setting auf.

faul sein, den Weg zu seinem Kumpel auf sich zu nehmen, verabredet man sich einfach online und spielt eine Runde im Netz. Dafür ist allerdings ein Breitband-Anschluss erforderlich.

Dasselbe in Grün

Online kann man das Spiel nämlich auf die gleiche Weise spielen wie offline. Ein Spieler eröffnet ein Spiel (der so genannte Host) und andere Spieler können dieses über eine Lobby betreten. Zusätzlich kann man das Spiel durch ein Passwort vor dem Zutritt unerwünschter Personen schützen. Auch online können vier Spieler

gleichzeitig agieren. In Online-Partien kann sich jeder Held nach eigenen Wünschen bewegen. Offline ist man hingegen auf einen einzigen Bildschirm beschränkt. Auf der eingeblendeten Karte sieht man anhand farbiger Kreise, wo sich die anderen Mitspieler aktuell aufhalten. Ein weiterer Unterschied: Online pausiert das Spiel nicht, wenn man ins Inventar wechselt. Das bedeutet, dass ihr in einem Online-Spiel von Monstern angegriffen werden könnt, während ihr beispielsweise eine neue Rüstung anprobiert. Durch aufblinkende Symbole werdet ihr allerdings davon in Kenntnis gesetzt, dass gerade jemand auf euch einschlägt. Sollte dieser Fall eintreten,



⊙ Zaubereffekt: Leidet man unter einem negativen Effekt, wird der Charakter farblich hervorgehoben.

DUNKELERF

Wenn ihr Champions of Norrath komplett durchspielen wollt, müsst ihr drei Durchgänge in Kauf nehmen. Ihr beginnt mit dem Schwierigkeitsgrad „Anfänger“. In diesem Modus müsst ihr euren Charakter mindestens bis zum Level 20 aufpowern, um den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad „Kämpfer“ anwählen zu können. Auf „Kämpfer“ gilt dasselbe. Euer Recke muss mindestens Stufe 35 erlangen, um die schwerste Spielstufe „Held“ freizuschalten. Auf „Held“ beginnt ihr den dritten Durchlauf und könnt euren Charakter bis zum Level 50 ausbauen. 50 markiert die Obergrenze des Charakters.

Das Gute daran: Für jeden Durchlauf werdet ihr etwa 20 Stunden benötigen. Daraus errechnet sich pro Rasse/Klasse eine Spielzeit von satten 60 Stunden (ob diese Zeitangabe der Wahrheit entspricht, wird unser Test in der nächsten Ausgabe zeigen).

Das Schlechte daran: Ihr spielt dreimal denselben Handlungsstrang und erhaltet keinerlei Belohnung. Weder Goodies noch Bonus-Charaktere werden freigeschaltet.



○ Kamera: Im Einzelspieler-Modus könnt ihr auch ein- und auszoomen.

wechselt ihr schleunigst zurück aufs Schlachtfeld, um dem Widersacher zu zeigen, wer hier das Sagen hat. Ansonsten werdet ihr viel zu bald für euren Geschmack die Radieschen von unten betrachten können.

Wiederauferstehung

Wer in einem Online-Match stirbt, ist auf die Hilfe seiner Mitspieler angewiesen. Segnet ihr das Zeitliche, fliegt euer Geist

zu euren Kollegen und ihr könnt nur noch das sehen, was diese derzeit auf dem Bildschirm vor sich haben. Der ganze „Spuk“ dauert an, bis einer der Lebenden zu einem Speicherpunkt gelangt. Dann erst werdet ihr wieder auf die Welt zurückkehren.

Gelangt ihr zu einem Savepoint, speichert nur der Host den Story-Fortschritt ab, alle anderen sichern nur die Entwick-

lungen ihres Charakters. Unterbrecht ihr das Spiel und wollt am nächsten Tag weitermachen, seid ihr auf den Host vom Vortag angewiesen. Dieser



○ Eklig: Die achtbeinigen Monster finden auch in CoN ihre Verwendung.

KLASSE: Schattenritter

Im Wesentlichen eine Nahkampfkategorie mit einigen Krankheits- und Tierzaubern.

STÄRKEN: Kann Untote beschwören. Verwendet zersetzende Zauber mit kurzer und langer Reichweite.

SCHWÄCHEN: Schwächer gegen Gegner mit Krankheitsimmunität. Zauber kosten einen höheren Prozentsatz an Mana.

ERLERNBARE FÄHIGKEITEN: Seuchenblitz – Feuert eine Krankheiten erregende Ladung auf ein Ziel ab. Auf höheren Stufen wird mehr Schaden verursacht und die Ladung verfolgt ihr Ziel.

LEBENS-SAUGER: Ermöglicht es euch, die Essenz eures Feindes in Mana oder Gesundheit umzuwandeln.

PESTWOLKE: Hinter dem Zaubernenden bleibt ein Strom aus Krankheiten erregenden Wolken zurück. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden und Dauer.

DÜSTERWOLKE: Erschafft eine dunkle Wolke, die die Feinde verwirrt und ihnen Schaden zufügt. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden und Verwirrung.

KRANKHEITSSCHILD: Eine Krankheitswolke, die dem Charakter folgt. Auf höheren Stufen erhöhen sich Schaden, Wirkungskreis und Dauer.

RIPOSTE: Es besteht die Chance, dass der Schlag eines Angreifers direkt erwidert wird.

SKELETT BESCHWÖREN: Erweckt ein Skelett zum Leben, das dem Zaubernenden im Kampf beisteht. In den höheren Stufen besitzen die Skelette magische Waffen.

UNTOTE BEKEHREN: Konvertiert Untote zu Verbündeten. Nach dem Zauber sind zehn Sekunden Erholung erforderlich.

SCHADENSSCHLAG: Massive Erhöhung des Schadens bei Nahkampfangriffen.



○ Übersicht: Die Anzeige informiert euch über eure Lebens- und Mana-Energie.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-RPG	Entwickler	Snowblind Studios
Spieler	1-4	Erhältlich ab	25. März
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.championsofnorrath.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Lockere und faszinierende Haudrauf-Kost vor dem Everquest-Universum. Die Qualität des Spiels ist umwerfend.

VAN HELSING

Mr. Hyde, Dracula und viele Kollegen aus der viktorianischen Zeit stehen Schlange, um ihrem Erzfeind Van Helsing den Hals umzudrehen.



○ Pure Action: Das Spielprinzip erinnert frappierend an das von Devil May Cry.

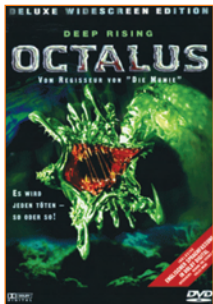


○ Tolle Filmumsetzung: Der PS2-Titel muss sich hinter dem Film nicht verstecken.



○ Kaum Rätsel: Der Vampirjäger wird stattdessen in unzählige Kämpfe verwickelt.

DER VAN-HELSENG-REGISSEUR



Nach dem trashigen „Octalus“ konnte Regisseur Stephen Sommers mit „Die Mumie“ einen Überraschungserfolg landen, leider waren die Fortsetzung „Die Mumie kehrt zurück“ ebenso wie der von ihm produzierte Spin-off „Scorpion King“ geradezu abartig schlecht. Hoffen wir, dass er bei „Van Helsing“ ein glücklicheres Händchen hat.

PS2 Hätte der alte Ire Bram Stoker das gewusst... Aus dem wunderlichen Professor Abraham Van Helsing, bekannt aus seinem Roman „Dracula“, wird 2004 im Kino der Rambo des 19. Jahrhunderts. Der zieht mit Mantel, Hut und einem gewaltigen Waffenarsenal durch Transsylvanien und macht massenweise übernatürlichem Gezucht das untote Leben noch schwerer.

Schlechte Zeiten für Untote

Pünktlich zum „Van Helsing“-Kinostart im Mai will man bei Vivendi die Versofung im Regal sehen. Euer Alter Ego Van Helsing verfolgt ihr dabei aus festen Kamerawinkeln, ähnlich wie in Capcoms Devil May Cry. Auf Knopfdruck springt der agile Monsterjäger – auch an den physikalisch zwar unmöglichen, spielerisch aber äußerst nützlichen Doppelsprung wurde gedacht. Große Abgründe überwindet er mit Hilfe eines Hakens am Seil – entweder er schwingt behände durch die Lüfte oder er lässt sich direkt an den gewünschten Zielort ziehen.

Als echter Monsterjäger bekommt es Van Helsing mit zahllosen Gegnern zu tun, die vom Klapperskelett der Marke „im Dutzend billiger“ über flatternde Gargoyles bis hin zu dicken Endgegnern reichen. Um des kranken Ge-

züchts Herr zu werden, packt ihr das Werkzeug fürs Grobe aus: Sieben Fernkampf- und zwei Nahkampfaffen sollten ausreichen, die untote Brut wieder in die Hölle zu schicken.

Gute Zeiten für Spieler

Insofern ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wer den Gegner gerne bis auf Tuchfühlung kommen lässt, schneidet die Monster mit Doppelschwertern oder rotierenden Sägeblättern in muntere Scheiben, distanziert ihr euch lieber, habt ihr die Wahl zwischen Zwillingspistolen, der altbewährten Shotgun, einem langläufigen Gewehr und ähnlichen Argumentierhilfen.

Bis hin zur handlichen Gatling-Gun inklusive Kurbel reicht das Repertoire – einmal eingesammelt, müsst ihr euch um Munition keine Sorgen machen, dank des vatikanischen Segens habt

ihr unendlich viel davon. Beim ersten Anspielen sind wir angenehm überrascht worden: Im Gegensatz zum üblichen Lizenzgekröse scheint hier ordentlich Arbeit ins Spiel geflossen zu sein – sehr ordentlich.

Szenarios wie Notre Dame oder die Dörfer Transsylvaniens sind ebenso gruselig wie detailreich, die Steuerung des Helden geht locker von der Hand. Besonders gut haben uns die Monster-Metzeleien gefallen – dank vieler Waffen und zahlreicher Angriffstechniken wird das Gehäcksel so schnell nicht langweilig.

Schließlich dürfen sich Dante und Leon Belmont darauf gefasst machen, im Mai 2004 ernsthafte Konkurrenz zu bekommen. Seid ihr für Castlevania und Devil May Cry zu begeistern, werdet ihr auch die Movie-Adaption Van Helsing schnell ins Herz schließen. **■ TN**



○ Berühmt-berüchtigte Schauplätze: Das filmische Abenteuer führt in die Kathedrale von Notre Dame oder ins Heimatland des Grafen Dracula, nach Transsylvanien.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Saffire
Spieler	1	Erhältlich ab	Mai
Hersteller	Vivendi	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vivendi.com

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Furiöse Mischung aus Castlevania und Devil May Cry mit guter Filmlicenz und einem Helden, der ordentlich austeilt.



**GAMES
UNLIMITED**

Schon Action geladen?

Jetzt gratis¹ testen:
Prince of Persia –
The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden:
die kostenlose¹ Demoversion von
Prince of Persia – The Sands of Time
als Java-Game². Die ultimative Fortsetzung
des Videogame-Highlights garantiert
packende Action und spannende Abenteuer
für unterwegs. Einmal runterladen und
immer wieder spielen.

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



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

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

Jetzt kostenlose¹
Demoversion
per SMS downloaden!

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



Weitere Top-Games³: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia										Siemens		
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075k	193073k	193076k	193074k	193075k	193075k	193075k	193075k	193075k	193075k	193074k	–	–
Rayman 3	–	–	193064k	193065k	–	–	–	–	–	–	193063k	–	–
Rayman Golf	193068k	193069k	193072k	193067k	193068k	193068k	193068k	193068k	193068k	193068k	193067k	193070k	193071k
Speed Devils	–	193077k	193080k	193081k	–	–	–	–	–	–	193081k	193078k	193079k
DFB Fussball Manager	193085k	–	193082k	193084k	193085k	193085k	193085k	193085k	193085k	193085k	193083k	–	–

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

WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE

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

e-plus⁺
Klingelt's?

PreScreen



CONFLICT VIETNAM

Die Story von vier U.S.-Soldaten, die im Dschungel von ihrer Einheit getrennt worden sind.



☉ Straßenkampf im zerstörten Hue: Die letzte Mission stammt aus dem Film „Full Metal Jacket“.

MUSIK-TIPP: BALLAD OF THE GREEN BERETS



Patriotischer geht's kaum noch: Die Ballade von Sgt. Bradley über die Green Berets ist der Titelsong zum ersten, harsch kritisierten Vietnam-Kriegsfilm „Die grünen Teufel“ aus dem Jahre 1968. Hollywoodstar John Wayne spielte die Hauptrolle. Das Lied stand 1966 für fünf Wochen auf Platz 1 der U.S.-Musik-Charts. In den zurückliegenden 38 Jahren wurden mehr als neun Millionen Singles und Alben mit der Hymne der U.S.-Eliteeinheit verkauft.

PSE Die Nacht vom 31. Januar auf den 1. Februar 1968 stellte den Wendepunkt des Vietnamkriegs dar. Unter dem Kommando von General Vo Nguyen Giap starteten reguläre nordvietnamesische Truppen und der Vietcong die Tet-Offensive gegen die U.S.-Armee („Tet“ bezeichnet das vietnamesische Neujahr). Die Angriffe konzentrierten sich auf zahlreiche Städte im Süden Vietnams. Am schlimmsten hat es dabei

die Kaiserstadt Hue erwischt. Letzten Endes blieb der militärische Erfolg des Überraschungsangriffs aus. Politisch und psychologisch spitzfindig: Der Überraschungsangriff auf die Amerikaner demonstrierte äußerst nachhaltig die Schlagkraft des kommunistischen Nordvietnams.

M.I.A. - Missing in Action

Die vier U.S.-Marines Staff Sergeant Frank Wier, Corporal Bruce Lesh, Cor-

poral Will Shafer und Private Harold Kahler werden von der Tet-Offensive überrascht. Die Soldaten befinden sich zu diesem Zeitpunkt auf Patrouille – unglücklicherweise hinter den feindlichen Linien.

Die schweren Kampfhandlungen führen dazu, dass das Quartett von seiner Einheit abgeschnitten wird. Die Gegner haben ihnen zudem den Rückzug unmöglich gemacht... Über weitere Details schweigt sich der eng-



☉ Auf dem Weg zum Einsatzgebiet: Vietcong-Bodentruppen werden aus dem Hubschrauber heraus mit dem MG beschossen.



☉ Im Schnellboot den Mekong-Strom hinauf: Der Feind nutzt das Überraschungsmoment und greift aus dem Hinterhalt an.



❶ Schlacht am Hamburger Hügel: In einer Mission müssen Ragman, Junior, Hoss und Cherry eine Anhöhe erstürmen. Bei diesem Frontalangriff räuchern sie Vietcong-MG-Stellungen aus.

lische Entwickler Pivotal Games derzeit noch aus.

Genau wie bei den PS2-Vorgängern Conflict: Desert Storm (2002) und Conflict: Desert Storm II (2003) lebt das Kriegsabenteuer von den unterschiedlichen Talenten der Elitekämpfer: So hat Wier („Ragman“) seine Stärken in der Teamführung sowie im Umgang mit Sturmgewehren aller Art. Scharfschütze Lesh („Junior“) versteht es hingegen, mit Sprengstoff umzugehen. Mit seinem Maschinengewehr liefert Shafer („Hoss“) die nötige Feuerkraft. Schließlich flickt Sanitär Kahler („Cherry“) seine Kameraden wieder zusammen.

Bestie Krieg

Die 14 Missionen umfassende Story leuchtet allerhand Facetten des Vietnamkriegs aus. Das Schicksal führt die vier U.S.-Boys in heimtückische Dschungel- und Sumpfgebiete. In der für PS2-Verhältnisse grafisch exzellenten grünen Hölle führen die Vietcong einen gnadenlosen Guerilla-Krieg. Tödliche Fallen wie „Booby Traps“ (versteckte Sprengfallen, die mit einem Stolperdraht ausgelöst werden), „Tiger Pits“ (Fallgruben, die mit

angespitzten Bambusstöcken versehen sind) oder „Bouncing Betties“ (Granate, die hochgeschleudert wird, auf Bauchhöhe explodiert und Gliedmaßen abreißt) lauern hinter nahezu jedem Grashalm. Als besonders heimtückisch stellen sich die stockdunklen, klaustrophobisch engen und irrgartenähnlichen Tunnelsysteme heraus, in denen vietnamesische Einheiten ihre Kommandozentralen haben.

Ein komplett anderer Krieg wird dagegen in den südvietnamesischen Städten geführt. Die Rauchsquadronen der oft lichterloh brennenden Kulissen verdunkeln die Sicht. Der erbarmungslose Häuserkampf gewinnt an Drama-

WEITERE VIETNAMKRIEG-TITEL FÜR PS2

Shellshock: Nam '67 (Herbst 2004).

Weder Glanz noch Gloria: Der gnadenlose Taktik-Shooter von Guerrilla Games, den Entwicklern des hoch gelobten Ego-Shooters Killzone. Die Gräueltaten des Vietnamkriegs werden in diesem Videospiel konkurrenzlos hart dargestellt.



❶ Shellshock: Nam '67

Nam – Tour of Duty (2004)

Der Ego-Shooter (Entwickler: Atomic Planet) zur gleichnamigen Fernsehserie aus den 80er-Jahren. Man kommandiert ein ganzes Platoon (ca. 30 Mann) zum Zeitpunkt der Tet-Offensive Anfang 1968. Bislang existiert von der First-Person-Ballerei nur ein Videotrailer.



❶ Nam – Tour of Duty

titik hinzu, wenn sich Scharfschützen in Ruinen verschanzen, die ebenfalls von dicken Rauchwolken umhüllt sind.

Good Morning, Vietnam!

Die Pivotal-Games-Programmierer verleihen dem Vietnam-Taktik-Shooter mit RPG-ähnlichen Elementen viel spielerische Substanz. Nach bestandener Mission verteilt man neu gesammelte Erfahrungspunkte auf zwölf verschiedene Kategorien (Führungsstärke, Heilkraft, Schussgenauigkeit mit Pistole, MP oder MG etc...).

An Bedeutung gewinnt die aus den beiden Desert-Storm-Vorläufern bekannte Artillerie- bzw. Luftunterstützung. >>>



❶ Stoßfeuer: Auf dem Boot wechselt man die einzelnen Geschützstationen durch.



❶ Tödliche Dunkelheit: In der Nacht sind die Stolperdrähte kaum zu sehen.



❶ Neue Teambefehle: Nun kann man die Order erteilen, dass die CPU-Kameraden einen verletzten Mitstreiter medizinisch versorgen.



❶ Luftunterstützung im allerletzten Augenblick: Mit verschiedenfarbigen Rauchbomben markiert das Quartett die anzugreifenden Ziele.

PreScreen



FILMVORLAGEN

Einige Missionen in Conflict: Vietnam weisen Parallelen auf zu folgenden Movies auf:



○ Hamburger Hill

Hamburger Hill (1987, DVD)
Vietnam, Mai 1969: Eine U.S.-Einheit, unter ihnen auch 14 Neulinge, soll den strategisch völlig unbedeutenden Hügel 937 zurückerobern. Für die Soldaten ist dieser Hügel der „Hamburger Hill“ – der Hügel, an dem man zu Hackfleisch gemacht wird...



○ Platoon

Platoon (1986, DVD)
Vietnam 1967: Der junge, naive College-Student Chris Taylor wird in Vietnam einem Platoon (Infanterieabteilung von etwa 30 Mann) zugeteilt. Die Aufgabe: Feind suchen und töten. Die physische und psychische Belastung ist für die jungen Soldaten unerträglich...



○ Full Metal Jacket

Full Metal Jacket (1987, DVD)
South Carolina 1967: Im Camp von Parrish Island werden Joker und seine Kameraden auf brutale Art zu Marines gedrillt. An der Dschungelfront in Vietnam, kurz nach der Tet-Offensive, geraten Joker und seine Kameraden in den Hinterhalt eines Heckenschützen.



○ Apocalypse Now

Apocalypse Now (1979, DVD)
Captain Willard hat einen gefährlichen Auftrag: Er soll zusammen mit einer Hand voll Männer den unkontrollierbar gewordenen und offenbar durchgedrehten Colonel Kurtz ausfindig machen und liquidieren. Der hält sich tief im kambodschanischen Dschungel verborgen.



○ Emotionaler Haufen: Die vier Charaktere haben mehr oder minder starke Nerven. Vor allem wenn sie im Kampf unter Stress stehen, fallen ihre Reaktionen unterschiedlich aus.

Nun ruft man in brenzigen Situationen über Funk einen Helikopter, der das Team aus dem Einsatzgebiet evakuiert. Oder man fordert Kampffjets an, die im Tiefflug mit Napalm-Bomben die Landschaft in ein Flammenmeer verwandeln.

Apropos Vehikel: Das Missionsdesign sieht vor, dass man an Bord eines stark bewaffneten Schnellboots über den Mekong-Strom „schippert“, dass man sich im Schützenpanzer durch zerstörte Dörfer und Städte wagt oder vom Huey-Kampfhubschrauber aus Vietcong-Bodentruppen mit MG und Raketen attackiert. Diesbezüglich haben sich die Macher vom WWII-Ego-Shooter Medal of Honor: Rising Sun inspirieren lassen. Man bedient nur die Geschütze selbst, die Route legt das Skript fest.

PS2-Apokalypse?

Die derben Ruckeleinlagen, der obligatorische Nebel und lästige Pop-ups in

der irakischen Wüste waren die Fehler der beiden PS2-Wüstensturm-Kampagnen. Erfreulicherweise sind diese technischen Mängel bei Conflict: Operation Presumed Dead (so hieß das Spektakel in der Planungsphase) nicht mehr vorhanden. In Brand stehende Dörfer, vom Artilleriefeuer zermalmte Städte oder die beeindruckende Dschungellandschaft mit einer äußerst natürlich wirkenden 3D-Fauna – der Titel besticht schon in diesem frühen Entwicklungsstadium mit einer umwerfenden Grafik. Solche Feinheiten wie Regenwasser, das durch die Einschusslöcher eines Hüttendachs tröpfelt, verdichten die Atmosphäre zusätzlich.

Alles in allem wächst Pivotal Games mit Games Conflict: Vietnam über sich selbst hinaus. Die vielen Verbesserungen, die zündenden Ideen und die zumindest im Videospiel-Milieu noch nicht breit getretene Vietnamkriegs-Thematik sind die Garanten für einen PS2-Hit. Feuer frei...! ■ DG



○ Grundlegende Verbesserung: Die Gegner verhalten sich cleverer und aggressiver zugleich.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Taktik-Shooter	Entwickler	Pivotal Games
Spieler	1	Erhältlich ab	September
Hersteller	SCI	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.pivotal.games.com

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Conflict: Vietnam hat das Zeug zum PlayStation2-Taktik-Shooter-Hit. Der spielerische Abwechslungsreichtum ist einfach famos.

RULE THE UNDERGROUND

Powered by:

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

play
PLAYSTATION
VIDEO GAMES
aktuell

»KING OF STYLE«-CHAMPIONSHIP 2004

Startet durch in folgenden Städten:

26./27. März 2004 - Karlsruhe
Saturn (Kaiserstraße)

26./27. März 2004 - Hamburg
Saturn (Mönckebergstraße)

2./3. April 2004 - Köln
Saturn (Hohestraße)

2./3. April 2004 - Berlin
Saturn (Schlossstraße)

16./17. April 2004 - München
Saturn (Riem)

16./17. April 2004 - Leipzig
Saturn (Hauptbahnhof)

23./24. April 2004 - Nürnberg
Saturn (Vordere Ledergasse)

23./24. April 2004 - Dortmund
Saturn (Westenhellweg)

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Bist du der »King of Style 2004«?

Starte in der großen »King of Style«-Championship 2004 voll durch und messe dich mit den besten Konsolenskatern aus ganz Deutschland.

Exklusiv auf der PlayStation 2* stellt ihr euer Können unter Beweis - das Motto lautet: »RULE THE UNDERGROUND«, denn du selbst als Spieler bist der Star des Spiels! Zeig, dass du das Zeug zum wahren »King of Style 2004« hast und zeig uns deine Skills und deinen Style!

Gewinnt eine komplette Home-Cinema-Anlage im Wert von € 10.000,-, zudem erhalten die Finalisten weitere tolle Sachpreise.

Dem »King of Style 2004« winkt noch ein Wahnsinns-Preis, der jeden Tony Hawk's Underground-Fan vor Neid erblassen lassen wird ...



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



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



HAWKSHOES
SKATEBOARD FOOTWEAR DESIGNED BY TONY HAWK



ACTIVISION®

* Die Gesichtsvorstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature und setzt eine Internetverbindung voraus.

PreScreen

IRONSTORM

World War Zero

Was wäre, wenn der Erste Weltkrieg niemals zu Ende gegangen wäre?



○ Grabenkrieg: Die hohe Treffsicherheit der Gegner verlangt es zumeist, aus der Deckung heraus anzugreifen.



○ Brandherd: Mit dem Flammenwerfer räuchert Anderson in erster Linie Bunkeranlagen aus.

VATERLAND



World War Zero: Ironstorm weist deutliche Parallelen zum Film „Vaterland“ aus dem Jahre 1986 auf. In diesem futuristischen wie auch kontroversen Thriller nach einem Roman des britischen Autors Robert Harris hält der Zweite Weltkrieg bis ins Jahr 1964 an. Sowohl das Movie als auch die PS2-Ballerei beziehen zeitgenössische Personen und Gruppen wie etwa die Beatles in die Story ein. So werden die fiktiven Geschehnisse in gewissem Ausmaße glaubwürdig.

Am 11. November 1918 nahm der Erste Weltkrieg mit dem Waffenstillstand ein plötzliches Ende. In einem Salon-Eisenbahnwagen auf einer Waldlichtung in der Nähe von Compiègne (im Norden Frankreichs) besiegelten der deutsche Politiker Matthias Erzberger und der Oberbefehlshaber der alliierten Streitkräfte, der französische Marschall Ferdinand Foch, die bedingungslose Kapitulation Deutschlands. Im Juni 1919 wurde der Krieg mit dem Deutschen Reich durch den Vertrag von Versailles offiziell beendet.

Im Ersten Weltkrieg standen zwei große Allianzen in Konfrontation. Auf der einen Seite kämpften das Deutsche Reich, Österreich-Ungarn und das Osmanische Reich, auf der anderen Seite standen Russland, Großbritannien, Frankreich und die U.S.A.

Verhärtete Fronten

Im Ego-Shooter World War Zero: Ironstorm hat die Weltgeschichte einen anderen Verlauf genommen. Man schreibt das Jahr 1964. Seit exakt 50 Jahren tobt der Erste Weltkrieg. In die

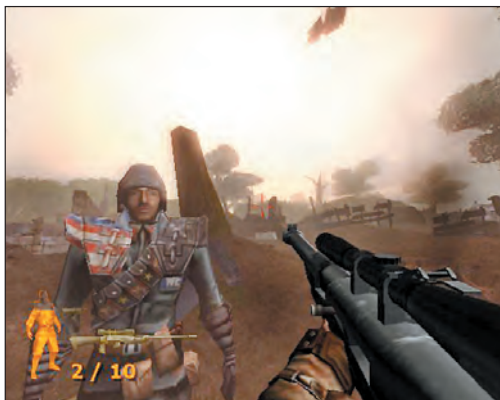
ser langen Zeit haben sich die Machtverhältnisse neu verteilt. Eine liberale amerikanisch-europäische Streikraft versucht die deutsch-russische Armee des größtenwahnsinnigen Barons Nikolai Aleksandrovitch Ugenberg im Zaum

zu halten. Denn der Diktator strebt nach einem eurasischen Reich, dessen Grenzen sich vom Atlantik bis ans chinesische Meer erstrecken sollen.

Ein Frontabschnitt in Deutschland: Leutnant James Anderson empfängt per



○ Masse statt Klasse: Die Gegner starten meistens nur im geschlossenen Verband einen Angriff.



Teamwork: Die meisten Missionen bestreitet man zusammen mit CPU-gesteuerten Kameraden.



Klischeebehaftetes Ziel: Alle Wege führen in die Höhle des Löwen – nach Berlin.

Funk einen Auftrag vom Geheimdienst. Er soll mit einer Spezialeinheit die Produktionsstätte einer neuen „Schreckenswaffe“ des Feindes ausfindig machen. Jüngsten Informationen nach ist das Ziel eine stillgelegte Fabrikanlage, die sich in den Ruinen der Stadt Wolfensburg befindet. Das heißt wiederum: Der Einsatzort liegt nur einen Steinwurf von der momentanen Hauptkampflinie entfernt...

Im Westen nichts Neues?

In einem halben Jahrhundert Krieg hat sich die Zivilisation nur schleppend weiterentwickelt. Insbesondere die nostalgisch angehauchten Technologien bestimmen das Level- und Charakterdesign des First-Person-Shooters. Obwohl die Soldaten keine Pickelhauben-Helme mehr tragen, wirkt ihre Ausrüstung ausgesprochen antiquiert und reichlich abgehalftert.

Ferner hat es der englische Entwickler Rebellion (u.a. Delta Force: Urban Warfare, PSone, 2002) verstanden, wahre Begebenheiten des Ersten, aber auch des Zweiten Weltkriegs sowie des darauf folgenden Kalten Krieges in den Spieldaufbau einzubinden. Beispielsweise ist der Hauptschauplatz Deutschland in zwei politische Hälften gespalten, außerdem bestehen einige Passagen des 19 Levels umfassenden Abenteuers aus Stellunggrabenkämpfen, wie sie zwischen 1914 und 1918 fortlaufend praktiziert worden sind.

Nichtsdestotrotz prägt auch relativ modernes Kriegsgerät, mit Luft-Boden-Raketen bestückte Kampfhubschrauber oder schwere Panzer, die dem

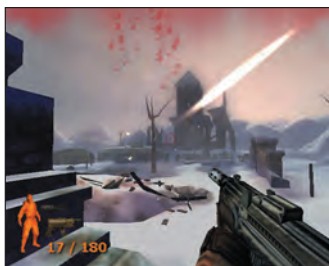
russischen T-72-Modell ähneln, das Feindbild.

Im Vergleich zu einschlägigen Genre-Kollegen wie Medal of Honor: Rising Sun & Co. kaschiert World War Zero: Ironstorm die Brutalität des Krieges nicht. Einen großen Teil trägt hierzu die hinterlistige wie auch besonders aggressive Künstliche Intelligenz von Baron Nikolai Aleksandrovitch Ugenbergs Anhängern bei. Unberechenbar: So schaffen es mit dem Tode ringende Feinde, die bereits zusammenengesackt auf dem Boden sitzen, mit den letzten Kräften klammheimlich eine Handgranate zu entsichern. Obendrein erscheinen vor allem die mit Dynamitstangen gepackten Schärferhunde makaber.

Angst im Nacken

Obwohl der Ego-Shooter linear aufgebaut ist, wird der Anschein erweckt, man würde sich permanent auf einem Spießrutenlauf befinden. Dieser Effekt wird durch ständig wechselnde Umgebungen hervorgerufen. Unter anderem führt der Weg nach Pixelblut-tiefenden Scharmützeln in den engen Stellunggräben über ein von Bombenkratern zerfurchtes Stück Niemandsland hin zu einem mit Selbstschussanlagen gesicherten Tunnelsystem.

Das ausgefallene Skript – hoffentlich teilen die Autoren noch ein bisschen – das atmosphärische Leveldesign und die ordentliche, nicht gerade topaktuelle Grafik wissen in der Vorabversion streckenweise zu gefallen. Der Test folgt bereits in der nächsten play-Ausgabe. ■ DG



Ruinenlandschaft: In den zerbombten Ortschaften lauern gut getarnte Heckenschützen.



Im Fadenkreuz: Mit der Zoom-Funktion des MGs visiert man die Angreifer punktgenau an.

DIE ZWEI GESICHTER VON IRONSTORM



Das PC-Charakterdesign unterscheidet sich von dem der PS2-Version.

Ein Spiel, zwei Systeme, zwei Versionen: Ironstorm ist seit dem 23. Oktober 2002 erhältlich – aber nur für PC. Die Computer-Version wurde vom relativ unbekannten französischen Softwarehaus 4X Studio programmiert. Aufgrund der mittelmäßigen audiovisuellen Präsentation, Logikfehlern und etlichen technischen Patzern blieb der Erfolg im PC-Sektor aus. Das Charakterdesign, insbesondere die Uniformen, erinnern stark an den Ersten Weltkrieg.



Screenshot aus der frühen Entwicklungsphase des PS2-Spiels.

Die 4X Studios versuchten sich anfangs noch an der PS2-Version. Wenig später übernahm Rebellion die Entwicklung. Man verwendete die firmeneigene Zero-Engine. Die Story und das Setting sind gleich geblieben. Man überarbeitete sämtliche in der Konsolenversion vorkommenden Charaktermodelle. Nun erinnern die Figuren stark an jene aus Judge Dredd: Dredd vs. Death (PS2, 2003). Erfreulicherweise wurden viele Fehler der PC-Version ausgemerzt.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Rebellion
Spieler	1	Erhältlich ab	29. März
Hersteller	Flashpoint AG	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.rebellion.co.uk

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Der kontroverse Plot des Ego-Shooters macht richtig neugierig auf die fiktive Geschichte.

DEADLY SKIES 3



König der Lüfte: Mit diesem feinen Steuerknüppel fühlt ihr euch gleich wie im echten Cockpit.



Nichts für nervöse Mägen: In Seitenlage prescht ihr durch die Polygonbauten, um sie einzuzerschern.



Science-Fiction: Die Flugkörper wirken nicht sehr freundlich, was auch immer es mit ihnen auf sich hat.

PS2 Wer in den 80er-Jahren aufgewachsen ist, erinnert sich vielleicht mit leuchtenden Augen an Filme wie „Top Gun“ – einmal nur wie der junge Tom Cruise durch die Lüfte donnern und in furiosen Dog-fights einen Gegner nach dem anderen vom Himmel holen... dank Konami darf diese Fantasie jetzt nachgeholt werden.

In naher Zukunft sorgt die Delta-Squad für Ordnung am Himmel. Ihr wählt einen von 20 Piloten aus und begleitet euren Schützling durch knapp 60 Missionen. So gilt es beispielsweise,

Bodenziele zu eliminieren oder feindliche Flieger auszuschalten, eure Maschine sieht ihr dabei von hinten, es sei denn, ihr wählt die authentische Cockpit-Perspektive. Zwischen den Einsätzen betrachtet ihr lange Zwischensequenzen mit den Piloten. Trotz des futuristischen Settings zwingt ihr euch in bekannte Cockpits: Maschinen wie die MIG-29SMT oder der Eurofighter Typhoon wurden lizenziert und detailliert nachgebildet, Konami-Kenner freuen sich auf einen wilden Ritt im Gradius-Raumer Vic Viper. Leider ist die Grafik von Deadly Skies

3 nicht wirklich spektakulär. Machen die Flugzeugmodelle noch einen sauberen Eindruck, seht ihr von der Umgebung meist nicht mehr als Himmel und flachen Boden mit einer Hand voll polygonaler Bauten.

Da unsere japanischen Freunde bekanntlich wesentlich stilvoller zocken als der gemeine Euro-Gamer, hat Zubehör-Hersteller Hori wieder mal einen speziellen Controller auf den Markt geworfen: Der Doppelstick mit Steuerknüppel und Schubkontrolle sieht extrem cool aus und wird wohl nie bei uns erscheinen. Schade. **TN**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Unspektakulär präsentierte Action-Kampfflugsimulation mit starkem Arcade-Einschlag und ausufernden Zwischensequenzen.

Genre	Flugsimulation/Action
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	2. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami-europe.com	

RIDING SPIRITS II



Schöne Details: Wählt man die Helmkamera, kann man das Rauschen des Windes hören.



Praktische Hilfestellung: Das Fahrtraining ist nicht gerade einfach, erfüllt aber ganz klar seinen Zweck.



Rein in die Kurve: Die Überlandfahrten bieten eine tolle Abwechslung zu den einfachen Rundkursen.

PS2 Der Motorradsimulator Riding Spirits geht in die zweite Runde. Am grundlegenden Konzept hat sich nichts geändert. Noch immer steht der Riding-Spirits-Modus im Vordergrund. Ganz ähnlich wie in der Gran-Turismo-Serie müsst ihr erst einmal das Sicherheits- und Streckentraining absolvieren. Die Steuerung der Motorräder reagiert sehr sensibel und ohne die Übungslektionen ist es unheimlich schwer, die Maschinen durch die Kurven zu bringen ohne dabei zu stürzen. Nach und nach kämpft man sich durch die verschiede-

nen Cups, kassiert Siebtpremien und rüstet sein Motorrad mit neuen Bauteilen (Vergaser, Fahrwerk, etc.) auf. Natürlich könnt ihr euch auch neue Bikes kaufen. In der Händlerliste finden sich die Modelle bekannter Hersteller wie BMW, Honda, Ducati oder Triumph. Neben Klassikern wie der Suzuki GSX 1100 S Katana kann man sich auch topaktuelle Maschinen wie die MV Augusta Brutale S oder die Kawasaki Z 1000 in die Garage stellen. Wer sich nicht erst durch die verschiedenen Meisterschaften kämpfen will, bevor er ein hochgezüchtetes PS-Monster ausrei-

tet, kann das auch in Arcade-, Wettrennen 100- und Vs.-Modi tun.

Der Umfang von Riding Spirits II ist enorm, dafür hinterlässt das Spiel in technischer Hinsicht keinen allzu guten Ersteindruck. Die Motorradmodelle sind zwar detailliert umgesetzt – allerdings nur in ihrem Aussehen. Denn der Motorensound lässt stark zu wünschen übrig. Genau wie das starke Flimmern der Umgebungsgrafik. Riding Spirits II hat durchaus Potenzial, hie und da sollten die Entwickler aber unbedingt noch nachbessern. **ML**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

95%

★★★★☆ — Vielversprechend

Gran Turismo für Motorradfans. Leider erreicht Riding Spirits 2 nicht die technische Klasse der GT-Serie.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Capcom
Entwickler	Spike
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.capcom-europe.com	

DIE NEUE SENSATION AM PC & KONSOLENMARKT



www.newline-entertainment.de

PreScreen

BURNOUT 3

„Ich kann mich nur noch an diesen LKW erinnern;
und dass ich nicht mehr rechtzeitig bremsen konnte!“



🕒 **Neue Crash-Engine:** Hier kann man sehen, dass jetzt auch die Rahmen der Fahrzeuge in Mitleidenschaft gezogen werden.



🕒 **Jeder gegen jeden:** Natürlich versuchen auch die anderen Fahrer, euren Wagen in einen Haufen Schrott zu verwandeln.

CODENAME: BLACK



Mitte 2003 gab Criterion Games bekannt, dass sie an zwei Spielen arbeiten: *Dust Storm*, ein Rennspiel, und *Black*, ein Ego-Shooter. Bei *Dust Storm* drehte es sich um *Burnout 3*. Bleibt die Frage, was sich hinter dem Codenamen *Black* verbirgt.

P2E Von 200 km/h auf 0 in einer Sekunde. Spektakuläre Unfälle gehören bei der *Burnout*-Serie einfach dazu, auch wenn sie nicht wirklich spielrelevant sind. Das Hauptaugenmerk liegt auf riskanten Überholmanövern, High-Speed-Powerdrifts und auf der Frage, wie man sich mit ihrer Hilfe möglichst reibungslos durch den Verkehr schlängelt. Bei *Burnout 3* wird sich das ändern.

Zerstörungswahn

Fans müssen sich keine Sorgen machen. Ans grundlegende Spielprinzip

der erfolgreichen Rennspielserie haben die Entwickler keine Hand angelegt. Ihr rast noch immer durch den Gegenverkehr, driftet um enge Kurven, springt über Bodenwellen, weicht anderen Fahrzeugen im letzten Moment aus und füllt damit euren Turbobalken.

Im Vergleich zu den beiden Vorgängern werden die Rennen aber um einiges aggressiver sein. In *Burnout 3* geht es nicht mehr nur darum, als erster über die Ziellinie zu kommen, sondern auch darum, seine Gegner zu rammen und an Hindernisse zu drängen. Die Entwickler möchten, dass sich die Spie-

ler regelrecht durch den Verkehr kämpfen müssen: Je mehr Blebschäden man verursacht, desto mehr Punkte gibt es am Ende. Die Zeiten der biedereren Hochgeschwindigkeitsrennen wären damit also vorbei.

Rahmen- und Achsbruch

Die Arbeiten an *Burnout 3* haben Ende Mai 2003 begonnen. Eigentlich war das Spiel für die nächste Konsolengeneration geplant, doch auf der E3-Messe kamen so viele Anfragen, dass man sich entschied, den dritten Teil doch noch für die PlayStation2 zu bringen.



🕒 **Vom Asphalt in den Matsch:** Auch auf unebenen Strecken kann man ordentlich Gas geben.



🕒 **Ein echter Hingucker:** Die Grafik von *Burnout 3* wird die der Vorgänger in den Schatten stellen.



⊙ Eiskalt erwischt: Erledigt man einen anderen Fahrer, gibt es zur Belohnung Bonuspunkte.

Einen kleinen Schritt Richtung Videospielzukunft möchte Criterion Games dennoch wagen. So kommt bei Burnout 3 eine vollkommen neue Grafik-Engine zum Einsatz, die die technischen Möglichkeiten der PlayStation2 noch besser ausreizt. Strecken und auch Fahrzeuge werden mehr Details aufweisen als bisher. Besonders stolz sind die Entwickler auf das Environment-Mapping. Durch diesen Effekt spiegelt sich die Umgebungsgrafik im glänzenden Lack der Wagen wider.

Mit Hilfe der neuen Grafikroutine können die Entwickler nun auch die Unfälle realistischer darstellen. In den ersten Teilen konnte man sein Fahrzeug schon recht ordentlich zu Schrott fahren: Die B-Säule wurde eingedrückt, Blechteile und Reifen sind in hohem Bogen davongeflogen. Aber es geht noch besser: Gerät man bei Burnout 3 in einen richtig bösen Crash, kann es durchaus passieren, dass die komplette Frontpartie des Wagen abgerissen wird. Für herumfliegende Glas- und Metallsplitter sorgt ein neues Partikel-

system. Die Unfälle sollen aussehen wie in Actionfilmen, nur mit dem Unterschied, dass die Fahrer auf ihren Sitzen bleiben und nicht durch die Windschutzscheibe geschleudert werden. So viel Realismus wollen die Entwickler dann doch nicht in ihrem Spiel haben.

Immer und überall

Der Einzelspieler-Modus wird neben dem Crash- auch wieder einen Meisterschafts-Modus bieten. Und der ist um gut ein Drittel umfangreicher als der bei Burnout 2. Nicht nur in den bekannten Rundkurs- und Etappenrennen, sondern auch in ein paar vollkommen neuen Rennvarianten werdet ihr antreten müssen. Welche das allerdings sein werden, hält Criterion Games noch geheim. Dafür sind die Verfolgungsjagden des Vorgängers dem Rotstift zum Opfer gefallen. Auf den Straßen von Burnout 3 ist weit und breit keine Polizei mehr zu sehen.

Alle Modi werden auch online spielbar sein. Bis zu sechs geschwindigkeitssüchtige Raser dürfen sich durch



⊙ Massenkarambolage: Mit seinen Gegnern darf man nicht allzu zimperlich umgehen.

ERST GURTEN, DANN SPURTEN!

Wenn man sich in Videospielen dem Rausch der Geschwindigkeit hingibt, ist das okay. Setzt man sich allerdings in Wirklichkeit ans Steuer, sind Vorsicht und vor allem Umsicht geboten; besonders, wenn man vorher im Spiel ein paar Runden gedreht hat. Oft wird der Bremsweg unterschätzt oder die Wucht, mit der ein echtes Auto in einer Sekunde auf 0 „bremst“.

BREMSWEG BEI VERSCHIEDENEN GESCHWINDIGKEITEN:

Geschwindigkeit	Anhalteweg inkl. Reaktionszeit		
	trocken	nass	eisig
30 km/h	13 m	14 m	43 m
50 km/h	27 m	30 m	112 m
80 km/h	56 m	64 m	274 m
100 km/h	80 m	94 m	421 m
120 km/h	109 m	127 m	599 m

ZUSAMMENHANG ZWISCHEN GESCHWINDIGKEIT UND FALLHÖHE

Geschwindigkeit	entspricht einer Fallhöhe von
30 km/h	3,5 m
50 km/h	9,8 m
80 km/h	25,2 m

Quelle: bfu

den Verkehr kämpfen, denn auch online sind jede Menge anderer Fahrzeuge auf den Straßen unterwegs. Technisch ist dies nicht ganz leicht zu bewerkstelligen, aber den Entwicklern ist es wichtig, dass die Online-Jagden den Offline-Rennen in nichts nachstehen. Also haben sie sich ins Zeug gelegt und Mittel und Wege gefunden, dies zu realisieren. ■ ML



⊙ Wie die Vorgänger: Mit Drifts und Fahren im Gegenverkehr füllt ihr den Turbo-Balken.



⊙ Nach mir die Sintflut: Per Buttendruck könnt ihr einen Blick nach hinten riskieren.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel	Entwickler	Criterion Games
Spieler	1-6	Erhältlich ab	Juli
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

85% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Noch schneller, noch rabiat: Bei Burnout 3 kann man froh sein, wenn man mit einem blauen Auge davonkommt.

UEFA EURO 2004

Vivo o 2004: Electronic Arts veröffentlicht in wenigen Wochen das offizielle PS2-Gekicke zur Fußball-Europameisterschaft 2004 in Portugal.



