

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

05-2004

€ 4,99



Österreich..... € 5,40
Schweiz..... 9,90fr
Luxemburg..... € 5,75
Dänemark..... € 6,75
Niederlande..... € 5,75

www.playplaystation.com

MIT DVD!

VIDEO

50 VIDEOS! 110 MINUTEN!

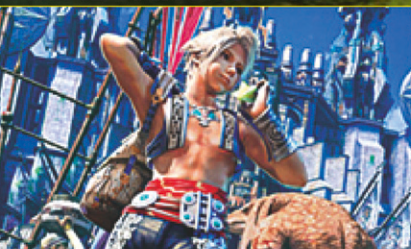
UNZENSIERT

Verkauf ohne Altersbeschränkung! 17+ content rating. Der komplette Dokumentation ist nach deutschem Recht geprüfbar.

MEGA-SPECIAL AUF DVD!
METAL GEAR SOLID 3

Extra: die komplette Metal-Gear-Spielfografie

FINAL FANTASY 12



Traumhaft: Die ersten Spielausschnitte in Top-Qualität



Premiere des Rollenspiel-Hits
THE BARD'S TALE



Das Ego-Shooter-Meisterwerk
KILLZONE



Exklusives
Entwickler-Interview
im Heft!



DRIVER 3

PreScreen

Potenzieller Hitkandidat! Das brillante
Undercover-Cop-Epos ausführlich angespielt



MORTAL KOMBAT 6

PreScreen

Knallharte Action! Hier kommt das Prügelspiel der
Superlative! Im Heft & auf DVD

METAL GEAR SOLID 3

Brandneue Insider-Infos! Das ultimative 6-Seiten-Special plus große DVD-Reportage

TIPPS & TRICKS

Final Fantasy X-2: Tipps für Profis – alle Geheimnisse aufgedeckt
SOCOM II: U.S. Navy SEALs – die Komplettlösung (Teil 2) u.v.m.

RED • DEAD REVOLVER



DEM NÄCHST
ERHÄLT LICH



WWW.REDDADEAREVOLVER.DE



PlayStation®2



"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. © 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

ERÜHUNG DIGITALE FRÜHLINGSGEFÜHLE

Woche eins:

Der Hormonhaushalt der PS2-Fraktion wurde in diesem Monat gewaltig durcheinander gewirbelt. „Schuld“ daran war nicht nur der Lenz, sondern auch Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Schließlich brach Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima Anfang März sein monatelanges Schweigen und gab die ersten handfesten Details zum Gameplay preis. Alle Infos dazu findet ihr in unserer 6-Seiten-Coverstory ab Seite 20.

Zudem präsentiert euch Metal-Gear-Experte Mark in der zehn (!) Minuten langen DVD-Reportage alle Solid-Snake-Abenteuer von 1987 bis heute.

Woche zwei:

Ein Interview der ganz besonderen Art führten wir mit Kazunori Yamauchi, dem geistigen Vater der Gran-Turismo-Serie. Der Rennspiel-Messias erzählt euch ab Seite 26 von seinem Turbo-lenten Teenagerdasein, seinem ersten fahrbaren Untersatz, den Problemen bei der Entstehung des ersten Gran Turismo u.v.m. Diese Infos dürften GT-Fans förmlich aufsaugen.

Passend zum PS-starken Thema: Überraschenderweise wird Sony die Gran-Turismo-4-Prologue-Version Ende Mai in Deutschland veröffentlichen.

Woche drei:

Vielen Dank für eure Anregungen, Meinungen und eure Kritik – macht weiter so! Eine direkte Folge eures grandiosen Feedbacks ist zum Beispiel der übersichtliche Redaktionsspiegel – ganz neu im Testbereich auf Seite 76. Dort geben ab sofort alle play-Schreiberlinge ihre ganz persönliche Meinung zu den wichtigsten Titeln ab. Ach ja: Werft doch mal einen Blick auf die letzte Seite des Hefts – hier findet ihr unser neues playFinale.

Woche vier:

Ein besonderes Schmankerl haben wir zu guter Letzt für alle Rollenspiel-Fans parat: Nur bei uns erfahrt ihr alles Wissenwerte über das ebenso viel versprechende wie aberwitzige Rollenspiel-Epos The Bard's Tale. Ab Seite 34 stellen wir euch das Fantasy-Spektakel der etwas anderen Art ausführlich vor.

Und nun viel Spaß beim Lesen!
Ever play-Team



SPECIAL: Rummel im Dschungel – Snakes brandneuer Tarnanzug in allen Details.



INTERVIEW: Gran-Turismo-Erfinder Kazunori Yamauchi plaudert aus dem Nähkästchen.



XXL-PREVIEW: Darum könnte The Bard's Tale das Rollenspiel-Comeback des Jahres werden.

WILLKOMMEN IM CLUB!

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

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



INHALT 05/04

SpecialScreen

- ★ Gran Turismo 4: Yamauchi im Interview. 26
 ★ Metal Gear Solid 3: Snake Eater 20

playGewinnspiel

- Fallout: Brotherhood of Steel. 13
 Findet Nemo 107

playNews

- Japan News. 10
 Meldung des Monats: Entwarnung:
 Pandora Tomorrow kommt! 8
 USA News 12
 Wertungsvergleich 13

PreScreen

PlayStation2

- Cold Winter 46
 Drakengard 54
 ★ Driver 3 48
 Final Fantasy 12 56
 Harry Potter und der Gefangene von Askaban 72
 Hitman: Contracts 74
 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 68
 Lifeline 