⊙ Großes Angebot: Die Nationalmannschaften aller 51 europäischen Länder stehen in UEFA EURO 2004 zur Verfügung.



⊙ Star-Allüren per Analog-Stick: Ausnahmespieler gehen besonders gefühlvoll und geschickt mit dem Ball um.

ROTEIRO: DER OFFIZIELLE EM-SPIELBALL



Sportartikelhersteller adidas hat den Roteiro-Fußball entwickelt. Das Rund wurde nach einem Logbucheintrag des portugiesischen Entdeckers Vasco da Gama benannt. Die blausilberne Grundfarbe symbolisiert den Himmel, die dunkelblauen Streifen den Ozean und die dünnen silbernen Linien das Koordinatensystem. Übrigens: Der Roteiro wird bereits in der Fußball-Bundesliga eingesetzt. Preis: ca. 100 Euro.

PS2 Alle vier Jahre wieder: Vom 12. Juni bis 4. Juli 2004 blickt Fußball-Europa nach Portugal. Dort findet die UEFA Euro 2004 statt, also die 12. Endrunde zur Fußball-Europameisterschaft. Das Eröffnungsspiel bestreitet Gastgeber Portugal gegen Griechenland. Der Anpfiff ist um 17 Uhr im Antas-Stadion in Porto mit ca. 50.000 Sitzplätzen.

Brodelnder Hexenkessel

Vom Braga-Municipal-Stadion im Norden bis hin zum Algarve-Stadion im Süden Portugals – die zehn Austragungsorte der Endrunde, in denen die Vorrunden-Matches der 16 Teams, also der Gruppen A, B, C und D, sowie die Finals ausgespielt werden, bauten die Entwickler von Electronic Arts Vancouver (FIFA-Football-Reihe) mit viel Liebe zum Detail digital nach.

Ebenfalls authentisch präsentiert sich der UEFA-EURO-2004-Spielmodus: Wie beim PSone-Vorgänger aus dem Jahre 2000 beginnt die PlayStation2-Fußball-Europameisterschaft mit der EM-Qualifikationsrunde. In den zehn Gruppen mit jeweils fünf Nationalmannschaften löst nur der Tabellenführer direkt einen

Fahrschein nach Portugal. Die zehn Gruppenspielen kämpfen in fünf Ausscheidungspartien um die restlichen Tickets. Noch unbekannt ist hingegen, wieviele Konsolensportler an einem PS2-Network-Match teilnehmen können.

Alte Bälle rollen gut

Da es sich abzeichnet, dass das Off-the-Ball-Kontrollschema im neuen FIFA-Teil (erscheint im Herbst 2004) erneut vorhanden sein wird, beinhaltet offensichtlich auch die EM-Balltreterei dieses außergewöhnliche Feature. Im Allgemeinen übernimmt man dabei nicht die gewohnte Aufgabe des Passgebers, sondern jene des Passempfängers. Ein derartiger Rollentausch findet auch in Standardsituationen statt.

Vollkommen neu ist das Moralsystem. Die Performance eines jeden Nationalspielers wird dabei sowohl in der Qualifikations- als auch in der Endrunde von unterschiedlichen Faktoren beeinflusst. Von Bedeutung sind unter anderem Verletzungen, die Anzahl der Tore und die Zeit, die ein Spieler auf der Auswechselbank verbringen muss. Auch die Leistung der gesamten Mannschaft schlägt sich auf die Performance eines jeden Ballvirtuosen nieder.

Alles in allem hat UEFA EURO 2004 das Potenzial, ein erstklassiges PS2-Fußballfeuerwerk abzufackeln hinsichtlich der audiovisuellen Präsentation und der Lizenzen. Ob sich allerdings das Gameplay auf Titeltkurs befindet, wird sich erst in einer der nächsten play-Ausgaben klären. ■ DG



⊙ Teamchef: Für den Kader wählt man 22 der 40 besten Spieler eines Landes aus.

PLAY-DATEN

Genre	Sportspiel	Entwickler	EA Sports/EA Vancouver
Spieler	1-8	Erhältlich ab	2. Quartal
Hersteller	Electronic Arts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.electronicarts.de

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Lizenstarke Balltreterei für Fußballfans, denen die Pro-Evolution-Soccer-Serie nicht gefällt.



GIGA-FUN

FÜRS HANDY

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "UUA"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

86688

ZUM BEISPIEL: UUA42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

861489

0900560574 €3,63/Min 0900902318 SFR 4,23/Min

www.
gigahandy.
com

CHART-BREAKER

- 82389 DU HAST MEIN HERZ GEBROCHEN
- 82388 WELCOME TO MY ISLAND
- 82387 AUGEN AUF
- 82386 FROM THE INSIDE
- 82385 LADY'S NIGHT
- 82384 SUPERSTAR
- 82383 I FEEL YOU
- 82382 MANDY
- 82381 POISON
- 82380 MY IMMORTAL
- 82379 LOVE'S DIVINE
- 82378 PIMP
- 82375 SHUT UP
- 82359 NUMB
- 82345 BEYOND THE SEA
- 82316 AXEL F 2003
- 82336 TROUBLE
- 82335 FREE LIKE THE WIND
- 82334 SCHICK MIR N' ENGEL
- 82333 EY, EY, EY
- 82332 WHERE IS THE LOVE
- 82328 AB IN DEN SÜDEN
- 82327 ALRIGHT
- 82326 ANGEL OF BERLIN



ALLTIME-KULT-KRACHER

- 82272 JENNY F. T. BLOCK
- 81819 MANA MANA
- 81653 BACARDI FEELING
- 81041 DEUTSCHE HYMNE
- 81124 SMOKE ON THE WATER
- 81587 NEW YORK NEW YORK
- 81813 DALLAS
- 81170 99 LUFTBALLONS
- 82339 PHANTOM DER OPER
- 81808 THE FINAL COUNTDOWN
- 82241 STEUER-SONG
- 82282 MÖHRCHEN SONG
- 82340 SEXBOMB
- 82278 GUARDIAN ANGEL
- 82261 CLEANING OUT MY CLOSET
- 82297 TAKE ME TONIGHT
- 82295 ANYONE OF US
- 82293 PRAY, PRAY, PRAY

MOVIE-CLASSICS

- 81030 DAS LIED VOM TOD
- 82342 DER DRITTE MANN
- 82337 CHARLIE'S ANGELS
- 81031 HALLOWEEN
- 81168 JAMES BOND THEMA
- 81140 FLINTSTONES
- 81764 DAS A-TEAM
- 81174 DAS BOOT
- 81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 81814 MISS MARPLE
- 81164 MISS, IMPOSSIBLE
- 81809 DER PATE

TV-KULT-KRACHER

- 81182 DIE MAUS
- 82344 SEX AND THE CITY
- 82341 DALLAS
- 82340 SEXBOMB
- 82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
- 82338 JACKASS
- 82149 WICKI
- 81817 WER HAT AN DER UHR GEDREHT
- 81816 MUPPETS
- 81169 GZSZ
- 82140 TOM UND JERRY
- 81675 FRIENDS
- 82168 SOUTH PARK
- 81149 ADAMS FAMILY
- 82155 COBRA 11
- 82146 PIPI LANGSTRUMPF
- 82144 LÖWENZAHN
- 82150 INSEL M. 2 BERGEN
- 82148 CAPTAIN FUTURE
- 82147 SESAMSTRASSE
- 82140 TOM UND JERRY
- 82173 TATORT

DAS GEHT:

FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG
AUSSERDEM: SONY-ERICSSON T300, T610
SHARP GX10, PANASONIC GD87

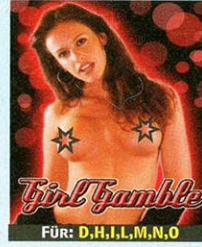
Sound Package

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

- 36001 GERÄUSCH EINER KLOSPÜLUNG
- 36002 EIN LACHSACK
- 36003 EIN GONG
- 36004 EINE FRAU STÖHNT UND SCHREIT
- 36005 WIEHERN
- 36006 EINE GEISTERLACHE HUAAAAHH
- 36007 SCHREI EINES ESELS
- 36008 KIRCHENGLOCKEN
- 36009 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
- 36010 GELÄCHTER MEHRERE LEUTE
- 36011 DEUTSCHE HYMNE
- 36012 USA HYMNE
- 36013 HALLO HIER IST DER BORIS
- 36014 MANN SCHREIT WIE WILD
- 36015 MELODIE MIT MUNDHARMONICA
- 36016 KRANKES LACHEN
- 36017 LUSTIGES LACHEN
- 36018 NA NA NA NA NA NA NA NA
- 36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
- 36020 NYMPHOMANNEN
- 36021 ZWEI FRAUEN STÖHNEN
- 36022 EIN ALTER WECKER

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

- 36023 TÜRLINGEL
- 36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
- 36025 KUKUKSUHR NUR EINMAL
- 36026 KUKUKSUHR 3 MAL
- 36027 SCHNARCHEN
- 36028 EINE TOILETTENSPIÜLUNG
- 36030 GEISTERLACHE MIT HALL
- 36031 GEISTERLACHE MIT HALL 2
- 36032 KATHEDRALENMUSIK
- 36033 BLUES HARMONICA
- 36034 BUNDESKANZLERAMT
- 36035 LAUTE SIRENE
- 36036 FEUERSIRENE
- 36037 VADER ÄTMEN KURZ
- 36038 VADER ÄTMEN LANG
- 36039 LACHENDES BABY
- 36040 RÜLPSE 1
- 36041 RÜLPSE 2
- 36042 HUNDSELLEN
- 36043 ELEFANT
- 36044 FLIPPER
- 36045 HAHN
- 36046 KUH
- 36047 START EINES AUTOS
- 36048 AUTOCRASH
- 36049 FORMEL 1



GIRL GAMBLE
BEST.NR: 38015

Ein PAAR UNVERSCHÄMTE
FARBFELDER HABEN SICH
ÜBER DEINE MÄDCHEN
GELEGT! UM SIE ZU
ENTFERNEN UND DEINE
MÄDCHEN ZU RETTEN,
MUSSST DU DEN
EINARMIGEN BANDITEN
SPIELEN. SOLLTEST DU
GEWINNEN, WIRST DU
NOCH VIEL FREUDE AN
IHEN HABEN. SOLLTEST
DU VERLIEREN...DENK
NICHT EINMAL DRAN!!

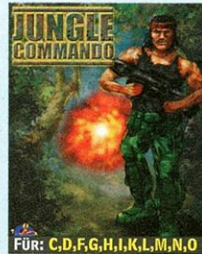
FÜR: D,H,I,L,M,N,O



DELTA BOMBER
BEST.NR: 38002

DU BIST EINER DER
WENIGEN, DIE AUERWÄHLT
SIND, DEN NEUESTEN
KAMPFJET DIESER
JAHRTAUSENDS ZU FLIEGEN.
SETZE DEINEN GEGNER MIT
BOMBENTEPPICHEN UND
MASCHINGEGWEHRFEUER
ZU UND BEFREIE DIE
BESATZTEN GEBIETE VON
DEM BÖSEN!

FÜR: B,C,D,E,F,G,H,I,K,L,M,N



JUNGLE COMMANDO
BEST.NR: 38003

BEWEGUNGLOS LIEGST DU
ZWISCHEN DEN WURZELN
DER MAMMUTBÄUME UND
SIEHST DEN 100 METER
ENTFERNEN FEIND AN. IM
RICHTIGEN MOMENT ZU
SCHIESSEN, DEN GEGNER
NICHT AUS DEN AUGEN ZU
LASSEN UND IHM KEINE
CHANCE FÜR EINEN ANGRIFF
ZU GEBEN - DAS SIND DIE
AUFGABEN UM ALS MITGLIED
DER ANTI-TERROR-EINHEIT
ZU ÜBERLEBEN.

FÜR: C,D,F,G,H,I,K,L,M,N,O



LULA INSIDE
BEST.NR: 38000

JA -
ICH WILL JETZT SOFORT
LULA NÄHER
KENNENLERNEN UND
MIT IHR EIN
STÜCKCHEN PLAUDERN.
EINFACH STARTEN, UND
SEXY SPASS HABEN!

DIE TASTEN 1-9 SIND MIT
SPEZIELLEN ANIMATIONEN
BELEG.

DU WIRST LULA LIEBEN!

FÜR: A,B,C,E,F



CHICKS W. BRICKS
BEST.NR: 38005

Ein PAAR FRECHE MÄDELS
SIND IN EINER FESTUNG
EINGESPERRT WORDEN UND
WARTEN NUN AUF IHREN
EDLEN RETTER. NUN LIEGT
ES AN DIR, DIE MAUERN ZU
ZERSTÖREN UND DIE GIRLS
ZU BEFREIEN. FÜR IHRE
RETTUNG HAT JEDES
MÄDCHEN EINE
"BESONDERE"
ÜBERRASCHUNG FÜR DICH
PARAT...

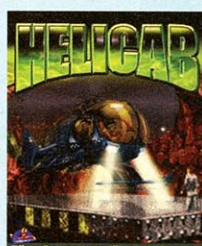
FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O



DIRTY DREAMS POKER
BEST.NR: 38029

GELANGWEILT, GENERV'T, IM
STRESS? NA DANN LOS,
SPIEL DEINE ASSE
GESCHICKT AUS UND LASS
DICH VERWÜHNEN. EINFACH
STARTEN. JOYSTICK LINKS
UND RECHTS ZUM
AUSWÄHLEN, FIRE ZUM
BESTÄTIGEN, LINKER SOFT
KEY ZUM TAUSCHEN DER
KARTEN!

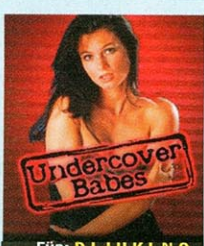
FÜR: I,J



HELI CAB
BEST.NR: 38007

SPITZE FELS, ENGE
BERGSPASSAGEN UND TIEFE
SCHLUCHTEN BEDROHEN
STÄNDIG DEIN LEBEN UND
DAS DEINER PASSAGIERE
UND VERLANGEN DIR ALLES
AB! ALSO WENN DU
GELAUST, DASS DU DER
HERAUSFORDERUNG
GEWACHSEN BIST, DANN
SCHWING DEINEN HINTEREN
HINTER DEN
STEUERKNÜPPEL EINES
HELICABSI!

FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



UNDERCOVER BABES
BEST.NR: 38027

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

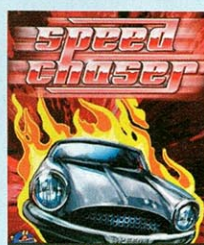
FÜR: D,I,J,H,K,L,N,O



BREAST QUEST
BEST.NR: 38028

DIESE GIRLS KÖNNEN
SICH ALLE SEHEN
LASSEN, ABER EINIGE
HABEN MIT SILIKON
NACHGEHOLFEN. WENN
DU RICHTIG RÄTST, WER
AN SICH GEARBEITET
HAT, GIBT ES PUNKTE.
DOCH FÜR DEN TOP-
SCORE BRAUCHST DU
DIE SCHARFEN AUGEN
EINES
SCHÖNHEITSCHEURGE
N, DENN LEIDER KANNST
DU KEINEN FÜHL-TEST
MACHEN!

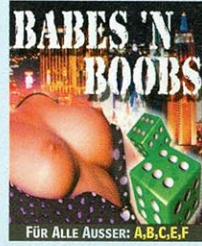
FÜR: I,J,O



SPEED CHASER
BEST.NR: 38010

BEI SPEED CHASER ZÄHLT
GESCHWINDIGKEIT,
REAKTIONSVERMÖGEN UND
EIN GNADENLOSER
SIEGESWILLE. DIE ZEIT IM
NACKEN UND VIELLEICHT
RÜCKSICHTSLOSE GEGNER
AUF DER STRASSE! IZIEHE
DIESE SPIEL NICHTS FÜR
SCHATTENPARKER - HIER
KOCHT DER ASPHALT! WER
BREMSST VERLIERT...

FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



BABES 'N' BOOBS
BEST.NR: 38048

DER SEXY-GAMBLE
KRACHER FÜR
DEIN HANDY !!!
NIMM DIE WÜRFEL,
WENN DU GUT BIST,
STRIPPEN UNSEREN
HEISSEN BABES AUF
DEINEM DISPLAY.

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F



PO POWER
BEST.NR: 38094

DIE SUPER SLIDE-SHOW
FÜR DEIN HANDY !!
GENIESSIE DIE PARADE
WOHLGEFORMTER,
SCHÖNER PO'S WANN
IMMER DU WILLST, WO
IMMER DU BIST !!
SEXY-ENTERTAINMENT
VOM ALLERFEINSTEN !

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F

Display movies

DER MEGA-HIT:
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

- 42160
- 42221
- 42234
- 42208
- 42219
- 42181
- 42178
- 42223
- 42180

Mega-Geill
farbige
Animated
Movies
auf Deinem
Display !!

- 42227
- 42157
- 42233
- 42183
- 42184
- 42216

Colored Logo-Hits

- 41010
- 41014
- 41005

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

86688

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

CALL FOR GAMES:

0190

821524

0900560573 €3,63/Min 0900902303 SFR 4,23/Min

Handy
Selector

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

OBSCURE

In der Uni ist die Hölle los. Gemeinsam mit einem Kollegen kämpft ihr im Coop-Modus gegen schäbige Monster.

MONSTER-GALERIE



○ Klirr: Mit dem Baseballschläger öffnet ihr spielend Türen und Fenster.



○ Big Mama: Auf den Fluren treiben eklige Zeitgenossen ihr Unwesen.

PS2 Tatort: Universität. Sechs Studenten einer amerikanischen Hochschule kämpfen gegen außerirdische Wesen, die sich in den Körpern ihrer Lehrer eingenistet haben. So die Story von *The Faculty* – Trau keinem Lehrer, der Ende der 90er Hunderttausende Zuschauer in die Kinos zog. Der Blockbuster von Robert Rodriguez

diente dem französischen Entwicklerteam Hydravision Entertainment als Vorlage für das Survival-Horror-Adventure *Obscure*.

Gruselspaß hoch zwei

Als der Musterknabe Kenny eines morgens nicht zum Unterricht erscheint, machen sich seine Freunde Sorgen, denn dies sieht dem Kapitän der Bas-

ketballmannschaft so gar nicht ähnlich. Er scheint wie vom Erdboden verschluckt. Niemand hat ihn gesehen, in seinem Zimmer ist er auch nicht. Nach Schulschluss treffen sich die vier Studenten in der Mensa der Universität, um ihren Freund zu suchen. Dabei stoßen sie auf sonderbare Kreaturen, die auf dem Campus entsetzliche Dinge treiben. Schnell wird die Suche für die Truppe zum Kampf ums nackte Überleben.

In *Obscure* durchwandert ihr den Campus niemals alleine, sondern immer zu zweit. Das Besondere daran: Die Rolle eures Partners übernimmt entweder der Computer oder ein menschlicher Spieler. Richtig gelesen, dieses Survival-Horror-Adventure hat einen Cooperative-Modus. Es kommt aber noch besser: Der zweite Spieler kann jederzeit ins Spielgeschehen eingreifen. Einfach Joypad rein, Kreis-Button drücken und schon kann's losgehen. Sobald ihr das Joypad wieder entfernt, wird der zweite Charakter wieder von der CPU-gesteuert.

Fünf Freunde

In *Obscure* stehen fünf Helden zur Auswahl. Welchen davon ihr steuern wollt, bleibt euch überlassen. An so genann-



○ Ballern im Duett: Dank Coop-Modus lüften zwei Spieler gemeinsam das Geheimnis der mysteriösen Monster.



○ Patent: Mittels Digipad gebt ihr euren CPU-gesteuerten Sidekicks...



○ ...Befehle, die euch in manchen Situationen das Leben retten können.

ten Sammelstellen könnt ihr jederzeit den Charakter wechseln und das Team neu zusammenstellen. Dies ist in manchen Situationen dringend erforderlich, denn jeder Hauptdarsteller besitzt andere Fähigkeiten.

Da wäre Shannon, die jüngere Schwester von Kenny. Sie weiß auf fast alle Fragen eine Antwort und ist eine große Hilfe bei Rätseln. Ihr könnt sie auch zu Rate ziehen, wenn ihr mal nicht weiter kommt. Ashley ist die Freundin von Kenny. Wird sie gereizt, reagiert sie sehr aggressiv. In Kämpfen zeigt sie ihren Gegnern ziemlich deutlich, wo der Hammer hängt. Zudem kann sie sehr gut mit Schusswaffen umgehen. Stanley ist der beste Freund von Kenny, Schlösser und Türen knackt er im Handumdrehen. Zudem entgeht seiner Aufmerksamkeit so gut wie nichts. Betretet ihr einen Raum, weiß er sofort, ob darin etwas Brauchbares herumliegt. Josh hat eine ähnliche Gabe. Er kann zwar keine Schlösser knacken, wo andere jedoch erst suchen müssen, sieht Josh wichtige Gegenstände sofort. Sobald die Freunde Kenny gefunden haben, ist auch er

spielbar. Er zeichnet sich durch seine Schnelligkeit aus. Dank täglichem Krafttraining ist er stärker als seine Freunde und schlägt härter zu, Objekte wirft er weiter als jeder andere.

Kraft des Lichts

Auf dem Campus trifft ihr immer wieder die mysteriösen, Alien-ähnlichen Monster, und alle wollen euch an die Wäsche. Da Waffen an Schulen heutzutage keine Seltenheit mehr sind, können auch unsere Fünf auf zahlreiche Prügel und Ballermänner zurückgreifen. Darunter diverse Pistolen, Maschinengewehre sowie Baseballschläger oder Brecheisen. Die teuflische Brut reagiert zum Glück nicht nur auf Schläge und Blei allergisch. Licht können die Biester überhaupt nicht ab. Besonders Sonnenlicht bringt das Viehzeug sofort zum Schmelzen. Aus diesem Grund sollte verstärkt Ausschau gehalten werden nach Taschenlampen. Die schützen nicht nur vor den Angriffen der Monster, sie erleuchten auch ganz konventionell dunkle Gänge und Räume.

Bei unserem Testspiel überzeugte die fast fertige Version mit brillanten

Licht- und Schatteneffekten, schabig-schönen 3D Umgebungen und dezenten aber stimmungsvoller Musikuntermalung. Nicht nur auf audiovisueller Ebene macht Obscure einen exzellenten Eindruck. Spielerisch bringt der Coop-Modus frischen Wind ins Genre. Mit einem Freund an der Seite durch dunkle Flure oder Kellergewölbe zu marschieren, macht einfach mordsmäßig Laune. Eins ist klar: Obscure muss sich nicht verstecken hinter der PS2-Rückkehr der Umbrella-Zombies – ganz im Gegenteil... ■ AS



○ Pfui: Neben menschlichen Überresten findet ihr auch die ein oder andere Bleispritze.



○ Warnung: Kurz bevor Monster auftauchen, verfärben sich Boden oder Decke.



○ Strahlend hell: Fensterscheiben solltet ihr in Obscure immer zerdeppern, denn die Teufelsbrut ist allergisch gegen Sonnenlicht.

WEITERE SPIELE MIT COOP-MODUS



Medal of Honor: Rising Sun



Conflict: Desert Storm



Conflict: Desert Storm II



007: Alles oder Nichts

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Survival-Horror	Entwickler	Hydravision Entertainment
Spieler	1-2	Erhältlich ab	Sommer
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Exzellenter Teenie-Horror mit einem erstklassigen Kooperations-Modus. Capcoms Zombies sollten sich besser in Acht nehmen...

TRANSFORMERS



Enorme Weitsicht und tolle Lichteffekte: Technisch kann sich Transformers ohne weiteres sehen lassen.



Per Knopfdruck: Ihr könnt euch in ein Fahrzeug verwandeln und durch die Levels heizen.



Kein Kinderspiel: Man darf sich nicht täuschen lassen, in Transformers fliegen die Blechfetzen.

PSE Von wegen Kinderspielzeug! Transformers sind riesige Roboter, die vor Waffen nur so strotzen und sich in Autos, Flugzeuge, Schiffe usw. verwandeln können. Die perfekten Hauptdarsteller also für ein actiongeladenes Videospiel.

Die drei Autobots Optimus Prime, Red Alert und Hot Shot müssen die Erde aus den Klauen der bösen Decepticons befreien. Die haben nicht nur die Menschen unterjocht, sondern halten auch 40 Minicons gefangen, die dem dritten Volk der Roboter angehören.

Die acht Levels sind enorm groß, der Amazonas-Dschungel misst etwa 15 Quadratkilometer. Der Spieler genießt innerhalb der Areale vollkommene Freiheit. Es bleibt euch überlassen, ob ihr etwa einen Frontalangriff wagt oder über die Flanke oder aus der Deckung heraus die Decepticons angreift. Oberstes Ziel ist es, die Minicons zu befreien, sie verschaffen Optimus und seinen Kameraden nämlich einen klaren taktischen Vorteil. Rüstet ihr die Stahlkolosse mit den Minirobotern aus, geben sie ihnen neue Waffen (Scharfschützengewehr, Raketenwerfer, usw.), Schutz-

schilde, verbesserte Panzerung oder neue Fähigkeiten. Mit Hilfe eines Minicons können die Autobots durch die Luft gleiten und so sehr hoch gelegene Plattformen erreichen. Bis zu vier Minicons können die Helden unterstützen, die Kombinationsmöglichkeiten sind enorm.

Ebenso vielfältig wie die Minicon-Unterstützung sind auch die Gegner. Neben Decepticon-Kanonenfutter trifft ihr auch auf wirklich hart gesottene Gegner, darunter ein 275 Meter großer Kampfkoloss: eine gigantische Herausforderung, die gleich mehrere Bildschirme füllt. **ML**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Transformers sind hart im Nehmen und noch härter im Geben, und dabei machen sie sogar noch eine gute Figur!

Genre	Action
Hersteller	Atari
Entwickler	Melbourne House
Erhältlich ab	Mai
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.atari.de

ALIAS



Interkontinental: Sydney ist nicht nur in noblen Casinos unterwegs, sondern auch in exotischen Hinterhöfen.



Knapp und knackig: Die Kostüme sind teilweise sparsam, J. Garners Gesichtszüge wurden gut getroffen.



Geteiltes Bild: Oben seht ihr Wachen näher kommen, unten könnt ihr euch schnell ein gutes Versteck suchen.

PSE Auch wenn die Serien-Abenteuer von Geheimagentin Sydney beim deutschen TV-Publikum nicht allzu gut angekommen sind, beschert uns Acclaim im April deren PS2-Umsetzung. Und die bedient sich ausführlich bei Vorbildern wie Metal Gear Solid oder Mission Impossible – ihr seht eure Heldin in der typischen Von-hinten-Ansicht, schleicht an Wachen vorbei, versteckt euch in dunklen Ecken und wendet nur im äußersten Notfall Gewalt an. Daneben überzeugt Alias auch durch einen gesteigerten Adventure-

Anteil. Da wollen schon mal Drinks mit suspekten Pülverchen versetzt oder gefrorene Disketten mit dem richtigen Werkzeug aus ihrem Eismanntel befreit werden.

Wo Solid Snake die meiste Zeit mit Schleichen oder Schlägereien verbringt, setzt Sydney stark auf ihre Verkleidungskünste: Den Feind täuscht's und der männliche Spieler freut sich über die knappen Kostümchen. Wird die Heldin doch einmal entdeckt, bleibt immer noch der martialische Ausweg: Dank Sydneys exzellenten Kampfkünsten vermöbelt

ihr die zahlreichen Gegner mit ebenso athletischen wie durchschlagenden Kombinationen.

Ein interessantes Feature ist der häufige Split-screen-Einsatz: So bekommt ihr nicht nur wichtige Informationen über sich nähernde Wachen, sondern das Ganze erinnert auch an die TV-Serie und sorgt immer wieder für inszenatorische Aha-Erlebnisse. Apropos Serie: Fans freuen sich in der deutschen Version über jede Menge bekannter Stimmen, die Synchronsprecher der Serie sind mit dabei. **TN**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

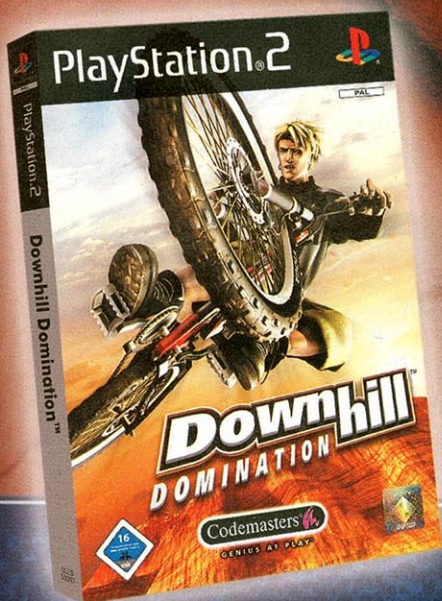
★★★★☆ — Vielversprechend

Spannende Schleich-Action mit sexy Heldin und ebenso sexy Splitscreen-Einlagen – nicht nur für Serienfans interessant.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.acclaim.com

WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

Downhill DOMINATION™



PlayStation 2



Zu hart für Weicheier.

Abgefahrene Tricks. Abschüssige Tracks. Absolute Power. Downhill Domination ist der neue Reißer für alle, die's hart mögen. Richtig hart. Zeig was du kannst und hol alles raus. In 9 Austragungsgebieten auf 27 Strecken. Abwechslungsreiche Spielmodi, abgefahrene Sounds sowie 14 verschiedene Fahrer sorgen für den absoluten Thrill. Deine Gegner? Kannst du kicken! Oder rempeln. Oder was dir sonst so einfällt. Downhill Domination. Der ultimative Höllenritt ab 16 Jahren!

www.codemasters.de

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

DOWNHILL DOMINATION is a trademark of Sony Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Incog Inc. Entertainment. Distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their owners.

BAD BOYS II



Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann? Die beiden Drogencops steuert ihr aus der Ego- oder der Third-Person-Perspektive.

Genre	Action
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Blitz Games
Erhältlich ab	24. März
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.empireinteractive.com	

P2 Alleine in Deutschland zogen die beiden Hollywood-Stars Will Smith und Martin Lawrence mit Bad Boys II mehr als zwei Millionen Menschen in die Kinos. Aus dem Hause Empire Interactive erwartet uns, passend zum deutschen DVD-Start des Blockbusters, das offizielle Spiel zum Film.

Bad Boys II hält sich nicht an die Geschehnisse des Films, sondern wartet mit einer unabhängigen Story auf. Ihr übernehmt die Rollen der beiden Drogencops Mike Lowrey und Marcus Burnett und ballert euch durch 13 halsbrecherische Missionen. Jede eurer zahlreichen Aufgaben könnt ihr auf verschie-

dene Arten lösen, nämlich als Bad- oder als Good-Cop. Ein guter Polizist schießt seinen Widersachern die Waffen aus der Hand und nimmt sie fest. Der böse Cop ballert ohne Rücksicht auf Verluste auf alles, was sich bewegt und lässt seine Gegner reihenweise ins Gras beißen. Am Ende jeder Mission wird abgerechnet und je nach Vorgehensweise erntet ihr Lob, oder der Chef steigt euch aufs Dach.

Selbstverständlich stehen den beiden Draufgängern massenhaft unterschiedliche Wummen zur Verfügung, mit denen sie den schwer bewaffneten Gangs ebenbürtig gegenüberstehen können. **AS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Die Ballerei zum Blockbuster muss ohne Höhepunkte und ohne den Witz der Bad Boys W. Smith und M. Lawrence auskommen.

UNDERWORLD: THE ETERNAL WAR



Ballergrie: Zusammen mit vier Clan-Mitgliedern und gewaltigen Bleipusten langweilt ihr euch entsetzlich.

Genre	Action
Hersteller	Play It!
Entwickler	Lucky Chicken Games
Erhältlich ab	April
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO: www.luckychicken.com	

P2 Das ging aber auch zu flott. Kaum ist der Film „Underworld“ bei uns in den Kinos angelaufen, taucht auch schon wie aus dem Nichts das Spiel zum Blockbuster auf. Dass Filmversionen gerne mal in die Hose gehen und ihren Vorbildern in keiner Weise gerecht werden, zeigt einmal mehr Underworld: The Eternal War.

Spzielerisch erinnert das Machwerk von Lucky Chicken Games an Hunter: The Reckoning. Zusammen mit vier Mitgliedern eures Clans (vor Missionsbeginn wählt ihr einen von zwei Clans) geht ihr in insgesamt 16 Levels auf die Jagd. Dem gegnerischen Clan rückt ihr mit diversen Ballermännern

(Maschinenpistolen, Schrotgewehre, Granatenwerfer, Flammenwerfer etc.) auf die Pelle. Zudem verfügt euer Charakter über drei spezielle Fähigkeiten, mit denen er Widersachern eigentlich richtig einheizen sollte.

In Sachen Optik ist der Name Programm: Unterirdisch schlecht! Die aus dem Film bekannten Charaktere sind grottenschlecht animiert und die Umgebungen karg und leblos. Underworld: The Eternal War spielt sich genauso, wie es aussieht. Mit hakeliger und unpräziser Steuerung ballert ihr euch durch hässlich langweilige Areale. Fans des Films investieren die 20 Euro besser in die Film-DVD oder gehen noch mal ins Kino. **AS**

ERSTEINDRUCK

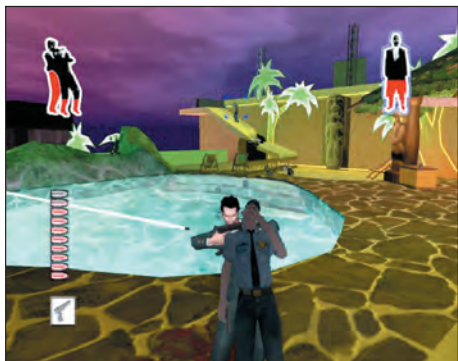
FERTIGGESTELLT

90%

☆☆☆☆☆ — Katastrophal

Frei nach dem Motto: Schlecht geklaut ist schlimmer als selbst erfunden. Wir hoffen, dass dieses Spiel niemals bei uns erscheint.

100 BULLETS



Besser du als ich: Wenn euch euer Leben lieb ist, benutzt ihr besser eine Geisel als menschlichen Schutzschild.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Austin
Erhältlich ab	4. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.acclaim.de	

P2 Dass Comics erstklassigen Stoff für Videospiele liefern, hat Ubisofts XIII eindrucksvoll bewiesen. Nach sieben Monaten des Schweigens und fleißigen Werkelns gibt Acclaims Austin Studio nun die ersten Informationen über die Comic-Verstoffung 100 Bullets bekannt.

Um was gehts in 100 Bullets? Stell dir vor, irgendjemand tut dir etwas unsagbar Schlimmes an, so schlimm, dass du ihn umbringen willst. Agent Graves machts möglich. Mit 100 unregistrierten Kugeln, einem Revolver und der Garantie, nicht in den Bau zu wandern. Hauptdarsteller der eigens für das Spiel kreierten Story sind

Cole Burns und Snow Falls. Im Stile von Ballergriegen wie Max Payne2: The Fall of Max Payne oder Dead to Rights zieht ihr los, euch an euren Peinigern zu rächen. Mit Hilfe abgesägter Schrotflinten und diverser schussgewaltiger Revolver, rückt ihr dem Lumpenpack zu Leibe.

Bei der Entwicklung stehen den Texanern 100-Bullet-Schöpfer Brain Azzarello (verantwortlich für die Story) und Zeichner Eduardo Risso (Art Director) mit Rat und Tat zur Seite. Ob sich die hochkarätige Unterstützung am Ende auszahlt, wissen wir spätestens nach der E3. Dort darf 100 Bullets dann ausgiebig Probe gespielt werden. **AS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

60%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Eine erstklassige Lizenz ist noch lange kein Garant für einen Hit. Die E3 wird zeigen, was 100 Bullets auf der Pflanze hat.

TESTSCREEN

PLAY TESTET AUF HERZ UND NIEREN UND HILFT DEM LESER, SICH IM EXPLODIERENDEN SOFTWARE-MARKT ZU ORIENTIEREN. GRAFIK, SOUND UND RATING GEBEN WIR EXAKT IN PROZENT AN UND MACHEN SO DIREKTVERGLEICHE MÖGLICH.

Besondere Auszeichnungen:

1 **NUR FÜR ERWACHSENE** 2 **EXTREME Hardcore** 3 **play KING** 4 **Grafik 87% Sound 89%** 5 **Einsteiger Fortgeschrittene Profis**

RATING (PROZENT)
86

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

Legende

Features

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

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

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 04/2004

PLAYSTATION2

.hack//Infection	82
Barbie: Rettet die Wildpferde	90
BDFL Manager 2004	91
Blowout	94
Dragon's Lair 3D	90
Forbidden Siren	78
Formel Eins 2003 (Platinum)	97
Goblin Commander	76
Lethal Skies 2	94
Mafia	86
Mega Man X7	92
Mortal Kombat: Deadly Alliance (Platinum)	97
MX Unleashed	94
Nightshade	89
Pitfall: Die verlorene Expedition	84
Rise to Honor	80
play KING SOCOM II: U.S. Navy SEALs	72
Spongebob: Schlacht um Bikini Bottom	90
Spy Hunter 2	91
Tak und die Macht des Juju	97
TIF: This Is Football 2004	88
World Championship Pool	95
Wrath Unleashed	89



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





Kann das Sequel des erfolgreichsten PS2-(Online)-Shooters den beliebten Vorgänger toppen?



○ Verhaftung: Geiseln wie Gefangene werden gefesselt und abgeführt.



○ Schwere Geschütze: Wir haben einen Panzer lahm gelegt.

GELUNGENE LOKALISIERUNG

Sowohl die Sprachausgabe als auch die Bildschirmtexte wurden für die deutsche Version komplett lokalisiert. Witzig: Die britischen und russischen Kameraden sprechen mit starkem Akzent. Die zum Teil derben Kommentare der Teammitglieder tragen während der Einzelspieler-Missionen stark zur spannenden Atmosphäre von *SOCOM II* bei.

PS2 SOCOM: U.S. Navy SEALs war zwar nicht der erste Shooter für PlayStation2 mit Online-Modus für spannende Multiplayer-Spiele, dennoch brach mit dem Erscheinen des Taktik-Shooters für PS2-Zocker eine neue Ära an.

Vorbei waren die Zeiten, in denen man neidisch in das Lager der PC-Spieler schielte und sich wünschte, es

gäbe Spiele wie Counter-Strike auch für PlayStation2. Schnell entstand eine kleine SOCOM-Community. Spieler organisieren sich in Clans und verabreden sich online zu Matches und Turnieren. Ohne Frage ist SOCOM: U.S. Navy SEALs bisher der erfolgreichste Online-Shooter für PlayStation2. Gerade erst hat Sony die Multiplayer-Bombe als Platinum-

Titel neu aufgelegt, da erreicht uns die sehnstüchtig erwartete Test-Version des Sequels.

Weiterentwicklung?

Auf den ersten Blick setzen die Entwickler von Zipper Interactive bei SOCOM II: U.S. Navy SEALs auf bewährte Zutaten. Genau wie beim Vorgänger erwarten euch zwölf span-



○ Tarnfarbe: Je nach Mission haben die SEALs eine andere Kluft am Mann.

nende Einzelspieler-Missionen inmitten aktueller Krisenherde. Diesmal reisen die Navy SEALs von Brasilien über Russland nach Albanien und schließlich weiter bis nach Nordafrika. Die Missionen konzentrieren sich jetzt mehr auf den Häuserkampf als auf die Scharmützel im offenen Gelände. Geiselnbefreiungen, Eskortern und Sprengkommandos gehören in SOCOM II erneut zum Tagesgeschäft.

Dafür hat man gleich ein paar neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände im Gepäck der SEALs verstaut. Darunter findet sich neben AT-4 Leicht-Panzerabwehrwaffen, Granatwerfern und Anti-Personen-Minen auch eine Laserpistole. Mit diesem neuen Spielzeug könnt ihr in SOCOM II bestimmte Ziele für Luftangriffe markieren. Dabei solltet ihr jedoch immer sehr vorsichtig sein: Erstens müsst ihr ziemlich nahe an die Ziele heran, zweitens dauert es eine Weile, bis das Ziel markiert ist. Eine kleine weiße Anzeige indiziert, wann die Zielkoordinaten vollständig bei den Luftstreitkräften angekommen sind. Erst dann wird in einer Zwischensequenz ein Airstrike ausgeführt.

Führungswechsel!

Da sich Kahuna und Boomer, das alte Able-Team aus SOCOM: U.S. Navy SEALs, neuen Aufgaben widmen, führen jetzt Jester und Spectre die Truppe an. In einigen Aufträgen werdet ihr auch von befreundeten Einheiten wie dem britischen SAS (Special Air Service) oder den russischen Speznaz unterstützt. Die Einsätze könnt ihr, wie schon beim Vorgänger, auf verschiedene Wege erledigen. Dabei kommt den sekundären Einsatzziele jetzt eine größere Bedeutung zu. Wenn ihr die sekundären Einsatzziele löst, erhaltet ihr zur Belohnung wertvolle Hinweise auf Details kommender Einsätze. Schafft ihr es z.B. in einer Mission in Nordafrika einen Panzer zu zerstören, macht sich das im nachfolgenden Auftrag durch ein geringeres Generaufkommen bemerkbar. Oder ihr erhaltet Hinweise auf versteckte MG-Nester und andere Geschützstellungen, die euch ansonsten das Leben schwer machen würden. Dadurch gewinnt das Spiel ungemein an Reiz, denn bis ihr alle Missionen inklusive aller Sekundärziele mit einem A-Ranking abgeschlossen habt, vergehen schon ein >>>



○ Zivilisten: In Brasilien laufen euch auch unbeteiligte Passanten über den Weg.

MULTIPLAYER-KARTEN UND SPIELMODI

Map: Angelhaken **Aufgabe:** Evakuierung
Besonderheiten: Zwei Geschütztürme;
Drei Tore können von den Seals mit C4 gesprengt werden



Map: Mixer **Aufgabe:** Eskorte
Besonderheiten: Geschütztürme;
Mindestens eine Geisel muss überleben



Map: Enowapi **Aufgabe:** Stürmen
Besonderheiten: Drei Geschütztürme;
Drogenlabor muss von den Seals gesprengt werden;
Zwei Tore können von den Seals mit C4 gesprengt werden;
Seals können Luftschlag anfordern



Map: Fuchsjagd **Aufgabe:** Eskorte
Besonderheiten: Drei Geschütztürme;
Mindestens eine Geisel muss überleben



Map: Führung **Aufgabe:** Eskorte
Besonderheiten: Drei Geschütztürme;
Mindestens eine Geisel muss überleben;
Terroristen müssen alle VIPs vor Ablauf der Zeit eliminieren



Map: Kettenreaktion **Aufgabe:** Unterdrückung
Besonderheiten: Zwei bewegliche Kräne;
Seals müssen alle Terroristen eliminieren



TestScreen

MULTIPLAYER-KARTEN UND SPIELMODI

Map: Kreuzung

Aufgabe: Zerstörung

Besonderheiten: Beide Teams müssen Sprengladungen finden und das gegnerische Camp sprengen



Map: Requiem

Aufgabe: Zerstörung

Besonderheiten: Zwei Geschütztürme; Beide Teams müssen Sprengladungen finden und das gegnerische Camp sprengen



Map: Sandsturm

Aufgabe: Stürmen

Besonderheiten: Geschützturm mit Wärmekamera; Seals müssen Kommunikationsbasis sprengen; Terroristenlager kann mit C4 gesprengt werden



Map: Schattenspiele

Aufgabe: Unterdrückung

Besonderheiten: Drei Geschütztürme; Seals müssen alle Terroristen eliminieren



Map: Sujo

Aufgabe: Stürmen

Besonderheiten: Zwei Geschütztürme; Drogenlabor muss von den Seals gesprengt werden; Drei Tore können von Seals gesprengt werden; Seals können Luftschlag anfordern



Map: Wachsamkeit

Aufgabe: Unterdrückung

Besonderheiten: Drei Geschütztürme; Seals müssen alle Terroristen eliminieren; Versiegelte Tore können von Seals aufgesprengt werden



CONTROLLER-OPTIONEN



○ Sensibel: Die Empfindlichkeit der Steuerung dürft ihr nach eurem Geschmack einstellen.



○ Thermo-Visier: Einige Geschütztürme sind mit Thermo-Sichtgeräten ausgerüstet.

paar Wochen. Dafür werdet ihr mit neuen Skins (Texturen für Modelle) für die Multiplayer-Spielmodi und anderen Extras belohnt.

Dumm und dümmer?

Die Authentizität eines Taktik-Shooters steht und fällt mit der Künstlichen Intelligenz (KI) von Freund und Feind. In SOCOM II haben die Widersacher dazugelernt. Bei Kontakt mit den SEALs hechten sie jetzt in Deckung, um nicht als Kanonenfutter zu enden. Im krassen Gegensatz dazu verhalten sich eure Team-Mitglieder nicht eben clever. Habt ihr dem Team das Kommando gegeben, euch zu folgen, kann es passieren, dass sie dabei von kleinen Anhöhen fallen und sich dabei verletzen oder sogar sterben. Man kann das Risiko von solchen „Unfällen“ zwar minimieren, indem man dem Team explizit befiehlt, sich von A nach B „zu

tarnen“, dennoch ist dieses Manko einer der größten Schwachpunkte von SOCOM III! Besonders nervig ist es, wenn euch die drei Begleiter in einem engen Gang im Weg stehen und euch damit blockieren. Das passt so ganz und gar nicht zu den Hightech-Soldaten und stößt auch nach längerem Spielen noch sauer auf.

„Tarnen nach Fadenkreuz!“

Die Befehlsgebung über das USB-Headset wurde hingegen merklich verbessert. Von Akzenten und Dialekten unbeeindruckt, verstehen euch die Team-Mitglieder fast ausnahmslos auf Anhieb. Die Befehlsstruktur bleibt indes aufgrund der Vielzahl verschiedener Sprachbefehle unübersichtlich. Anfänger sollten die Liste mit allen Befehlen gut sichtbar bereithalten, denn bis ihr alle Kombinationen aus Befehlen und Positionsangaben bzw. Aktionen auswendig gelernt habt, sind locker ein paar Stunden vorbei. Wer es jedoch erst einmal beherrscht, der kommt in den Genuss einer Atmosphäre, die an Spannung kaum zu übertreffen ist.

Ein zweiter großer Kritikpunkt sind die fehlenden Checkpoints. Jede Mission muss an einem Stück erledigt werden. Erwischt es euch kurz vor Ende eines Auftrages, müsst ihr die ganze Mission noch mal von vorne spielen. Das wird zwar dem Simulations-Anspruch gerecht, führt aber unweiger-



○ MG-Nest: Die Maschinengewehre bringen frischen Wind in die Multiplayer-Spielmodi.



○ Bonusziele: Sekundäre Einsatzziele geben euch Hinweise auf kommende Missionen.



○ Aufmarsch: Wir infiltrieren mit unseren SEALs das Einsatzgebiet.



○ Ost-Kumpels: Die russischen Spitznatz-Agenten Polaris und Blutshot verstärken das Team.



○ Das Weiße im Auge: Die Zoom-Ansicht offenbart den Detailgrad der Charaktere.

lich zu Frustrationen. Schließlich kann eine Mission in SOCOM II auch mal länger als 40 Minuten dauern.

Multiplayer-Referenz?

Ein absolutes Kaufargument für SOCOM: U.S. Navy SEALs sind die abwechslungsreichen Online-Spielmodi. In SOCOM II gibt es insgesamt zwölf Multiplayer-Karten und zwei neue Spielmodi. Zusätzlich stehen alle zehn Karten des Vorgängers in überarbeiteter Version zur Auswahl. Zu den bekannten Aufgaben Unterdrückung, Zerstörung und Evakuierung gesellen sich die Varianten Eskorte und Stürmen. Bei Stürmen muss ein bestimmtes Einsatzziel innerhalb eines Zeitlimits gesprengt werden, beim Modus Eskorte gilt es, eine Gruppe VIPs sicher aus dem Krisengebiet zu geleiten. In den neuen Karten finden

sich jetzt auch Geschütztürme mit fest installierten MGs oder Granatwerfern. Einige Geschütze sind sogar mit wärmeempfindlichen Zielfernrohren ausgerüstet. Ebenfalls neu: Die SEALs sprengen sich den Weg durch versperrte Tore und Mauern mit C4 frei.

Ein besonderes Lob verdient der LAN-Modus. Dieser öffnet SOCOM II-LAN-Partys Tor und Tür. Statt die PS2 über den Breitbandadapter mit dem Internet zu verbinden, errichtet ihr einfach ein Netzwerk aus bis zu 16 Konsolen (ein entsprechender „Hub“ wird benötigt) und tragt ungestört im kleinen Kreis spannende Multiplayer-Matches aus. Da es bis Redaktionsschluss noch keine deutschen Server für SOCOM II gab, müssen wir den ausführlichen Test der Online-Spielmodi auf die nächste Ausgabe verschieben. ■

SOCOM VS. SOCOM II AUF EINEN BLICK!

Ist beim Sequel alles besser als beim Vorgänger? Nicht ganz, obwohl Entwickler Zipper Interactive SOCOM II: U.S. Navy SEALs in vielen Punkten verbessern konnte, muss man z.B. Abstriche bei der Intelligenz der eigenen Mitstreiter machen.

Spiel	SOCOM	SOCOM II
Einzelspieler-Missionen	12	12
Multiplayer-Maps	10	12 (+10 überarbeitete Maps aus SOCOM)
Multiplayer-Spielmodi	3	5 (Neu: Begleitschutz, Stürmen)
Spieler (online)	16 (8/8)	16 (8/8) + 8 Zuschauer
LAN-Funktion	nein	ja
Progressive Scan	nein	ja
Sound	Stereo	Dolby Pro Logic II
Team Voice-Chat	ja	ja
Lobby Voice-Chat	nein	ja
Voice-Chat Subchannels	nein	ja
Stimmverzerrung	nein	ja
Grafik	★★★★☆	★★★★★
Steuerung	★★★★☆	★★★★★
Gegner-KI	★★★☆☆	★★★★☆
Team-KI	★★★★☆	★★★★☆

FAZIT | Marc Kirzeder

Kleinere Mängel in SOCOM II: U.S. Navy SEALs, wie vereinzelt Ruckeln oder die teils deppenhaften Kamikaze-Einlagen der CPU-Team-Kameraden, sind nicht von der Hand zu weisen. Dennoch gibt es keinen vergleichbaren Titel, der sowohl off- als auch online oder im LAN eine so gute Figur macht. Die zwölf Einzelspieler-Missionen sind anspruchsvoll und können allesamt auf verschiedene Weise erledigt werden. Die Multiplayer-Spielmodi sind mit das Beste was man online oder im LAN auf PS2 spielen kann. Die zwölf neuen Karten und die neuen Aufträge werden mit Sicherheit für lang anhaltenden Spielspaß in der SOCOM-Community sorgen. Mit Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound, einem 16:9-Modus und einer Progressive-Scan-Option präsentiert sich SOCOM II technisch auf dem neuesten Stand. Trotz der erwähnten Design-Patzer ist das Spiel einen Tick besser als der Vorgänger und hat sich damit diesmal den play-King redlich verdient!

POSITIV

- super Atmosphäre
- abwechslungsreiche Missionen
- große Online-Community

NEGATIV

- schwache Team-KI
- vereinzelt Ruckeln
- keine Rücksetzpunkte

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Freedom Fighters	86%	10/03
2 Conflict Desertstorm 2	85%	10/03
3 SOCOM: U.S. Navy SEALs	80%	06/03 (07/03)

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	1	PlayStation 2
Hersteller	Sony	2,9MB	1	USK
Entwickler	Zipper Interactive	sofort	16 Spieler	16 Jahre
Erhältlich ab	ca. 60 Euro	16 Spieler	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			

Besondere Auszeichnungen:	play KING	Grafik 87%	Sound 86%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		85

GOBLIN COMMANDER

Unleash the Horde

Gute Echtzeitstrategiespiele sind auf Konsole so selten wie gute Prügler auf PC. Doch ein paar fiese Goblins wollen jetzt den Spieß umdrehen...

DIE GOBLIN-VÄTER



Unter PC-Spielern sind die Gebrüder Millar keine Unbekannten: Während Ron Millar sich einen Namen als Designer von bahnbrechenden Titeln wie Starcraft oder der Diablo-Serie machte, war sein Bruder Chris bis vor kurzem Producer des heiß ersehnten Starcraft Ghost. Nach diversen Querelen haben die beiden Blizzard verlassen und arbeiten nun bei Jaleco.



⊙ **Nahaufnahme:** Ihr könnt die Kamera sehr nahe ans Geschehen schwenken, darunter leidet aber die Übersicht.



⊙ **Kein zweites Warcraft:** Leider fehlt dem PS2-Echtzeit-Strategie-Epos die typische Aufbaukomponente.

PS2 Außer mäßigen Umsetzungen von PC-Hits wie Command & Conquer oder Warcraft 2 hat sich in den letzten Jahren im Konsolenbereich auf dem Echtzeit-Sektor wenig bewegt. Kein Wunder, setzt doch das auf PC entstandene Genre auf hochauflösende Grafik, Mauskontrolle und jede Menge Tastatur-Hotkeys. Um diesen denkbar schlechten Konvertierungsvoraussetzungen zu trotzen, braucht man schon jemand Besonderen: Wie etwa Ron und Chris Millar, die schon an den

Warcraft-Spielen werkten, die in PC-Spielerkreisen als legendär gelten.

Taktieren leicht gemacht

Das Spielgeschehen betrachtet ihr meist von oben – ihr übernehmt den Anführer der Goblin-Truppen, dargestellt als blinkender Cursor. Auf Knopfdruck schickt ihr Einheiten zu Zielgebieten, wer den Jungs in Grün in die Quere kommt, hat nichts zu lachen – in bester Goblin-Manier wird kurzer Prozess gemacht. Um die Sache etwas abwechslungsreicher zu gestalten, befehligt ihr gleich mehrere Clans – die bis zu zehn Krieger umfassenden Verbände werden mit einem Knopf bedient – so kommandiert ihr mit der Kreis-Taste andere Goblins als mit dem X-Knopf. Die Clans unterscheiden sich in ihren Eigenschaften: Wo die eine Sippschaft auf beinhardt Verteidigung setzt, zeichnet sich eine andere durch Schnelligkeit aus.

Sinnvolles Kombinieren ist daher der Schlüssel zum Erfolg. Aber damit nicht genug: Ihr könnt einen speziellen Kämpfer auswählen und diesen direkt über die großen Landkarten steuern, auf Wunsch folgt der Rest des Verbands nach. Nützlich ist diese Option vor allem bei Giganten: Verschiedene Schlagvariationen und die Möglichkeit, andere Lebewesen zur Energie-Aufladung zu verspeisen, machen euch das Strategen-Leben leichter.

Moderat komplex

Genretypische Elemente wie das Errichten einer gut befestigten Basis und das Ressourcen-Management wurden auf ein Minimum beschränkt.

Habt ihr die fünf Kapitel durchgespielt, bleibt euch noch der Zweispieler-Modus. Der gerade in diesem Genre so wichtige Online-Aspekt wurde dagegen schmächtig unterschlagen. ■

FAZIT | Thomas Nickel

Respekt – Goblin Commander ist nicht perfekt, aber für einen ersten Versuch macht die taktische Fantasy-Keilerei einiges richtig. Grafik und Sound gefallen, von der durchdachten Steuerung kann sich die Konkurrenz eine dicke Scheibe abschneiden. Leider gibts auch Schwachpunkte: Wir vermissen einen komplexeren Aufbau-Part und die Möglichkeit, übers Netzwerk oder gar online zu spielen – bei einem Nachfolger wären diese Elemente sehr willkommen. So werden sich wahre PC-Echtzeit-Profis unterfordert fühlen, Konsoleros mit entsprechender Genre-Affinität greifen hingegen zu und jagen die Goblin-Horden hoch motiviert von Schlacht zu Schlacht.

POSITIV

- gut funktionierende Steuerung
- interessantes Szenario
- gut gestaltete Karten

NEGATIV

- wenig Aufbauaspekte
- kein Online- oder Link-Modus
- teils sehr lange Ladezeiten

PLAY DATEN

Genre	Echtzeit-Strategie	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	BigBen Interactive	469KB	1-2	GOBLIN COMMANDER
Entwickler	Jaleco	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	26. März	Nein	12 Jahre	
Preis	ca. 50 Euro			
WEB-INFO:	www.bigben-interactive.de			



Besondere Auszeichnungen:



Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

Grafik 72%
Sound 76%

RATING (PROZENT)
77



⊙ **Wichtig:** In dem Gebäude hinter den Goblin-Truppen könnt ihr neue Einheiten erschaffen.

Test

FORBIDDEN SIREN

Mit einem unheimlichen Fluch im Nacken schlägt und schleicht ihr euch durch ein Dörfchen voller Zombies.



○ Geld regiert die Welt: Durch Rufen oder, wie hier mit Goldtalern, könnt ihr die Zombies ablenken, um an ihnen vorbeizuschleichen.



○ Immer auf die Rübe: Haben euch die Biester entdeckt, helfen euch nur harte Schläge auf den Schädel des Gegners.

DER NAVIGATOR



Die Sprünge zwischen den Charakteren und Zeiten sind ziemlich verwirrend. Dank des Navigators behaltet ihr dennoch den Überblick über die einzelnen Missionen der Personen und deren Verbindung zueinander.

PSE Unheimlicher Nebel wabert durch die Straßen von Hanyuda. Plötzlich fängt die Erde an zu beben. Das Heulen einer Sirene zerreit die Nacht. Der Fluss Mana, der sich durch das japanische Dörfchen schlängelt, färbt sich blutrot. Im Laufe dieser Nacht mutieren die Bewohner zu blutrünstigen Zombies. Aus mysteriösen Gründen bleiben einzelne Personen verschont, darunter der Junge Kyoya. Er hat vor dem Beben einige Einwohner bei einer Zeremonie beobachtet. Als diese ihn entdecken, läuft er weg, auf seiner Flucht wird er von

einem Polizisten angeschossen. Leicht benommen kommt er am Ufer des Flusses wieder zu sich und hat nur noch ein Ziel vor Augen: Er will raus aus dem verfluchten Dorf.

Helden satt

Doch nicht nur der junge Schüler versucht, aus der zombieverseuchten Hölle zu entkommen. Es gibt noch weitere Flüchtlinge, die in Hanyuda ums Überleben kämpfen. Das Besondere an Forbidden Siren ist, dass ihr nicht nur das Schicksal einer Person lenkt. Vielmehr sind es derer zehn und es bleiben euch

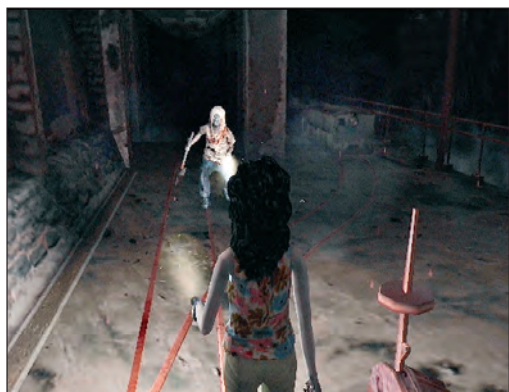
nur drei Tage, um den Fluch zu bannen. In dieser Zeit erlebt jeder einzelne seinen ganz persönlichen Albtraum.

Noch bizarrer ist die Tatsache, dass der Spuk nicht chronologisch vor euren Augen abläuft. Die Story ist in einzelne Episoden unterteilt und springt zwischen den Personen und Tageszeiten willkürlich hin und her. Nach und nach setzt sich ein Horror-Puzzle zusammen und ergibt ein schlüssiges Bild über die einzelnen Charaktere und deren Beziehungen zueinander.

Herauszufinden, wer oder was hinter dem beängstigenden Fluch steckt, ist



○ Triggerfinger: Auch wenn einige Personen eine Bleispritze im Gepäck haben...



○ ...solltet ihr von wilden Ballerorgien absehen, denn Munition ist in Hanyuda Mangelware.



⊙ Anhängsel: In einigen Levels seid ihr mit Sidekicks unterwegs.



⊙ Fies: In einigen Episoden habt ihr neben Zombies auch einen Timer im Nacken.

alles andere als eine leichte Aufgabe, in dem Dörfchen wimmelt es nur so von blutgerigen Zombies, die es auf euch abgesehen haben. Die Monster haben es faustdick hinter den Ohren, ihren Lauschklappen entgeht selten ein Geräusch und haben sie etwas gehört, gehen sie dem sofort nach. Auch die Augen der Monster funktionieren prächtig: Mit reinsten Adлераugen machen sie euch auch über große Distanzen hinweg ausfindig und bevor ihr euch verseht, hat euch schon einer der Höllenbrüder in der Mangel. Statt traditionell mit den Zähnen, rücken euch die Biester mit Waffen zu Leibe. Einige tragen Sichel, Hammer oder Messer bei sich, andere haben Pistole oder Gewehr im Anschlag und pusten euch aus sicherer Entfernung von der Platte.

Aussichtslos?!

Wie könnt ihr euch wehren? Zwar sind manche eurer Helden mit Waffen wie Brecheisen oder Küchenmesser be-



⊙ Gespenstische Übersicht: Dank Gegner-Sicht beamt ihr euch in die Köpfe eurer Feinde und habt so Überblick über deren Laufwege und Blickrichtung.

stückt, doch habt ihr gegen Zombies mit Bleipusten keine Chance. Selbst wenn ihr eine Pistole besitzt, könnt ihr euch nicht einfach durchballern. Zum einen ist Munition Mangelware, zum anderen lassen sich die Untoten nur kurzzeitig außer Gefecht setzen.

Grausiger Blickwinkel

Glücklicherweise sind alle Charaktere mit einer besonderen Gabe ausgerüstet, der so genannten Gegner-Sicht. Ihr verfügt über telepathische Kräfte und könnt durch die Augen eurer Widersacher blicken. Mit dem L2-Button wechselt ihr in diesen Gegner-Sicht-Modus und seht zunächst nur ein verschneites Bild, vergleichbar mit dem Bildrauschen eines Fernsehers. Mit gefühlvollen Stickbewegungen scannt ihr die Umgebung nach herumstreunenden Zombies ab. Habt ihr einen angepeilt, seht ihr durch dessen Augen. Nun könnt ihr seine Laufwege oder Blickrichtungen studieren, um dann im richtigen Moment unbemerkt an ihm vorbeizuschleichen.



⊙ Prost Mahlzeit: Im Krankenhaus treibt eine abscheuliche Oberschwester ihr Unwesen.

DER HINTERMANN



Produzent und Director von *Forbidden Siren* ist kein Geringerer als Keiichi Toyama. Er legte bereits als Director von *Silent Hill* (PS1, 1999) den Grundstein zu Konamis Survival-Horror-Erfolgsreihe.

Schleichen ist oberstes Gebot in *Forbidden Siren*. Überhastete und kopflose Aktionen führen euch in den sicheren Tod. Um ans Ziel zu gelangen, müsst ihr mit viel Geduld und taktischem Geschick an die Sache herangehen. Zudem ist die Flucht mit vielen zusätzlichen Aufgaben gespickt. Die reichen vom Suchen diverser Gegenstände bis hin zum Ausschalten gefährlicher Zombie-Scharfschützen. ■

FAZIT | André Steinert

Bei der grafischen Präsentation gibt sich Sonys Horror-Spektakel keine Blöße: Schaurig-schöne Gebäude, vernebelte Straßen und düstere Wälder transportieren den Horror erstklassig ins heimische Wohnzimmer. Der schräge Klangteppich sorgt mit seinen beängstigenden Effekten für die dazugehörige schweißnasse Unterwäsche. Spielerisch wird *Forbidden Siren* der nervenzerfetzenden Stimmung aber leider nicht gerecht. An die träge Steuerung hat man sich zwar schnell gewöhnt, in hitzigen Situationen wird sie trotzdem oft zum Stolperstein. Wirklich störend ist der Aktionsradius eurer Charaktere. Wenn ihr nicht unmittelbar vor einem Gegenstand steht, kann dieser nicht benutzt oder in die Aktion eingebunden werden. Größtes Manko ist die fehlende Abwechslung. So schleicht ihr mit den zehn Personen abwechselnd zu verschiedenen Zeiten durch die insgesamt zehn Szenarios, sucht Gegenstände oder läuft von A nach B.

POSITIV

- beängstigende Soundkulisse
- erstklassige Story
- innovativer Spielaufbau...

NEGATIV

- stellenweise schweineschwer
- träge Steuerung
- ... aber sehr verwirrend

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Silent Hill 3	91%	05/03
2 Project Zero	86%	09/02
3 Alone in the Dark: The New Nightmare	86%	10/01

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	76KB	1	
Entwickler	Sony			
Erhältlich ab	sofort	Online Funktion	USK	
Preis	ca. 60 Euro	Nein	16 Jahre	
WEB-INFO: www.forbidden-siren.com				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 77%
Sound 79%

RATING (PROZENT)
74

RISE TO HONOUR



Gelungenes Action-Spiel oder interaktiver Film – was hat Sonys Hongkong-Keilerei zu bieten?



⊙ Dicke Brocken: Bei harten Gegnern empfiehlt es sich, die Block-Funktion ausgiebig zu nutzen.

ROMEO MUST DIE



In Rise to Honour kämpft Kit gemeinsam mit Michelle, wie es Jet Li in John Woos Action-Film „Romeo must Die“ mit der schönen Aaliyah (Trish O'Day) gezeigt hat. Als sich der chinesische Superstar in diesem Film mit einer Frau schlagen soll, greift er zu einer List und benutzt Aaliyahs Fäuste und Füße um der schlagenden Göre der Garaus zu machen.

PS2 Auf der E3 vergangen Jahres wurde bei Sonys Pressekonferenz mit viel Tamtam Rise to Honour angekündigt. Stolz erzählte man, dass Martial-Arts-Superstar Jet Li höchstpersönlich auf Sony zugekommen sei, um sich ein Spiel auf den agilen Leib schneiden zu lassen. Um die Kämpfe im Spiel so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen, schlüpfte der sympathische Chinese begeistert in einen schwarzen Spandex-Anzug mit weißen Positionsbällen an den Gelenken und ließ sich beim Vollführen zahlloser Martial-Arts-Manöver aufnehmen. Um die Produktion der Motion-Capture-Aufnahmen rankt sich inzwischen die Legende, dass Jet Li für

die Spezialkameras viel zu schnell gewesen sei.

Kampfkunst in Vollendung

Trotzdem haben es die Entwickler geschafft, die Bewegungen des Ausnahme-Kämpfers festzuhalten und sie glaubhaft auf sein Polygon-Modell im Spiel zu übertragen. Das Ergebnis sind Animationen, die in ihrer Perfektion und Choreografie ihresgleichen suchen. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Kit. Der junge Bodyguard muss beobachten, wie sein Arbeitgeber und Mentor von einem Attentäter ermordet wird. Der Sterbende bittet Kit, nach San Francisco zu reisen, um seiner Tochter Michelle einen Brief zu übergeben.

Das Gameplay von Rise to Honour kann man am ehesten als Mischung aus Action und interaktivem Film beschreiben. Nach einem Prolog übernimmt ihr die Steuerung von Kit und verfolgt einen Ganoven über die Dächer Hongkongs. Im Verlauf des Spiels wechseln sich dann Beat'em-Up-Sequenzen mit Schießereien und Verfolgungsjagden ab. Bei den Verfolgungsszenen läuft ihr einen vorgegebenen Weg entlang und versucht Hindernissen geschickt auszuweichen. Per Druck auf die R1-Taste vollführt Kit spektakuläre Sprünge über Kisten und andere Hindernisse hinweg. Das ist jedoch nicht besonders schwierig und ringt euch noch keine Schweißperle ab.



⊙ Simpel: Einblendungen zeigen, wann ihr besondere Aktionen ausführen könnt.



⊙ Springinsfeld: Den Bikern könnt ihr ausweichen, oder sie aus dem Sattel prügeln.



⊙ Doppelte Feuerkraft: Kit kann zwei Ziele gleichzeitig unter Feuer nehmen.



⊖ Massenkeilerei: Bei mehr als vier Gegnern verliert man schnell die Übersicht.



⊖ Interaktiv: Viele Gegenstände lassen sich in die Kämpfe einbeziehen oder gehen bei Kontakt zu Bruch.

Action satt

Kommt es zum Kampf, wird das Gameplay anspruchsvoller. Während ihr Kit mit dem linken Analog-Stick bewegt, schlägt ihr mit dem rechten Stick zu. Kit schlägt und tritt automatisch in die Richtung, in die ihr den rechten Stick bewegt. Dabei ist es euch überlassen, welchen Gegner ihr attackieren wollt. Sofern das Timing stimmt, werden verschiedene Schläge automatisch zu verheerenden Kombos zusammengefügt. Solange ihr auf die Prügelknaben eindrescht, füllt sich eine Adrenalin-Anzeige. Ist der rote Balken voll, beginnt er zu blinken. Jetzt kann Kit zu einem Adrenalin-Angriff übergehen. Haltet jetzt die L1-Taste gedrückt und Kit greift die Gegner in einer Art Adrenalinrausch an. Er bewegt sich nun viel schneller als seine Widersacher und verursacht größeren Schaden.

Die Animationen von Kit und seinen Prügelknaben sind optische Leckerbissen. Selten wurde Kampfkunst in einem Spiel so herrlich inszeniert. Bei jedem Fight entdeckt man Manöver und Bewegungen,

die man schon mal in einem Film mit Jet Li gesehen hat. Wenn ihr in San Francisco endlich auf Michelle trifft, gipfeln die Keilereien in einem Fest der Fäuste. Wenn Kit seine weibliche Partnerin an den Händen greift und die beiden im Doppelpack Schergen auseinander nehmen, bleibt kein Auge trocken. Jet-Li-Fans kennen das aus John Woos Action-Film „Romeo must Die“. Hier zelebrierte Jet Li zusammen mit der, leider bei einem Flugzeugabsturz am 25. August 2001 ums Leben gekommenen, Soul-Sängerin Aaliyah (Trish O'Day) eine völlig neue Form der Kampfchoreografie.

Ballern und prügeln

Leider geht bei Kämpfen gegen bis zu zehn Angreifer gleichzeitig die Übersicht verloren. Dann handelt man sich allzu schnell eine Kombo von Schlägen ein, die man nicht mehr blocken kann. Überhaupt sollte man sich angewöhnen, per Druck auf die R1-Taste in die Defensive zu gehen. Hält man R1 gedrückt, weicht Kit geknockt den meisten Schlägen aus, die auf ihn niederprasseln. Daraus ergibt sich ein nicht zu unterschätzendes taktisches Moment. Nur wer das Timing zwischen

Angriff und Verteidigung perfekt beherrscht, wird bei Rise to Honour vorankommen.

Gleiches gilt für die Schießereien. Während ihr Kit mit dem linken Analog-Stick bewegt, visiert ihr mit dem rechten die Gangster an und feuert mit der R2-Taste. Hat Kit zwei Pistolen am Mann, könnt ihr sogar zwei verschiedene Ziele unter Feuer nehmen. Anstelle der Adrenalin-Attacke kommt bei den Shoot-outs eine Art Bullet-Time zum Einsatz, wie man sie von Max Payne 2 her kennt. Ist der Adrenalin-Balken gefüllt, ballert Kit bei gedrückter R1-Taste in Zeitlupe auf die Gangster. ■

FILMREIFE PRÄSENTATION



Rise to Honour wurde filmreif inszeniert. Die in der Spielgrafik gezeigten Zwischensequenzen lassen echtes Hongkong-Kino-Flair aufkommen. Auch die in Schwarzweiß gehaltenen Rückblenden tragen viel zur Atmosphäre der Action-Klopperei bei. Eigentlich müsste Sony einen Film nach der Handlung des Spiels drehen lassen. Natürlich mit Jet Li in der Hauptrolle!

FAZIT | Marc Kirzeder

Rise to Honour ist ein waschechtes Action-Spiel, das dem Anspruch, ein interaktiver Film zu sein, sehr nahe kommt. Die Steuerung ist zunächst einfach und intuitiv, nimmt jedoch im Verlauf des Spieles an Komplexität zu. Stupid Button-Hämmern führt in der Jet-Li-Keilerei nicht zum Erfolg. Nur wer auch blockt bzw. in Deckung hechtet, wird den Abspann zu Gesicht bekommen. Anspruchsvollen Spielern dürfte die Action mit der Zeit dennoch langweilig werden. Außerdem ist das Kämpfen mit dem rechten Analog-Stick gewöhnungsbedürftig und geht enorm auf das Daumengelenk. Technisch präsentiert sich das Actionspiel von der besten Seite. Neben dem optisch schicken 16:9- und Progressive-Scan-Modus sorgt der Dolby-Pro-Logic-II-Sound für eine solide akustische Kulisse. Action-Fans sollten sich Rise to Honour auf jeden Fall genauer anschauen. Rätsel- und Adventure-Freunde dürften wohl nicht auf den Geschmack kommen.

POSITIV

- filmreife Präsentation
- atemberaubende Animationen
- technische Ausstattung

NEGATIV

- auf Dauer eintöniges Gameplay
- extrem linearer Spielverlauf
- bei Massenkämpfen unübersichtlich

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 True Crime: Streets of L.A.	83%	12/03
2 The Bouncer	53%	06/01
3 Tiger & Dragon	34%	01/04

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPiELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	68KB	1	
Entwickler	Sony			
Erhältlich ab	14. April			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			
		Online Funktion	USK	
		Nein	12 Jahre	

Besondere Auszeichnungen:

GRAFIK 87%
SOUND 82%

RATING (PROZENT)
74

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



⊖ Pas de deux: Beim Kampf mit Michelle erlebt ihr Kampfkunst wie in „Romeo must Die“.



.HACK// INFECTION (Part 1)

Wenn sein Ableben im Online-RPG euren besten Freund real ins Koma schickt, ist was faul...

JAPANISCHE
GEHEIMNISKRÄMEREI



Im Interview haben uns Daisuke Uchiyama und der Chef von Cyber Connect 2, Hiroshi Matsuyama, ein paar interessante Details verraten: So sind zum Beispiel Kämpfe unter Spielern nicht möglich – den Grund verrät uns die hoffentlich bald auch hier erhältliche TV-Serie .hack//sign.



Die Party: Während Natsume ordentlich zuhauen kann, unterstützt euch Mistral mit mächtigen Angriffsaubern.



Idyllisch: Dun Loireag ist die zweite Serverstadt – von hier aus kommt ihr in wesentlich anspruchsvollere Kampfgebiete.

PS2 Im Jahre 2010 locken PS2, GameCube und Konsorten niemanden mehr hinter'm Ofen hervor: Alle Welt spielt The World, ein Online-RPG im Stile von EverQuest oder Final Fantasy XI. Euer Held hat zunächst mit der ganzen Sache nicht viel am Hut, aber sein bester Freund Yasuhiko überredet ihn schließlich doch, eine Runde mitzuspielen. Doch oh Graus: Ein grimmiges Monster tötet Orca, Yasuhikos Charakter, und der junge Profizocker fällt ins Koma – allerdings in der realen Welt. Ihr vermutet gleich, dass die Lösung irgendwo in The World liegen muss und macht euch auf die

Suche. Zusammen mit einigen Kameraden, die ihr im Laufe des Spiels kennen lernt, durchforstet ihr die Untiefen der „virtuellen Realität“, kämpft gegen Monster und Viren und kommt so einem unglaublichen Geheimnis auf die Spur.

„Online“ ohne Modem

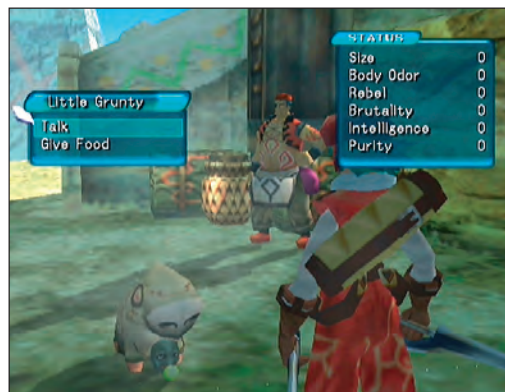
Der Clou ist bereits seit den ersten Previews bekannt: Ihr spielt ein Online-Rollenspiel, ohne im Netz zu sein: Von den E-Mails eurer Mitstreiter über das Message-Board bis hin zu den zahlreichen anderen Spielern wird alles vom Programm simuliert – wundert euch nicht, wenn euch manche Figur mit den

allseits bekannten Internet-Smileys anspricht oder eure Item-Tauschangebote empört zurückweist.

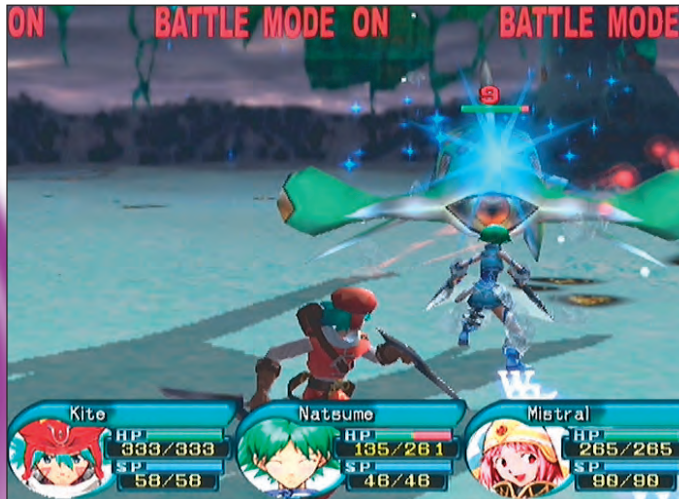
Habt ihr eure Mails gecheckt und mit Freunden wie der sexy Schwertmeisterin Black Rose, dem schwer gerüsteten Piros oder der quirligen Magierin Mistral eine Party gebildet, geht's auch schon los: Mit drei Schlüsselwörtern teleportiert man sich von den Serverstädten in die Wildnis. In jedem Level liegt ein Labyrinth: Dieses wird zufällig generiert und am Ende stößt der Spieler auf eine Kiste, in der sich besonders wertvolle Items befinden. Bis ihr jedoch dort seid, werdet ihr jede Menge Monster weich klopfen.



Harte Schale, weicher Kern: Black Rose hat zwar anfangs eine große Klappe, aber sie wird schnell zu eurer treuen Gefährtin.



Fütter' mich! Die Gruntys sind immer hungrig. Mit Nahrung, die ihr unterwegs findet, züchtet ihr euer eigenes Exemplar.



⊖ Schnapp' sie dir: Während Kumpanin Natsume sich mit dem fliegenden Hai anlegt, gehen wir lieber in Deckung und greifen mit Distanzattacken an.

Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab: Auf Knopfdruck schlägt der Held zu, über Menüs werden Spezialfähigkeiten oder Karten mit magischen Eigenschaften eingesetzt, auch euren Mitstreitern könnt ihr Befehle zubrüllen. Monster hinterlassen wie immer Erfahrungspunkte und Schatztruhen – in bester RPG-Manier züchtet man so aus dem Level-1-Würstchen eine unaufhaltsame Kampfmaschine.

Mogeln ist Trumpf

Aber Kite (dt.: „Drache“), euer Alter Ego, ist kein Spieler wie jeder andere. Bei der schicksalhaften Begegnung, die Orca ins Koma fallen ließ, erhielt Kite ein Buch, das den Schlüssel zu The World darstellt. Dieses verleiht ihm spezielle Fähigkeiten: Hat die Party lange genug auf ein Monster eingeknüpelt, wird es anfällig für Data-Drain: Mit dieser Attacke verändert Kite den Programmcode und macht aus dem zähnefleischenden Untier einen harmlosen Goblin – besonders nützlich ist das gegen virenverseuchte Bosse, die unter

normalen Umständen unbesiegtbar wären. Aber Vorsicht: Wird diese Technik zu oft eingesetzt, breitet sich bei Kite ebenfalls eine Vireninfektion aus, die ihn im fortgeschrittenen Stadium das Bildschirm-Leben kosten könnte.

Fan-Service

Habt ihr das Ende von .hack erreicht, kennt ihr noch lange nicht die gesamte Handlung: .hack ist von vornherein auf vier Episoden ausgelegt: Am Ende des Spiels speichert ihr euren Spielstand und steigt im nächsten Teil nahtlos wieder ein. Laut Atari werden noch in diesem Jahr alle vier Episoden erscheinen, ihr müsst euch also nicht vor langen Durststrecken fürchten.

Für Japanophile bietet .hack einen besonderen Service: Per Menü stellt der Spieler ein, ob sich Helden und Schurken in englischer oder in japanischer Sprache verständigen. Als weiterer Bonus liegt dem Spiel eine DVD mit einem 45-minütigen Anime bei – dort erfahrt ihr mehr über die Hintergründe von The World und über die Vorgänge



⊖ Closeup: Die hübschen Figuren kommen vor allem in den Zwischensequenzen zur Geltung.

YOSHIYUKI SADAMOTO

Das hübsche Charakterdesign von Kite, Black Rose und Konsorten stammt aus der Feder von Yoshiyuki Sadamoto. In Anime-Kreisen genießt dieser Herr Kultstatus: Auf sein Konto gehen auch die Figuren aus den sogar hierzulande äußerst beliebten Serien „Neon Genesis Evangelion“ und „Nadia – The Secret of Blue Water“. Wer mehr sehen will, schaut sich z.B. nach dem auch bei uns erhältlichen Artbook „Der Mond“ um.



⊖ Geschäftig: In den Städten halten sich viele Spieler auf, mit denen ihr Handel treiben könnt.

in der realen Welt, während ihr als Kite die virtuelle Welt erkundet. Genau wie im Spiel sind die Audiospuren englisch und japanisch, deutsche Untertitel erleichtern das Verstehen. ■

FAZIT | Thomas Nickel

Während wir auf der Haben-Seite eine überraschend originelle Story, hübsche Charakterdesigns und einen Diablo-ähnlichen Sammel-Suchtfaktor verbuchen, zehren auf der Soll-Seite die hektischen Kämpfe und die recht bescheidene Grafik in den manchmal drögen Labyrinthen an den Nerven. Im Endeffekt überwiegen aber die positiven Eigenschaften deutlich. Durch das Welten-Generierungssystem gibt es unendlich viele Szenarien zu erforschen. Wenn euch das langweilt, lest ihr das angeschlossene Messageboard oder schickt mit euren Mitstreitern E-Mails hin und her – Abwechslung ist also geboten. Ein Lob gibt's auch für die PAL-Anpassung: Die Texte wurden sauber ins Deutsche übertragen, man muss sich weder mit PAL-Balken noch mit Geschwindigkeitsverlust herumärgern – so mögen wir das. So sprechen wir trotz der erwähnten Mängel eine Kaufempfehlung aus: Anime-Fans und Liebhaber von abgedrehten RPG-Ideen greifen zu.

POSITIV

- originelle Grundidee
- hoher Sammelreiz
- nettes Design

NEGATIV

- maul Grafik
- teils hektische Kämpfe
- simple KI

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Final Fantasy X-2	85%	03/04
2 Baldur's Gate: Dark Alliance 2	84%	01/04
3 Breath of Fire: Dragon Quarter	83%	11/03

PLAY DATEN

Genre	Action-Rollenspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Atari	708KB	1	
Entwickler	Cyber Connect 2			
Erhältlich ab	11. März	Online Funktion	USK	
Preis	ca. 60 Euro	Nein	12 Jahre	
WEB-INFO: www.atari.de				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 69%
Sound 76%

RATING (PROZENT)
77

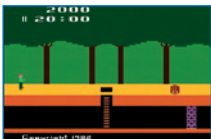


PITFALL

Die verlorene Expedition

Dschungelopa Harry ist zurück und geht im Peruanischen Busch auf die Suche nach Verlorenen. Dabei trifft er alte Bekannte und neue Gefahren.

DIE KLASSIKER



Die Entwickler haben die beiden Klassiker Pitfall und Pitfall II als Bonus ins Spiel eingebaut. Harrys Uralt-Abenteuer müsst ihr euch allerdings erst erspielen. **Kleiner Tipp:** Schaut euch die Angebote der Verkäufer-Schamanen mal genauer an.



○ **Schlafmütze:** Weckt den Verkaufs-Schamanen und ihr könnt z.B. neue Moves erlernen.



○ **Verdreht:** Manchmal tauscht Harry unfreiwillig seinen Körper mit Tieren.



○ **Toobin lässt grüßen:** Mit einem Schwimmreifen kann Harry Gebirgsseen überqueren.

P2 Kaum sitzt er im Flieger nach Peru, beginnt Harry auch schon seine „Untersuchungen“. Und zwar an der jungen Forscherin Nicole Macallister. Doch es kommt, wie es kommen muss: Gerade als der Charmeur anfängt, sich von seiner Schokoladenseite zu zeigen, schlägt ein Blitz in das Flugzeug ein und die Kiste stürzt ab.

Die grüne Hölle

Als Harry wieder zu sich kommt, findet er sich allein in den Tiefen des Peruanischen Dschungels wieder. Und genau hier beginnt sein halsbrecherisches Abenteuer.

Natürlich ist die Mission des furchtlosen Dschungelforschers mit unzähligen Gefahren gespickt. Wie einst im alten Atari-2600-Klassiker bekommt es Harry mit allerhand fiesem Viehzeug zu tun. Gefräßige Krokodile und Alligatoren, Schwärme beißwütiger Piranhas, giftige Skorpione, Schlangen und wilde Affenhorden machen dem Draufgänger das Leben schwer. Neben den gefährlichen Dschungel-Tieren wollen Harry aber auch Eingeborene ans Leder. Als passionierter Gefahrensucher verfügt die Jump'n-Run-Ikone natürlich über ein facettenreiches Repertoire an verschiedenen Schlag- und Tritttechniken, mit dem er sich seine zahlreichen Angreifer vom Leib halten kann. Im Verlauf des Abenteuers lässt sich das vorhandene Prügelprogramm zudem noch zu tödlichen Combos ausbauen.

Lesen bildet

Harry hat aber nicht nur Feinde im Busch. Auf seinen Streifzügen trifft er

auch auf friedliche Naturen. Da wäre zum Beispiel der Leiter einer Expedition, Bernard Bittenbinder, der dem Haudegen das Handbuch für Helden überreicht. Aus dem Wälzer lernt Harry neue Fähigkeiten, mit denen er Zugang zu neuen Abschnitten des Dschungels findet. Doch dummerweise ist das Handbuch nicht mehr im besten Zustand, die einzelnen Seiten sind durch den Flugzeugabsturz überall im Regenwald verstreut worden und müssen erst gefunden werden. Dabei hilft ihm der sprechende Jaguar Quick Claw. Die Raubkatze kennt den Urwald wie ihre Westentasche und hat den ein oder anderen Tipp für unseren Draufgänger parat.

So klappert ihr die knapp 50 Levels nach Schätzen, Seiten des Handbuchs und hilfreichen Gegenständen ab. Dabei durchkreuzt ihr aber nicht nur den dichten Busch des Regenwalds, auch verschneite Berge, antike Ruinen und unterirdische Höhlen müssen erkundet werden. ■

FAZIT | André Steinert

Nicht nur optisch macht Harrys neuestes Abenteuer eine gute Figur, auch spielerisch bringt die Verlorene Expedition mit kniffligen Hüpfenlagen, simplen Kloppeereien und witzigen Zwischensequenzen eine Menge Freude. Die Steuerung ist anfangs zwar ein wenig gewöhnungsbedürftig (ihr steuert Harry mit dem linken Stick, Ausrüstung und Gegenstände mit dem Rechten), geht aber nach einiger Zeit in Fleisch und Blut über. Einzig die Kamera sorgt hie und da für ein paar Übersichtsprobleme. Die lassen sich aber mit den Schultertasten flott beheben. Summa summarum: Genre-Fans jeden Alters werden mit dem Comeback des Dschungelopas ein paar schöne Stunden im Busch verbringen.

POSITIV

- lupenreine Optik
- innovative Steuerung
- gute Synchro

NEGATIV

- nervige Ladezeiten
- stellenweise Kameraprobleme
- unübersichtliche Karte

PLAY DATEN

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Activision	913KB	1	PITFALL
Entwickler	Edge of Reality	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	sofort	Nein	6 Jahre	
Preis	ca. 40 Euro			
WEB-INFO: www.pitfallharry.com				



Besondere Auszeichnungen:

Grafik 76%
Sound 71%

RATING (PROZENT)
78

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis



○ **Steinschleuder:** Im Peruanischen Dschungel trifft Harry auf das Schlitzohr Jonathan St. Claire.



THIS WAY | **TO FAME**

ARE **YOU** THE CHAMPION?

BEWEISE DEIN KÖNNEN IN 18 PC- UND KONSOLEN-LIGEN
UND SPIEL DICH ZUM GROßEN LIVE-FERNSEH-EVENT BEI 



MAFIA



„Meine Zeit bei der Familie bestand aus Mord, Mädchen und Alkohol!“

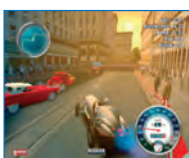


○ Vielschichtiges Gangsterleben: Tommy muss sich auch als Rennfahrer beweisen.



○ Einstellungssache: Ihr könnt die Zielempfindlichkeit im Optionsmenü variieren.

BONUS-MODUS



Der PlayStation2-Version von Mafia hat man eine weitere Spieloption spendiert. Im Renn-Modus könnt ihr Einzel- und Meisterschaftsrennen bestreiten. Im Hauptspiel erlebte Missionen schalten neue Wagen und Strecken frei.

PS2 Was lange währt, wird nicht immer gut – zumindest nicht so gut, wie man es sich erhofft hatte. Eineinhalb Jahre lang tüftelten die Entwickler von Illusion Softworks an der Umsetzung des PC-Hits Mafia.

Früher war alles besser

Jetzt versuchen sich die Gangster auch auf der PlayStation2 in Schutzgelderpressung und Alkoholschmuggel, eine ganz so gute Figur wie auf dem PC machen sie dabei allerdings nicht.

Mafia versetzt euch in die Blütezeit

des organisierten Verbrechens, in die 30er-Jahre. Auf spielerische Art lasst ihr die achtjährige Karriere des Gangsters Tommy Angelo Revue passieren: Angefangen bei seinem Einstieg in das Familiengeschäft bis hin zu dem Punkt, wo er genug hat von kriminellen Machenschaften und seinen Ausstieg plant. Dass er damit sein Leben riskiert, ist ihm durchaus bewusst: Niemand kehrt dem Mob ungestraft den Rücken.

Der Werdegang von Tommy Angelo ist spannend und wird sehr schön erzählt. Die vielen Zwischensequenzen sehen

nicht nur gut aus, sondern vermitteln ein authentisches Mafia-Flair. Zu verdanken hat man dies nicht zuletzt den professionellen Synchronsprechern. Helmut Krauß (Marlon Brando) oder Mogens von Gadow (Joe Pesci) leihen den Mafiosi ihre Stimmen.

Zeit ist Geld

Das Spielprinzip ähnelt denen anderer bekannter Gangster-Spiele. Ihr könnt euch vollkommen frei in der Stadt Lost Heaven bewegen, entweder zu Fuß oder mit dem Auto. Tommy lernt aber erst nach und nach, wie man die verschiedenen Wagentypen knackt. Ganz so rasant geht es auf den Straßen der Stadt nicht zu. Die Karossen sind, wie es damals eben so war, nicht sonderlich schnell. Langweilig sind die Fahrten dennoch nicht. Das Lenk- und Bremsverhalten der antiken Vekikel ist eine echte Herausforderung. Außerdem müsst ihr auf die



○ Detaillierte Innenlevels: Wenn doch nur die Straßen und Häuserfassaden so schön wären.



○ Praktische Fahrhilfe: Per Tastendruck kann man einen Tempomaten einschalten.



❶ Noch mal Glück gehabt: Wenn die Polizei wüsste, wer da vor ihr steht, gäbe es mehr als nur einen Strafzettel.

Straßenverkehrsregeln achten. Wer bei Rot über die Ampel brennt oder zu schnell fährt, wird von der Polizei angehalten. Das Knöllchen stört dabei weit weniger als die verlorene Zeit. Die ist bei einigen Missionen nämlich sehr knapp bemessen.

Die ersten Jobs für Don Salieri gestalten sich noch relativ einfach. Den Fuhrpark der rivalisierenden Familie demolieren oder etwas Schutzgeld erpressen stellt noch kein großes Problem dar. Kniffliger und abwechslungsreicher wird es, je weiter Tommy in der Familienhierarchie aufsteigt. Unter anderem soll er sich auch als Rennfahrer beweisen. Natürlich müsst ihr gewinnen, schließlich hat die Cosa Nostra einiges an Geld auf euren Sieg gesetzt.

Dumme Zufälle

Insgesamt erwarten euch 20 Hauptmissionen, wobei einige in mehrere kleinere Aufträge unterteilt sind. So muss Tommy

etwa wichtige Papiere aus einem Hotel holen und dessen Direktor sowie eine geschwätzige Prostituierte, die dort lebt, aus dem Weg räumen. Hört sich relativ einfach an, ist es bis zu einem gewissen Punkt auch. Doch irgendwann eskaliert die Lage und ihr müsst fliehen. Erst vor der Polizei und anschließend vor einer aufgebracht Gangsterschar. Denn die anfängliche Flucht führt Tommy mitten hinein in die Trauerfeier für ein Mitglied einer rivalisierenden Familie, von ihm höchstpersönlich um die Ecke gebracht.

Bei den Aufträgen gelangt ihr immer wieder in Gebäude hinein. Das Interieur der Häuser wurde schön in Szene gesetzt. Das gleiche gilt für die Personen und die Fahrzeugmodelle. Die Technik im Allgemeinen hinkt heutigen Standards jedoch hinterher. Die Häuserfassaden von Lost Heaven wirken trist, die Straßenzüge verschwinden durch den langsamen Bildaufbau im Nebel und die ständigen Ladezeiten bremsen den Spielfluss.



❷ Aufpassen und nachmachen: Familien-Mechaniker Ralph zeigt euch, wie man Autos kauft.



❸ Langsamer Grafikaufbau: Gleich taucht aus dem Nebel ein Wolkenkratzer auf.

Ebenfalls negativ fällt das Handling auf. Während man mit den Fahrzeugen recht gut umgehen kann, werden die Laufpassagen durch die unausgewogene Steuerung zum Spießrutenlauf, besonders in engen, unübersichtlichen Gebäuden. ■

DIE PROHIBITION...



... wurde am 16. Januar 1920 in den USA eingeführt. Das 18. Amendment zur U.S.-Verfassung entzog Geschäften die Lizenz zur Herstellung und zum Verkauf von Alkohol. Die Prohibition sollte Verbrechen eindämmen und die Lebensqualität verbessern. Das Gegenteil trat ein. Es war die Blütezeit der Mafia. Die Prohibition endete 1933.

FAZIT | Marc Kirzeder

Mafia birgt interessante Ideen, eine spannende Story und bietet viel Abwechslung. Eigentlich alles, was ein ordentliches Videospiel braucht. Leider merkt man trotzdem überdeutlich, dass es sich um die Umsetzung eines PC-Spiels handelt. Technisch kann der Titel nicht überzeugen. Gerade bei einem Spiel wie Mafia spielt die Grafik eine wichtige Rolle, sie beeinflusst die Atmosphäre und damit auch den Spielspaß maßgeblich. Die PS2 hätte mehr gekonnt, doch haben die Entwickler die Konsole nicht ausreizen können. Bei der Steuerung kommen ebenfalls PC-Gefühle auf; sie ist schnell und hektisch. Würde man mit Maus und Keyboard spielen, wäre das auch kein Problem. Leider spielt man jedoch auf der PS2 mit einem Joypad und das bietet nun einmal nicht die Präzision einer Maus. Mafia ist bestimmt kein schlechtes Spiel, allerdings hat es seine Haken und kann nicht mit der Klasse des vielfach gerühmten PC-Originals mithalten.

POSITIV

- spannende Story
- authentisches Mafia-Flair
- professionelle Synchronsprecher

NEGATIV

- karge Umgebungsgrafik
- unausgewogene Steuerung
- lange Ladezeiten

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 GTA: Vice City (dt. Version)	94%	12/02
2 True Crime: Streets of LA	83%	12/03
3 The Getaway	69%	01/03

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	1	
Hersteller	Take2	50KB	Online Funktion	Nein	
Entwickler	Illusion Softworks	ca. 60 Euro	USK	16 Jahre	
Erhältlich ab	sofort				
Preis	ca. 60 Euro				
WEB-INFO: www.mafia-game.de					



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 72%
Sound 80%

RATING (PROZENT)
74

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



❹ Der Don macht sich Sorgen: Begleitet seine Tochter doch einfach ein Stück auf ihrem Heimweg.



TIF: THIS IS FOOTBALL 2004

Derzeit steht es 2:0 für die FIFA- und Pro-Evolution-Soccer-Konkurrenz. Holen die Sony-Kicker diesen Rückstand noch auf?

DER CHALLENGE-MODE...



... stellt eine Herausforderung dar für wahre Fußball-Fans. Hier erntet man Punkte, wenn man traumhaften Konsolenfußball fürs Auge zelebriert. Geniale Spielzüge und Traumtore füllen das Punktekonto. Halbseidene Pässe oder schlechte Defensivarbeit führen dagegen zu Punktabzug. Trägt man seine Leistungen auf der TIF-Homepage www.tif2004.com ein, winken den besten Ballvirtuosen tolle Preise.



⊙ Samba: Die Gegner-KI lässt sich allzu oft ohne große Anstrengung überwinden.



⊙ Bekanntes Trio: Béla Réthy, Thomas Helmer und Ballack kommentieren die Matches.



⊙ Blickwinkel: Die Kameraführung soll an eine TV-Übertragung erinnern.

PES In Londons Stadtteil Soho werkeln die Entwickler des gleichnamigen In-house-Teams von Sony Computer Entertainment Europe an zwei PlayStation2-Projekten. Zum einen an dem zweiten Teil des Gangster-Epos 'The Getaway' (PS2, 2003), der angeblich gegen Ende des laufenden Jahres kommen soll, zum anderen an TIF: This Is Football 2004. Dieses ist bereits der fünfte Teil des Sportspiels, 1999 hatte die Reihe unter dem Namen Fußball Live auf der PSone debütiert.

Weder Rasenschach...

Es ist zugleich der erste Auftritt mit PS2-Network-Feature. Im Vergleich zum

Erzrivalen FIFA Football 2004 treten nicht nur zwei, sondern bis zu vier Personen online gegen den Ball (zwei pro Team). Fraglich ist, wann die Programmroutine einer dänischen Softwarewerkstatt Verwendung finden wird, mit der 22 PS2-Fußballer gleichzeitig an einem Match teilnehmen können (s. play 07/03).

„Never change a winning Team“. Das haben sich die Macher offenbar im Hinblick auf die Offline-Spielmodi zu Herzen genommen. Die Option „Wettkämpfe“ beinhaltet abermals unzählige Cups (WM, EM, Südamerika-Meisterschaft usw...), Ligen und den Karriere-Modus. Hier führt man eine unerfahrene Schulmannschaft über einen langen Zeitraum – Transfers und Finanztricks inklusive – an die Spitze des internationalen Vereins-Fußballs.

... noch Traumfußball

Was hat sich beim Gameplay geändert? Wenig. Die Sony-Entwickler set-

zen auch beim fünften TIF-Intermezzo auf schnörkellosen Konsolen-Fußball, der stark an die alten FIFA-Titel erinnert, wie sie bis 2001 produziert wurden. Das unverkennbare Markenzeichen ist erneut die „Schwalben“-Funktion, durch die man listig so manchen Strafstoß herausschinden kann.

Probleme gibt's jedoch bei der Ballphysik: Das angeblich verbesserte Sprung- und Flugverhalten des Leders fällt in der Testversion alles andere als realistisch aus.

Schade drum: Stellt man sowohl die Aufmachung der Stadien als auch das Aussehen bzw. die Bewegungsabläufe der Spieler der Zuckeroptik von FIFA Football 2004 und den lebensgetreuen Animationen von PES 3 gegenüber, sind krasse Defizite auszumachen. Ein nettes Feature sind die jubelnden Trainer an der Seitenlinie. Wenigstens das Antlitz von Teamchef Rudi Völler und das von England-Coach Sven Göran Eriksson wurden gut getroffen. ■

FAZIT | Dirk Gemeinhardt

TIF 2004 muss sich dem amtierenden PS2-Genre-Meister PES 3 geschlagen geben. Überraschend groß fällt der Abstand zu FIFA Football 2004 aus. In erster Linie lässt sich der Klassenunterschied auf die relativ schwache Präsentation zurückführen. Die Polygon-Modelle der Spieler sind recht grobschlächtig, die dazugehörigen Texturen wenig detailliert.

Hinzu kommt, dass das Spielgeschehen nicht ausreichend fußballerische Taktik aufweist. Grund: Die TIF-Philosophie – gewollt oder ungewollt – hält immer noch an dem leicht zu praktizierenden Einbahnstraßenfußball im Stil früherer FIFAs fest. Weiteres Manko ist die Steuerung – zu schwammig! Ergo: TIF 2004 ist nur Mittelmaß.

POSITIV

- einfache Handhabung
- schneller Torerfolg
- bislang einzigartiger Online-Modus

NEGATIV

- biedere Grafik
- schwammige Steuerung
- kaum taktische Möglichkeiten

PLAY DATEN

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	100KB	1-8	
Entwickler	Sony Soho London	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	2. Quartal	Nein	keine	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.playstation.de				



Besondere Auszeichnungen:



Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

Grafik 73%
Sound 80%

RATING (PROZENT)

76

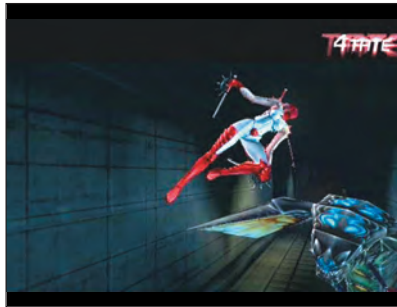


⊙ Strafstoß: Beim Elfmeter verwendet man eine leicht zu handhabende Schusshilfe.

NIGHTSHADE | COLIN GÄBEL



❶ Im Fadenkreuz: Anvisierten Gegnern könnt ihr auf Knopfdruck entgegenschleudern.



❷ Gut gemacht: Erlegt ihr eine bestimmte Anzahl Gegner, werdet ihr mit einer Cut-Scene belohnt.



❸ Ansichtssache: Die Kamera dürft ihr zwar nachjustieren, dennoch gibt es oft Übersichtsprobleme.

PS2 Sega weiß, was Fans wollen – und richtet sich im Falle von Nightshade schon sehr deutlich nach den Wünschen der Anhänger. Anders ist es nicht zu erklären, dass der aktuelle Nachfolger das 2003er-Shinobi-Comeback nahezu 1:1 kopiert – mit allen Stärken und Schwächen versteht sich.

Wie Shinobi-Held Hotsuma legt sich auch Ninja-Braut Hibana mit den griesgrämigen Hellspawn-Kreaturen an. In einem Dutzend Missionen metzelt ihr euch primär durch die Reihen

der Gegner, Sprungeinlagen bewältigt ihr nur nebenbei. In Sachen Kampfkunst setzt die Heldin auf eine Hand voll Schwertattacken, Shuriken-Sterne zum Betäuben der bösen Burschen oder alles vernichtende, magische Schriftrollen, die allerdings höchst selten zu finden sind.

Individuelles Kampfmerkmal und Schlüssel zum Sieg ist erneut die so genannte Tate-Combo. Jeder niedergestreckte Schurke powert Hibanas Schneide kurzzeitig auf, was vor allem bei den obligatorischen Bosskämpfen zu einem Hauch von Taktik führt. Als Boni locken

freispielbare Charaktere, ein Survival-Modus sowie eine Artwork-Galerie.

Fans des Originals freuen sich erneut über eine rasante Action-Orgie mit individueller Note. Ansonsten dürfte Nightshade mit seiner äußerst mageren wenn auch flüssigen Optik, lascher Elektro-Pop-Mucke und gleichförmigem Spielverlauf kaum Freunde finden. Wirklich schade, aber hier hat Sega ein zweites Mal die Chance verpasst, eine traditionsreiche Marke einem größeren Publikum schmackhaft zu machen. ■

Genre	Action
Hersteller	Atari
Entwickler	Sega Wow
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.atari.de	



MEMORY CARD

248KB

Online Funktion

Nein



SPELERS

1

USK

16 Jahre



Grafik 59%
Sound 63%

RATING (PROZENT)
71

Besonderheiten:
TIME TRI

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

WRATH UNLEASHED | THOMAS NICKEL



❶ Spielbrett: Auf dieser Karte werden die Einheiten bewegt. Ein Perspektivenwechsel bringt mehr Übersicht.



❷ Zwischensequenz: Helamis schmeißt sich an Epothos ran, der an der dunklen Göttin aber wenig Interesse zeigt.



❸ Keilerei: Leider sind die Monsterkämpfe oft hektisch und mit einfachem Knopfgehämmere zu gewinnen.

PS2 Vier Halbgötter prügeln sich um die Herrschaft über ein dröges Stück Welt: Der rothaarige Kraftprotz Epothos beherrscht das Element Feuer, die blonde Aenna ist ebenso spärlich bekleidet wie versiert im Umgang mit Wassermagie, der finstere Durlock ist Herr über Stein und Metall und die noch weniger als Aenna verhüllte Helamis ist die dunkle Meisterin des Windes. In diversen Zwischensequenzen verfolgt ihr das Ränkespiel der vier suspekten Gestalten und werdet dabei Zeuge von mehr Intrigen als in einer durchschnittli-

chen „GZSZ“-Folge vorkommen. Ihre Differenzen tragen die vier Streithähne und -hennen auf einer Hexfeld-Karte aus: Rundenbasiert verschiebt ihr Monster wie Zentauren, Riesen oder Einhörner. Dabei achtet ihr stets auf das Element des Feldes, auf dem ihr steht – passt das zu eurem Element, freut ihr euch über üppige Werte-Boni. Treffen sich zwei Spielfiguren auf einem Feld, kommt es zum Kampf. In einer Arena kontrolliert ihr euer Monster direkt, um den Gegner in bester Prügelspiel-Manier ins Jenseits zu befördern – so wird neben strategi-

schem Denken auch Geschicklichkeit gefordert.

Jede der vier Figuren muss vier Levels bestehen, außerdem könnt ihr auch außerhalb des Story-Modus* gegen den Computer oder bis zu drei menschliche Spieler antreten. Leider ähneln sich die meisten Monster spielerisch sehr, davon abgesehen sind die Ladezeiten zwischen Strategie- und Kampfszenen exorbitant lang ausgefallen und zehren stark an den Spielernerven. Ausgehungerte Strategen mit einem Faible für den 8Bit-Klassiker Archon können dennoch einen Blick riskieren. ■

Genre	Strategie/Action
Hersteller	Activision
Entwickler	LucasArts/The Collective
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.lucasarts.com	



MEMORY CARD

276KB

Online Funktion

Nein



SPELERS

1-4

USK

12 Jahre



Grafik 71%
Sound 74%

RATING (PROZENT)
68

Besonderheiten:

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

DRAGON'S LAIR 3D | ANDRÉ STEINERT



Aufgelöst: Der Weg in die Arme der Prinzessin ist gefährlich. Mit seinem Schwert hält sich Dirk seine Angreifer vom Leib.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	205KB	1
Entwickler	Encore	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	12. März	Nein	6 Jahre
Preis	ca. 50 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		

PS2 Vor gut 20 Jahren erhob der furchtlose Ritter Dirk the Daring erstmals sein Schwert, um sich als Drachentöter zu beweisen. Die Geschichte von Dragon's Lair 3D beruht auf jener des 80er-Jahre-Klassikers: Die schöne Prinzessin Daphne wurde vom schrecklichen Drachen Singe in das Schloss des Zauberers Mordoc verschleppt und ihr müsst sie wieder befreien.

Hüpfend und Schwert schwingend kämpft ihr euch durch den großen Prunkbau und zerlegt angreifende Monster und Ritter. Zahlreiche Rätsel wollen aber auch gelöst werden. So haltet ihr euch nicht nur eure Gegner mit dem Schwert vom Hals, sondern

sucht versteckte Schlüssel oder Schalter, um am Ende eure Herzensdame wieder in die Arme nehmen zu können.

Dirks 3D-Auftritt auf der PS2 ist gründlich in die Hose gegangen. Die Kamera ist grotesk schlecht und sorgt zu keiner Zeit für den nötigen Durchblick, zudem ist die Steuerung des Helden ungenau. Auch bei der Optik haben sich die Entwickler (Erschreckend: Die Dragon's-Lair-Erfinder Don Bluth, John Pomeroy, Gary Goldman und Rick Dyer waren mit von der Partie) nicht mit Ruhm bekleckert: Texturen und Animation sehen aus, als stammten sie aus der Prä-PS2-Zeit. Da blutet das Herz eines jeden Dragon's-Lair-Fans. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	CD	SPRACHEN AUSGABEN ENGLISCH	16:9	Grafik 40%	Sound 37%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
								42	
Einsteiger						Fortgeschrittene		Profis	

BARBIE PFERDEABENTEUER: RETTET DIE WILDPFERDE | CARSTEN GRAUEL



Ruhig, Brauner: Mit den Fohlen müsst ihr ganz behutsam umgehen, sonst nehmen die Reißaus.

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Vivendi Universal	129KB	1-2
Entwickler	Blitz Games	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	keine
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO:	www.vugames.com		

PS2 Barbie und ihre Freundinnen besuchen die Reitschule im Silbertal. Des Nachts tobt ein Unwetter und die Pferde von Mrs. Hepburn, der Besitzerin der Reitschule, gehen alle durch. Natürlich muss Barbie die Tiere heil zurückbringen.

Ihr reitet auf den Pfaden der Levels Waldsee, Schneeberge und Silbertalauer entlang und sucht jeden Weg nach Fohlen ab. Findet ihr eines, beruhigt ihr das Jungtier und bindet es an einem Sicherheitspfosten an. Trefft ihr hingegen auf eines der Wildpferde, müsst ihr hinter ihm herreiten und es mit einem Lasso einfangen. Kleinere Aufgaben und Hindernisse wie rollen-

de Baumstämme, zerstörte Brücken oder Tiere, die euer Pferd verschrecken, sorgen für Abwechslung. Und für eine kleine Runde zwischendurch eignen sich die vier Minispiele außerhalb des Hauptmodus' (Rennen, Münzensammeln, etc.), die ihr sogar zu zweit spielen könnt.

Eigentlich waren wir uns sicher, dass das x-te Barbie-Spiel wie gewohnt ein Fall für die Tonne sei. Nun ja, verglichen mit aufwändigen Action-Adventures ist es tatsächlich ziemlich öde, was auch die Wertung widerspiegelt. Doch schließlich ist es ein Spiel für kleine Mädchen – und die werden es lieben. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	CD	SPRACHEN AUSGABEN DEUTSCH		Grafik 57%	Sound 43%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
								55	
Einsteiger						Fortgeschrittene		Profis	

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: SCHLACHT UM BIKINI BOTTOM | CARSTEN GRAUEL



Spaß in den Backen: Auf seiner Mission durchquert der quadratische Held SpongeBob zwölf riesige Areale.

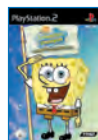
Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	243KB	1
Entwickler	Heavy Iron Studios	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	keine
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		

PS2 Der übereifrige Meeresbewohner mit den eckigen Hosen macht aufs Neue die PlayStation2 unsicher. Diesmal hat der böse Plankton die Bikini-Bottom-Insel mit einer Armee ausflippter Roboter überflutet.

SpongeBob und seine Freunde Patrick und Sammy müssen für Ordnung sorgen. Ihr schlüpft wechselweise in die Rollen der drei Comicfiguren und hüpf durch mehr als zwölf riesige Levels aus dem SpongeBob-Universum. Wenn ihr euch gerade nicht gegen Quallen und Roboter wehrt, sucht ihr nach goldenen Pfannenwendern, um neue Bereiche freizuschalten. Um an die begehr-

ten Küchengeräte zu kommen, müsst ihr die verschiedenen Fähigkeiten der Helden kombinieren, Geschicklichkeitstests meistern und Bossgegner besiegen.

Einen Innovationspreis gewinnt das neueste Schwammkopf-Jump'n'Run sicher nicht, diese Art von Plattform-Hopserie, verbunden mit der Suche nach zig Items, gibt es zur Genüge. Dafür läuft enorm flüssig, sieht passabel aus, steuert sich gut und bietet oben- und unten noch die für die Serie typischen, abgedrehten Animationen. SpongeBob-Schwammkopf-Fans, die nichts dagegen haben, riesige Welten nach Kleinkram abzugrasen, werden mit diesem Spiel glücklich. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BD	CD	SPRACHEN AUSGABEN DEUTSCH		Grafik 64%	Sound 59%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
								70	
Einsteiger						Fortgeschrittene		Profis	

BDFL MANAGER 2004 | DIRK GEMEINHARDT



❶ **Schreihals:** Per Buttendruck übermittelt der Trainer seinen Spielern Anweisungen, wie etwa neue Taktiken.



❷ **Wunsch kicker:** Mit der neuen Suchfunktion findet man jeden Spielertyp auf dem Transfermarkt.



❸ **Schade:** Es dürfen nur Vereine der 1. und 2. Bundesliga geführt werden.

PS2 Schuster, bleib' bei deinem Leisten: Codemasters hat aus dem Ausflug mit der Club-Football-Serie (Release: Herbst 2003) ins aktive Fußballspiel-Geschäft seine Lehren gezogen. Die grundsätzlich geniale Idee, ein auf Fans von Bayern München, Borussia Dortmund und HSV maßgeschneidertes PS2-Gekicke anzubieten, hat sich am Ende als Eigentor erwiesen.

Dankenswerterweise setzt man bei der 2004er-Ausgabe des BDFL-Managers wieder auf das altbewährte Rezept. Allerdings tritt man

in diesem Jahr gegen die PS2-Adaption des auf dem PC extrem erfolgreichen Fußball Managers 2004 aus dem Hause Electronic Arts an. Die Codemasters-Simulation bietet mit der Lizenz des Bundes Deutscher Fußball-Lehrer ebenfalls echte Vereins- und Spielernamen. Ein großes Plus: Alle Spielertransfers, die in der Winterpause 2003/2004 erfolgt sind, wurden berücksichtigt.

Im Großen und Ganzen ist BDFL Manager 2004 ein konsequentes Update der vorangegangenen Teile. Die Neuerungen, wie individu-

elle Taktikanweisungen für die Ballartisten, die Verteilung der Rückennummern, der verbesserte „Browser“ für präzise Suchergebnisse auf dem Transfermarkt (die Angebote beinhalten nun südamerikanische Spieler), die Erstellung eines Dream-Teams, der herausfordernde Experten-Modus usw., fallen Kennern der Trainer- und Management-Simulation sofort auf. Das alles fördert logischerweise die Spieltiefe und den -komfort. Ein weiterer Pluspunkt: Im Vergleich zum Mitstreiter Fußball Manager 2004 gestalten sich die Menüs deutlich übersichtlicher. ■

Genre	Manager-Simulation	MEMORY CARD	SPieler	PlayStation 2	BDFL MANAGER 2004		Grafik 74%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Codemasters	100KB	1-2	USK	Einsteiger Fortgeschrittene Profis		Sound 72%	83	TUNE ON DVD
Entwickler	Codemasters	Online Funktion	keine	keine					
Erhältlich ab	sofort								
Preis	ca. 60 Euro								
WEB-INFO:	www.codemasters.com								

SPY HUNTER 2 | ANDRÉ STEINERT



❶ **Zu zweit:** Im Koop-Modus steuert einer das Fahrzeug und der andere die Kanone auf dem Dach.



❷ **Tausendsassa:** Das Superauto kann sich in verschiedene Fahrzeuge transformieren.



❸ **Multiplayer-Madness:** Spy Hunter 2 hält diverse Mehrspieler-Modi bereit.

PS2 Kaum hat IES-Agent Alec Sects die Pläne der Terroristengruppe NOSTRA vereitelt, die immerhin nichts Geringeres Ziel hatten als die Weltherrschaft, meldet sich die skrupellose Organisation mit neuen finsternen Plänen zurück. Wie schon im Vorgänger sendet die IES (International Espionage Section) ihren besten Geheimagenten, um die Welt vor Terror zu schützen. Am Steuer des G-8155 Interceptors, eines Superautos der Marke K.I.T.T., kämpft sich Alec Sects erneut durch 15 halsbrecherische Missionen. In den einzelnen

Levels erledigt er weltweit aufregende Aufträge. Mal muss er in Russland einem Politiker Geleitschutz geben, mal im dichten Dschungel Südostasiens geheime Waffendepots zerstören.

Der fahrbare Untersatz des Geheimagenten ist ein wahres Multitalent. Je nach Umgebung kann sich der G-8155 transformieren. Kommt der Flitzer mit Wasser in Berührung, verwandelt er sich in ein pfeilschnelles Motorboot. Des Weiteren kann sich das Gefährt in ein Motorrad, ein Schneemobil und ein Gelände-Fahrzeug umformen. Der Interceptor hat natürlich – fast schon

überflüssig zu erwähnen – zahlreiche Waffen an Bord. Um die Karren eurer Widersacher zu zerlegen, könnt ihr auf Maschinengewehre, Laserkanonen und Raketenwerfer zurückgreifen.

Handling und Steuerung des Boliden sind simpel und gehen gut von der Hand. Weniger gut sortiert präsentiert sich die Abteilung „Abwechslung“. Zwar heizt ihr durch viele unterschiedliche Umgebungen und habt verschiedene Aufträge, im Grunde genommen fahrt ihr jedoch immer von A nach B und ballert gegnerische Fahrzeuge über den Haufen. ■

Genre	Action	MEMORY CARD	SPieler	PlayStation 2	SPY HUNTER 2		Grafik 63%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Midway	283KB	1-2	USK	Einsteiger Fortgeschrittene Profis		Sound 57%	60	TUNE ON DVD
Entwickler	Angel Studios	Online Funktion	keine	keine					
Erhältlich ab	sofort								
Preis	ca. 60 Euro								
WEB-INFO:	www.midway.com								

TAK UND DIE MACHT DES JUJU | ANDRÉ STEINERT



○ Flattermann: Mit dem Vogelkostüm überwindet der kleine Schamanenlehrling fliegend große Entfernungen.



○ Schafkopf: Schnell ein Schaf über den Kopf gestülpt und ungesehen an den Wachen vorbei.



○ Method-Air: Die Snowboard-Abfahrt bringt Abwechslung in den eintönigen Such-Alltag.

PS2 Das Papanunu-Volk ist in Aufruhr. Oder besser gesagt: Alle, die davon noch übrig sind. Denn der fiese Schamane Tlaloc hat die heiligen Mondsteine der Juju-Königin gestohlen und nebenbei noch die Papanunus in Schafe verwandelt. Nur Ober-Schamane Jibolba und sein Schüler Tak sind verschont geblieben. Jetzt liegt die Zukunft des gesamten Urwaldes in den Händen des noch jungen Lehrlings.

Zusammen mit seiner Freundin Flora, ihres Zeichens eine Fee, macht sich Tak auf, dem bösen Tlaloc das Handwerk zu legen. Auf sei-

ner Mission durch die elf unterschiedlichen Areale der Papanunu-Welt trifft Tak auf unzählige Gegner. Die hält er sich mit einem magischen Knüppel und einem Blasrohr vom Leib. Das Blasrohr dient Tak aber nicht nur als Waffe, er kann es auch als Hochsprungstab zweckentfremden und sich mit seiner Hilfe auf höher gelegene Plattformen schwingen. Und damit nicht genug: Ein Schamanenschüler wäre ja kein Schamanenschüler, wenn er nicht nach und nach Zaubersprüche lernen würde, die er gegen seine Widersacher anwenden kann.

Optisch ist Tak und die Macht des Juju sehr gelungen: Die unterschiedlichen Szenarios sind liebevoll detailliert gestaltet und laufen durchwegs flüssig. Auch der Held, die Tiere und die Gegner sind sauber animiert. Die Kamera lässt sich jederzeit problemlos justieren und macht bis auf wenige Ausnahmen keine Probleme. Spielerisch hingegen fehlt es der Dschungelhatz an Abwechslung. Ihr haltet euch die meiste Zeit mit der Suche nach Gegenständen und dem Verprügeln euer Gegner auf und das wird auf die Dauer langweilig. ■

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	SONY DUALSHOCK 2	GRAVITY GLOVE	ABE D	TEXTS DEUTSCH	SPRACHEN AUSGABE	Grafik 76%	SOUND 64%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	THQ	953KB	1	USK	6 Jahre							72	TIME UNLIMITED
Entwickler	Avalanche Software	Online Funktion	Nein										
Erhältlich ab	sofort												
Preis	ca. 40 Euro												
WEB-INFO:	www.thq.de												

MEGA MAN X7 | THOMAS NICKEL



○ Nette Effekte: Schüsse und Hiebe mit dem Lichtschwert werden von grellen Lichtblitzen begleitet.



○ Dreidimensional: Die Schildkröte könnt ihr von vorne und von hinten treffen.



○ Was darf's sein? In diesem Menü wählt ihr, welches Level ihr als nächstes angehen wollt.

PS2 Capcoms blauester Held ist einfach nicht totzukriegen – auch 2004 freuen sich hart gesottene Megafans auf ein klassisches Hüpfabenteuer. Aber Capcom hat eine Überraschung im Ärmel: Nach vorangegangenen Mega-Man-Legends-Experimenten wurde jetzt auch die X-Serie zumindest teilweise in die dritte Dimension verfrachtet. Neben den klassischen Sidescroller-Stufen durchquert ihr so manchen Level auch in Crash-Bandicoot-ähnlicher Von-hinten-Perspektive, andere Abschnitte erforscht ihr mit frei beweglicher Kamera. Spiele-

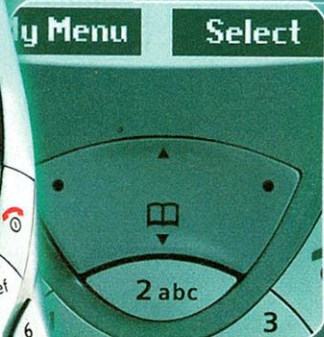
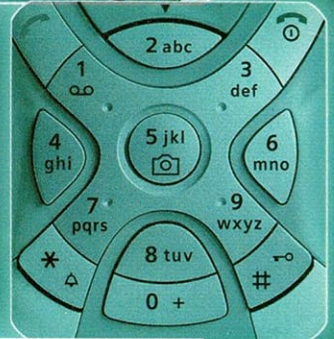
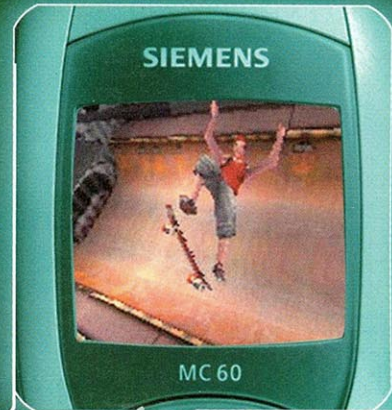
risch ist's dennoch klassisch: Als neuer Held Axl oder als Veteran Zero (später wird auch Namensgeber X anwählbar) knackt ihr im Team acht frei wählbare Levels, um dem Endgegner die Wumme zu klauen – jeder der Bosse ist natürlich gegen einen anderen Schuss allergisch. Bei der Levelreihenfolge ist also strategisches Vorgehen gefragt, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch, nicht zuletzt, weil die Energie spendenden Items nur spärlich verteilt sind. Leider kann X7 nicht an frühere Qualitäten anknüpfen – die Levels sind leider nicht mehr so liebevoll

gemacht, auch wenn Grafik und Präsentation stimmig sind, fehlt dem Gameplay der Pfiff, der die älteren Mega-Männer auszeichnete. Allein-gesessene Fans greifen zu und freuen sich über eine Sprachausgabe, die sie erstmals auf Wunsch auch im (besseren) japanischen Original belauschen können und den für Capcom lobenswerterweise obligatorischen 60HZ-Modus. Neuzocker spielen allerdings erst einmal Probe, dank der eher lahmarschig inszenierten Zwischensequenzen werden ihre Nerven gerade anfangs ziemlich strapaziert. ■

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	SONY DUALSHOCK 2	GRAVITY GLOVE	ABE D	TEXTS DEUTSCH	SPRACHEN AUSGABE	Grafik 70%	SOUND 66%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Capcom	39KB	1	USK	6 Jahre							70	
Entwickler	Capcom	Online Funktion	Nein										
Erhältlich ab	31. März												
Preis	ca. 60 Euro												
WEB-INFO:	www.capcom-europe.com												

GEWINN SPIEL

Holt euch eines von 3
Siemens MC 60-Handys!



Ihr sitzt mal wieder in der S-Bahn
und langweilt euch entsetzlich?
Niemand da, mit dem man reden kann –
und eine Runde zocken ist auch nicht
drin? Schluss damit, wir helfen euch!

play und der Mobilfunk-Anbieter **E-plus**
verlosen drei Siemens MC 60 Mobiltele-
fone. Das Multimedia-Handy ist Java-
fähig. Damit könnt ihr z.B. bei E-Plus jede
Menge Java-Games herunterladen. Mit dem
MC 60 ist man also nicht nur immer und
überall erreichbar, man hat damit auch immer
etwas zum Spielen in der Tasche.

Ihr wollt ein schmuckes Siemens MC 60 Mobil-
telefon gewinnen? Dann schickt einfach eine
Postkarte an:

CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort: E-Plus
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail:
e-plus@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 2. April 2004.

play
THE PLAY STATION

e-plus+
Klingelt's?

GAMES
UNLIMITED
www.eplus-unlimited.de

MX UNLEASHED | ANDRÉ STEINERT



Nicht von schlechten Eltern: Eure Kontrahenten machen euch den Weg auf das Treppchen nicht leicht.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	THQ	488KB	1-2
Entwickler	Rainbow Studios	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	19. März	Nein	keine
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO:	www.thq.de		

PS2 Ab geht die Post: Rainbow Studios, die Macher bekannter und beliebter Extreme- und Funracer wie ATV Offroad Fury 2 oder Splashdown: Rides Gone Wild, melden sich mit MX Unleashed lautstark zurück.

Die MotoCross-Simulation fährt mit vier Spielmodi vor: Karriere, Freestyle, Supercross und Nationals. In den Wettbewerben feigt ihr mit euren Maschinen über 20 Supercross-Strecken oder düst im Gelände auf 18 Enduro-Strecken quer durch die Pampa und geht auf Punktejagd. Auf den vier Freestyle-Strecken warten vier unterschiedliche Aufgaben auf euch. Im Machine-Race beispielsweise

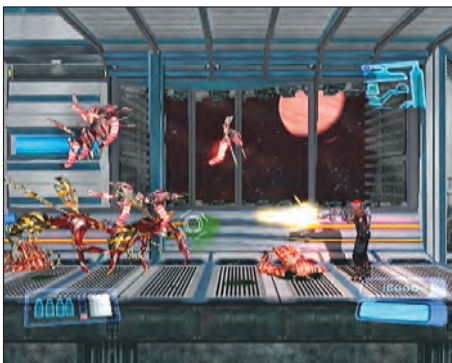
se tretet ihr in einem Checkpointrennen gegen einen außergewöhnlichen Gegner (Monster-Truck etc.) an. Im Hit-Modus müsst ihr euch in einem Jump-Kontest gegen drei Kontrahenten durchsetzen. Für gemeisterte Aufgaben erhaltet ihr Punkte, mit denen ihr Strecken oder neue Maschinen freischalten könnt.

Das Handling der Enduros ist erstklassig und geht gut von der Hand. Die CPU-gesteuerten Motocrosser verhalten sich einfallsreich und gehen in den Rennen stellenweise aggressiv vor, um euch das Bikerleben schwer zu machen. Auch technisch kann MX Unleashed mit ausnahmslos flüssiger Optik überzeugen. ■



GRAFIK	73%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
SOUND	69%	79	
Einstiege	Fortgeschrittene	Profis	

BLOWOUT | ANDRÉ STEINERT



Hier ist der Teufel los: Bewaffnet bis an die Zähne zieht Major Dutch in feinsten Rambo-Manier in den Alienkrieg.

Genre	Shooter	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Big Ben	67KB	1
Entwickler	Terminal Reality	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO:	www.vugames.com		

PS2 Ihr seid Major John „Dutch“ Cane, Kopf einer geheimen Spezialeinheit. Euer Auftrag: Eine Raumstation von ekligen Aliens säubern, bevor diese die Kontrolle übernehmen. Ausgerüstet mit einer dicken Zigarre und einem Maschinengewehr zieht Major Dutch los, den Aliens ordentlich den Arsch zu verstopfen.

Im futuristischen Raumanzug kämpft ihr euch durch 18 Levels und zerlegt Riesenkanakern, Spinnen und Feuer spuckende Käfer. Beim Säubern der Raumstation stolpert ihr hie und da über neue Waffen oder Upgrades, die euch den Kampf gegen die

außerirdischen Lebensformen erleichtern. Da wären z.B. eine Kettensäge, ein Plasmagewehr, eine Shotgun oder ein Flammenwerfer, mit dem ihr den garstigen Biestern so richtig einheizen könnt.

Blowout bietet klassische Sidescroller-Baller-Action im Stile von Konamis Contra: Shattered Soldier. Majescos Shooter kann der Ballerorgie von Konami zwar nicht das Wasser reichen, Genre-Fans und 2D-Nostalgiker werden aber sicher ihre Freude haben. Wer die lange Wartezeit auf den neuesten Teil der Contra-Serie mit deftiger Actionkost überbrücken möchte, der kann 30 Euro nicht besser anlegen. ■



GRAFIK	48%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
SOUND	46%	66	
Einstiege	Fortgeschrittene	Profis	

LETHAL SKIES II | ANDRÉ STEINERT



Teamwork: Euren Flügelmännern könnt ihr vor und während der Missionen Befehle erteilen.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Sammy	668KB	1-2
Entwickler	Big Ben	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.sammystudios.com		

PS2 Ein neufundländischer Außenposten der Frontier Nation (FN), einer Organisation, die zur Not auch mit Gewalt für Frieden sorgt auf unserem Planeten, wird von unbekannten Flugobjekten angegriffen. Schnell hebt eine Staffel Kampfflugzeuge der FN zur Aufklärung ab.

In Lethal Skies II klemmt ihr euch hinter den Steuerknüppel eines Kampffjets und müsst eure Flieger-Qualitäten in 20 halsbrecherischen Einsätzen beweisen. Die Aufträge führen euch rund um den Erdball und gestalten sich sehr unterschiedlich: Mal versenkt ihr mehrere feindliche Tanker im Nord-

Atlantik, mal befreit ihr einen FN-Agenten aus einem schwer bewachten Hangar, ein anderes Mal düst ihr durch einen Canyon und zerlegt dabei gegnerische Geschütze. Bevor man die Einsätze bestreitet, wählt man einen der insgesamt 19 verfügbaren Jets (einige müssen freigespielt werden) und bestückt ihn mit Raketen.

Technisch gibt sich der Mix aus Arcade-Shooter und Simulation keine Blöße. Die Steuerung der Kampffjets ist simpel und geht gut von der Hand. Traurig ist allerdings, dass bei der PAL-Version auf die i.Link-Option verzichtet wurde. Zweispieler-Duelle sind leider nur auf dem Splitscreen möglich. ■



GRAFIK	62%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
SOUND	59%	71	
Einstiege	Fortgeschrittene	Profis	

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004 | ANDRÉ STEINERT



Der Frame ist im Sack: Bei World Championship Pool 2004 kommen Queuevirtuosen voll auf ihre Kosten.

Genre	Sport
Hersteller	Big Ben
Entwickler	Blade Interactive
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 50 Euro
WEB-INFO:	www.jaleco.com
Speicherplatz	81KB
Spieler	1-2
Onlinefunktion	keine
USK	keine

PSE Richtig was los am Tisch: Bei World Championship Pool 2004 ist das Who's who der Pool-Szene versammelt: Der amtierende 9-Ball-Weltmeister und Deutscher Meister Thorsten Hohmann oder der sechsfache Weltmeister Steve „The Nugget“ Davis sind dabei; in der Pool Simulation legt das englische Entwicklerstudio Blade Interactive großen Wert auf realistische Präsentation.

Dafür sorgen zum einen die insgesamt elf internationalen 9-Ball und 13 8-Ball Original-Pool-Sportskanonen, zum anderen wartet das gediegene Queue-Schwingen mit exzellenter Ballphysik auf. In sechs Spiel-

modi (Karriere, 9-Ball, 8-Ball, Snooker, Trick-Shot und Minispiele) könnt ihr den Queue in die Hand nehmen und die Bälle über den Filz manövrieren. Im Karriere-Modus kreiert ihr euren eigenen Spieler und lasst ihn in Turnieren gegen die Stars der Szene antreten. Wer einen Breitband-Adapter sein Eigen nennt, kann es im Online-Modus mit Gleichgesinnten aus aller Welt aufnehmen.

Optisch macht World Championship Pool 2004 eine gute Figur. Ein paar mehr Polygone und Animationsphasen hätten den Charakteren nicht geschadet, alles in allem jedoch geht die grafische Präsentation in Ordnung. Pool-Fans schlagen zu. ■



	Grafik 49% Sound 42%	RATING (PROZENT) 80	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis			

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

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

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
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 02/04 Player's Guide Medal of Honor: Rising Sun FIFA Football 2004 WWE SmackDown! Here comes the Pain
12 DVD-Hüllen nur 5,90 Euro (Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)	Sonderheft 2 Tipps & Tricks-Sonderheft – True Crime – DHdR: Die Rückkehr des Königs – Prince of Persia – Jak II – Soul Calibur II – uvm.	play 03/04 Player's Guide – Final Fantasy X-2 – Need for Speed: Underground

play 03/00	☐	play 07/00	☐	play 11/00	☐
play 04/00	☐	play 08/00	☐	play 01/01	☐
play 05/00	☐	play 09/00	☐	play 02/01	☐
play 06/00	☐	play 10/00	☐	play 03/01	☐
play 06/01	☐	play 11/01	☐	play 03/02	☐
play 07/01	☐	play 12/01	☐	play 04/02	☐
play 08/01	☐	play 01/02	☐	play 05/02	☐
play 10/01	☐	play 02/02	☐	play 06/02	☐
play 07/02	☐	play 11/02	☐	play 03/03	☐
play 08/02	☐	play 12/02	☐	play 04/03	☐
play 09/02	☐	play 01/03	☐	Sonderheft	☐
play 10/02	☐	play 02/03	☐	play 05/03	☐
play 06/03	☐	play 09/03	☐	play 01/04	☐
play 07/03	☐	play 10/03	☐	play 02/04	☐
play 08/03	☐	play 11/03	☐	Sonderheft 2	☐
12 DVD-Hüllen	☐	play 12/03	☐	play 03/04	☐

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



Top-DVDs

Findet Nemo
Matrix Revolution
Herr der Ringe 3

Top-Tests

8 Boxensysteme -
Sound wie im Kino
für zu Hause!

Die Besten

Die heißesten Neue-
scheinungen 2004 -
Alle Hits des Jahres

FORMEL EINS 2003 | ANDRÉ STEINERT



❶ **Masse mit Klasse:** Egal wie viele Fahrzeuge im Bild sind, die Framerate bleibt flüssig.



❷ **Originalgetreu:** Jedes Fahrzeug hat sein eigenes Cockpit mit einer Nachbildung des Lenkrades.



❸ **Banden-Check:** Manche Remperei bleibt ohne Folgen, ein Touchieren der Streckenbegrenzung dagegen nicht.

PS2 Zum Start der Formel-Eins-Saison 2004 tritt Sony das Preispedal so richtig durch und schickt Formel Eins 2003 zum Schnäppchenpreis an den Start. Die Bolidenhatz ist mit der offiziellen FIA-Lizenz ausgestattet und bietet insgesamt sechs Spielmodi: Arcade-Rennen, Arcade-Saison, Weltmeisterschaft, benutzerdefiniertes Rennen, Renn-Wochenende und Zeitrennen.

Bei den Arcade-Spielmodi fährt man noch relativ problemlos aufs Siegertreppchen. Allerdings führen auch hier grobe Zusammenstöße

und Crashes zu Ausfällen und damit zum Game-Over. Bei benutzerdefinierten Rennen stellt ihr kurzerhand ein individuelles Rennen zusammen. Bei Renn-Wochenende werden alle Sessions eines Grand Prix gefahren. Die Weltmeisterschaft ist schließlich der Simulations-Modus und umfasst alle Rennen einer kompletten Saison. In den Zeitrennen macht ihr euch auf die Jagd nach Rundenrekorden.

Eines der größten Mankos des Vorgängers war die Steuerung. Das Problem haben die Entwickler inzwischen gelöst und Formel Eins 2003

eine nahezu perfekte Steuerung spendiert. Die PS-Boliden lassen sich auch in den engsten Haarnadelkurven sehr exakt lenken. Die Grafik ist dagegen nicht sehr detailreich, läuft aber mit einer konstant hohen Framerate von 60 FPS über die Mattscheibe. Leider muss man sich aber mit einer verpatzten Gegner-KI herummärtern. Egal ob in Arcade-Rennen oder in der Weltmeisterschaft, die Konkurrenz fällt mit ständigen Rempereien negativ auf. Trotzdem macht Sonys Formel Eins 2003 Spaß. F1-Fans können bei dem Preis bedenkenlos zuschnappen. ■

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sony
Entwickler	Studio Liverpool
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29 Euro
WEB-INFO: www.playstation.de	



	Grafik 89% Sound 80%	RATING (PROZENT) 74	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis			

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE | ANDRÉ STEINERT



❶ **Standard:** Countermoves, Juggles und viele vernichtende Kombos gehören zum Programm.



❷ **Bloody Mary:** Ein spezielles Partikelsystem lässt das Blut literweise an den Körpern herunterlaufen.



❸ **Schauplätze:** Die Kampfareale sind sehr detailliert und liebevoll animiert worden.

PS2 Das exzellente Comeback der Mortal-Kombat-Reihe geht für nur 30 Euronen über die Ladentheke. Die erfrischende Spielmechanik von Mortal Kombat: Deadly Alliance ist leicht zugänglich und macht schlichtweg höllischen Spaß.

Den Kern bildet ein neues Kampfsystem, das sich deutlich von der Spielweise der vorangegangenen Teile entfernt. Diese hatten sich eher an klassischen 2D-Prüglern im Stil von Street Fighter vs. den Rest der Welt orientiert. Statt wie in anderen Beat'em Ups vier bzw. zwei

Tasten zu verwenden, benötigt man nun satte sieben Knöpfe, um seine Gegner ordentlich zu vernöbeln.

Jedes Raubein verfügt über eigene Stile und Waffen, so summieren sich die integrierten Kampfsportarten auf 63 Varianten. Fast alle Prügelnkünste basieren auf Original-Verteidigungstechniken mit langer Tradition. Sei es Kung Lao gefährlicher Mantis-Stil oder Kanos Aikido – 95 Prozent aller Techniken sind absolut authentisch auf die Polygon-Kämpfer übertragen worden.

Mortal Kombat lässt kaum einen Wunsch unerfüllt. Technisch anspruchsvolle Juggles, Counter-Moves, Würfe und beeindruckende Special-Moves sind ebenso an der Tagesordnung wie das seitliche Ausweichen in die dritte Dimension der grafisch hervorragend gestalteten Kampf-Arenen. Auch die Charaktere strotzen vor grafischen Details und wurden samt Motion-Capture-Animationen im leicht comicarigen Mortal-Kombat-Look imponierend in Szene gesetzt. Wer diese Prügelperle noch nicht sein Eigen nennt, sollte das ändern. ■

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Konami
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 29 Euro
WEB-INFO: www.konami-europe.com	



	Grafik 87% Sound 85%	RATING (PROZENT) 89	Besonderheiten:
Einstieger Fortgeschrittene Profis			

HITPARADE

DIE ALLERBESTEN PLAYSTATION2-SPIELE AUF EINEN BLICK. VON „A“ WIE ACTION BIS „W“ WIE WRESTLING. DIE WERTUNGEN ÄLTERER TITEL VERÄNDERN WIR GEMÄSS AKTUELLER KRITERIEN – SO BLEIBEN SIE AKTUELL.

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

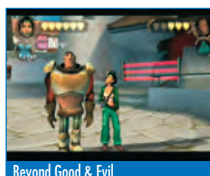


CAR COMBAT

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

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

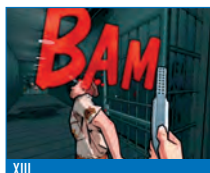


DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

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

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. Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	Hersteller: THQ	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/04



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

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



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

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

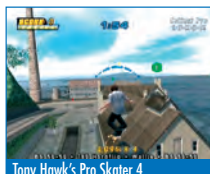


F1 RACING

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

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



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

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



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



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. Final Fantasy X-2	Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/04

FUSSBALL

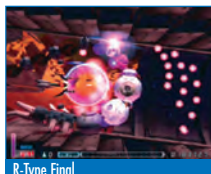
1. Pro Evolution Soccer 3 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
2. Pro Evolution Soccer 2 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★	Test in: play 11/02
3. FIFA Football 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★	Test in: play 12/03

**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

FUTURE-RACER

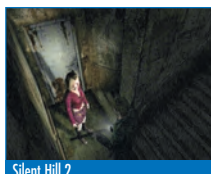
1. wipEout Fusion Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★	Test in: play 02/02
2. XG3: Extreme-G Racing Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★	Test in: play 09/01
3. XGRA Xtreme-G Racing Association Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★	Test in: play 11/03

**SHOOTER**

1. R-Type Final Hersteller: Metro 3D/Big Ben	Wertung: ★★★★	Test in: play 03/04
2. Secret Weapons over Normandy Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★	Test in: play 12/03
3. Ace Combat 4: Distant Thunder Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02

GOLF

1. Tiger Woods PGA Tour 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★	Test in: play 10/03
2. Tiger Woods PGA Tour 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★	Test in: play 01/03
3. Tiger Woods PGA Tour 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01

**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

JUMP'N RUN

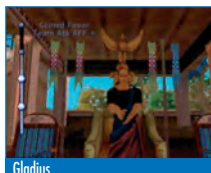
1. Ratchet & Clank Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02
2. Jak & Daxter: The Precursor Legacy Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01
3. Ratchet & Clank 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★	Test in: play 12/03

**SONSTIGE SPORTARTEN**

1. Downhill Domination Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★	Test in: play 03/04
2. RTL Skispringen Hersteller: THQ	Wertung: ★★★	Test in: play 12/03
3. World Championship Pool Hersteller: Big Ben	Wertung: ★★★	Test in: play 04/04

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

**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

MOTORRAD RACING

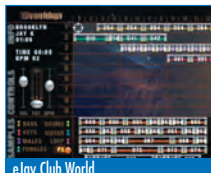
1. Moto GP 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★	Test in: play 02/02
2. Moto GP Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★	Test in: play 02/01
3. ATV Quad Power Racing 2 Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★	Test in: play 08/01

**STRATEGIE (ECHTZEIT)**

1. Commandos 2: Men of Courage Hersteller: Eidos	Wertung: ★★★★★	Test in: play 09/02
2. Conflict Zone Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★	Test in: play 04/02
3. Age of Empires II: The Age of Kings Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/01

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

**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

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

**WIRTSCHAFTSSIMULATION**

1. BDFL Manager 2004 Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★	Test in: play 04/04
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

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

**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

playRATING

play Rating 100 bis 91 Prozent = ★★★★★; 90 bis 81 Prozent = ★★★★; 80 bis 71 Prozent = ★★★; 70 bis 61 Prozent = ★★
Die rot markierten Spiele sind Neuzugänge.

MARC KIRZEDER

HARDWARE

JOYPADS, MEMORY CARDS, LENKKRÄDER & CO - IN JEDER AUSGABE NEHMEN WERDEN DIE NEUESTEN HARDWARE-PRODUKTE AUS ALLER WELT UNTER DIE LUPE. EXOTEN UND SAMMLERSTÜCKE INKLUSIVE.

NEUES LOGITECH USB-HEADSET FÜR PS2

Die Gemeinde der PS2-Online-Spieler wächst stetig an. Kommunikation spielt in vielen Spielen wie z.B. SOCOM: U.S. Navy SEALs eine wichtige Rolle. Jetzt bringt Logitech ein neues USB-Headset mit PlayStation2-Lizenz auf den Markt. Wie schon der Vorgänger, ist es zu allen Spielen mit VoIP-Funktionen (Voice over IP) kompatibel. Der Digital-USB-Audio-Prozessor sorgt auch beim neuen Modell für kristallklaren Sound. Neu ist allerdings nicht nur das robustere Design des Headsets. Um peinliche Wutausbrüche zu kaschieren, befinden sich am Kabel jetzt eine Mute-Taste und ein Lautstärke-regler. Der Preis stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest.

Name: USB-Headset für PS2 • **Hersteller:** Sony/Logitech
Bezugsquelle: Fachhandel • **erhältlich ab:** tba • **Preis:** tba



Hier gibt's was auf die Ohren!

SPIELSTÄNDE SPEICHERN, TAUSCHEN, DOWNLOADEN!

MAX Memory von Cheat-Spezialist Datel hat eine Speicherkapazität von 16 MB und enthält über 100 Spielstände bekannter PlayStation2-Spiele. Über den Breitband-Adapter könnt ihr online Speicherstände tauschen oder Neue aus dem Internet downloaden. Zusätzlich könnt ihr über Sonys EyeToy-Kamera Nachrichten aufzeichnen und verschicken oder Spielstände platzsparend komprimieren.

Das MAX Memory kostet ca. 20 Euro. Bezugsquelle: Fachhandel.



KARAOKE-WAHNSINN UND KEIN ENDE!

Nach dem eher bescheidenen Karaoke-Party legt Big Ben jetzt mit dem Sing- und Tanzspiel Dance Europe nach! Dance Europe gibt es für PSone und PlayStation2, das Game verbindet schweißtreibende Tanzeinlagen mit schrägen Gesangsdarbietungen. Dazu braucht ihr allerdings zusätzlich ein Mikrofon und eine Tanzmatte. Beides hat Big Ben passend zum Spiel im Programm. Das Dance Europe Wireless Microphone kommt mit einer Sender- und Empfänger-einheit daher und kostet stolze 49,99 Euro. Das ist angesichts der mäßigen Sprachqualität etwas teuer. Dafür lässt es euch dank Funk-Übertragung genügend Freiheit beim Tanzen. Die passende Dance Europe Dancemat kostet nur 24,99 Euro und verfügt über acht Richtungssensoren. Die Spiele für PSone und PlayStation2 bieten 20 Dance-Songs von Sophie Ellis Baxter (Murder on the Dancefloor), Las Ketchup (Las Ketchup), Sugarbabes (Round Round), Run DMC (That's the way it is) und anderen bekannten Interpreten. Der Preis für das Dance Europe für PlayStation2 liegt bei 39,99, die PSone-Variante ist etwas billiger.

Name: Dance Europe für PS2 und PSone • **Hersteller:** Big Ben • **Bezugsquelle:** Fachhandel • **Preis:** ca. 40 Euro (PS2)



Popstar-Lizenz: Das Popstars-Logo prangt auf allen Dance Europe-Produkten.

TEST: SYSTEM SELECTOR PRO



Anschlussfreudig: Der System Selector Pro hat Platz für sieben Geräte.



Vernetzt: Es gibt drei Netzwerkanschlüsse



Frontseitig: Vorne befindet sich auch ein Anschluss!

Im vergangenen Monat in unserem Special „Zocken Deluxe“ haben wir den System Selector Pro bereits kurz vorgestellt. Jetzt haben wir das Gerät getestet. In den System Selector Pro kann man insgesamt sieben Videoquellen nebst Audio-Anschlüssen stöpseln. Egal, ob die einzelnen Geräte über einen Composite-, S-Video- oder Komponenten-Anschluss verfügen. Der System Selector Pro verarbeitet diese Signale problemlos. Eine Si-

gnalumwandlung kann man zu diesem Preis jedoch nicht erwarten. Jedes Signal wird so ausgegeben, wie es eingespeist wird. Zusätzlich können für drei Geräte Audio-Signale über ein optisches Kabel eingespeist werden und für drei Geräte gibt es sogar Steckplätze für Netzwerk-Kabel. Die Signal-Trennung arbeitet einwandfrei, einen Qualitätsverlust konnten wir mit bloßem Auge nicht feststellen. Im Lieferumfang sind je ein Composite-, ein S-

Video, und ein Komponentenkabel nebst 13 Namensschildchen enthalten. Für umgerechnet 90 Euro erhaltet ihr mit dem System Selector Pro einen vielseitig einsetzbaren Video-Switch, der mit optischen Digital- und zusätzlichen Netzwerk-Anschlüssen besonders für Heimkino-Spieler interessant sein dürfte. Pelican gibt satte fünf Jahre Garantie auf das Gerät. Für's deutsche Stromnetz, braucht ihr ein entsprechendes Netzgerät.

Name: System Selector Pro • **Hersteller:** Pelican Accessories • **Bezugsquelle:** www.ebgames.com • **Preis:** ca. 90 Euro • **Wertung:** ★★★★★

MULTIPLAYER-SPASS OHNE KABELSALAT

Online-Spieler kennen das Problem: Der Internetzugang ist in einem anderen Zimmer als die PlayStation2 und wenn man mit der Konsole online gehen will, ist Strippenziehen angesagt. Will man sich den Kabelsalat ersparen, muss die PS2 mit drahtlosem Zubehör ans Netz gebracht werden. Der Wireless-G Game Adapter der Firma Linksys verbindet eure PS2 entweder mit einem vorhandenen, kabellosen WLAN (Wireless Local Area Network – kabelloses lokales Netzwerk) oder er überbrückt in Verbindung mit einem Wireless-G Access-Point spielend mehrere Zimmer. Die Übertragungsgeschwindigkeit liegt bei 54 Mbit/s

(Mega Bit in der Sekunde). Ganz billig ist diese Lösung allerdings nicht. Habt ihr bereits ein WLAN-Netzwerk installiert, müsst ihr für den Wireless-G Game Adapter um die 100 Euro berappen. Ist euer Netzwerk bereits verkabelt, benötigt ihr zusätzlich den Wireless-G Access Point für 110 Euro. Die Konfiguration erfolgt dann über einen angeschlossenen PC. Wer nur zwei Konsolen kabellos miteinander verlinken will, kann das mit zwei Wireless-G Game Adaptern tun, ein PC ist dann nicht nötig.



Kabelsalat ade: Mit dem Wireless-G Game Adapter kabellos online gehen!

Produkt	Wireless-G Game Adapter
Hersteller	Linksys/Cisco
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	somit
Preis ca.	100 Euro



Dezente Blackbox: Der Wireless-G Game Adapter ist kompakt und lässt sich einfach installieren.



Rest-Kabel: Ein Netzwerk-Kabel ist im Lieferumfang des Wireless-G Game Adapter enthalten.



GUNCON 2 -BUNDLE

Wer mit dem Gedanken spielt, sich eine Lightgun zuzulegen, der kann bei www.gamefreax.de ein Time-Crisis-3-Bundle bestellen. Dem Set liegt die Original-GunCon2-Lightgun von Namco bei. Die GunCon2 ist kompatibel zu allen GunCon1- und GunCon2-Spielen und wird über ein USB-Kabel mit der PS2 verbunden. Die Genauigkeit der GunCon2 gilt bis heute als unübertroffen.

Das Bundle kostet etwa 73 Euro.



Praktisch: Verbindet drei Geräte mit YUV-Kabeln.

KOMPONENTEN-SWITCH

Das Feedback auf unser Special „Zocken Deluxe“ in der play 03/04 hat gezeigt, dass es mehr Zocker gibt, die in ihrem Heimkino spielen, als wir angenommen hatten. Eine Frage, die immer wieder auftritt: „Wie schließe ich mehr als eine Konsole per Komponenten-Kabel an meinen Projektor an?“ Wer mehr als eine Konsole besitzt oder mehr als einen Zuspeler über Komponenten-Kabel (YUV) an ein Progressive-Scan-fähiges TV-Gerät oder einen Projektor anschließen will, der ist mit der Komponentenswitchbox von Farmer gut bedient. Über die kompakte Switchbox finden drei Geräte per Komponenten-Kabel Anschluss. Das Gerät arbeitet passiv und benötigt keine externe Stromversorgung. Ein Test der kleinen Box folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Produkt	Komponenten-Switchbox
Hersteller	Farmer
Bezugsquelle	www.gamefreax.de
erhältlich ab	somit
Preis ca.	30 Euro

KURZ & KNAPP

BROOKLYN-CONTROLLER BALD MIT BELEUCHTUNG?

Hardware-Spezialist Vidis hat angekündigt, die PS2-Pro Pads von Brooklyn zu überarbeiten. Die Controller sollen mit leuchtenden Tasten ausgestattet werden. Die Button-Symbole sollen künftig in gediegenem PlayStation2-Blau leuchten. Dabei wird fluoreszierendes Material zum Einsatz kommen, um zusätzlichen Strombedarf zu vermeiden. Die neuen Funkmodelle sollen ähnlich ausgestattet sein.

Name:	Illuminiertes PS2-Pro Pad
Hersteller:	Vidis/Brooklyn
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis:	noch nicht bekannt



Erleuchtung: Brooklyns PS2-Pro Pads sollen bald beleuchtet sein.

NEUER LICHT-BALLERMANN

Die wuchtige XK-9 Lightgun für PSone und PlayStation2 kommt bei uns über Big Ben Interactive in den Handel und kostet etwa 20 Euro. Die USB-Pistole ist mit allen GunCon-Spielen kompatibel, verfügt über Autofeuer, Auto-Reload und hat ein D-Pad am Griff. Für kleine Hände ist der Schießprügel etwas groß geraten, dafür ist die XK-9 Lightgun angenehm leicht. Erhältlich im Fachhandel.

Name:	XK-9 Light Gun
Hersteller:	Big Ben Interactive
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis:	ca. 20 Euro



Ballermann: Die wuchtige Lightgun ist nix für kleine Hände.



SURROUND-ANLAGEN IM VERGLEICH

SURROUND-SOUND BEIM SPIELEN IST KLASSE, ABER WELCHE ANLAGE IST IHR GELD WERT?

Wer an die PlayStation2 eine Surround-Anlage anschließen will, kann inzwischen aus einem großen Sortiment kompakter Komplett-Systeme wählen. Doch bei Preisen von 140 bis 400 Euro will eine solche Anschaffung wohl überlegt sein. Wir haben für euch aktuelle Systeme miteinander verglichen.

Noch vor dem Kauf allerdings müssen einige grundlegende Fragen geklärt werden: Was soll die Anlage leisten? Welche Surround-Formate soll sie dekodieren können? Welche Anschlüsse müssen vorhanden sein? Bei den Surround-Formaten sollte man berücksichtigen, dass viele PlayStation2-Spiele inzwischen Dolby-Pro-Logic-II-Sound bieten, weshalb der Dekoder dieses Format beherrschen sollte. Bei den Anschlüssen sollte auf jeden Fall ein optischer Eingang vorhanden sein. Will man mit der PlayStation2 auch DVD-Filme anschauen, sollte die Anlage Dolby Digital und eventuell sogar DTS dekodieren können. Bei der Leistung sollte man darauf achten, dass der Subwoofer in jedem Fall genügend Reserven für den Filmbetrieb mitbringt.



DIE KOMPLETT-SYSTEM-REFERENZ

Klangwunder:
Das Z-680 von
Logitech ist der
Sieger in seiner
Klasse!

Das Logitech Z-680 THX Surround-System besteht aus vier identischen Lautsprechern für den Front- und Surround-Bereich, einem Center, dem Subwoofer und einer Steuereinheit. Das System hat die begehrte THX-Lizenz für Multimedia-Systeme

und ist mit einer Gesamtleistung von 450 Watt auch für den Filmbetrieb in Räumen bis zu einer Größe von 20 Quadratmetern bestens ausgestattet. Die Verarbeitung ist tadellos. Der interne Dekoder verarbeitet Stereo-, MPEG-, Dolby-Pro-Logic-, Dolby-Pro-Logic-II- (Movie und Music), Dolby-Digital- (5.1) und DTS-Signale. Der Klang ist für ein System dieser Größenordnung exzellent. Der mächtige Subwoofer holt mit seinem fetten Bassfundament spielend jeden Nachbarn aus dem Bett. Die Satelliten sorgen für fein aufgelöste Höhen.

Sowohl beim Spielen als auch beim Anschauen von Video-DVDs sorgt das Z-680 für eine Soundkulisse, die keine Wünsche offen lässt. Alle nötigen Kabel (Boxenkabel, Koaxial- und optisches Digitalkabel) sowie eine Fernbedienung (inkl. Batterien) sind im Lieferumfang enthalten. Wobei die dünnen Klingeldrähte zum Verbinden der Lautsprecher eher einen Kritikpunkt darstellen. Auch die Bezeichnungen auf der Fernbedienung hätten etwas auffälliger sein dürfen.

Trotzdem: Das Z-680 THX ist und bleibt unsere Referenz bei den Kompakt-Systemen. Einzig der relativ hohe Preis von etwa 400 Euro stört! ■



THX ist in der kleinsten Hütte: Logitechs Z-680 ist eines der wenigen Multimedia-Systeme mit der THX-Lizenz von Lucas.

Produkt	Z-680 THX Surround System
Hersteller	Logitech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	400 Euro
Wertung	★★★★★

DETAILS



Illuminiert: Das Display der Steuereinheit des Z-680 ist blau beleuchtet.



Identisch: Die vier Front- und Surround-Lautsprecher sind gleich aufgebaut.

TESTERGEBNIS



Ausstattung	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Installation	★★★★★
Klang	★★★★★
Preis	★★★★★

Fazit: Das Z-680 von Logitech sucht in seiner Klasse seinesgleichen. Selten war ein Multimedia-Komplett-System so gut verarbeitet. Der voluminöse Subwoofer macht, dank THX-Lizenz, auch im Filmbetrieb richtig Druck!

DER PREISBRECHER UND ALLESKÖNNER

Für 170 Euro bekommt ihr ein Komplettpaket, das fast keine Wünsche offen lässt. Das Inspire GD580 von Creative dekodiert Dolby Pro Logic II, Dolby Digital (5.1) und DTS und ist damit ein idealer Spielgefährte für die PlayStation2. Alle Kabel sind im Lieferumfang enthalten. Vorbildlich: Die Kabel sind farblich gekennzeichnet, was die Installation der Anlage kinderleicht macht. Allerdings hätte Creative die vorkonfektionierten Strippen etwas länger machen können. Auch der Klang geht in Ordnung. Im direkten Vergleich mit Logitech Z-680 muss sich das System von Creative jedoch geschlagen geben. Der Subwoofer erreicht nicht das Tiefbass-Niveau des Logitech-Konkurrenten und auch bei der Auflösung der Surround-Effekte behält das Z-680 die Nase vorn! Bei einem Preis von etwa 170 Euro spricht das Inspire GD580 vor allem Zocker an, die hauptsächlich beim Spielen Surround-Sound wollen und eher selten mit der PS2 Filme anschauen. Das Inspire GD580 ist trotz kleinerer Abstriche beim Klang unser Preis-Tipp in diesem Vergleich!



Preis-/Leistungs-Sieger: Das GD580 von Creative ist eine Einstiegs-Empfehlung wert.

Produkt	Inspire GD 580
Hersteller	Creative
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	170 Euro
Wertung	★★★★★



Produkt	5.1 Sound System Home Cinema
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	199 Euro
Wertung	★★★★★

DER KRAWALLMACHER

Das 5.1 Sound System von Thrustmaster beinhaltet fünf identische Satelliten (zwei Front, ein Center, zwei Rear) und einen Subwoofer mit eingebautem Dolby-Digital-Dekoder. Neben den Boxenkabeln sind auch ein Koaxial-Kabel (z.B. zum Anschluss von einem DVD-Player) und ein optisches Digitalkabel (zum Anschluss der PS2) sowie eine Fernbedienung inklusive Batterien enthalten. Das System dekodiert Dolby Surround, Dolby Pro Logic und Dolby Digital. Dolby-Pro-Logic-II-Signale kann das System nicht dekodieren! Die Satelliten sind aus zwei getrennten Chassis für Mittel- und Hochtöner gefertigt und lassen sich zugunsten eines diffuseren Klangbildes verdrehen. Der Klang der kleinen Würfel ist nur mittelmäßig. Vor allem der Subwoofer ist mit seinen mageren 30 Watt viel zu schwach auf der Brust!

DIE AUFSTEIGER-KOMBO

Wer wirklich Wert legt auf guten Klang bei Filmen, und auch beim Zocken auf Surround-Sound nicht verzichten will, der bekommt bereits für weniger als 450 Euro vollwertige AV-Receiver und 5.1-Boxensets, die sich hören lassen können. Zum Beispiel Yamahas Einstiegsmodell RX-V 440 RDS. Der kompakte AV-Receiver dekodiert alle gängigen Surround-Sound-Formate (Dolby Pro Logic II, Doby Digital, DTS, DTS-ES discrete) und hat mit 6 Mal 95 Watt Impuls-Leistung genügend Power für ein kleines Heimkino. Ein optischer Digitaleingang (SPDIF) und ein Koaxialeingang sind vorhanden. Außerdem hat der RX-V 440 ein komplettes Radio-Empfangsteil mit an Bord. Bei günstigen Online-Händlern wie Hirsch-Ille (www.hirschille.de) oder



Günstiger Alleskönner: Der Yamaha RX-V 440 RDS dekodiert alle gängigen Surround-Formate.

Produkt	AV-Receiver RX-V 440 RDS
Hersteller	Yamaha
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	unter 300 Euro
Wertung	★★★★★



Teuflich gut: Das Concept-E von Teufel macht schon für 150 Euro ordentlich Druck in kleinen Räumen!

Produkt	Komplett-System Concept-E
Hersteller	Teufel
Bezugsquelle	www.teufel.de
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	149 Euro
Wertung	★★★★★

HARDWARE-REFERENZEN

CONTROLLER

Sony DualShock2-Controller Sonys Original-Controller ist und bleibt die Nr. 1	39,90 Euro ★★★★★ Test in play –
Mad Catz RetroCon Modernste Technik in coolem Retro-Design	29,95 Euro ★★★★★ Test in play 02/04
Mikisoft Miki AirStyle Der beste Funk-Controller – für bis zu acht Spieler	49,90 Euro ★★★★★ Test in play 09/03

MEMORY CARDS

Sony Memory Card 8MB Original Wer sicher gehen will, greift zum Original	45 Euro ★★★★★ Test in play –
Mad Catz Memory Card 8MB black Eine günstige Alternative zum Original	29,95 Euro ★★★★★ Test in play –
Joytech 16 MB Memory Station Die Speichererweiterung benötigt eine kompatible Memory Card	29 Euro ★★★★★ Test in play –

LENKRÄDER

Logitech Driving Force Pro (NEU!) Die Force-Feedback-Referenz mit 900-Grad-Funktion	150 Euro ★★★★★ Test in play 03/04
Logitech Driving Force Sehr gutes Force-Feedback-Lenkrad	ab 60 Euro ★★★★★ Test in play 04/03
Bigben Interactive Speedster 3 Force Shock Gute Ausstattung, top Preis-Leistungs-Verhältnis	79 Euro ★★★★★ Test in play 01/04

LIGHTGUNS

Blaze Scorpion 100Hz-Lightgun G-Con-kompatible Lightgun, 100Hz-TV-tauglich	29,95 Euro ★★★★★ Test in play 03/03
Bigben Interactive Walther P99 Virtual Pointer Gute, G-Con-kompatible Lightgun im P99-Design	45 Euro ★★★★★ Test in play 06/03
Thrustmaster Micro-Uzi Lightgun Teure, aber gut verarbeitete Lightgun im Uzi-Look	59 Euro ★★★★★ Test in play 04/03

CHEAT TOOLS

Datel/Bigben Interactive Action Replay MAX Das ultimative Schummel-Komplettpaket	50 Euro ★★★★★ Test in play 12/03
Blaze Xploder V4 Gute Cheat-Software mit schlechter Menüführung	50 Euro ★★★★★ Test in play 02/04
Datel/Bigben Interactive Action-Replay-2 Lange Zeit der Standard – heute der Vorgänger der MAX-Version	45 Euro ★★★★★ Test in play 08/02

KEYBOARDS

Speedlink USB-Tastatur für PS2 Einfach, günstig, aber sehr solide verarbeitet	20 Euro ★★★★★ Test in play 11/02
Logitech Keyboard-Controller für PS2 Tastatur/Controller-Hybride, abnehmbares Keyboard	40 Euro ★★★★★ Test in play 10/03
Bigben Interactive Gameboard Wuchtige Keyboard-, Controller-, Maus-Kombination	80 Euro ★★★★★ Test in play 02/03

CONTROLLER

Logitech Z-680 THX 5.1-Surroundanlage Sehr leistungsstarkes Surround-Set mit THX-Zertifikat	400 Euro ★★★★★ Test in play 02/03
Logitech Z-2200 Stereo-Soundsystem Boxensystem mit gutem Klang für Anspruchsvolle	180 Euro ★★★★★ Test in play 02/04
Creative Inspire GD 580 Komplett-Paket zum fairen Preis	170 Euro ★★★★★ Test in play 04/04

HEIMKINO

HOLLYWOOD FÜR'S WOHNZIMMER! WIR PRÄSENTIEREN EUCH DIE WICHTIGSTEN DVD-NEUERSCHEINUNGEN DES MONATS. SOWIE DIE HEISSESTEN NEWS UND SCHÄRFSTEN GERÜCHTE AUS DER GLAMOURÖSEN WELT DES FILMS.

PLAY-TEAM

PLAY-HEIMKINO WIRD PRÄSENTIERT VON



Unser Schwesternmagazin DVD Vision ist die monatliche Pflichtlektüre für Film- und Heimkino-Enthusiasten.

Weitere Infos zur aktuellen Ausgabe gibts im Internet unter www.dvdvision.de

BAD BOYS II (KINOFASSUNG)



So muss ein Actionfilm klingen! Sounds knatternder Maschinengewehre, röhrender Autos und mächtiger Explosionen kommen von allen Seiten. Ein Hochgenuss für Besitzer von Surround-Anlagen.

KAUFTIPP

Saber Rider Vol.7

Action – ca. 150 min. – ab 12 Jahre



Für alle, die in den frühen 90ern groß geworden sind und für Freunde von qualitativ hochwertiger Zeichentrick-Unterhaltung. Für jene Personen ist die Veröffentlichung der „Saber Rider“-DVDs von Anime House ein echter Grund für Freudentänze: Denn die japanische Kult-Serie bietet fesselnde Robotergefechte, Wild-West-Shoot-Outs und coole Sprüche, synchronisiert unter anderem von Christian Tramitz („Der Schuh des Manitu“).

FILM

Marcus Lowrey und Mike Burnett sind immer noch beim Technical Narcotics Team, einer paramilitärischen Spezialeinheit zur Drogenbekämpfung der Polizei in Miami.

Ihr neuer Job ist äußerst heikel. Man vermutet in den Reihen des örtlichen Ku-Klux-Klans einen Importeur ausländischer Ecstasy-Pillen, deshalb nehmen die coolen Cops unerkannt an einer nächtlichen Versammlung der rassistischen Kapuzenträger teil. Mike und Marcus stellen die Gesuchten. Leider reißt der Funkkontakt zum Team ab, das sie unterstützen soll. Die Folge: Eine mittelschwere Schießerei, bei der Mike aus Versehen einen Streifschuss in Marcus' Allerwertesten abgibt – so kommt auch dieser Film zu seinem Running-Gag. Das Drogen-Problem jedoch bleibt weiterhin ungelöst. Die Geschäfte mit der Einfuhr höchst gesundheitsschädlicher Pillen aus Holland liegen in Händen des eiskalten kubanischen Fieslings Hector Tapia, der im schmutzigen Nachtclubbesitzer Alexei einen Gegner findet.

Mike und Marcus nehmen die Schurken ins Visier. Im Laufe ihrer Ermittlungen schleichen sie sich als Kammerjäger getarnt in Tapias Villa und entdecken schließlich, dass er die Drogen in Leichen versteckt schmuggelt. Es kommt zu mehreren spektakulären, äußerst zerstörerischen und tonal herausragenden Verfolgungsjagden und Schießereien, bei denen halb Miami zu Bruch geht. So etwas nennt man in Hollywood „Eye Candy“. Richtig kompliziert werden die Dinge, als Marcus' Schwester Syd, als Agentin der Spezialeinheit DEA selbst in der Drogenbekämpfung tätig, von Tapia als Geisel genommen und nach Kuba verfrachtet wird. Jetzt machen die „Bad Boys“ ernst. Mit einem gewaltigen Arsenal modernster Waffen reisen sie mitsamt ihrer Einheit zur Castro-Insel...

Es lebe die Zerstörungswut! Bruckheimer und Bay bleiben

sich selbst treu und liefern genau das ab, was man von ihnen erwartet: Krawall-Kino mit Knalleffekten. Dass man hier keine subtile Logik oder Anregungen zu philosophischen Grundsatze debatten erwarten kann, sollte klar sein. Rechnet stattdessen mit dem aufwändigsten und lautesten Buddy-Movie seit langem.



Die Qual der Wahl: Der zweite Film der bösen Buben erscheint auch als üppig ausgestattete Special Edition.



Laufzeit	ca. 140 min
Regie	Michael Bay
Bildformat	2.40:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

GOOD BYE, LENIN! (DELUXE 3-DISC EDITION)



Spreewald-Gurken & Co: Mit allem, was er hat und kann erhält ein Sohn die DDR am Leben.

Kurz vor dem Fall der Berliner Mauer sinkt Alex' Mutter nach einem Herzinfarkt ins Koma. Wie durch ein Wunder erwacht sie nach acht Monaten wieder und hat den Einzug des Kapitalismus' nach Ost-Berlin verschlafen. In Anbetracht ihres immer noch schwachen Herzens fürchtet der Sohn, die treue DDR-Anhängerin würde diese Aufregung nicht verkraften. Um seine Mutter zu schonen, muss Alex in der 79 Quadratmeter großen Plattenbau-Wohnung den Sozialismus weiter leben lassen. Schnell jedoch stellt er fest, dass dieses Unterfangen mehr Ideenreichtum fordert, als er sich je hätte träumen lassen...

Die Deluxe 3-Disc Edition weist gegenüber der bereits 2003 erschienenen Einzel-DVD deutlich mehr Bonus-Material auf. Auf der ersten Disc sind jedoch keine Unterschiede festzustellen.

Komödie, Deutschland 2003

Laufzeit	ca. 117 min
Regie	Wolfgang Becker
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 35

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

STAR TREK V: AM RANDE DES UNIVERSUMS (SE)



Schlusslicht wider Willen: Von allen bisherigen „Star Trek“-Filmen rangiert der Fünfte auf dem letzten Platz.

William Shatners Regiedebüt bescherte der Marke „Star Trek“ den ersten großen Reifall. In seinem Werk kommt es auf dem Planeten Nimbus 3 zu einer Geiselnahme. Die Botschafter der Romulaner- und Klingonen-Föderation geraten in die Hände von Aufständischen. Kirk startet mit der Enterprise eine Rettungsmission.

Auf Nimbus 3 stellt sich heraus, dass es sich bei dem Anführer der Aufständischen um Spocks Halbbruder Sybok handelt. Um das Ziel seiner Suche nach Gott zu erreichen, schreckt der Vulkanier inzwischen sogar vor Straftaten nicht mehr zurück. Und im Zentrum der Galaxie findet man einen Planeten, der ein übermächtiges Wesen beherbergt...

Im Vergleich zur alten Edition bietet das Doppel-DVD-Set endlich ein anamorphes Widescreen-Bild und räumlichen 5.1-Sound.

Science Fiction, USA 1989

Laufzeit	ca. 102 min
Regie	William Shatner
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 23

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

HERO



Aus einem 30-Mio-Dollar-Budget entstand hier ein Martial-Arts-Feuerwerk im Stil von „Tiger & Dragon“.

China vor mehr als 2000 Jahren: Das Reich ist in sieben Teile gespalten. König Qin will seinen Anspruch auf die Herrschaft über ganz China durchsetzen, er will Kaiser werden. Seit Jahren gibt es Pläne, ihn zu ermorden. Qin liefert sich vor allem mit drei Gegnern erbitterte Kämpfe: Broken Sword, Flying Snow und Sky. Doch auch nach zehn Jahren hat er sie noch nicht besiegt. Aus Angst vor Mordanschlägen zieht er sich zurück und schirmt sich ab – bis eines Tages der geheimnisvolle Nameless im Palast auftaucht und beginnt, eine außergewöhnliche Geschichte zu erzählen...

„Hero“ ist ein bildgewaltiges Action- und Historien-Epos um Liebe, Eifersucht, Treue und Intrigen um den ersten Herrscher Chinas. Von Meisterregisseur Zhang Yimou opulent in Szene gesetzt und mit dem Martial-Arts-Superstar Jet Liu in der Rolle des Nameless.

Action, China 2002

Laufzeit	ca. 99 min
Regie	Zhang Yimou
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Chinesisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

NEWSFLASH

Star Wars auf DVD!



Jetzt ist es offiziell: Die klassische „Star-Wars“-Trilogie erscheint in diesem Jahr in den Vereinigten Staaten auf DVD. Der Preis für die Episoden IV bis V beträgt ca. 50 Dollar. Zusätzlich wird dem Boxset noch eine Bonus-Disc beiliegen, die umfangreiche Extras enthält, wie nie zuvor gezeigte Making ofs. Der Verkaufsstart wird am 21. September sein.

„Aladdin“ kommt...



...nun endlich auch auf DVD. Bisher ist der erfolgreiche Disney-Streifen hierzulande nur als VHS-Kassette und in den Staaten als Laser Disc erschienen.

Am 5. Oktober wird der Zeichentrickfilm auf den U.S.-amerikanischen Markt gebracht. Und das sogar als Doppel-DVD. Für Deutschland steht bislang noch kein Release fest.

Wer ist der Beste?



Warner Home Video ist der Beste – zumindest im Bereich der Miet-DVDs. Mit einem Marktanteil von 20,84 Prozent sicherte sich Warner 2003 die Spitzenposition im Verleihmarkt. Erfolgreichster Titel war „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme“. Auf Platz zwei landete Columbia TriStar mit 14,82 Prozent, dicht gefolgt von Universal mit 14,43 Prozent.

KAUFTIPP

Todesmelodie

Drama – ca. 147 min. – ab 16 Jahre



Achtet nicht auf das trashige Cover: Hinter den beiden debil grinsenden Gestalten verbirgt sich ein phantastischer Film des Meisterregisseurs Sergio Leone.

Im Gegensatz zu seinem Spätwerk orientiert sich „Todesmelodie“ vom Spaß-Faktor her noch an seinen Dollar-Filmen.

AMERICAN PIE 3: JETZT WIRD GEHEIRATET



Seann William Scott alias Stifler läuft auch im dritten Teil der Teenie-Komödie zur absoluten Höchstform auf.

Die „American Pie“-Clique meldet sich zurück und diesmal wird es ernst. Nach dem College-Abschluss lässt Jim im wahrsten Sinne des Wortes die Hosen runter und hält um Michelles Hand an. Doch der lange Weg zum Traualtar ist erwartungsgemäß von vielen Fettnäpfchen gesäumt. Und Jim und seine Freunde – allen voran Steve „The Stifmeister“ Stifler lassen keines davon aus.

So sorgt beispielsweise die Brautjungfer, Michelles hübsche Schwester Cadence, für Rivalität und Rollentausch zwischen Großmaul Stifler und Kamasutra-Meister Finch. Und die von Stifler höchstpersönlich organisierte Junggesellenparty mit zwei knackigen Stripperinnen verläuft ebenfalls etwas anders als geplant. Diese gibt es auf der um acht Minuten längeren DVD-Filmfassung in unzensurierter Form

Komödie, USA 2003

Laufzeit	ca. 99 min
Regie	Jesse Dylan
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Seabiscuit

Action – ca. 141 min. – ab 6 Jahre



Der amerikanische Überraschungserfolg des vergangenen Jahres ist nach „Pleasantville“ erst der zweite Film von Regisseur Gary Ross. „Seabiscuit“ ist episches amerikanisches Kino über ein abgehalftertes Rennpferd, das eine zweite Chance bekommt – und mit ihm zugleich der ganze Rennstall.

KÖNIG DER LÖWEN 3: HAKUNA MATATA



Der dritte „Könige-der-Löwen“-Teil erzählt die Geschichte des ersten Films aus der Sicht verschiedener Tiere.

Die Promis aus „Ich bin ein Star, holt mich hier raus“ haben es oft gebrüllt: „Hakuna Matata“! Doch woher der Ausruf eigentlich stammt, weiß nicht jeder. Er hat seinen Ursprung im weltweit erfolgreichsten Disney-Zeichentrickfilm (zwei „Oscars“, drei „Golden Globes“ und zwei „Grammys“) aller Zeiten, „Der König der Löwen“.

Das Warzenschwein Pumbaa und das Erdmännchen Timon leben nach diesem Motto: „Hakuna Matata“ (lebe sorglos). Im dritten Teil des Dschungel-Epos‘ erzählen die beiden die Geschichte von damals – allerdings aus ihrer Sicht. Der Rausschmiss von Timon, „Störenfriede“ bei der königlichen Zeremonie, Babysitting mit ungeahnten Folgen, wie Simba und Nala wirklich zusammenkamen und Timons überraschender Heiratsantrag an Hyäne Shezi...

Zeichentrick, USA 2003

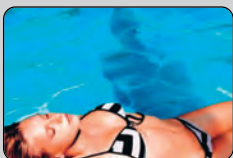
Laufzeit	ca. 73 min
Regie	Bradley Raymond
Bildformat	1.66:1 (16:9)
Audio	Deutsch, Englisch, Türkisch, Arabisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 20

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Swimming Pool

Thriller – ca. 103 min. – ab 12 Jahre



Jeden müden Euro wert: Die Geschichte um eine ältere, dezent vertrocknete Autorin und die nymphenhafte, meist halbnackte durchs Bild turnende junge Frau und ihre mörderischen Verstrickungen.

In der Auflösung nicht unbedingt neu, aber dafür fantastisch gespielt und angenehm knisternd.

CHIHROS REISE INS ZAUBERLAND (SE)



Der Kampf von Gut gegen Böse ist fantasievoll und märchenhaft umgesetzt.

Hayao Miyazakis Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ entführt euch zwei Stunden lang in die mystische und fesselnde Welt japanischer Götter und Magier. Der 63-jährige Regisseur ist selbst schon fast eine mythische Figur der japanischen Animationswelt. Nach dem Zeichentrick-Hit „Prinzessin Mononoke“ avancierte „Chihiros Reise“ zur erfolgreichsten japanischen Produktion, es folgten zahlreiche Auszeichnungen, darunter der „Oscar“ für den besten animierten Spielfilm und der „Goldene Bär 2002“.

Das Mädchen Chihiro wird in der fantastischen und ideenreichen Produktion in eine alternative Realität gestürzt. In der Zauberwelt Aburaya muss sie sich in einer Wellnessform für Gottheiten daran machen, ihre Eltern zu retten. Sowohl Figuren als auch Umgebung wurden einzigartig und detailverliebt gestaltet.

Anime, Japan 2001

Laufzeit	ca. 119 min
Regie	Hayao Miyazaki
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch, Englisch, Japanisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 25

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

CHARTS

DVD-KAUFCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Spacecenter Babylon 5: Staffel 4	amazon.de
2	Ice Age	
3	Findet Nemo	
4	ER - Emergency Room: Staffel 1	
5	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	
6	Fluch der Karibik	
7	Matrix Revolutions	
8	Der Schuh des Manitu - Extra Large	
9	Der mit dem Wolf tanzt (Langfassung)	
10	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen	*Quelle: www.amazon.de

DVD-KAUFCHARTS* (USA)

1	Fluch der Karibik	amazon.com
2	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	
3	Swimming Pool	
4	Spy Kids 3D: Game Over	
5	Gettysburg	
6	Der Herr der Ringe: Die Gefährten	
7	Kill Bill: Vol. 1	
8	Terminator 3: Rebellion der Maschinen	
9	Matrix Revolutions	
10	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen	*Quelle: www.amazon.com

DVD-VERLEIHCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Fluch der Karibik	AMANGODE KINO
2	Tränen der Sonne	
3	Basic	
4	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen	
5	Born 2 Die	
6	Bruce Allmächtig	
7	Kangaroo Jack	
8	Good bye, Lenin!	
9	Die Wutprobe	
10	Der Kindergarten Daddy	*Quelle: www.amango.de

DVD-CHARTS (PLAY-REDAKTION)

1	Tränen der Sonne	
2	Basic	
3	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen	
4	Underworld (RC1)	
5	Freddy vs. Jason (RC1)	
6	K-19: Showdown in der Tiefe	
7	Fluch der Karibik	
8	Donnie Darko	
9	Indiana Jones (Box-Set)	
10	Agenten sterben einsam	

GEWINNSPIEL

König der Löwen 3: Hakuna Matata

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Ent.

3 „König der Löwen 3: Hakuna Matata“-Pakete.

Ein Paket enthält jeweils: 1 Bilderrahmen & 1 DVD



1 Bilderrahmen im Zebra-Design

„König der Löwen 3“-DVD

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an folgende Adresse.

Stichwort: Hakuna Matata

Cypress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 01. April 2004.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

ERSCHEINUNGSTERMINE

März 2004	Genre	Anbieter
AXTE X SEASON 8 (BOX)	Science-Fiction	20th Century Fox
BAD BOYS	Action	Kinowelt
BAD BOYS II	Action	Columbia TriStar
BALLISTIC: ECKS VS. SEVER	Thriller	Universum Film
BASIC	Action	Universum Film
BRUCE WILLIS ACTION-PACK	Action	Concorde
BULLETPROOF MONK	Action	Concorde
DER DUNKLE KRISTALL (SPECIAL EDITION)	Fantasy	Columbia TriStar
DER MIT DEM WOLF TANZT (SPECIAL EDITION)	Western	Kinowelt
DER WEISSE HAI - SPECIAL EDITION	Thriller	Universal Pictures
DIE GÖTTER MÜSSEN VERRÜCKT SEIN 1&2	Komödie	Columbia TriStar
DIE REISE INS LABYRINTH (SPECIAL EDITION)	Fantasy	Columbia TriStar
FRIENDS - STAFFEL 9 (BOX)	Serie	Warner Home Video
HOLLYWOOD COPS	Action-Komödie	Columbia TriStar
IDENTITÄT	Thriller	Columbia TriStar
LANDSPEED	e-m-s new media	Action
LOONEY TUNES: BACK IN ACTION	Zeichentrick	Warner Home Video
MEUTEREI AUF DER BOUNTY	Drama	Warner Home Video
PAKT DES SCHWEIGENS: EIN BLUTIGES GEHEIMNIS	Thriller	Columbia TriStar
SIN EATER: DIE SEELE DES BÖSEN	Horror	20th Century Fox
WRONG TURN	Action	MC-One

April 2004	Genre	Anbieter
BUFFY - IM BANN DER DÄMONEN (Season 7, Teil 1)	TV-Serie	20th Century Fox
COCOON II: DIE RÜCKKEHR	Komödie	20th Century Fox
COWBOY BEBOP: KNOCKING ON HEAVENS DOOR	Zeichentrick	Columbia TriStar
DARK WOLF	Horror	20th Century Fox
DAS WUNDER VON BERN	Drama	Universal
DER FRAUENMÖRDER VON BOSTON	Thriller	20th Century Fox
DER LETZTE LUDE	Komödie	Highlight Video
DER VERRÜCKTE MIT DEM GEIGENKASTEN	Thriller	20th Century Fox
DIE SIMPSONS: VÖLLIG ABGEDREHT	TV-Serie	20th Century Fox
DIE ZWEI GESICHTER EINER FRAU	Thriller	Kinowelt Home Ent.
EIN MANN, DEN SIE PFERD NANNTEN	Abenteuer	Paramount
FINDET NEMO	Animation	Buena Vista Home Ent.
IM NETZ DER LEIDENSCHAFT	Thriller	Warner Home Video
IRGENDWANN IN MEXICO	Abenteuer	Columbia TriStar
JUMPIN' JACK FLASH	Komödie	20th Century Fox
LIVE AUS BAGDAD	Drama	Warner Home Video
MASTER AND COMMANDER: BIS ANS ENDE DER WELT	Abenteuer	20th Century Fox
MATRIX REVOLUTIONS	Science-Fiction	Warner Home Video

Mai 2004	Genre	Anbieter
BLACK POINT: KALTE ANGST	Thriller	Eurovideo
CAT STEVENS: Majikat	Musik	Eagle Vision
CONFIDENCE	Thriller	Universum
DAS JAHR DER ERSTEN KÜSSE	Komödie	Eurovideo
FLIGHT GIRLS	Komödie	Universum
FREDDY VS. JASON	Horror	Warner Home Video
GEN-X Cops	Action	Highlight
MEIN FREUND JOE	Komödie	Warner Home Video
LUTHER	Drama	Universal Pictures
TARGETS: BEWEGLICHE ZIELE	Thriller	Paramount
LIFE SIZE: ZUM LEBEN ERWECKT	Thriller	Buena Vista Home Ent.
HEARTBREAK HOTEL		Buena Vista Home Ent.
KILL BILL: VOL. 1	Action	Buena Vista Home Ent.
LANTANA	tba.	Eurovideo
LUTHER	tba.	Universal
TATSÄCHLICH... LIEBE	Komödie	Universal

PLAYMAIL

IHR HABT FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS! REDAKTION PLAY • PLAY MAIL • MAX-PLANCK-STR. 13 • 97204 HÖCHBERG • FAX: 0931-4069115 • E-MAIL: MAILUS@PLAYPLAYSTATION.COM

Zu leicht gemacht



Primal ist ein nettes Spiel, lebt aber leider einzig von seiner Technik und Atmosphäre und ist somit ein weiterer Salut an die Unterforderung. Schade eigentlich, denn dieses Ambiente wäre mit anspruchsvoller, fordernder Rätselkost ein echter Knaller gewesen. Aber leider ist Primal kein Einzelfall: Baldur's Gate I + II, Devil May Cry, Castlevania und viele andere leiden, was die Aufgabenstellung betrifft, an akuter Einfallslosigkeit.

Diese Entwicklung der geistigen Unterforderung prangere ich an! Liebe Programmierer, lasst euch was einfallen. Schlimm genug, dass schon im Kino zu oft die Effekte über dem Inhalt stehen, das muss ich auf meiner PS2 nicht auch noch haben. Und nun an die Herren der schreibenden Zunft: Leute, da ihr diese Spiele ausgiebig testet, lasst doch diese Missstände stärker in die Wertung einfließen, denn ein über 80%-Rating muss auch sein Begründung haben. Das wirkt sicherlich anspornender auf die Entwickler, als ein kurzer Kommentar in einer „Negativ“-Sparte.

Christian Ruth, E-Mail

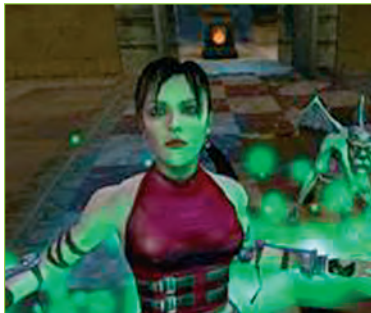


Du magst dich bei vielen Spielen vielleicht unterfordert fühlen, der Großteil der Zocker hingegen ganz und gar nicht. Immer mehr Menschen greifen zum Joypad, und die sind nun mal nicht ganz so erfahrene Spieler wie du einer sein magst. Aber sie bilden die breite Masse der Kunden und

Käufer. Die Hersteller orientieren sich an ihnen – schließlich bringen sie das Geld in die Kassen.

Die Zeiten, in denen sich die Videospieler an einem Titel, mochte er auch noch so schwer sein, festgebissen haben und ihn unter Blut, Schweiß und Tränen durchgezockt haben, sind vorbei. Videospiele sollen heutzutage unterhalten und nicht frustrieren.

Ob diese Entwicklung gut ist oder schlecht, lassen wir mal dahingestellt. Aber eines solltest du bedenken: Wir müssen bei unseren Tests diese Tatsache berücksichtigen. Nur weil ein Spiel simpel und damit zielgruppengerecht ist, hat es noch lange keine schlechte Wertung verdient. Außerdem ist in jedem einzelnen unserer Tests der Schwierigkeitsgrad angegeben (für: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis) sowie gegebenenfalls ein Extreme-Hardcore-Button. Orientiere dich doch einfach daran.



Perfekt für Gelegenheitsspieler: Die Rätsel in Primal sind nicht sonderlich schwer.

Rumpelstilzchen



Ich habe ein kleineres Problem mit meinem kleinen Bruder. Der geht nämlich immer an meine PS2, spielt, ohne mich zu fragen, und macht, obwohl er inzwischen schon zehn Jahre alt ist, immer wieder Spiele und Controller kaputt oder nervt mich einfach nur. Deshalb meine Frage: Gibt es eine Möglichkeit, meine PS2 wie ein Fahrrad „abzuschließen“, oder einen anderen Weg, sie, ohne sie gleich ganz abzubauen und wegzuschließen, dem schlechten Einfluss meines kleinen Bruders zu entziehen??? Ich hoffe, dass ihr mir meine Frage beantworten könnt und bedanke mich deshalb schon einmal im Voraus!!!

Axel, E-Mail



Ja, kleine Geschwister sind nicht immer ein Segen. Es gibt sehr wenige Möglichkeiten, deine PS2 vor deinem kleinen Bruder zu schützen. Die Konsole verfügt zwar über eine Sicherheitseinstellung, mit der kann man aber lediglich verhindern, dass DVD-Filme ohne Altersfreigabe von Minderjährigen angesehen werden. Ein Bügelschloss vor die PS2 zu hängen, bringt auch nicht sonderlich viel. Im Gegenteil: Dein Bruder könnte so frustriert sein, weil er nicht mehr spielen darf, dass er seine Wut direkt an der Konsole auslässt – nicht schön! Dir wird also nichts weiter übrig bleiben, als die PS2 wegzuschließen... oder deinen kleinen Bruder.

Schrauben, hämmern, Gas geben



Ich will mir das offizielle GT-4-Lenkrad kaufen, allerdings habt ihr ja geschrieben, dass es ohne Beinstütze daher kommt. Meine Frage deshalb: Kann man es trotzdem bequem auf die Oberschenkel legen und gut zocken? Falls nicht, reicht es, wenn man sich ein Brett besorgt, das Lenkrad darauf befestigt und das Ganze dann auf die Oberschenkel legt?

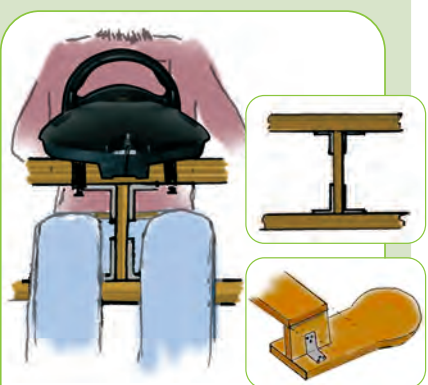
Ich hab' weder eine Möglichkeit, es sonst irgendwo zu befestigen, noch will ich mir ein teures Gestell samt Sitz kaufen, was sowieso nicht in mein Zimmer passen würde. Oder gibt es vielleicht ein Minigestell, auf dem man das Lenkrad befestigen kann?

Johannes M., Nürnberg



Klar kannst du dir das Lenkrad auf die Oberschenkel legen, aber bequem zocken kannst du dann leider

nicht. Bei Lenkbewegungen würdest du nicht nur das Lenkrad, sondern die ganze Leinwand auf die Seite wuchten. Abgesehen davon, dass sich das Teil durch die Force-Feedback-Kräfte sowieso kaum bändigen ließe. Das gute Stück braucht irgendwo einen festen Halt. Der Trick mit dem Brett wird dir auch nicht weiterhelfen, da es auch dann nur locker auf deinen Beinen liegen würde. Du hast zwei Möglichkeiten, sofern du an dem GT-4-Lenkrad festhalten möchtest. Entweder wuchtest du einen Tisch vor dein Zockerplätzchen, oder du versuchst dich als Heimwerker. Schnapp' dir ein paar Bretter und bastle dir selbst eine Beinstütze (siehe Skizze). Wichtig ist dabei, dass du die Mittelstrebe gut verschraubst, am besten mit ein paar Winkeln aus dem Baumarkt. Und damit es auf Dauer nicht so unbequem wird, leg dir ein Kissen auf das Brett.



Variable Größe: Die Maße der selbst konstruierten Beinstütze hängen von der Körpergröße sowie vom Lenkrad ab. Also erst Maß nehmen und danach zu Hammer und Säge greifen.

Der Clan der Vampire



Heute hat die Post die neue play (3/2004) gebracht und meine erste Handlung war, den Bericht von Legacy of Kain: Defiance zu lesen. Was erblicken meine Augen? Poesie aus Nosgoth, darunter das Bild von Vorador in seinem Schloss und ein mir sehr bekanntes Gedicht. „Schwarzer Vögel Schwingen tragen Alte Lieder durch die Zeit...“

Es ist nur schade, dass es keinen Hinweis auf Verfasser oder Herkunft des Gedichtes gibt.

Woher ihr unser Startseitengedicht habt, verfasst von Clanvampirin Ance, weiß ich nicht. Es mag sein, dass ihr es vom Eidos-Contest habt, dessen Werke samt Verfasser auf der offiziellen LoK: Defiance Website zu finden sind.

Dennoch, es wäre schön, wenn ihr eine kleine Ecke frei hättet, um uns zu erwähnen. Dieses Gedicht sollte nicht einfach so untergehen. Zu finden auf der Startseite unseres Clans, im Intro drinnen: www.nosgothclan.de

Turel, E-Mail



Ja, da haben wir tatsächlich die Quellenangabe vergessen, tut uns Leid. Deshalb stellen wir eure Homepage jetzt hier vor, besser spät als nie: Unter www.nosgothclan.de findet der Legacy-of-Kain-Fan alles, was das Herz begehrt: Geschichten und Gedichte rund um Kain und Raziel, Bilder, Hintergrundinfos zu den Spielen und vor allem jede Menge Gleichgesinnte! Einfach mal reinklicken, es lohnt sich!



Meide das Sonnenlicht: Die Homepage des deutschen Nosgoth-Clans ist ein Treffpunkt für alle Legacy-of-Kain-Fans.



Trainingslager



Ich hatte das gleiche Problem wie Skaterboy (Leserbrief Ausgabe 03/2004) – Konsole rattert und nichts geht mehr! Ich habe dann meine PS2 V9 (drei Monate alt) zum Sony-Service geschickt (über den Händler, bei dem ich sie gekauft hatte). Nach etwa zwei Wochen bekam ich eine Tauschkonsole (PS2 V9) von Sony. Die hat es auf stolze zwei Tage gebracht und schon wieder das gleiche Problem. Glückwunsch an Sony für diese Leistung. Mein Händler hat schon etwa zehn PS2 V9 zurück bekommen und es werden täglich mehr.

Ein enttäuschter PlayStation-Fan, E-Mail



Wie ich in den letzten beiden Ausgaben festgestellt habe (playMail 02/04 und 03/04: Qualitätsmanagement und Willkommen im Club), scheint es mit dem Laufwerk der PS2 erhebliche Probleme zu geben. Auch mein Gerät gab nach einem Jahr und ein paar Tagen den Geist auf – auch noch grade aus der Garantiezeit. Der Übeltäter war auch bei mir NFS: Underground. Ich möchte euch bitten, Sony noch ein wenig vehementer auf die Füße zu treten. Auch wenn ihr sicherlich anderes zu tun habt, fragt doch noch mal nach einer Stellungnahme. Ich als einzelner Spieler habe es schon versucht, aber von der Hotline und vom Kundendienst ist ja keine Hilfe zu erwarten. Vielleicht sollte man auch darüber nachdenken, Verbraucherschützer zu informieren. Es gibt ja genug Laufwerke, die auch länger funktionieren. Bei einem Gerät für 179 Euro kann man doch eine gewisse Haltbarkeit erwarten.

Bernard Klitzke, E-Mail



Bis gestern war noch alles in Ordnung. Doch als ich heute meine Konsole anschaltete, war es vorbei, einer der Controller war defekt. Also rief ich bei der Sony-Hotline an und erfuhr, dass Sony nach Ablauf der Garantiezeit keinen Ersatz gewährt. Die Frechheit an der ganzen Geschichte: Sony bot mir eine Ersatzkonsole für 99 Euro an. Da fragt man sich, wofür man 330 Euro ausgibt, wenn drei Monate nach Ablauf der Garantie das wichtigste Teil kaputtgeht und Sony nicht in der Lage ist, einen Controller zum halben Preis anzubieten. [...]

Holger Zepp, Baseman-Becherbach



Bis heute hat sich Sony nicht durchringen können, uns eine Stellungnahme zu dem Laufwerkproblem zukommen zu lassen. Und das, wo uns doch jeden Monat mehr und mehr Beschwerden erreichen.

Mehr als wöchentlich bei Sony nachzufragen (wobei wir zur Verteidigung der Pressestelle sagen müssen, dass sie gerne eine Stellungnahme abgeben

würde, das aber schlichtweg nicht erlaubt ist) und Monat für Monat eure Beschwerden hier im Heft abzufragen, können wir leider auch nicht tun. Aber eines ist sicher, wenn Sony bei einem kaputten Controller inzwischen den Austausch der Konsole empfiehlt, hat sich der Service sogar noch verschlechtert. Wir sind gespannt, wo das wohl noch hinführt.

playFORUM

www.playplaystation.com

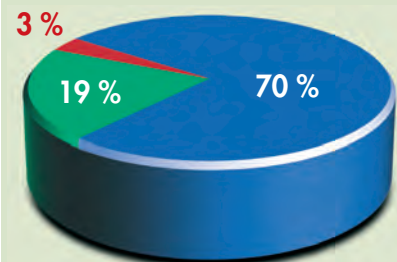
Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Hier seid ihr gefragt. Ihr seid es, die in den play-Foren Erfahrungen, Meinungen, persönliche Wertungen und Tipps zu Spielen austauschen!



Frage des Monats

Ende August findet die dritte Games Convention in Leipzig statt.

Die Frage: In welchem Umfang soll play über die Veranstaltungen, Highlights und Events berichten?



70 Prozent sind der Meinung: Ja, bitte ausführlich!

19 Prozent sind der Meinung: Nein, mir reichen Berichte von der Messe selbst.

3 Prozent sind der Meinung: Die Games Convention interessiert mich nicht.

Import-Hits: UNDERWORLD · FREDDY VS. JASON · SWIMMING POOL

DVD VISION

DVD VISION

Ausgabe
03/2004

Heimkino von A-Z

Technik-Know-how einfach erklärt:
Jetzt können Sie mitreden!

Good bye, Lenin!

Die Deluxe Edition des Erfolgsfilms
mit sagenhaftem Bonusmaterial

Die Rückkehr des Horrorfilms

Gepflegtes Gruseln liegt voll im Trend

BAD BOYS II

Mehr Action, mehr Stunts, mehr Gags, mehr Spannung –
die „Bad Boys“ melden sich auf einer klasse DVD zurück!

TRAUMHAFTER RECEIVER VON YAMAHA



Kauf Tipp: Der brandneue
RX-V1400 setzt in seiner
Preisklasse in jeder
Beziehung Maßstäbe

DER NEUE STERN AM KINOHIMMEL



Topaktuell: Sharps XV-
Z200 ist einer der ersten
Projektoren mit voller PAL-
Auflösung im 16:9-Format

**Jetzt
am
Kiosk!**

Heimkino von A-Z:

Technik-Know-How
einfach erklärt: Jetzt
können Sie mitreden!

Bad Boys II im großen DVD-Test:

Mehr Action, mehr
Stunts, mehr Gags,
mehr Spannung

Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!
Tel. 01805/909087 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

TIPPS & TRICKS

Zum Ausschneiden und Sammeln

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

Mailt an: tipps@playstation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Um die folgenden Cheats einzugeben, pausiert ihr das Spiel mit der -Taste. Nun haltet ihr alle vier Schultertasten gedrückt, während ihr je nach Charakter die folgenden Tastenkombinationen eingibt und danach wieder mit ins Spiel zurückkehrt. Bei korrekter Eingabe ertönt ein kurzer Metall-Sound:

Alle Interviews freischalten

X, , X, .

Vorsicht: Folgende Cheats funktionieren nur, wenn ihr das Spiel bereits einmal erfolgreich absolviert habt und ein entsprechender Speicherstand auf eurer Memory Card besteht!

Spezialfähigkeiten freischalten:

Gimli , , X,
Aragorn , , ,
Pippin , X, ,
Sam , , X,
Gandalf , , ,
Faramir , , ,
Merry , , ,
Legolas , , X,
Frodo , X, , X

Spawn: Armageddon

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt dann mit dem Steuerkreuz zügig folgende Cheats ein. Nach Eingabe der Tastenkombinationen verlässt ihr den Pausenbildschirm mit der -Taste. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt eine tiefe Stimme mit den Worten „Necro köstlich“ oder „Necro herrlich“.

Alle Waffen

, , , , , , ,

Unendlich Munition

, , , , , , ,

Unendlich Necroplasma

, , , , , , ,

Kein Blut

, , , , , , ,

Spawn: Armageddon

Alle Comics

, , , , , , ,

Alle Missionen

, , , , , , ,

Enzyklopädie

, , , , , , ,

Prince of Persia: The Sands of Time

Prince of Persia 1 freischalten

Nachdem ihr in der Bäder-Sektion euren zweiten Säbel bekommen habt, könnt ihr in dem Raum, in dem ihr den Säbel gefunden habt, eine rissige Wand zerstören. Schlagt dazu einfach mit der neuen Klinge darauf ein. Die dahinter liegende Treppe führt in die Höhlen. Schiebt zunächst den Block in der Ecke auf die Markierung an der Wand, so dass Fahra durch die Öffnung kriechen kann. Anschließend springt, schwingt, klettert und hangelt ihr selbst auf die andere Seite. Fahra erwartet euch in einem Raum, in dessen Mitte ein Hebel ist. Dreht ihr diesen im Uhrzeigersinn um 90 Grad, geht die Tür westlich des Eingangs auf. Nun dreht ihr den Hebel ein weiteres Mal um 90 Grad in dieselbe Richtung und schlagt dann auf die Wand gegenüber des Eingangs ein. Über die Treppe hinter der Wand gelangt ihr zum ersten „Prince of Persia“-Spiel.

Für diesen Klassiker könnt ihr die folgenden Passwörter benutzen, um schneller in die einzelnen Spielabschnitte vorzustoßen.

Level **Passwort**
 2KIEJSC
 3VNNNPC
 4IYVPTC
 5RWSWWC
 6GONWUC
 7DEFNUC
 8SVZMSC
 9DBJRPC
 10MZFYS
 11BRAYQC
 12UUGTPC
EndkampfLRARUC

inFormation

= rechts

= links

= oben

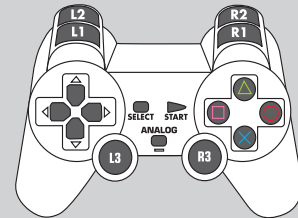
= unten

= 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 04/2004

PlayStation 2

Der Herr der Ringe:
 Die Rückkehr des Königs 111
 Prince of Persia: The Sands of Time .. 111
 Spawn: Armageddon 111

Cheat Cards PS2

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 117-118
 Mortal Kombat: Deadly Alliance ... 117-118

Action-Replay-2-Codes

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 119

Action-Replay-MAX-Codes

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 119

Player's Guide

007: Alles oder Nichts 112-116

Need for Speed: Underground .. 120-121

SOCOM II: U.S. Navy SEALs
 (Teil 1) 122-127



007

ALLES ODER NICHTS

Mit unseren Tipps schafft ihr auch die kniffligsten Stellen und durchkreuzt die Pläne des fiesen Nikolai Diavolo.



Ground Zero: Gegen den Hover-Jet bedarf es des durchschlagskräftigen Raketenwerfers.

ALLGEMEINE TIPPS

Nehmt stets Waffen und Munition getöterter Feinde an euch. Obwohl James sich auch mit den Fäusten zu wehren weiß, seht ihr gegen mehrere Gegner unbewaffnet schnell alt aus.

Um Munition zu sparen, zielt stets auf den Kopf eures Gegners, da Körpertreffer weit weniger effektiv sind.

Nutzt jede mögliche Deckung. Presst euch an Wände und späht um Ecken, um euch einen Überblick über die Positionen der Feinde zu verschaffen. Erledigt dann einen Bösewicht nach dem anderen. Denkt daran, dass ihr nach dem Anvisieren eines Feindes noch eine Feinjustierung vornehmen könnt, die das exakte Zielen auf einen bestimmten Punkt ermöglicht.

Durchsucht jeden Winkel eines Levels. Die nützlichen Rüstungen, die eure Energie wieder auffüllen, sind häufig gut versteckt. Nehmt eine Rüstung nur dann auf, wenn ihr sie wirklich benötigt. Habt ihr bis dahin nur wenig Energie verloren, setzt euren Weg erst einmal fort und sammelt sie erst nach weiterem Energieverlust auf.

Die Missionsnamen stammen aus der U.S.-Version des Spiels. Beschreibungen spezifischer Missionsziele beziehen sich auf den mittleren Schwierigkeitsgrad „Agent“.

Ground Zero

In dieser Einstiegsmission werdet ihr nicht sehr gefordert, sondern zunächst mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht. Verharrt möglichst lange in eurer Startposition und erledigt die Gegner aus der sicheren Deckung heraus.

Nachdem ihr den Raketenwerfer auf dem Balkon gefunden habt, greift ein Hover-Jet an. Weicht seinen Angriffen durch Rollen zur Seite aus und holt ihn mit einigen Raketen vom Himmel. Bevor ihr anschließend zum rettenden Helikopter aufbrecht, solltet ihr vom Balkon aus gleich die beiden nun auftauchenden Panzer zu Altmittel verarbeitsen. Die könnten euch sonst Probleme bereiten.

Nehmt euch auf dem Weg zum Helikopter vor dem Geschütz in Acht, das aus dem Boden auftaucht, und schaltet es gegebenenfalls mit dem Raketenwerfer aus.

A Long Way Down

Verweilt auch in dieser Mission möglichst lange am Startpunkt und lasst die anstürmenden Gegner in euer Feuer laufen.

Nachdem ihr den Sprengsatz in das Lüftungsrohr geworfen habt, springt ihr über die Kante und seilt euch weiter nach unten ab. Denkt daran, dass ihr euch auch während des Abseilens umdrehen könnt, um auf eventuelle Verfolger zu feuern.

Train Chase

In der ersten Fahrmission werdet ihr richtig gefordert: Mit den durchschlagskräftigen Rake-

ten könnt ihr die Jeeps der Verfolger zwar leicht aus dem Weg räumen, aber leider habt ihr nur 30 Raketen an Bord. Teilt den Vorrat gut ein und greift auch auf das Maschinengewehr zurück, für das unbegrenzt Munition vorliegt.

In der zweiten Hälfte der Mission seht ihr den Zug bereits am rechten Bildschirmrand entlang fahren. Fahrt Zickzack, um den Raketen auszuweichen, die er auf euch abfeuert. Seid ihr schließlich hinter ihm, schaltet ihr die Gegner am Ende des Zuges aus und versucht, schnellstmöglich aufzuschließen. Seid ihr zu langsam, stürzt James mit seinem Porsche in die Tiefe und ihr müsst die Mission erneut in Angriff nehmen.

An Old Friend

Im Inneren des Zuges müssen sechs Computer zerstört werden. Fünf findet ihr gleich im ersten Waggon, den sechsten im zweiten Waggon. Es steht euch frei, auch die übrigen Computer im Zug zu zerschießen, für die Erfüllung der Mission ist es aber nicht notwendig.

In dem komplett dunklen Abschnitt des Zuges müsst ihr erstmals von der Thermalsicht Gebrauch machen. Vorsicht: Auch eure Gegner sind in der Dunkelheit nicht blind und attackieren wie gewohnt.

Habt ihr die sechs Computer zerstört und euch durch den Zug geballert, wartet der erste Endgegner. Obwohl ihr dem Beißer ohne Feuerwaffen gegenüberzutreten müsst, ist der Kampf nicht allzu schwer. Geht ihm einfach aus dem Weg und lasst ihn die Metall-



◉ **Train Chase:** Die Schergen des fiesen Diavolo wollen James mit allen Mitteln vom Zug fern halten.



◉ **Vertigo:** Bringt in diesem Raum die Uplink-Einheit an, um den Level verlassen zu können.

träger herausreißen. Dadurch legt er gefährliche Stromfelder frei, in die ihr ihn mit einigen gezielten Faustschlägen befördert. Ist euch der Nahkampf zu gefährlich, könnt ihr einfach abwarten, bis er auf euch zurennt, und im letzten Moment ausweichen. Mit ein wenig Glück setzt sich der Beißer dann versehentlich ganz ohne euer Zutun selbst unter Strom. Bereits nach wenigen Treffern habt ihr die Konfrontation für euch entschieden.

Sand Storm

Euer Helikopter verfügt über Raketen, Leuchtkörper und Luft-Boden-Bomben. Mit letzteren könnt ihr auf eurem Flug die Boote zerstören, die vom Fluss aus auf euch feuern. Da die Bomben nicht über eine automatische Zielerfassung verfügen und die Boote dadurch nur schwer zu treffen sind, könnt ihr sie auch einfach ignorieren und schnell an ihnen vorbeifliegen.

Geratet ihr unter heftigen Beschuss, schützt ihr euch mit praktischen Leuchtraketen, die feindliche Raketen von eurem Helikopter ablenken. Achtet auch auf einstürzende Säulen und herabfallende Gesteinsbrocken, die bei einer Kollision empfindlich an eurer Energieleiste zehren.

In der zweiten Hälfte der Mission müsst ihr den General durch eine Höhle verfolgen. Lasst ihn nicht zu weit weg fliegen, sonst ist die Mission beendet.

Am Ende der Mission verschanzt sich der Feind mit seinem Helikopter auf einer Landeplattform, die durch ein Kraftfeld vor Angriffen geschützt ist. Zerstört mit gezielten Bombenangriffen schnellstmöglich die drei Schildgeneratoren. Dadurch bricht das Kraftfeld zusammen und ihr könnt nun auch den Helikopter des Generals mit euren Bomben vernichten.

Serena St. Germaine

Der feindliche Jeep lässt sich mit den Bordraketen des Porsches relativ leicht stoppen.

Nach dem Telefonat mit Serena solltet ihr richtig Gas geben – ihr habt nicht ewig Zeit, sie zu finden. Glücklicherweise zeigt das Spiel sofort an, wenn ihr falsch fahrt, so dass ihr leicht die richtige Route findet. Befolgt den Rat eurer Vorgesetzten und vermeidet Feindkontakt. Die roten Punkte auf der Karte symbolisieren die Jeeps eurer Gegner, so dass ihr mit ein wenig Geschick die Fahrt planen und Auseinandersetzungen vermeiden könnt. Notfalls hilft euch die Tarnvorrichtung eures Wagens, die ihr aber nur kurzzeitig einsetzen könnt.

Um die Straßensperre zu beseitigen, fahrt ihr zum Haus mit den Feuerwerkskörpern, das ihr kurz zuvor in einer Zwischensequenz gesehen habt. Ganz in der Nähe findet ihr einen blauen Lichtkegel, in dem ihr euer Auto parkt. Setzt eines der ferngesteuerten Autos ab und verschafft euch mit dem eingebauten Laser Zugang zum Vorratslager mit den Feuerwerkskörpern. Sprengt dort euer kleines Vehikel in die Luft. Durch das entstehende Spektakel löst sich die Straßensperre auf und ihr könnt weiterfahren.

Lasst euch auf dem weiteren Weg zu Serena nicht auf unnötige Kämpfe ein, sonst reicht die Zeit nicht.

Habt ihr Serena endlich gefunden, geht es durch das Städtchen zurück. Kurz vor dem Ziel versperrt euch eine riesige umgestürzte Steinsäule den Weg. Fahrt links über den Rand der Klippe vorbei. Keine Angst – ihr stürzt nicht in die Tiefe, sondern landet auf einem Felsvorsprung. Gebt nun noch einmal richtig Gas, um den Sprung über einen Abgrund zu schaffen. Halb links hinter einer Straßensperre, die ihr einfach durchbricht, findet ihr den Zielpunkt.

Vertigo

In dieser Mission müsst ihr ausgiebig Gebrauch machen von eurem Enterhaken, um euch auf die höheren Ebenen vorzuarbeiten. Gelegentlich springen euch von oben angeseilte Gegner entgegen. Seid vorsichtig, um keine bösen Überraschungen zu erleben.

In einem Stockwerk blockieren zwei Loren den Weg. Das ist allerdings weniger ein Problem als der nette Herr, der euch vom anderen Ende des Ganges aus mit einem Raketenwerfer beschießt. Schiebt die rechte Lore nach vorne und schaltet den Bösewicht aus, sonst setzt er der Mission schnell ein jähes Ende.

Seid ihr ganz oben angekommen, zögert keine Sekunde, die Feinde sofort abzuballern, da sie euch völlig ohne Deckung gegenüberstehen. Schnappt euch die Uplink-Einheit und kehrt um.

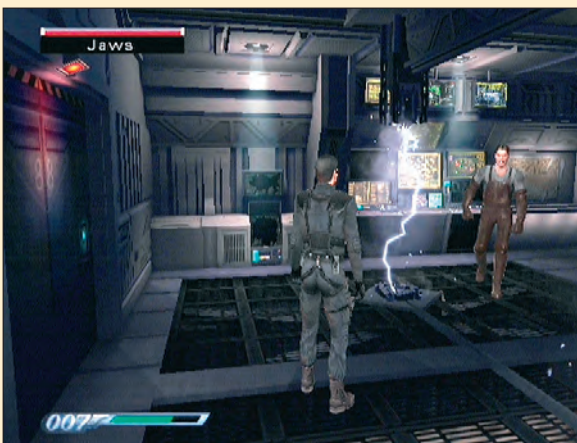
Auf dem Rückweg haltet ihr im Raum mit den Großrechnern an und installiert die Uplink-Einheit. Verlasst den Raum und zerstört die große Antenne gegenüber. Mit dem Aufzug drei Stockwerke tiefer, an dem ihr auch schon beim Hinweg vorbeigekommen seid, gehts schließlich in den nächsten Level.

The Ruined Tower

Spätestens in diesem Level werden weniger geübte Agenten zum ersten Mal richtig auf die Probe gestellt, hier erwarten euch Unmengen von Gegnern und es gibt keinen Rücksetzpunkt innerhalb des Levels. Nutzt jede Deckung und schaltet unbedingt die Fieslinge aus, die euch aus der Ferne mit dem Raketenwerfer beschießen. Andernfalls werden euch diese zur Verzweiflung treiben, denn sie können mit einem gezielten Treffer richtig viel Schaden anrichten.

Habt ihr im ersten Abschnitt alle Feinde erledigt, gehts mit dem Enterhaken nach oben. Nach weiteren Feuergefechten findet ihr einen Hebel, mit dem ihr eine Holzkiste nach unten fallen lasst. Springt ihr hinterher, landet ihr in einem engen Gang. Drückt hier den Knopf und die Lore fährt los. Sie durchbricht die Bretter, die den Weg nach draußen versperrt haben. Folgt ihr ans Tageslicht.

Ballert ihr euch die Schienen entlang, findet ihr die Lore schließlich umgekippt vor einem großen Holztor liegend. Praktischerweise ist aus der Lore eine ganze Ladung Dynamit herausgefallen, die ihr mit eini- ➤



◉ **An Old Friend:** Wenn ihr den Angriffen des Beißers geschickt ausweicht, läuft der strohduhme Koloss von selbst in die Stromfelder hinein.



◉ **Serena St. Germaine:** Parkt euren Porsche Cayenne in dem blauen Lichtkegel hinter dem Baum und benutzt eines eurer ferngesteuerten Autos.

Player's Guide



❶ The Ruined Tower: Die Wand am Ende des ersten Abschnitts erklimmt ihr mit dem Enterhaken.



❷ The Ruined Tower: Betätigt den Hebel, damit die Holzkiste einen neuen Weg freilegt.

gen gezielten Schüssen hochgehen lasst. Dadurch wird ein neuer Pfad frei, der euch in den nächsten Level führt.

Death of an Agent

Nach einem Gespräch mit Agent 003 müsst ihr einen alternativen Fluchtweg finden. Durch ein Loch im Boden gehts in ein kleines unterirdisches Labyrinth, in dem ihr euch einfach an den Gegnern orientiert – solange ihr auf neue Bösewichter stößt, seid ihr auf dem richtigen Pfad. Über eine Treppe gelangt ihr schließlich wieder nach oben.

Der letzte Abschnitt dieser Mission hat es richtig in sich. Nachdem ihr euch todesmutig über die Klippe gestürzt habt, müsst ihr den vielen Hindernissen während eures Falls ausweichen und werdet zusätzlich von Gegnern von den Vorsprüngen aus beschossen. Konzentriert euch hauptsächlich auf Ausweichmanöver und ignoriert im Zweifelsfall die Feinde, die richten keinen nennenswerten Schaden an. Wenn ihr kein Hindernis im Weg habt, steuert stets in Richtung Serena.



❸ Death of an Agent: Hier sind schnelle Reaktionen gefragt. Ihr müsst Serena so schnell wie möglich erreichen, sonst nimmt ihr Fall ein böses Ende.

Schafft ihr es, nahe genug an sie heranzukommen, schaltet das Spiel in eine Zwischensequenz und ihr habt den Level gemeistert.

A Show of Force

Dieser Level ist in zwei verschiedene Abschnitte aufgeteilt. Zunächst steuert Serena den Panzer und ihr bedient nur das Geschütz. Auf dem Marktplatz kommt es zu einem Duell mit einem feindlichen Panzer. Serena umrundet so lange den Brunnen, bis ihr den Panzer zerstört habt.

Die Brücke, vor der Serena den Panzer stoppt, bringt ihr mit einem gezielten Feuerstoß zum Einsturz.

Der Übermacht am Ende des ersten Abschnitts könnt ihr euch ganz einfach entledigen, indem ihr die Tankstelle anvisiert und sie in die Luft jagt.

Im zweiten Abschnitt steht ihr unter Zeitdruck. Rasch müsst ihr mit dem Motorrad den Flieger erreichen. Die Jeeps solltet ihr vorzugsweise mit Raketen unter Beschuss nehmen, für die Biker empfehlen sich Schrotflinte oder Flammenwerfer, wenn sie sich direkt neben euch befinden.

Sobald das Flugzeug in Sichtweite ist, solltet ihr ohne Rücksicht auf Verluste Gas geben, sonst schafft ihr es nicht, den rettenden Flieger rechtzeitig zu erreichen und stürzt die Klippe hinab.

Mardi Gras Mayhem

Um auch später in der Mission auf den Aston Martin zurückgreifen zu können, bedient ihr euch des folgenden Tricks: Parkt das Wägelchen hinter dem Transporter, steigt aus und öffnet dessen Ladeklappe. Steigt nun wieder in den Aston und „parkt“ ihn im Transporter. Nun könnt ihr die Mission fortsetzen.

Nachdem ihr das Ortungsgerät angebracht habt, müsst ihr die Limousine stoppen. Öffnet erneut die Ladeklappe und steigt wieder in den Aston. Dank der Karte ortet ihr die Limousine innerhalb des Zeitlimits und bringt sie mit einigen Raketen zum Stehen.

The Kiss Kiss Club

Da ihr über den normalen Eingang nicht reinkommt, müsst ihr euren Enterhaken benutzen und zu dem offenen Fenster hinaufklettern.

Habt ihr die Bühne erreicht, startet eine Zwischensequenz, nach der ihr euch hinter

der Theke wiederfindet. Bleibt geduckt und begeben euch nach links zu dem Hebel. Betätigt ihn, um die Scheinwerfer auf die Widersacher hinabsausen zu lassen.

Wenn ihr nach der Aufnahme der Sicherheitskarte wieder nach unten fahrt, erscheinen einige sehr nahkampfstärke Gegner ohne Feuerwaffen. Macht kehrt und fahrt wieder nach oben. Von dort aus könnt ihr die Gegner bequem aus der Ferne erledigen.

Death's Door

Bleibt in diesem Level immer in Bewegung, sonst erwischen euch die Scharfschützen. Versucht, diese von einem sicheren Punkt aus möglichst schnell auszuschalten.

Den Skelett-Schlüssel findet ihr auf dem Glockenturm, den ihr mit dem Enterhaken erklimmt. Beim folgenden Abstieg müsst ihr sehr schnell handeln, da sich am Fuße des Glockenturms bereits eine Vielzahl an Gegnern eingefunden hat.

Im Kampf gegen Endgegner Jean Le Rouge drückt ihr zuerst den Knopf in der Mitte, um die arme Mya vor dem Feuertod zu bewahren. Attackiert Jean Le Rouge dann aus einer sicheren Deckung hinter den Säulen und lasst euch nicht auf ein offenes Feuergefecht ein. Nehmt euch vor seinen explosiven Geschossen in Acht und versteckt euch schnell hinter einer anderen Säule, denn ihr verliert auch dann Energie, wenn Jean Le Rouge die Säule trifft, hinter der ihr euch verbergt. Sollte es ihm gelingen, das Förderband wieder zu aktivieren, lauft umgehend hin, drückt erneut den Knopf und sucht gleich wieder Deckung. Glücklicherweise liegen im Raum verteilt einige Rüstungen und Munition, so dass es euch nicht allzu schwer fallen sollte, Jean ins Jenseits zu befördern.

Battle in the Big Easy

Dummerweise habt ihr zu Beginn dieser Mission eine Bombe an Bord, die explodiert, wenn ihr zu langsam werdet. Eine Anzeige über dem Fahrzeug zeigt das Tempo an. Bleibt stets auf dem Gas und lasst die Geschwindigkeit nicht in den roten Bereich fallen. Kürzt gegebenenfalls durch Schaufenster ab, um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen zu vermeiden. Ihr müsst zudem ohne Waffen auskommen, könnt Verfolger aber mit einer Rauchwolke abschütteln, die ihr mit der Feuertaste auslöst.



❹ Death's Door: Endgegner Jean Le Rouge würde die arme Mya liebend gern brennen sehen. Haltet ihn mit allen Mitteln vom Knopf in der Mitte fern.

Zum Ausschneiden und Sammeln



❶ **Battle in the Big Easy:** Bleibt stets auf dem Gaspedal, damit die Bombe nicht hochgeht.

Um Diavolos Anlage zu zerstören, setzt ihr an der markierten Stelle am Innenhof ein ferngesteuertes Auto ab. Über ein Rohr links von der Haupteinfahrt gelangt ihr ins Innere. Folgt hier dem Pfad und biegt an der Gabelung rechts ab. Zerstört dann das Schaltpult mit eurem Laser.

Faded Splendor

Die beiden Schalter für die elektronisch verschlossene Tür befinden sich im großen Saal links und rechts unter der Treppe. Wenn ihr einen der beiden Schalter drückt, ruft das eine Horde Gegner auf den Plan. Stürmt also nicht gleich wieder in die große Halle hinaus, sondern eröffnet das Feuer durch die kleinen Fenster nahe der Schalter.

The Machinery of Evil

Bösewicht Yayakov könnt ihr direkt nicht verletzen, da er hinter der Glaswand vor euren Kugeln sicher ist. Ihr müsst zuerst die vier Maschinen zerstören, zwei findet ihr hinter elektrischen Türen links vom Startpunkt, die anderen beiden auf der rechten Seite. Eine der Türen ist defekt und lässt sich nicht ganz öffnen. Setzt eine der Q-Spinnen ab und lasst sie direkt vor der Tür detonieren. Dadurch erhaltet ihr Zugang zur vierten Maschine.

The Pontchartrain Bridge

Wenn ihr längere Zeit Vollgas fahrt, wird eine Art Boost ausgelöst. Ihr erkennt diesen Zustand



❷ **The Machinery of Evil:** Sprengt diese kaputte Tür mit einer eurer praktischen Q-Spinnen auf.

an einer leicht veränderten Soundkulisse und Kameraperspektive. Auch wenn ihr dadurch sehr schnell zum Tanker des Beißers kommt, solltet ihr diese Methode behutsam einsetzen, sonst sind schmerzhaft Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern beinahe unvermeidlich.

Lasst euch vom Tanklastzug des Beißers nicht an den Straßenrand abdrängen, fahrt links und rechts neben ihn und bearbeitet die Reifen mit dem Flammenwerfer. Nach einigen Treffern stürzt der Tanklastzug die Brücke hinab und ihr habt dem Beißer ein weiteres Mal seine Grenzen gezeigt.

A Simple Exchange

In Diavolos Haus dürft ihr weder jemanden töten, noch Alarm auslösen. Schleicht euch an die Gegner heran und erledigt sie lautlos von hinten. Werdet ihr entdeckt, greift zur Betäubungspistole und schickt sie ins Reich der Träume.

Es ist kein Problem, sich für einen kurzen Moment im Blickfeld der Sicherheitskameras aufzuhalten. Bleibt ihr aber längere Zeit für eine der Kameras sichtbar, wird die Mission abgebrochen. Bemüht euch also, erst gar nicht ins Visier der elektronischen Überwacher zu geraten.

Red Line

Lasst euch nicht auf große Rängeleien im Pulk ein, sondern versucht, möglichst früh an die Spitze des Fahrerfelds zu kommen. Habt ihr



❸ **The High Road:** Die Biker befördert ihr mit gezielten Rammattacken gegen die Leitplanken.

die Führungsposition inne, steht eurem Sieg bei einigermaßen fehlerfreier Fahrt eigentlich nicht mehr viel im Wege, da die Konkurrenz nicht allzu stark ist. Werft auch in dieser Mission einen Blick auf die Karte, um frühzeitig mögliche Abkürzungen zu erkennen.

Ambushed

Um der Exekution zu Beginn der Mission zu entgehen, schlägt ihr sofort die umherstehenden Gegner nieder und deckt euch mit deren Waffen ein.

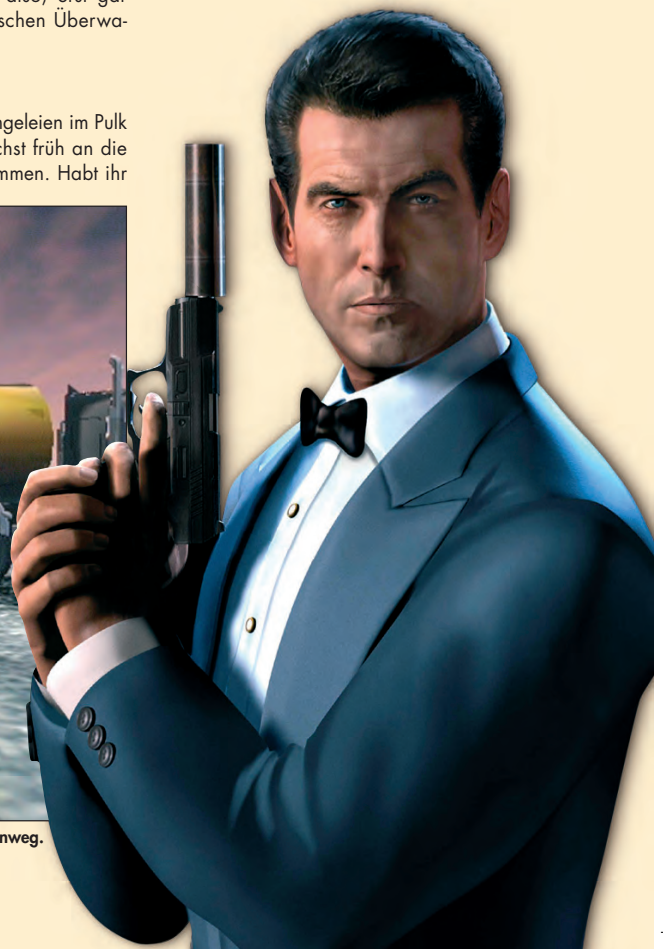
Den versteckten Raum, in dem Serena gefangen gehalten wird, erreicht ihr von der Terrasse im Erdgeschoss aus. Verschiebt dort das Holzregal, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

The High Road

Da der Rennwagen nicht mit Waffen bestückt ist, müsst ihr Feindkontakt nach Möglichkeit vermeiden – passiert Panzer und Jeeps also so schnell wie möglich. Die Motorräder lassen sich nur sehr schwer abschütteln, versucht, sie durch geschickte Rammattacken zu zerstören. >>>



❹ **The Pontchartrain Bridge:** Taucht mit einem eleganten Slide-Manöver unter dem Truck hinweg.



Player's Guide



❶ **Diavolo's Plan:** Deaktiviert an diesem Terminal die Laserbarriere, die James den Fluchtweg versperrt.

Die Flucht über die Dächer auf dem Q-Bike gehört zu den schwersten Stellen im Spiel. Fahrt ihr zu langsam, schafft ihr die schwierigen Sprünge von Haus zu Haus nicht und stürzt wieder auf die Straße. Habt ihr es bis zum Kanal geschafft, düst ihr diesen herunter und führt unten das Slide-Manöver aus, um unter dem Hindernis hindurchzurutschen. Mit Vollgas bewältigt ihr den anschließenden großen Sprung zur Mine hinüber.

Diavolo's Plan

Um anfangs dem sicheren Tod durch den Bohrer zu entgehen, benutzt ihr den EMP aus eurem Inventar. Der elektromagnetische Impuls legt die Maschine lahm.

Auf dem Förderband müsst ihr auf die Rohre rechts über den roten Handrädern feuern, um den Weg passierbar zu machen. Bleibt dabei ständig in einer Vorwärtsbewegung, um nicht in die Grube mit den Walzen transportiert zu werden.

Nachdem ihr im Kontrollraum die Computer sabotiert habt, müsst ihr umkehren, da ihr nun die Tür passieren könnt, die zuvor per Laserbarriere blockiert war.

The Platinum War

Sobald ihr die Bedrohung durch die Bombe unter dem Kreml abgewendet habt, sitzt euch ein sehr knappes Zeitlimit im Nacken. Fahrt so schnell wie möglich von der Bombe aus durch die Kanalisation zurück bis zu der Weggabelung, fahrt hier nach links und zerstört die vier Säulen.

Wieder zurück an der Oberfläche, müsst ihr die Panzer vernichten, die den Kreml attackieren. Versucht erst gar nicht, mit Plasmageschütz oder Bordkanone zum Erfolg zu kommen, dazu ist die Zeit zu knapp. Feuert stattdessen eine Ladung Nanobots auf den Helikopter mit der Statue.

Dangerous Descent

Das Abseilen an den Laserstrahlen vorbei ist einfacher als angenommen. Beobachtet die Bewegungen der Laser und springt dann mit möglichst großen Sätzen nach unten.

Nachdem ihr den Lift reaktiviert habt, werdet ihr von Katya und einigen netten Herren mit Raketenwerfern überrascht. Lasst diese links liegen und konzentriert euer Feuer auf die Bremsen des Lifts. Habt ihr alle vier zerstört, setzt sich der Lift in Bewegung und ihr trefft mal wieder auf den Beißer.

Duckt euch hinter eine der Metallkisten, um dem Flammenwerfer des Beißers auszuweichen. Konzentriert er seinen Angriff längere Zeit auf die Kiste, müsst ihr eure Deckung aufgeben, denn die Kiste erhitzt sich und ihr würdet Energie verlieren. Wenn er euch den Rücken zuwendet, greift an. Dreht er sich wieder zu euch um, geht erneut in Deckung. Den explosiven Feuerbällen, die er euch entgegenschleudert, weicht ihr durch Rollen zur Seite aus. Nachdem er den Flammenwerfer weggeworfen hat, müsst ihr lediglich zum Cockpit des Flugzeugs hinüberlaufen, um den Beißer zumindest in diesem Spiel endgültig zu besiegen.

Red Underground

In der großen Halle müsst ihr euch bis ans andere Ende des Raums kämpfen. Dort lauft ihr die Rampe ins Untergeschoss hinab. Erstmals trifft ihr in diesem Level auf Gegner, die über eine Tarnvorrichtung verfügen und sich nahezu unsichtbar machen können. Ihr könnt sie auch nicht mit eurer Zielvorrichtung anvisieren. Setzt den EMP ein, um die Tarnvorrichtung zu zerstören und die Gegner erledigen zu können.

Freut euch nicht zu früh, wenn ihr am Ende des Levels am Computerterminal den Ausgang geöffnet habt. Dahinter lauern einige Feinde mit Raketenwerfern auf euch – eliminieren!

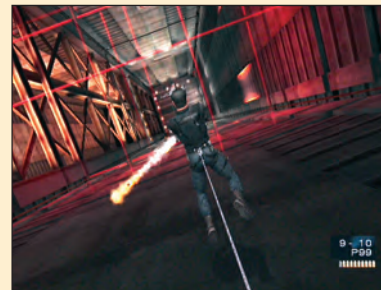
The Final Card

Erledigt hier erst sämtliche Gegner, damit ihr dann ungestört eines der Geschütze anzapfen könnt. Kümmert euch mit diesem dann um die auftauchenden feindlichen Truppen und zerstört anschließend die Kuppel, in der sich Diavolo aufhält.

Den Kampf gegen den Jet gewinnt ihr mit Hilfe des Raketenwerfers. In den umherstehenden Kisten, die Diavolo mit seinen Angriffen während des Gefechts zerstört wird, fin-



❷ **The Platinum War:** Feuere eine Ladung Nanobots auf die gewaltige Bombe unter dem Kreml ab.



❸ **Dangerous Descent:** Passiert die Laserstrahlen möglichst schnell und ohne Zwischenstopps.



❹ **Dangerous Descent:** Attackiert den Beißer, wenn er euch kurzzeitig den Rücken zuwendet.

det ihr Nachschub, falls euch die Raketen ausgehen. Mit Seitwärtsrollen könnt ihr auch in diesem Kampf Energie sparen. Feuere Diavolo das Maschinengewehr des Jets ab, sucht ihr hinter dem vertikalen Stahlträger in der Mitte des Lifts Deckung.

Everything or Nothing

In dieser Mission wird euch noch einmal alles abverlangt. Während der erste Abschnitt noch relativ leicht zu schaffen ist, wird es in der großen Lagerhalle richtig schwer. Eine offensive Vorgehensweise bringt hier gar nichts, sucht euch also sichere Plätze und wartet dort auf die ansturmenden Gegner. Fies sind auch die Scharfschützen und die Gegner mit den Raketenwerfern, die euch in dieser Mission häufig aus großer Distanz beharken. Schaltet sie so schnell wie möglich aus. Am Ende der Mission werdet ihr wieder auf die bereits bekannten, getarnten Gegner treffen. Wie gehabt müsst ihr diese erst mit dem EMP enttarnen.

Wenn ihr schließlich zum Endgegner durchgedrungen seid, habt ihr das Schwierigste schon hinter euch, denn er ist sehr leicht zu bezwingen. Was genau ihr am Ende des Spiels zu tun habt, sei an dieser Stelle nicht verraten, schließlich soll ja auch noch ein wenig Spannung erhalten bleiben. ■

CHEAT CARDS



Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

play

Cheat Card
Seite 1

Cheat-Mode

Auch der zweite Teil wartet mit einem Cheat-Mode auf. Startet ein Spiel oder ladet euren Spielstand ein. Drückt dann gleichzeitig folgende Tasten:

X + □ + ○ + △ + **R1** + **L1**

Drückt jetzt zusätzlich **▶**

Als Ergebnis springt ein Menü auf. Hier könnt ihr bei Bedarf Unverwundbarkeit aktivieren. Diese Funktion bleibt so lange aktiviert, bis ihr sie wieder ausschaltet. Dazu müsst ihr das Menü mit derselben Tastenkombination einfach ein weiteres Mal aufrufen.

Auch ist in diesem Menü die Level-Anwahl

möglich. Markiert sie und wählt mit Hilfe von **○** und **○** einen Abschnitt aus. So könnt ihr ganz schnell bis zum Endkampf vorstoßen.

Charakter-Cheat

Euer Charakter hat angesichts der Feindesflut die Hosen gestrichen voll? Dann wird es Zeit, ihm ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Drückt und haltet während des Spiels gleichzeitig folgende Tasten:

X + □ + ○ + △ + **R1** + **L1**

Drückt jetzt zusätzlich **L2**.

In einigen Fällen kommentiert das Spiel den Einsatz dieses Cheats mit: „Du weißt schon,

dass Cheater nicht nach Valhalla gelangen?“ Egal, wen interessiert das schon, schließlich erhält euer Charakter die Erfahrungsstufe 10, 500.000 Goldstücke sowie weitere Extras.

Gegenstände duplizieren

Geldsorgen? Dann dupliziert wertvolle Gegenstände und verkauft sie beim Händler um die Ecke! Wie das geht? Recht einfach: Sucht euch einen Speicherpunkt und räumt rings herum alle Gegner weg. Speichert jetzt ganz normal euren Spielstand ab. Geht ein paar Schritte vom Speicherpunkt weg. Wechselt jetzt in das Menü mit euren Habseligkeiten. Sucht dort die wertvollsten



○ Unverwundbarkeit nach Belieben: Dank Cheat jederzeit aktivierbar.



○ Mit dem Level-Warp direkt zum Endgegner – leichter gehts nicht.



○ Cheater kommen nicht nach Valhalla, egal! Dafür haben sie es leichter.



Mortal Kombat – Deadly Alliance

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 1

Särge! Särge! Nichts als Särge! Und man weiß nicht, was sich darin befindet. Kein Problem, bevor ihr eure sauer verdienten Kröten sinnlos ausgibt, verraten wir euch, in welchen Särgen ihr die wichtigsten Goodies findet.

Alternativ-Kostüme

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
□ AA	1556	Gold	Costume: Quan Chi
□ AR	2206	Jade	Costume: Nitara
□ BD	1520	Sapphire	Costume: Kano
□ BQ	1327	Gold	Costume: Princess Kitana
□ DK	1460	Ruby	Costume: Johnny Cage
□ JR	1685	Ruby	Costume: Raiden
□ KX	1406	Sapphire	Costume: Li Mei
□ ML	1170	Gold	Unlocked Costume: Shang Tsun
□ PH	1200	Onyx	Unlocked Costume: Bo' Rai Cho
□ QX	1518	Jade	Unlocked Costume: Hsu Hao
□ RD	1455	Jade	Unlocked Costume: Mavado
□ SH	1834	Ruby	Unlocked Costume: Sonya Blade
□ SW	1152	Jade	Unlocked Costume: Drahmin
□ UB	1261	Gold	Unlocked Costume: Frost
□ UH	1660	Jade	Unlocked Costume: Scorpion
□ XO	1736	Sapphire	Unlocked Costume: Reptile
□ YA	1999	Sapphire	Unlocked Costume: Sub-Zero
□ YJ	1208	Ruby	Unlocked Costume: Kung Lao
□ YM	1435	Platinum	Unlocked Costume: Kenshi
□ ZM	1410	Ruby	Unlocked Costume: Jax Briggs
□ ZW	1485	Sapphire	Unlocked Costume: Cyrax

Guter Münzentausch

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
□ DO	39	Gold	221 Onyx Koins
□ DX	292	Jade	579 Ruby Koins
□ ED	633	Platinum	949 Platinum Koins
□ FN	93	Jade	1800 Jade Koins
□ FV	83	Platinum	243 Platinum Koins
□ JJ	402	Gold	772 Sapphire Koins
□ MQ	278	Gold	412 Jade Koins
□ NG	63	Sapphire	252 Platinum Koins
□ OP	24	Jade	125 Gold Koins
□ OT	47	Onyx	222 Onyx Koins
□ PD	451	Ruby	1056 Platinum Koins
□ PK	157	Platinum	475 Platinum Koins
□ UC	3	Sapphire	320 Onyx Koins
□ UV	256	Jade	520 Sapphire Koins
□ WS	44	Onyx	165 Platinum Koins
□ YF	16	Platinum	64 Platinum Koins
□ YX	83	Gold	242 Ruby Koins
□ ZR	244	Sapphire	600 Gold Koins

Neue Charaktere

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
□ CN	3003	Platinum	Unlocked Character: Cyrax
□ IV	208	Ruby	Unlocked Character: Frost
□ KI	2931	Sapphire	Unlocked Character: Princess Kitana
□ LL	3822	Gold	Unlocked Character: Reptile



Cheat Cards

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen... ✂

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

play

Cheat Card
Seite 2

○ Erst speichern und dann überall Häufchen mit den Habseligkeiten anlegen.



○ Ablegen nicht möglich? Lauft einfach so weit, bis der Haufen nicht mehr zu sehen ist.



○ Nachdem alles abgelegt wurde, wechselt ihr den Charakter! Ladet nicht versehentlich den Speicherstand!

Gegenstände aus und legt diese mit der Δ -Taste auf dem Boden ab. Sobald das Limit erreicht ist, informiert euch das Spiel, dass nichts mehr abgelegt werden kann. Denkste! Lauft einfach einige Schritte weiter, bis der Haufen abgelegter Gegenstände nicht mehr zu sehen ist. Hier legt ihr aufs Neue weitere mitgeführte Items ab. Wiederholt das, bis ihr nackt und wehrlos dasteht. Lauft so weit weg, dass keiner der Haufen mehr zu sehen ist. Importiert jetzt den Charakter aus dem Spielstand, den ihr vor der Ablage-Aktion angelegt habt (nicht den Spielstand einladen!).

Wiederholt das, so oft ihr wollt.

Versteckter Schwierigkeitsgrad

Spielt das Spiel einmal durch und ihr erhaltet den Schwierigkeitsgrad „Extreme“ als Bonus. In diesem Modus dürft ihr nochmals mit einem bereits aufgestiegenen Charakter weiterspielen.

Versteckte Charaktere

Spielt das Spiel einmal auf „Normal“ durch und ihr erhaltet Drizzt. Artemis wird freigeschaltet, nachdem man das Spiel auf „Extreme“ bewältigt hat. Ihr findet die Bonus-Charaktere, wenn ihr im Charakter-Auswahlmenü von Alessia aus weiter nach rechts drückt. Die Spielfiguren selbst sind nicht sichtbar, es werden nur die Namen eingeblendet.

Schnelles Aufleveln

Auf jeden Charakter wartet in der Stadt ein NPC, der Erfahrungspunkte verschenkt. Leider machen die NPCs das nur für Gold- bzw. Erfahrungspunkte. Mit einem Trick könnt ihr euer Gold in XP umwandeln! Steckt dazu einfach einen zweiten Controller ein und wählt über das Pausenmenü einen zweiten Charakter in eure Gruppe hinein. Marschierst danach als Duo zum entsprechenden Ansprechpartner und unterhaltet euch mit ihm. Gebt ihm das Geld und beide Charaktere erhalten die Erfahrungspunkte, auch der Hauptcharakter! Wiederholt das mit allen Helden und ihr erhaltet 120.000 Extra-XP's!

Mortal Kombat – Deadly Alliance

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 2

□ MW	3317	Jade	Unlocked Character: Hsu Hao
□ PN	684	Onyx	Blaze
□ SA	3780	Ruby	Unlocked Character: Jax Briggs
□ TI	4022	Gold	Unlocked Character: Nitara
□ UR	6500	Sapphire	Unlocked Character: Drahnin
□ XG	3116	Jade	Unlocked Character: Raiden
□ YP	511	Gold	Mokap

Neue Arenen

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
□ DS	1472	Ruby	Unlocked Arena: Nethership
□ HP	2093	Onyx	Unlocked Arena: House of Pekara
□ II	1843	Gold	Unlocked Arena: Lava Shrine
□ KR	4222	Sapphire	Unlocked Arena: Palace Grounds
□ PW	2006	Sapphire	Unlocked Arena: Sarna Ruins
□ WT	1400	Jade	Unlocked Arena: Dragonfly
□ ZD	98	Ruby	Unlocked Arena: Moloch's Lair

Koins

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
□ AJ	26	Jade	38 Gold Koins
□ AO	105	Onyx	57 Sapphire Koins
□ AW	76	Gold	88 Ruby Koins
□ BF	264	Platinum	120 Jade Koins
□ CH	48	Jade	92 Sapphire Koins
□ CL	332	Gold	492 Onyx Koins
□ CS	89	Sapphire	143 Ruby Koins
□ CV	121	Sapphire	71 Jade Koins
□ DA	72	Ruby	18 Sapphire Koins

□ DJ	186	Platinum	98 Ruby Koins
□ DN	234	Sapphire	18 Jade Koins
□ HX	238	Onyx	38 Jade Koins
□ IN	37	Sapphire	57 Gold Koins
□ JE	82	Platinum	59 Ruby Koins
□ JL	168	Onyx	92 Gold Koins
□ KN	7	Sapphire	15 Gold Koins
□ KS	503	Platinum	216 Jade Koins
□ KU	219	Jade	322 Platinum Koins
□ MF	58	Jade	102 Onyx Koins
□ NK	77	Jade	116 Onyx Koins
□ OM	88	Ruby	177 Jade Koins
□ PO	71	Ruby	108 Gold Koins
□ PR	11	Platinum	25 Sapphire Koins
□ PU	175	Ruby	267 Onyx Koins
□ QH	342	Jade	638 Onyx Koins
□ RN	203	Platinum	208 Gold Koins
□ RO	27	Gold	1 Shiny Ruby Koin
□ RT	374	Gold	258 Platinum Koins
□ RZ	317	Sapphire	473 Gold Koins
□ SG	94	Ruby	97 Platinum Koins
□ SV	145	Ruby	36 Sapphire Koins
□ TD	118	Ruby	172 Platinum Koins
□ TU	197	Gold	98 Onyx Koins
□ TW	129	Ruby	180 Gold Koins
□ UG	245	Onyx	67 Platinum Koins
□ UK	35	Onyx	45 Platinum Koins
□ UM	33	Platinum	50 Gold Koins
□ US	72	Platinum	32 Sapphire Koins

Action-Replay-MAX- & Action-Replay-2-Codes

Das Action-Replay-2/-MAX ist eine Software-CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card (Dongle) Manipulationen an einem Spiel zulässt. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren ausschließlich mit einem Action-Replay-2/-MAX. 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. Im Kasten stehen AR-2-Codes, der Rest sind AR-MAX-Codes.



Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....1G29-A2Q9-FYJ1T
7HHF-CWK4-3UE9Q
BBMW-8KQ6-K1BOY
8E1Q-HV7B-FW0DW
82W7-Y316-01M2T

60Hz-Modus

.....0T73-XRPX-2XNTV
45CT-P3GG-PUCQ8
CAMT-YOXE-2F1DZ

Extreme-Mode und Charakter freischalten

.....Y7U0-HM1U-0H5XV
8T1Q-UMTM-6BRRH

Unbegrenzt Goldstücke

.....UUNY-PKEQ-X00W8
6W6P-ZT4M-4UGD2

Alle Fähigkeiten ausgebildet

.....ARKU-0D6G-YWTCV
R4XH-0AHT-ABQ40

Schneller Erfahrung sammeln

.....EKVP-948Y-BWEX5
RYVB-HFP7-PQ8R1

Noch schneller Erfahrung sammeln

.....3ZD7-C4PY-5BP2C
EE8A-NBNU-GEW6F

Unbegrenzt Tränke Code 1

.....DYGK-J5WP-0YU2E
11MA-5Q87-YKNM0

Unbegrenzt Tränke Code 2

.....QHHE-TEM8-5Z32C

.....AQCP-38DC-HWR3J

Items auf Maximum setzen

(L2-Taste benutzen)

.....H33K-G4X7-XUPUZ
Y71V-H08T-RNX73
EAG6-PNPP-TJA1C
Y71V-H08T-RNX73
7U99-32DP-2NZ69
M6QW-P2VC-CRZR9
X40T-WKRD-VY74U
M6QW-P2VC-CRZR9
G25G-0PA6-AQUC1

Gegnerintelligenz heruntersetzen

.....51ZU-FT2H-WQR28
6XU4-TYRY-DK1J9
UBU8-DKJR-769CU

Unbegrenzt Lebensenergie für Spieler 1

.....18GZ-ENQC-DFCEY
NTE2-27NZ-6AB92
V5KM-P5JU-2VF59

Unbegrenzt Magie für Spieler 1

.....B6Y6-4YFH-V7RGJ
YK20-F84Z-G6B0D
VUAK-JAM8-D9VPD

Gewicht der Ausrüstung wirkt sich nicht aus für Spieler 1

.....WQQY-24RW-BTN6U
HF9K-KMFR-9BBU8

Maximale Upgrade-Punktzahl für Spieler 1

.....CH00-Z7BR-E63BE
Q1RB-U9DD-39PAH

Maximale Stärke für Spieler 1

.....U5J0-MZN3-3YUPP

.....2ZGG-BN3B-FNX63

Maximales Geschick für Spieler 1

.....M8Q3-7GTR-4H57Q
G76R-0YQH-QFKYK

Maximale Konstitution für Spieler 1

.....K5QR-JPNH-R031F
U2D9-KN12-AUKP0

Maximale Intelligenz für Spieler 1

.....Q36B-BFFP-F9PP7
QVVK-NZ6V-K27JV

Maximale Weisheit für Spieler 1

.....XNXC-8UTT-G3WYP
UCF5-EDHV-XGJKB

Maximales Charisma für Spieler 1

.....U1AQ-7RN2-0VEB7
982B-G5JF-Z7N3P

Unbegrenzt Lebensenergie für Spieler 2

.....ZCX7-QJK9-YGHEE
PZM9-CMT8-JQJY6
XYXH-ZDW4-XHTN9

Unbegrenzt Magie für Spieler 2

.....3DHU-46DV-FX9ET
ZBC8-HNR7-Z7ZCA
94DX-PT78-CARRA

Gewicht der Ausrüstung wirkt sich nicht aus für Spieler 2

.....YHR8-HMQX-3Y3CK
NFRP-NXUR-2JGGK

Max. Upgrade-Punktzahl für Spieler 2

.....FMDH-BC9F-EMQDH
TKZP-Q46G-GEUZI

Maximale Stärke für Spieler 2

.....B13T-2UCM-Y7XUU
9TDD-KYJB-5RNBX

Baldur's Gate: Dark Alliance 2



Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFD16 BCA99B91

60Hz-Modus

.....DE91D786 E0BD9A43
DE91D21E E0BB9B85

Extreme-Mode und Charakter freischalten

.....FEBA3CDE BCA99BA2

Unbegrenzt Goldstücke

.....DE490EDA BC413102

Alle Fähigkeiten ausgebildet

.....DE956DE2 E0B99B92

Schneller Erfahrung sammeln

.....DE936C3A E02E9E6B

Noch schneller Erfahrung sammeln

.....DE936C3A E02EC292

Unbegrenzt Tränke Code 1

.....DE9512A2 BCA99B83

Unbegrenzt Tränke Code 2

.....DE951D96 BCA99B83

Items auf Maximum setzen

(L2-Taste benutzen)

.....0EB20078 BCA99982
DE941532 E0AF9BB5
0EB20078 BCA99982
DE94153A 5E4F9B87
0EB20078 BCA99A82
DE941532 424F9B87
0EB20078 BCA99A82
DE94153A DOE99B91

Gegnerintelligenz heruntersetzen

.....DE990F16 BF899B8B
DE990F12 BCA99B83

Unbegrenzt Lebensenergie für Spieler 1

.....DE490E22 02719B83
DE490E2E 02719B83

Unbegrenzt Magie für Spieler 1

.....DE490E3A 02719B83
DE490EC6 02719B83

Gewicht wirkt sich nicht aus für Spieler 1

.....DE490D62 BCA99B83

Maximale Upgrade-Punktzahl für Spieler 1

.....FE490EE6 BCA99BE6

Maximale Stärke für Spieler 1

.....FE490E72 BCA99BE6

Maximales Geschick für Spieler 1

.....FE490E7E BCA99BE6

Maximale Konstitution für Spieler 1

.....FE490E7A BCA99BE6

Maximale Intelligenz für Spieler 1

.....FE490E06 BCA99BE6

Maximale Weisheit für Spieler 1

.....FE490E02 BCA99BE6

Maximales Charisma für Spieler 1

.....FE490E0E BCA99BE6

Unbegrenzt Lebensenergie für Spieler 2

.....DE48A3D2 02719B83
DE48A3DE 02719B83

Unbegrenzt Magie für Spieler 2

.....DE48A3EA 02719B83
DE48A3F6 02719B83

Carsten Grauel

NEED FOR SPEED

UNDERGROUND

Tippsnachtschub: Diesmal zeigen wir euch die besten Shortcuts und listen die Prämien des Underground-Modus' auf.

Gewusst wo – die besten Abkürzungen



Olympic: Die Abkürzung vor dem Torbogen übersieht man leicht.

Abkürzungen und versteckte Gassen gibt es in „Need for Speed: Underground“ viele, doch nicht alle verschaffen euch einen Vorteil. Deswegen zeigen wir euch die sinnvollsten Abkürzungen einiger Rundkurse für die beiden Fahrtrichtungen Vorwärts und Reverse.

Olympic

Der Olympic-Rundkurs bietet eigentlich nur eine kleine Abkürzung. Es ist der schmale, rot gepflasterte Fußgängerbereich nach der weiten Linkskurve und vor dem Torbogen (vorwärts). Sie ist auf der Streckenkarte nicht eingezeichnet und ist leicht zu übersehen. Achtet deswegen auf die rot-weiße Kurvenmarkierung an den Leitplanken.

Atlantica

Die Abkürzung durch die Baustelle bietet zwei verschiedene Wege: Entweder die linke Spur den Hügel hinauf oder die rechte Spur durch die Mulde (vorwärts). Beim linken Weg werdet ihr mit großer Wahrscheinlichkeit sehr hoch springen. Es besteht die Gefahr, dass ihr einen Unfall baut. Wählt deswegen den Weg durch die Mulde. Das gleiche gilt für Atlantica Reverse.

Market Street

Die erste Abkürzung beim Market-Street-Rund-



Market Street: Die zweite Abkürzung ist durch den „City Plaza“-Schriftzug markiert.

kurs findet ihr kurz nach der Stelle, an der euch die Straßenbahn entgegenkommt. Haltet nach einem eisernen Gittertor zu eurer Linken Ausschau (vorwärts). Dahinter verbirgt sich ein enger Weg, über den ihr die Linkskurve in den Park abkürzen könnt. Wenn ihr die Reverse-Strecke fahrt, ist diese Gasse leichter zu erkennen, da sie nicht von einem Tor versperrt wird.

Die zweite Abkürzung sieht auf den ersten Blick aus wie ein Umweg. Sucht nach einer Unterführung, über der "City Plaza" geschrieben steht (vorwärts). Hier könnt ihr mit Vollgas hindurchfahren und müsst – im Gegensatz zum regulären Weg – kaum abbremsen. Deswegen seid ihr auf dieser Route einen Tick schneller. Fahrt ihr rückwärts und kommt die Straße durch Chinatown hinabgeschossen, schliddert ihr fast automatisch in diese Abkürzung.

Terminal

Gleich nach dem zweiten Tunnel lenkt ihr sofort links ein und kürzt so die umständliche 90-Grad-Linkskurve ab (vorwärts). So müsst ihr nicht abbremsen und könnt den Schwung mit in die lange Rechtskurve zur Baustelle nehmen. Natürlich solltet ihr diese Abkürzung auch bei der Reverse-Variante der Strecke nutzen.



Atlantica Reverse: Kürzt ihr durch die Baustelle ab, wählt den schmalen Weg neben der Mauer.

Ob die zweite Abkürzung der Terminal-Strecke wirklich vorteilhafter ist als die reguläre Route, müsst ihr selbst entscheiden. Sie befindet sich nur wenige Meter vor der Start-Ziel-Geraden (vorwärts). Sobald ihr die weiße Session-Reklame zu eurer Rechten passiert, lenkt ihr leicht nach rechts und springt über die Treppenstufen. Riskant ist hierbei, dass ihr womöglich zu hoch springt, unsanft landet und anschließend in die Wand kracht.

Port Royal

Das Industriegebiet von Port Royal bietet viele alternative Wege. Folgende Route hat sich bewährt: Nach der leichten Links-rechts-Kombination fahrt ihr zunächst auf einer langen Geraden, die anschließend nach links abknickt (vorwärts). An dieser Stelle teilt sich die Fahrbahn. Ihr nehmt die rechte Route. Donner durch die Schranken und fahrt dann dort, wo die Straße wieder nach links abknickt, einfach geradeaus in die Gasse mit den Containern. Vorsicht: Bremsst leicht ab, um in der folgenden Linkskurve nicht in die Wand zu rasen. Nach der Kurve geht es rechts herum auf die normale Straße oder geradeaus in eine weitere Abkürzung. So kommt ihr am schnellsten durch das Industriegebiet.



Market Street: Brettet nach der Straßenbahn links durch das eiserne Tor.



Terminal: Biegt nach dem langen Tunnel gleich links ab. So umgeht ihr eine 90-Grad-Kurve.



Port Royal: Wählt nach der langen Geraden die rechte Route und fahrt durch die Schranken.

Zum Ausschneiden und Sammeln

Die Prämien im Underground-Modus

In dieser Liste könnt ihr nachlesen, was euch ein Sieg in den einzelnen Rennen einbringen kann. Der gewählte Schwierigkeitsgrad hat keinen Einfluss auf die Prämie, lediglich die Preisgelder variieren. Da es bei manchen Rennen nichts zu holen gibt, ist die Nummerierung nicht fortlaufend. **Es sind nur die Rennen aufgeführt, die Gewinne bringen.**

Rennen Nr.	Prämie		
1/111	Das erste Auto wählen	49/111	Visuelles Upgrade Level 2 Heck-Stoßstange; Super Street Magazin
3/111	Drift-Strecke 1	50/111	Platz 7 Drift-Rangliste
4/111	2003 Mitsubishi Lancer ES; Drag-Strecke „14th and Vine Reverse“	51/111	Visuelles Upgrade Level 3 Decals
5/111	Rundkurs „Olympic Square Reverse“	52/111	Platz 7 Rundkurs-Rangliste
6/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Motor/Auspuff	53/111	2000 Acura Integra Type R
	Leistungs-Upgrade Level 1 Antrieb; Leistungs-Upgrade Level 1 Reifen	54/111	Visuelles Upgrade Level 3 Auspuffblenden
7/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Motor/Auspuff, Antrieb oder Reifen	55/111	Drag-Strecke „Main Street Reverse“; Platz 7 Drag-Rangliste
	Sprint-Strecke „Liberty Gardens Reverse“; Option Magazin		Turbo and High Tech Performance Magazin
8/111	2003 Ford Focus ZX3; Rundkurs „Atlantica“	56/111	Visuelles Upgrade Level 3 Autoglasfolien
9/111	Leistungs-Upgrade Level 1 ECU- & Einspritzsystem	57/111	Sprint-Strecke „Bedard Bridge Reverse“; Platz 7 Sprint-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 1 Turbo; Leistungs-Upgrade Level 1 Bremsen	58/111	1999 Mitsubishi Eclipse GSX
	Drag-Strecke „14th and Vine Construction Reverse“	59/111	Rundkurs „Stadium Reverse“
11/111	Drag-Strecke „Highway 1“		Platz 6 Rundkurs-Rangliste; Super Street Magazin
12/111	Sprint-Strecke „Broadway“; Visuelles Upgrade Level 2 Decals	60/111	Visuelles Upgrade Level 3 Frontscheinwerfer
14/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Leichtbau	61/111	Visuelles Upgrade Level 3 Rückleuchten
	Leistungs-Upgrade Level 1 Aufhängung	62/111	Visuelles Upgrade Level 3 Neonröhren
	Leistungs-Upgrade Level 1 Nitro	63/111	Platz 6 Drag-Rangliste
	Rundkurs „Stadium“; Rundkurs „Atlantica Reverse“	64/111	1998 Toyota Supra; Platz 6 Drift-Rangliste
15/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Motorhaube; Autopress Magazin	65/111	Visuelles Upgrade Level 3 Farben; Drift-Strecke 6
16/111	Rundkurs „Inner City Reverse“	66/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Motor/Auspuff
17/111	2003 Hyundai Coupé		Leistungs-Upgrade Level 3 Antrieb
18/111	Visuelles Upgrade Level 2 Neonröhren		Leistungs-Upgrade Level 3 Reifen
19/111	Rundkurs „Market Street“	67/111	Platz 6 Sprint-Rangliste; Sport Compact Car Magazin
	Platz 10 Rundkurs-Rangliste; Modified Mag	68/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Samanthas Custom Vinyls 1-10
21/111	Platz 10 Drag-Rangliste	69/111	2003 Honda S2000
22/111	2003 Subaru Impreza 2.5 RS; Sprint-Strecke „Broadway Reverse“	70/111	Visuelles Upgrade Level 3 Dachspoiler
	Platz 10 Sprint-Rangliste		Drag-Strecke „Main Street Construction“
23/111	Visuelles Upgrade Level 2 Farben; Sprint-Strecke „Lock Up“	71/111	Rundkurs „Terminal“; Platz 5 Rundkurs-Rangliste
24/111	2004 Nissan Sentra SE R Spec V	73/111	1995 Mazda RX 7; Platz 5 Drift-Rangliste
25/111	Drift-Strecke 3; Platz 10 Drift-Rangliste; Chrom & Flammen Magazin	74/111	Sprint-Strecke „Spillway“; Platz 5 Sprint-Rangliste
26/111	Sprint-Strecke „9th and Frey“	75/111	2003 Nissan 350Z
	TJ's einzigartiges Upgrade: Bremsen, Antrieb, Reifen, Turbo oder ECU- & Einspritzsystem	76/111	Platz 5 Drag-Rangliste
27/111	Sprint-Strecke „Bedard Bridge“	77/111	Sprint-Strecke „Spillway Reverse“
	Platz 9 Sprint-Rangliste; Sport Compact Car Magazin		Samanthas einzigartiges Upgrade: Spoiler
28/111	Visuelles Upgrade Level 2 Auspuffblenden; Drift-Strecke 4	78/111	Sprint-Strecke „1st Ave. Truck Stop“
29/111	Visuelles Upgrade Level 2 Autoglasfolien	79/111	1999 Nissan Skyline R34 GTR
30/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Motor/Auspuff	80/111	Leistungs-Upgrade Level 3 ECU- & Einspritzsystem
	Leistungs-Upgrade Level 2 Antrieb		Leistungs-Upgrade Level 3 Turbo bzw. Bremsen
	Leistungs-Upgrade Level 2 Reifen; Rundkurs „National Rail“		Drag-Strecke „Main Street Construction Reverse“
31/111	Visuelles Upgrade Level 2 Dachspoiler	81/111	Visuelles Upgrade Level 3 Felgen
33/111	1992 Nissan 240SX SE; Platz 9 Drift-Rangliste	82/111	Platz 4 Sprint-Rangliste
34/111	Visuelles Upgrade Level 2 Felgen	83/111	Drag-Strecke „Commercial“; Platz 4 Drag-Rangliste
	Sprint-Strecke „9th and Frey Reverse“	84/111	Visuelles Upgrade Level 3 Seitenschürzen
35/111	Platz 9 Rundkurs-Rangliste		Rundkurs „Market Street Reverse“
36/111	Platz 9 Drag-Rangliste	85/111	Platz 4 Drift-Rangliste; Import Tuner Magazin
37/111	Platz 8 Rundkurs-Rangliste; Import Racer Magazin	86/111	Rundkurs „Terminal Reverse“; Platz 4 Rundkurs-Rangliste
38/111	Leistungs-Upgrade Level 2 ECU- & Einspritzsystem	87/111	Platz 3 Drag-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 2 Turbo	88/111	Platz 3 Rundkurs-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 2 Bremsen; Drift-Strecke 5	89/111	Visuelles Upgrade Level 3 Motorhauben; Drift-Strecke 7
39/111	Visuelles Upgrade Level 2 Seitenschürzen	90/111	Visuelles Upgrade Level 3 Front-Stoßstangen; Rundkurs „Port Royal“
40/111	Platz 8 Drift-Rangliste; Import Tuner Magazin	91/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Leichtbau
41/111	2002 Toyota Celica GT-S; Platz 8 Sprint-Rangliste		Leistungs-Upgrade Level 3 Aufhängung
42/111	Platz 8 Drag-Rangliste		Leistungs-Upgrade Level 3 Nitro
43/111	Visuelles Upgrade Level 2 Motorhauben		Rundkurs „Port Royal Reverse“
	Sprint-Strecke „Lock Up Reverse“	92/111	Platz 3 Drift-Rangliste
44/111	Visuelles Upgrade Level 2 Front-Stoßstangen	93/111	Visuelles Upgrade Level 3 Spoiler
45/111	Visuelles Upgrade Level 2 Spoiler		Sprint-Strecke „7th and Sparling“
	Rundkurs „National Rail Reverse“	94/111	Sprint-Strecke „1st Ave. Truck Stop Reverse“
46/111	2003 Acura RSX Type S		Platz 3 Sprint-Rangliste; Maxi Tuning Magazin
47/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Felgen	96/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Leichtbau, Bremsen, Antrieb, Reifen, Aufhängung, Turbo oder Nitro
48/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Leichtbau	97/111	Drag-Strecke „Commercial Reverse“
	Leistungs-Upgrade Level 2 Aufhängung	98/111	Platz 2 Rundkurs-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 2 Nitro	99/111	Platz 2 Sprint-Rangliste
		100/111	Visuelles Upgrade Level 3 Heck-Stoßstangen
		101/111	Hot4s Magazin
		104/111	Drift-Strecke 8; Platz 2 Drift-Rangliste
		106/111	Platz 1 Rundkurs-Rangliste
		107/111	Drag-Strecke „Highway 1 Reverse“; Platz 1 Drag-Rangliste
		108/111	Platz 1 Drift-Rangliste
		109/111	Sprint-Strecke „7th and Sparling Reverse“
			Platz 1 Sprint-Rangliste
		110/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Kofflülgeverbreiterung
		112/111	Underground-Modus beendet

Zum Ausschneiden und Sammeln

SOCOM II

Gunther Hruby

U.S. Navy SEALs

Schon wieder einen Auftrag vergeigt? Ihr seid die Schande der gesamten Truppe? Dann wirds Zeit, unseren taktischen Anweisungen Beachtung zu schenken!

Albanien – Operation Rapid Kill Operation 1 – Mission 1

„DIE SAAT DES CHAOS“

Auftrag:

„Erkunden Sie ein von den Terroristen besetztes Dorf und zerstören Sie die zwei Vorratslager der Terroristen.“

Spezifische Einsatzziele:

- Informanten treffen.
- Feindliche Patrouillen aufspüren.
- Feindliche Schmuggelware zerstören.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- Mark 23 SD
- Satchel (vorgegeben)
- 2 x Munition

Alternative Ausrüstung

- Ein Teammitglied der Bravo-Einheit mit einem SR-25 SD ausrüsten.
- Blitzgranaten Mark 141

Uneffektiv

- HK5 SD

MILITÄRISCHER GRUNDKURS

AUSRÜSTUNG

In unserer Lösung findet ihr neben den regulären Ausrüstungsvorschlägen auch effektive Alternativen. Diese sind jedoch nicht immer beim ersten Missionsantritt realisierbar. Viele Waffen schaltet ihr erst nach und nach im Spielverlauf frei. Diese erspielten Waffen stehen euch dann zur Auswahl, wenn ihr einen Auftrag später erneut absolvieren wollt.

Beherzigt auch die Angaben zu uneffektiver Ausrüstung. Gerade am Anfang schlägt die Spielroutine Waffen wie eine HK5 SD vor. Allerdings macht diese wegen ihrer kurzen Reichweite oft nur wenig Sinn. Auch verpulvern die CPU-gesteuerten Seals wegen der hohen Feuerrate sinnlos Munition.

BEFEHLE

Jeder Einsatzleiter wird seinem Team individuell Befehle erteilen. Wir führen in der vorliegenden Lösung an bestimmten Schlüsselstellen Tipps bewusst in Form von Befehlen auf. Betrachtet diese stets als Vorschläge, nicht als Richtlinien.

WICHTIG: Im Übereifer marschiert euer Team immer brav hinter euch her, sobald der Befehl „Folgen“ gegeben wurde. Das kann manchmal fatale Folgen haben. Mal springen die Jungs einfach eine Leiter hinunter, mal stören sie sich gegenseitig oder sie stehen einfach im Weg herum. Dieses Durcheinander vermeidet ihr, indem ihr dem Team erst mal den Befehl „Position halten“ erteilt. Klettert dann alleine eine Leiter oder einen Abhang hinunter. Markiert dort eine sichere Stelle mit dem Fadenkreuz und erteilt den Befehl „Team: Tarnen nach – Fadenkreuz“. Es dauert dann zwar etwas länger, bis eure Kollegen bei euch sind, aber dafür kommen sie (meistens!) ohne Energieverlust an.

Taktik

Nachdem beide Teams abgesetzt wurden (1), werdet ihr Zeuge davon, wie das Primärziel, der Vorarbeiter, den ersten Kontrollpunkt der Gegner passiert. Setzt euch in Bewegung und lauft geduckt links an den Felshängen entlang (2). (Befehl: Team: Nicht Schießen; Team: Auf den Boden). Auf der Straße befinden sich zwei Wachen. Schleicht links an der Felswand entlang und kriecht zu den beiden Bäumen hinüber (3). Wartet, bis die Wachen an euch vorbeigelaufen sind. Belauscht deren Unterhaltung (Bonusziel).

Danach werden die beiden neutralisiert. (Befehl: Team: Frei Schießen; Team: Folgen) (4). Rückt nicht zu weit vor, denn es wartet zwischen den beiden auffälligen Säulen eine

weitere Wache (5). Sind die beiden Aufpasser neutralisiert, markiert ihr mit dem Zielkreuz die Wache zwischen den Säulen (Befehl: Team: Angriff auf – Fadenkreuz). Rückt neben dem Pfad, der bei den beiden Säulen abzweigt, vorsichtig vor. Haltet euch dabei immer nahe an der Mauer zur rechten Seite (Tacmap: östlich der vorgegebenen Route).

Bevor ihr den Informanten trifft, geht ihr mit dem gesamten Team in Deckung. Positioniert euch so, dass ihr den Treffpunkt (Tacmap – Stern) gerade noch sehen könnt. Wartet ab, denn es erscheinen zwei gegnerische Einheiten (die sich etwas über penetranten Juckreiz unterhalten) (6). Diese beiden müssen unbedingt neutralisiert werden. Ansonsten überraschen sie den Informanten Mallard später, und die Mission scheitert.

Triff euch nun mit Mallard am Zielpunkt (Tacmap – Stern) (7). Nach dem Informationsaustausch haut Mallard feige ab. Lasst ihn ziehen und versucht erst gar nicht, ihn zu stoppen. Hinter dem Gebäude erledigt ihr leise rechts den Wachposten, der an den Säulen Wache schiebt (8). Positioniert euch im Gebüsch neben dem Pfad, der auf die Brücke führt. Wartet ab – es gilt hier, zwei weitere Wachposten abzufangen (9). Zwischen diesen Doppelposten und dem ersten Doppelposten läuft ein weiterer Verbrecher Streife. Fangt diesen ab (10).



Albanien – Operation Rapid Kill Operation 1 – Mission 1



Jetzt ist der Bereich vor der Brücke geräumt. Habt ihr das unbemerkt erledigt, ist Bonusziel 2 erreicht.

Untersucht die Mauern zwischen dem Treffpunkt und den Ruinen, hier hat Mallard für die nächste Aufgabe eine effektivere Waffe für euch deponiert. Schnappt euch das Gewehr Typ SR-25 SD sowie die Munition zwischen den Säulen (Befehl: Team: Position halten) (11). Schleicht euch vorsichtig den Berghang rechts hinauf. Von hier aus verschafft ihr euch mit der Sniper-Funktion des Gewehrs zunächst einen Überblick (12). Drei Wachen stehen gelangweilt am Ende der Brücke. Zwei direkt auf dem Weg, eine Wache oben rechts neben dem auffälligen Baum (diese übersieht man sehr leicht).

Erledigt zuerst das Ziel oben neben dem Baum (13). Nehmt euch die Zeit und zielt genau. Punktet ihr mit einem Kopfschuss, könnt ihr sofort die Wachen am Ende der Brücke neutralisieren (14), bevor diese Alarm schlagen, oder die Bunkerstellung links besetzen können. Mit etwas Übung kann eine SR-25 schnell zweimal hintereinander abgefeuert werden und beide Projektile finden ihr Ziel.

(Alternative: Alarm wurde ausgelöst und Bunkerstellung ist besetzt: Snipert blind rechts neben dem sichtbaren Maschinengewehrlauf in den Bunker hinein. Neutralisiert unbedingt den Schützen hier, ansonsten werdet ihr beim Vorrücken unter Feuer genommen.)

Setzt euren Weg unterhalb (!) der Brücke fort (15) und wadet durch den Fluss (Befehl:

Team: Folgen). Untersucht den Bunker mit dem Maschinengewehr und dringt dort in den Tunnel ein (16). An seinem Ende gelangt ihr an eine weitere Bunkerstellung (17), deren Insasse kurzerhand erschossen wird. Sichert diesen Bunker und snipert aus seinem Inneren heraus auf weitere Wachen, die sich unterhalb aufhalten. Rechts vom Bunker findet ihr wieder eine hervorragende Stellung (18), die es euch ermöglicht, den nächsten Sniper (19) außer Gefecht zu setzen. Sucht das Dach des höchsten Gebäudes ab. Neutralisiert die Wache dort.

(Alternative: Alarm wurde ausgelöst. Erledigt die weiteren Wachen auf dem Dach mit dem Sniper. (Befehl: Team: Gebiet Decken). Achtet darauf, dass einige Gegner heraneilen.)

Dringt jetzt vorsichtig in das größte Gebäude ein und nehmt die Holzterrasse nach oben. Erledigt die Gegner und bezieht in dem runden Zimmer Stellung. Hier könnt ihr gezielt weitere Gegner neben der Scheune (20) und an der Tankstelle (21) wegsnipern.

Setzt den Einsatz fort und infiltriert das nächste Gebäude, in dem sich der Vorarbeiter befindet (22). Habt ihr es bis hierhin geschafft unentdeckt zu bleiben, werdet ihr Zeuge eines Telefonats, das der Vorarbeiter führt (Bonusziel 3). Unten im Haus könnt ihr euch bei Bedarf eine Pumpgun (Kaliber 12) schnappen. Stürmt den Raum im ersten Stock und erschießt den Gehilfen. Der Vorarbeiter selbst ist dank Glatze und heller Lederjacke



Erledigt die Wachen an der Tankstelle aus sicherer Entfernung mit dem Sniper-Gewehr (21).

nicht zu übersehen. Schießt! Zielt jedoch nicht auf ihn! Eingeschüchtert wirft er schnell seine Waffe zu Boden. Fesselt ihn dann und lasst ihn vorerst liegen.

Untersucht die anderen Gebäude des Dorfs. In der Scheune (20) lauern zwei Wachen neben den Munitionskisten, eine Wache auf dem Dachboden. Diese kann leicht von draußen neutralisiert werden. Schießt gezielt in das rautenförmige Fenster des Daches. Säubert auch noch die Tankstelle (21), falls sich dort ein weiterer Gegner versteckt halten sollte. Platziert die Sprengladungen (Sachtel) an den Waffenkisten in der Scheune (20) sowie in der Halle neben der Tankstelle (21) (Befehl: Team: Einsatz von – Sprengladung).

Holt jetzt noch den gefesselten Vorarbeiter (20) ab und begeben euch zum Evakuierungspunkt (23). Die Sprengung der Waffen erfolgt automatisch.

Bonusziel 1: Belauscht die Unterhaltung der Terroristen, die zu Missionsbeginn die Zufahrt bewachen (Rugovas Name mitgehört). Versteckt euch im Gebüsch. Resultat: Aufmerksamkeit der Terroristen sinkt in Mission 2 und 3.

Bonusziel 2: Bleibt unentdeckt, bis ihr zur Brücke gelangt seid (Bonus-Einsatzziel Beispiel). Resultat: Nur für eine A-Bewertung benötigt.

Bonusziel 3: Belauscht das Telefonat, das der Vorarbeiter führt. Dieses Bonusziel erreicht ihr nur durch eine defensive Vorgehensweise. Ihr müsst unentdeckt bleiben, bis ihr das Gebäude mit dem Vorarbeiter erreicht habt (Lieferzeit mitgehört). Hinweis: Es kann sein, dass ihr hierzu mehrere Minuten lang auf der Treppe zum ersten Stock warten müsst. Resultat: Waffenlieferung in Mission 2 kann gesichert werden. Bessere Waffenauswahl für das Fireteam in Mission 2. >>>



Hier seht ihr die beste Position, um die Wachen an der Brücke unter Sniper-Feuer zu nehmen (12).



Setzt euren Weg unter der Brücke fort. Vorsicht, rechts oben kann eine Wache lauern (15).



Räumt die Wachen vom höchsten Gebäude von dieser Stelle aus ab (19).

Player's Guide

Albanien – Operation Rapid Kill Operation 1 – Mission 2

„ABSCHLIESSENDE TRANSAKTION“

Auftrag:

„Infiltrieren und sichern Sie das Hauptquartier der Terroristen.“

Spezifische Einsatzziele:

- Wachposten orten.
- Fabrikkomplex sichern.
- Informationen sammeln.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit

Spectre

- M14A1 SD
- Mark 23 SD
- 2x Munition
- C4 (vorgegeben)
- Blitzgranate Mark 141

Jester

- M14A1 SD
- Mark 23 SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate Mark 141
- Blitzgranate Mark 141

Ausrüstung – Bravo-Einheit

Sabre/SAS und Reaver/SAS

- M14A1 SD
- M11
- 2 x Munition
- Blitzgranate Mark 141
- Blitzgranate Mark 141

Alternativ-Ausrüstung

Bravo-Einheit mit einem SR-25 SD ausrüsten (zusätzlich mit Thermo-Zielfernrohr).

Spectre: Splittergranate M67

Uneffektiv

HK5 SD

Taktik

Verstärkung durch die europäische Spezialeinheit SAS! Marschiert mit eurem Team ein Stück nach vorne (1). Stoppt, sobald ihr den breiten Durchgang zwischen den Waggonen erreicht habt. Sucht mit der Sniper-Funktion eurer Waffe das schräg gegenüberliegende Gebäude ab (Tacmap: Navpunkt C) (2). Oben auf dem Rundlauf steht eine Wache (Einsatzziel: Lokalisieren). Ein gezielter Kopfschuss sollte sie ruhig stellen. Gleich hinter dem Durchgang langweilen sich zwei Terroristen (3). Entweder wartet ihr einige Zeit ab. Dann laufen sie näher heran und ihr könnt sie überwinden. Oder ihr benutzt (Befehl: Team: Frei Feuern; Team:

Folgen). Dann erledigen eure trainierten Kollegen diese Aufgabe.

Dringt weiter vor (4). Ihr findet hier nur einige weitere unaufmerksame Wachen, die schnell überwältigt werden. Sucht dann den Kanal (Tacmap: Navpunkt D) (5). Ab in die Röhre und hinüber zum eigentlichen Fabrikkomplex (6). Bleibt drüben unbedingt in Deckung und schleicht vorsichtig durch das Gestrüpp. Hier stehen etliche Wachen auf Posten verteilt. Entdeckt euch eine davon, werdet ihr von allen Seiten unter Feuer genommen. Am besten ihr kriecht auf dem Boden über den ganzen Hof. Das dauert zwar eine ganze Weile, ist aber in dieser Situation die sicherste Fortbewegungsart.

Weiterhin könnt ihr die Mission auf unterschiedliche Arten lösen. Am einfachsten ist es, nach dem Röhrenaussgang gegen den Uhrzeigersinn vorsichtig um die Gebäude zu schleichen (7). Nach einigen Ecken gelangt ihr an eine Treppe, über die ihr in die erste Halle gelangt (8). Nehmt euch etwas Zeit und bleibt vor allem unentdeckt. In der Halle befindet ihr euch auf stegartigen Läufen. Vorsicht, hier lauern nicht nur Wachen, sondern diese Stege sind teilweise auch kaputt und gebrochen.

Fallt nicht versehentlich hinunter! Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Raum (9), in dem General Rugova nur darauf wartet, verhaftet zu werden. Allerdings gibt dieser nur dann auf, wenn ihr zuvor alle seine Wachen erledigt habt. Erst dann stoppt er seine Verteidigung mit der Pumpgun. Achtet darauf, dass ihr eurem Team den (Befehl: Position halten) gebt, bevor ihr den Raum stürmt. Eine Blendgranate ist dabei sehr hilfreich. Diese kann von draußen in die unverglasten Fenster geworfen werden. Ergeben sich die Wacheleute, erschießt ihr sie trotzdem. Ansonsten kann es passieren, dass sich der General weiterhin wehrt. Ist er überwältigt, fesselt ihr ihn (Bonusziel: General Rugova verhaften). Nehmt die Digitalkamera an euch, die auf dem Tisch im Koffer liegt. Lasst den General an Ort und Stelle zurück und marschiert auf demselben Weg hinaus, durch den ihr hereingelangt seid (8). Benutzt nicht die Leiter in der Fabrik, sondern marschiert weiter ums Gebäude herum, gegen den Uhrzeigersinn. Ihr findet eine Laderampe, rings herum Wachen (10). Neutralisiert die Tangos und dringt durch die Laderampe ein. Untersucht dort die Kisten (Bonus: Waffenlieferung gesichert.) (11). Mit Blendgranaten überwindet ihr im weiteren Fabrikbereich die anderen Wachen in den Mannschaftsräumen (12).

Verlasst diese Halle und schleicht zur nächsten. Auf dem Verbindungssteg und um

MILITÄRISCHER GRUNDKURS

PERFEKTION

Jede Mission mit der Traumwertung „A“ abzuschließen, erfordert Geduld, Ausdauer und Nerven. Das Spiel bestraft jeden Fehler sofort und gnadenlos. Die Faustregel lautet: Schleichen! Es ist zwar sehr zeitaufwändig und in einigen Situationen fast schon langweilig, permanent auf dem Boden zu kriechen, aber dafür werdet ihr nur selten entdeckt. Ein positiver Nebeneffekt besteht darin, dass ihr immer wieder gegnerische Unterhaltungen belauschen könnt und so an wichtige Informationen kommt. Gewarnt, aufmerksame Gegner hingegen erwarten euch oft schon mit der Waffe im Anschlag.

WEITSICHT

Fast jede Feuerwaffe kann durch mehrmaliges Drücken von **O** erst in die Ego-, danach in die Sniper-Perspektive geschaltet werden. Das eignet sich hervorragend, um sich einen genauen Überblick über entferntes Gelände zu verschaffen.

PAD-BELEGUNG

Gewöhnt euch grundsätzlich an, die Präzisionsschützen-Voreinstellung zu benutzen. Zum einen ist sie effektiver, zum anderen wird sie auch in Online-Kämpfen verwendet. Ihr müsst euch dann nicht mehr umgewöhnen, falls ihr auch auf den Sony-Servern zum Einsatz schreitet. Kalibriert unbedingt Steuergeschwindigkeit/Beschleunigung und Toten Winkel nach euren eigenen Bedürfnissen. Die Grundeinstellung des Spiels ist am ehesten für blutige Anfänger geeignet.

SCHNELLBELEGUNG **L2**

Ihr könnt euch jederzeit eine Granate oder eine weitere mitgeführte Waffe auf die Taste **L2** legen. Öffnet dazu euer Inventar mit der **R2**-Taste. Wählt den gewünschten Gegenstand in der Liste aus und betätigt die **L2**-Taste. Es erscheint zusätzlich eine Anzeige unten links im Screen. Betätigt erneut die **R2**-Taste und schließt das Inventar.

Es ist sinnvoll, sich auf diesem Weg einen schnellen Zugriff auf einen mitgeführten Granatenvorrat zu sichern.



O Sucht die Gegend im Sniper-Mode ab. Auf diesem Weg könnt ihr den Wachposten lokalisieren (2).



O Nach der Röhre heißt es erst mal einige Zeit vorsichtig schleichen (7).

Zum Ausschneiden und Sammeln



❶ Hier haben wir uns „mal eben einen Bösewicht geschossen“ (8).

die Halle herum schaltet ihr noch vorsichtig einige Terroristen aus. Dringt dann in das zweite Gebäude ein (13) (Blendgranaten einsetzen) und überfällt alle Gegner. Zwischenzeitlich kann vom Hauptquartier die Meldung kommen, dass alle Gegner neutralisiert wurden. Vorsicht: Es können trotzdem noch einige Gegner im oberen Bereich der zweiten Fabrikhalle sein. Untersucht die Räume und nehmt den Trainingsfilm sowie die Telefonliste an euch (14). Ganz eifrige Seals durchkämmen das gesamte Gelände aufs Neue und versuchen, auch die allerletzten verstreuten Überreste des Gegners aufzuspüren. Holt dann den Gefangenen ab (9) (Nicht die Leiter, sondern die Treppe außen benutzen) (8). Marschiert zum Haupttort des Geländes und platziert hier eine Ladung C4-Sprengstoff (Tacmap: X) (15). Geht schnell in Deckung. Kaum ist der Eingang gesprengt, erscheint auch schon das Fluchtfahrzeug.

Tipp zur Leiter: Die Leiter in der Fabrikhalle kann das Nervenkostüm wirklich strapazieren. Zwar hilft es, erst dem Team den Befehl Position halten zu erteilen, dann hinab zu klettern und unten an einer sicheren Stelle (Befehl: Team: Tarnen nach – Fadenkreuz) abzugeben. Aber in den meisten Fällen verletzt sich einer eurer Begleiter. In ihrem Über-eifer springen eure Teamkollegen hinunter und bekommen bis zu 80 % Lebensenergie abgezogen. Also: Leiter nicht benutzen!



❷ Durch die Laderampe gelangt ihr unten in die erste Halle. Dringt vorsichtig ein (10).

Tipp zum Verbindungssteg: Der Verbindungssteg zwischen den Fabrikhallen ist gefährlich. Ihr könnt dort Blendgranaten kaum effektiv einsetzen. Betretet die Halle lieber von außen (13).

Bonusziel 1: Verhaftet General Rugova. Er gibt erst auf, wenn alle seine Wachen neutralisiert wurden. Resultat: Terroristen ergeben sich in Mission 3 schneller.

Bonusziel 2: Waffenlieferung sichern (nur möglich, wenn ihr Bonusziel 3 in der ersten Mission erreicht habt). Resultat: Terroristen in Mission 11 und 12 sind schlechter bewaffnet (schließlich scheitert die Waffenlieferung.)

Albanien – Operation Rapid Kill Operation 1 – Mission 3

„HOCHLAND-ANGRIFF“

Auftrag:

„Neutralisieren Sie die Anführer der Sesseri.“

Spezifische Einsatzziele:

- Führung des Syndikats neutralisieren oder gefangen nehmen.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition



❸ Setzt von außen Blendgranaten ein (13). Hier durch überrascht ihr die Wachen.

- Blitzgranate Mark 141
- Blitzgranate Mark 141

Alternativ-Ausrüstung

- HK5 SD (nur Bravo-Einheit)

Uneffektiv

- SR-25 SD
- Rauch

MILITÄRISCHER GRUNDKURS

AUFTRAGSLAGE

Zugegeben – das klingt jetzt wirklich abgedroschen, aber: Lest euch alle Hinweise vor Missionsantritt genau durch! Ihr werdet vom Hauptquartier regelrecht mit Informationen bombardiert. Macht euch die Mühe und beachtet diese. Im Einsatz könnt ihr verschiedene Informationen erneut auf der Tacmap abrufen.

NACHLADEN

Nach jedem Schusswechsel solltet ihr ein Magazin nachladen. Nichts ist frustrierender als eine Kampfsituation, die verloren wird, nur weil man Nachladen muss und dabei tödlich getroffen wird.

BONUSZIELE

Die Bonusziele haben Einfluss auf den Spielverlauf. Belauscht ihr beispielsweise in der ersten Mission ein Telefonat, könnt ihr in der zweiten Mission eine Waffenlieferung abfangen. Die beschlagnahmten Waffen stehen den Terroristen in späteren Missionen nicht zur Verfügung. Nehmt ihr in der zweiten Mission General Rugova gefangen, statt ihn zu erschließen, agieren die Terroristen in den nächsten Missionen nicht so aggressiv.

An diesen Beispielen erkennt ihr, wie sich euer Verhalten in den einzelnen Missionen auf den gesamten Spielverlauf auswirkt.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Spiel ist alles andere als leicht und bis ihr eine Mission inklusive aller Bonusziele perfekt erledigt habt, werdet ihr einige Anläufe brauchen. Die Entscheidung, jede Mission perfekt abzuschließen, liegt bei euch. Lest aber bitte den Hinweis mit den Bonuszielen vorher durch, denn perfekt abgeschlossene Missionen haben Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

PERSPEKTIVEN

Zwischen Büschen zu kriechen schränkt die Sichtweite ein. Schaltet beim Robben mit einfach in die Ego-Perspektive, dann seht ihr etwas besser.

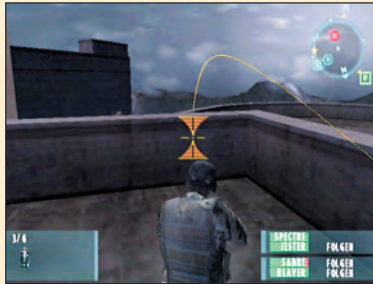
Albanien – Operation Rapid Kill Operation 1 – Mission 2



Player's Guide



○ Schleicht euch vorsichtig zum Haupttor des Anwesens hinauf (2).



○ Werft vom Balkon aus Blendgranaten auf die Terrasse nach unten, so wie man es hier sieht.



○ Sammelt alle vier Informationen ein, um ein Bonusziel zu lösen.

Taktik

Werft euch sofort links in die Büsche und sondiert erst einmal die Lage (1). Auf dem Weg

hinauf zum Anwesen sind mehrere Posten verteilt (Befehl: Team: Frei Feuern). Schleicht langsam und vorsichtig hinauf, bis das Haupttor vor euch liegt (2). Geht hier in Stellung (Befehl: Team: Auf den Boden) und wartet ein wenig ab. Bald erscheint eine Wache, die möglichst schnell neutralisiert werden muss. Dringt dann vorsichtig in den Hof ein. Rechts herum gelangt ihr zum Parkplatz (3). Schleicht dort hinauf und neutralisiert alle Gegner. Bevor ihr den Weg vom Parkplatz zum Haupteingang nehmt, lasst ihr das Team die Position halten. An der Treppe vorm Eingang stehen zwei Wachen. Die Wache mit der braunen Lederjacke und der Kappe ist der Adjutant (4). Werft eine Blendgranate, erschießt die Wache und fesselt den Adjutanten.

Holt das Team nach und läuft gegen den Uhrzeigersinn um das Haus. Neutralisiert alle Wachen und schleicht zum Hintereingang (5). Türe öffnen und Blendgranate einsetzen. Kämpft euch nach oben vor. Bevor ihr die Treppe nehmt, wird eine Filmsequenz eingelegt, in der sich Pius Platz und Castrioti Sesseri streiten. Ab diesem Punkt müsst ihr euch beeilen. Stürmt hinauf und öffnet die erste schwere Holztüre, die ihr seht. Neutralisiert die Feinde, die dort auf einem Balkon gewartet haben. Werft eine Blendgranate links über die Balkonbrüstung. Hier wartet Castrioti auf einer Terrasse. Spätestens nach der zweiten Blendgranate ergibt er sich.

Geht wieder ins Gebäude zurück und lauft den Gang nach hinten. Hier ist ein Schlafraum, in dem Pius lauert. Setzt auch hier eine Blendgranate ein.

Wichtig: Versucht die beiden alleine (Befehl: Team: Position Halten; Team: Nicht Schiessen) gefangen zu nehmen. Euer Team ballert die beiden sehr gerne übereifrig über den Haufen. Zwar ist die Mission dann auch gelöst, aber ihr erreicht das erste Bonusziel nicht.

Durchschnaufen und das Gebäude vorsichtig durchkämmen. Ist euer Team in der bishe-

rigen Auseinandersetzung verletzt worden, zieht ihr euch zum Evakuierungspunkt zurück (6). Wer jedoch zusätzlich etwas für seine Bewertung tun will, durchkämmt das gesamte Gebiet und sucht die vier zusätzlichen Informationen für Bonusziel 2 zusammen. Die Fundorte sind am Ende der Taktikbeschreibung zusammengefasst.

Tipp: Blendgranaten können durch Glasfenster hindurchgeworfen werden. Auf diesem Weg überfällt ihr die Wache in dem kleinen Gästehaus am einfachsten (7).

Zieht euch dann zum Evakuierungspunkt zurück. Die drei Gefangenen könnt ihr liegen lassen, darum kümmert sich eine andere Truppe.

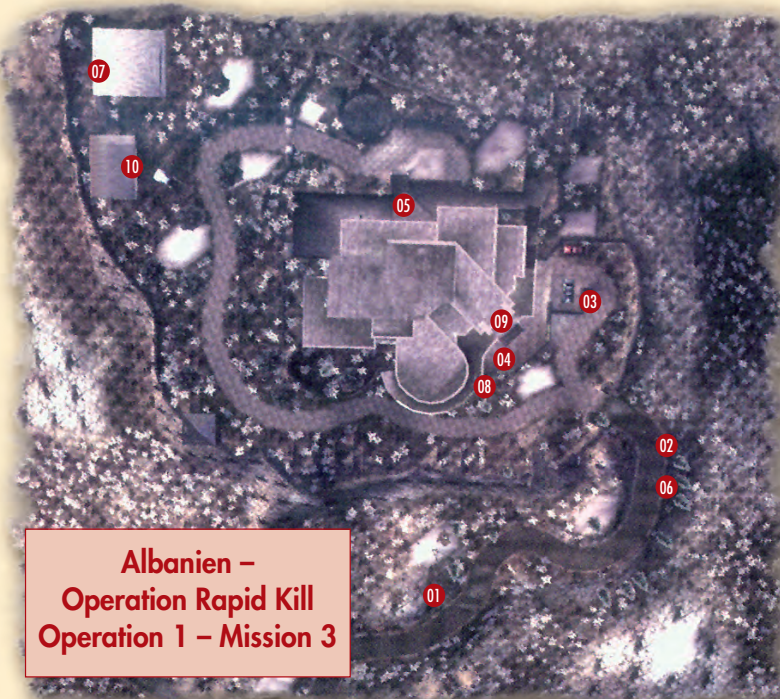
Alternativen: Um ins Hauptgebäude zu gelangen, könnt ihr auch durch den Weinkeller (8) oder den Haupteingang (9) eindringen. Allerdings müsst ihr euch durchs Haus hindurchkämpfen. Sind die Anführer gefangen genommen, sinkt der Widerstand der Terroristen.

Übrigens: Der Zugang zum Weinkeller liegt etwas versteckt hinter dem Torbogen unterhalb des Haupteinganges (8).

Bonusziel 1: Alle drei Anführer (Adjutant, Castrioti Sesseri und Pius Platz) gefangen nehmen. Resultat: Lebensenergie-Bonus in Mission 4 (und den kann man wirklich gebrauchen).

Bonusziel 2: Vier Zusatzinformationen finden und mitnehmen. Resultat: Bonus in Mission 10. Die Fundorte der vier Informationen:

- Liste: Auf den Kisten im Schlafraum oberstes Stockwerk.
- Seekarte: Speisesaal Parterre.
- Codebuch: Auf den Kisten in der Bibliothek im Parterre.
- Laptop: Im Gästehaus außerhalb des Hauptgeländes (7), neben der Halle mit dem Lastwagen (10).



**Albanien –
Operation Rapid Kill
Operation 1 – Mission 3**

Brasilien – Operation Good Neighbors Operation 2 – Mission 4

„URBANE SÄUBERUNG“

Auftrag:

„Infiltrieren Sie die Armenviertel in Rio.“

Spezifische Einsatzziele:

- Informanten treffen.
- Anführerin der RAFB-Zelle fesseln.
- Mit Anführerin der Zelle evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Blitzgranate Mark 141
- Blitzgranate Mark 141

Alternativ-Ausrüstung

- HK5 SD (nur Bravo-Einheit)
- M16A2
- Splitter

Uneffektiv

- SR-25 SD
- Rauch
- M60E3

Zum Ausschneiden und Sammeln



○ Mit etwas Geduld erledigt ihr alle verstreuten Wachen aus der Dunkelheit heraus (1).



○ Wer sein Fireteam an den richtigen Stellen „parkt“, hats leichter (3). Siehe toter Terrorist.



○ Vorsicht Falle! Aus dem Gebäude vor uns wird gleich geschossen (5).

Taktik

Klappert am Startpunkt vorsichtig die Gassen ab, bis die Meldung erscheint, dass das Gebiet geräumt wurde (1). Jetzt müsst ihr nur die dort herumstreifenden Mitglieder der RAFB ausschalten (Befehl: Team: Frei feuern). Denkt daran, nicht versehentlich Zivilisten aufs Korn zu nehmen. Danach sucht ihr den Treffpunkt (Tacmap: D) auf (2). Bevor ihr das Eisentor öffnet, „parkt“ ihr euer Team auf der Straße. Lasst die Jungs die Holztüre diagonal gegenüber ins Visier nehmen (3). Betretet den Treffpunkt alleine und ihr werdet sehen, wie euer gesuchter Informant im Haus gegenüber gerade in die Mangel genommen wird. Stürmt mit dem Fireteam das gegenüberliegende Gebäude (4). Blendgranaten bringen die Terroristen schnell zum Aufgeben.

Informant Ragbag bricht in Panik aus und flieht. Folgt ihm sofort! Achtet auf eurem Weg auf die Gasse, in der ein Laster parkt. Hier werdet ihr aus einem gegenüberliegenden Gebäude heraus von zwei Scharfschützen unter Feuer genommen (Befehl: Team: Position halten) (5).

Sind die Gegner neutralisiert, sprecht ihr mit Ragbag (6).

Nun ist das Tor neben dem Scharfschützengebäude passierbar. Lauft vorsichtig dieses

Gewölbe entlang (7). Schleicht mit dem Team hinten links die Gasse hinunter. Hier gilt es, einige RAFB-Mitglieder auszuschalten (8).

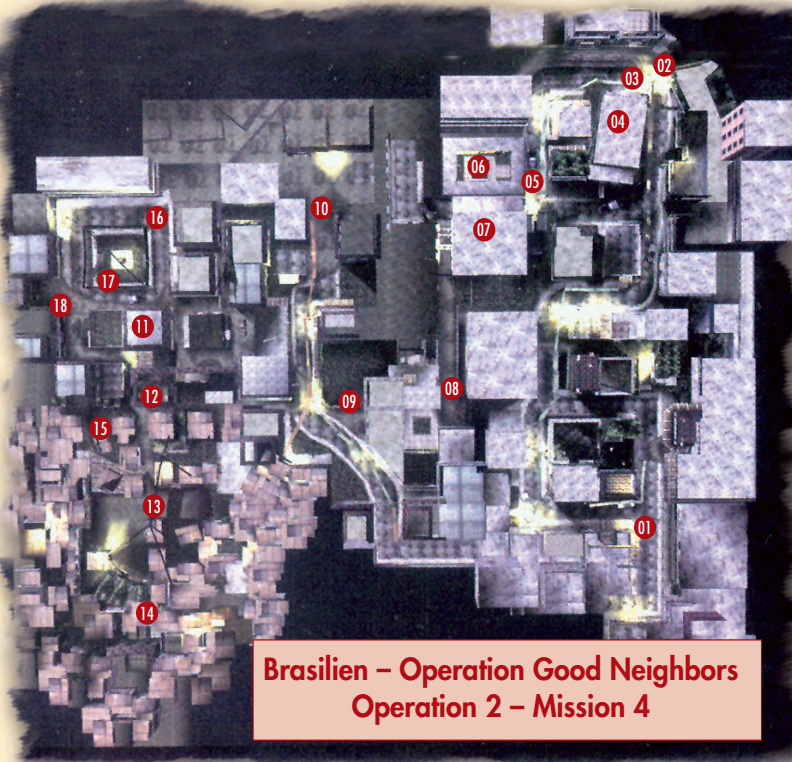
Rechts geht es über Kisten in das Gebäude hinein. Klärt es auf und benutzt die Leiter, um in den Garten dahinter zu gelangen. Verhaltet euch leise, auch hier sind mehrere Gegner verstreut (9). Einige Gassen und dunkle Ecken (10) weiter gelangt ihr in eine Hütte mit stark beschädigtem Dachboden (11). Verweilt hier und belauscht das Gespräch der gesuchten Anführerin. Folgt ihr (Karte zur Orientierung benutzen) und pirscht leise (12) durch die Slums mit Holzhütten (13). Hier sind links möglicherweise Sniper-Schützen postiert. In der Mitte des Hauptgebäudes befindet sich eine Maschinengewehrstellung. Werdet ihr entdeckt, habt ihr kaum eine Chance, die Anführerin zu verhaften. Lasst euch also Zeit, um vorzupirschen (14).

Sobald ihr in das versteckte Lager eingedrungen seid, untersucht ihr unten den Tisch. Hier staubt ihr eine Karte ab (Bonusziel). Schleicht vorsichtig in den ersten Stock und werft in jeden Raum Blendgranaten hinein. Nur so lässt sich die gegnerische Verteidigung brechen. Im letzten Gang findet ihr die Anführerin in einem der vier Zimmer. Klärt

aber unbedingt das gesamte Gebäude auf. Fesselt die Anführerin, lasst sie aber zunächst an Ort und Stelle liegen. Sucht die MG-Stellung am Fenster auf und schickt mit der Sniper-Funktion der Waffe das Bravo-Team hinaus in die Slums (Befehl: Bravo: Tarnen nach – Fadenkreuz). Eine gute Position ist ziemlich weit links hinten (15). Dort liegt ein Bereich, von dem aus die beiden Bravo-Einheiten heranstürmende Gegner prima unter Feuer nehmen können. Sind die beiden dort angekommen, lasst ihr sie sich dort positionieren. Jetzt erst holt ihr die Anführerin zur MG-Stellung nach. Befehlt ihr, die Position dort zu halten. Übernimmt die MG und lasst die herumstreifenden RAFB-Mitglieder direkt in euer Feuer hineinlaufen. Den Rest übernimmt die Bravo-Einheit von der Flanke aus.

Nachdem fünf bis zehn RAFBs gemeuchelt wurden, stoßt ihr mit der Anführerin im Schlepptau zu Team Bravo vor. Seid aber vorsichtig, es tauchen immer wieder vereinzelt Tangos auf. Sobald ihr wieder zu viert seid, gilt es, noch das letzte Stück zum Evakuierungspunkt zu nehmen. Am Evakuierungspunkt (18) warten noch einmal mindestens zwei Gegner auf euch. Achtet auf dunkle Ecken (16) und auf die Mitte des Platzes (17).

Bonusziel 1: Die Karte des Drogenlabors aufspüren. Resultat: In der nächsten Mission sind einige wichtige Punkte auf der TacMap eingezeichnet.



**Brasilien – Operation Good Neighbors
Operation 2 – Mission 4**

Der Einsatz geht im nächsten Heft weiter!!!

play

THE PLAYSTATION

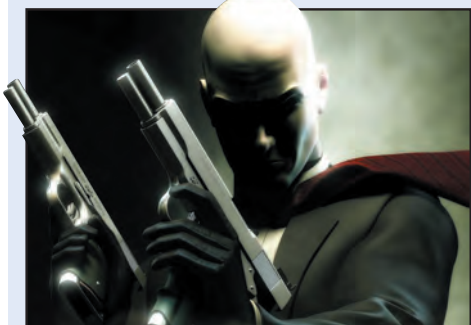
++ VORSCHAU 05/04 ++ V

www.playplaystation.com

PS2 AKTUELL!

BEI ANRUF MORD

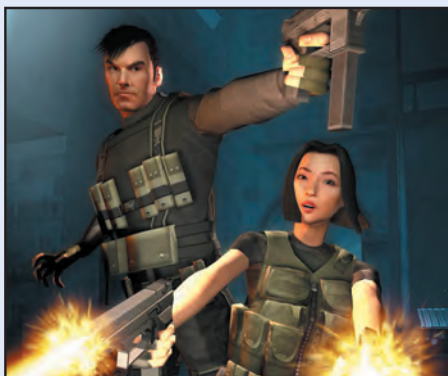
HITMAN: CONTRACTS



Im Heft und auf DVD:
Wir begleiten Agent 47 auf seinen
Rachefeldzug.

PROMINENTER VIRENKILLER

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Im Heft und auf DVD:
Das PS2-Comeback von Spezial-
agent Gabe Logan angetestet.

IM ROLLENSPIEL-FIEBER
PS2

FINAL FANTASY XII



Im Heft und auf DVD: Brandneue Insider-Infos zum zwölften Teil der RPG-Saga.
Entwickler Square-Enix gewährt tiefe Einblicke.

BLICK UNTER DIE MOTORHAUBE
PS2

GRAN TURISMO 4



Im Heft und auf DVD: Das Info-Komplettpaket zum gesamten Fuhrpark, zu den
Online-Funktionen, zum Gran-Turismo-Mode etc...

HOLLYWOODREIFER ACTION-KRACHER
PS2

DRIV3R

Im Heft und auf DVD: Alle Infos zum PS2-Einsatz des Undercover-Cops Tanner.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 05/04 ++ VORSCHAU 05/04 ++

Komplettlösung zu SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Teil 2)

TONNENWEISE INSIDER-INFOS ZUR KOMMENDEN EGO-SHOOTER-REFERENZ

KILLZONE



Der niederländische Entwickler Guerrilla verrät endlich mehr über den genialen Ego-Shooter: Wir zeigen die ersten Spielszenen auf der playTV-DVD und enthüllen weitere unglaubliche Details im Heft.

kompetent und informativ wie immer

play

05/04

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
 + immer pünktlich frei Haus geliefert
 + nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab 2. April überall erhältlich

GEWINNEN MIT DOWNHILL DOMINATION

„JA, MIR SAN MI'M RADL DA“:
GEMEINSAM MIT CODEMASTERS
VERLOSEN WIR TOLLE PREISE
ZUM MOUNTAINBIKE-RENNSPIEL-
HIT DOWNHILL DOMINATION
(85 %, PLAY 03/04).

Wenn ihr die folgende Frage richtig beantworten könnt
und uns mit einer Postkarte oder per E-Mail davon überzeugt,
habt ihr gute Chancen, einen der drei Preise abzusahnen.

DIE PREISFRAGE:

Welche PlayStation-Spieleserie geht auf das Konto der
Downhill-Domination-Entwickler Incog Inc.?

- ☐ Twisted Metal
- ☐ Destruction Derby
- ☐ Road Rash

1. PREIS:

Ein 500-Euro-Einkaufsgutschein
für den Bike-Mailorder Store (Berlin)
sowie ein PS2-Spiel „Downhill Domination“
von Codemasters

2. PREIS:

Eine PlayStation2
sowie ein PS2-Spiel „Downhill
Domination“ von Codemasters

3.-10. PREIS:

Jeweils ein PS2-Spiel „Downhill Domination“ von Codemasters



Schickt die richtige Antwort an:
CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Downhill Domination
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail:
downhilldomination
@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 2. April 2004.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Mehrfacheinsendungen werden nicht
berücksichtigt.



IMPRESSUM

play THE 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, Carsten Grauel,

Patric Roos, Fabian Käufer

USA-KORRESPONDENT: Seth Kleinberg

JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis

LAYOUT: Fränk Bogon, Fräzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach, Birgit Strunz

DVD-PRODUKTION: Karel Stumpf

TITEL: Capcom (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 21 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 09 31 / 4 06 91 19 Fax.: 09 31 / 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax.: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement (13 Ausgaben)

€ 58,50 (Inland), € 62,50 (Ausland),

Jahresabonnement Schweiz (13 Ausgaben) 116 sFr

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten

Einzelhefte Inland und Ausland: € 4,99 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,

(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829

Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00

Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH

Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit

möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag

zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein

Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by play.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck,

Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher

Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie

dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG

Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu

erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte

trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.

Sämtliche Veröffentlichungen in play erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen

Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir

stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen

Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets

die vollständige Manglefreiheit 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 (IWV 3/03) 45.797 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IWV)

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

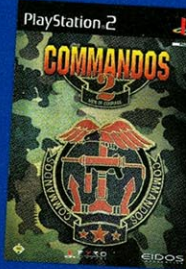
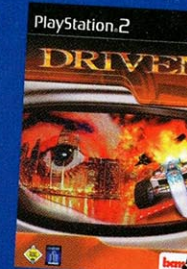
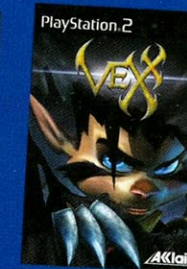
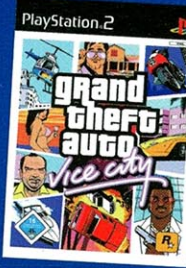
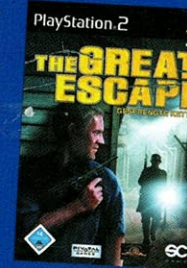
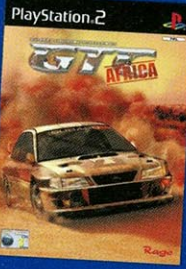
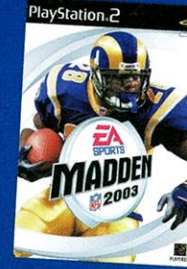
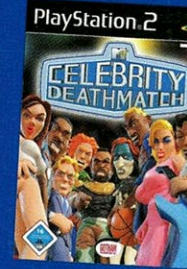
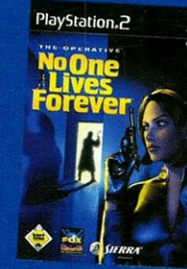
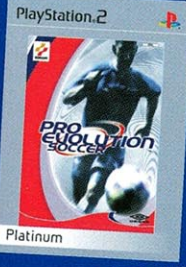
Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress
erscheinen außerdem:



Nur geschenkt ist billiger!

→ Online bestellen!
www.playcom.de

Beyond Good & Evil 35476 PS2  59,99 28,99 €	Commandos 2: Men of Courage 35199 PS2  59,90 19,00 €	Dakar 2 35006 PS2  35,99 17,99 €	Wild Arms 3 35143 PS2  28,90 18,99 €	Disney - Ferkels große Abenteuer 35634 PS2  26,99 15,99 €	Driven 35340 PS2  34,90 19,00 €	VEXX (incl. Lösung) 35331 PS2  39,99 25,99 €
Eye Toy Groove (nur Spiel) 35797 PS2  48,99 37,99 €	Grand Theft Auto: Vice City (GTA) 35682 PS2  56,99 32,99 €	Terminator 3 Rebellion d. Maschinen 35647 PS2  54,99 27,99 €	Star Wars Super Bombad Racing 35024 PS2  25,99 18,99 €	Star Trek Voyager - Elite Force 35373 PS2  18,90 11,99 €	Great Escape - Gesprengte Ketten 35690 PS2  27,99 15,99 €	G-Surfers 35322 PS2  22,90 17,99 €
GTC Afrika 35349 PS2  14,99 14,99 €	Herdy Gerdy 35241 PS2  19,00 16,99 €	KYA: Dark Lineage 35658 PS2  46,99 27,99 €	Madden NFL 2003 35469 PS2  54,99 23,99 €	Mission Impossible: Operation Summit 35224 PS2  48,90 27,99 €	MTV Celebrity Deathmatch 35474 PS2  36,90 23,99 €	No One Lives Forever 35035 PS2  28,99 19,99 €
Pro Evolution Soccer Platinum 35277 PS2  27,90 18,99 €	SSX - Snowboarding Platinum 35019 PS2  29,99 19,00 €	This is Football 2002 Platinum 35300 PS2  29,00 16,99 €	Tony Hawk's Pro Skater 3 Platinum 35259 PS2  28,99 19,00 €	Ab einer Bestellung von 5 Spielen gibt es ein Gratis-Geschenk! (Nur solange der Vorrat reicht)		

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

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-95098 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 Preisänderungen 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



Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*



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



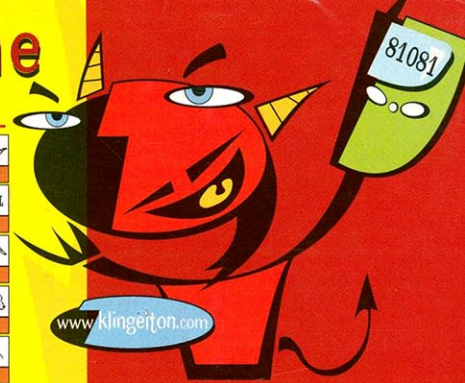
NOKIA-LÖSCHLOGO
Schick einfach "69998" an 81081*

HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*



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

TOP-CHARTS	KINO/TV HITS	30369 Red blooded woman 30349 She's so high 27892 Running up that hill 31738 Toxic 30301 Mama Ahabak 30363 Addiction (Verona) 31559 One for da money 30338 Bai prive 27717 Losing my religion 31558 Girls in da House 31721 Augen auf 27708 Turn me on 27881 Deschungsong (holt mich hier raus) 30344 Ops - we are in the jungle 27756 Shut up 27666 Superstar 31720 Du hast mein Herz gebrochen 21027 The lion sleeps tonight 31664 Beds are burning 30249 Hey Ya! 27822 Powerless (say what you want) 27768 My immortal 31776 Its over now 31702 Runnin' (dying to live) 27781 Mandy 30307 Tough enough 31730 Words 27836 Mad world 31601 Du bist nicht allein	31743 Silence 27847 Im still in love with you 27809 Milkshake 31480 Loves divine 31777 Hungry for Herz 27832 Too lost in you 27775 Changes 25927 Lost without you 30339 Denkmall 31540 Poison 30257 Its my life 31703 I feel you 31467 Free like the wind 30343 She believes in (me) 30314 Take good care of my baby 30366 Lebt denn der alte Holzmichel noch 31644 Hit that 31778 King of love 27773 Say it isnt so 31771 King of fools 27839 Ladies night 31514 Schick mir nen Engel 31546 Music is the key 31427 Get low 30303 Alles an Dir 31753 Dynamite 31508 Everyday girl 31587 Jigga Jigga 27817 The voice within	31779 Surrender 27810 Life for rent 27833 Signed sealed delivered im yours 27719 Be faithful 30340 Flip a coin 27870 Get on the floor 31731 I still believe 30244 Stand up 30351 X-Trail 27793 Me myself & I 31339 Numb 30205 Thats the reason 27648 White flag 27792 Crashin a party 31464 Zur Erinnerung 31755 Alles was ich will 31770 Some years ago 31754 Jungle Beat 31418 Tanz das Brot 31078 Stück 27707 Trouble 31255 Sound like a melody 26596 Spirit in the sky 31216 König von Deutschland 31450 Another world 31494 First day of my life 25753 Bump,Bump,Bump 31055 Ganxthava Part 3 25607 Chihuahua	23646 Ab in den Süden 27681 Baby Boy 30118 Aicha 26837 Get busy 27647 Where is the love 31058 PIMP 31198 In the shadows 30145 Never leave you 30030 Für Dich 26605 8 mile 31222 The magic key 27704 Ich bin jung und brauche Geld 26660 In da Club 27270 Wanksta 30124 Breathe 30018 Ich kenne nichts 31336 Like glue 31469 Rockin on heavens floor 31092 Crazy in Love 31386 Angel of Berlin 26939 Anyplace, anywhere, anytime 27733 We have a dream 30300 Believe in miracles 31108 Reign 22488 Lose yourself 30021 Bounce 25915 Take me tonight 31081 Mr. Vain (recall) 31130 Stuck on you	26536 The Final Countdown 24505 Moonlight Shadow 20020 99 Luftballons 23416 Aya Benzer 23293 Yankee Doodle 31156 Herr Rossi sucht das Glück 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof) 25711 Geräusch: Furz 25784 Geräusch: Rülpsen 23765 Motorengeräusch: Formel 1 23785 Sonar: Echohot von Schiffen 25313 Martinshorn (Tutu-Tutu) 23625 Mortal Kombat 31159 Resident Evil (Main Title Theme) 23776 Zelda 20204 Schalk 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 Defilierrmarsch 31349 Marchmusik: Preussens Gloria
-------------------	---------------------	---	---	--	--	--



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

DE: Euro 1,86/min

0900 510 035

AT: Euro 2,16/min

+ 0901 579 975

CH: CHF 4,23/min

900 77 900

LU: Euro 1,14/min

0903 39030

BE: Euro 1,14/min

166 140 478

IT: Euro 1,51 min. IVA incl.

0909 0400 404

NL: Euro 0,70/min

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*

Für Österreich sende: "CHAT" an 0900 401010**

+ Für die Schweiz sende: "TV" an 911***

Chatten, Flirten, Verlieben...

* 1,99 EUR/SMS (VD2-Lst. 12 cent), ** 1 - EUR/SMS, *** CHF 1,-

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Sharp GX-10/20, Siemens S(L)55, ST60, 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!!!

EROTIK CARD
Täglich ein neues scharfes Hintergrundbild
Sende eine SMS mit dem Text: **"START EROTIK"** an: 81811*

CHART CARD
Täglich einen topaktuellen Chart
Sende eine SMS mit dem Text: **"START CHART"** an: 81811*

HIT CARD
Täglich einen TOP-Klingelton
Sende eine SMS mit dem Text: **"START HIT"** an: 81811*

BILD CARD
Täglich eine lustige Bildmitteilung
Sende eine SMS mit dem Text: **"START BILD"** an: 81811*

Bei allen Card's erhältst Du im Abi 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 sowie in allen österreichischen und schweizer Netzen.

TUNING-CARDS für Österreich: Sende "DIENSTNAME" an 0900888444**

TUNING-CARDS für die Schweiz: Sende "ENSTNAME" an 9899***

*Logos: NOKIA, SONY-ERICSSON, SIEMENS, SAMSUNG, ALCATEL
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS
*Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, ALCATEL (ohne Touch 311 und neuere)
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIM, SENDO (Telit), LG, NEC (nicht V-Mob), SHARP, PANASONIC (GD87, X70), 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@klingelton.com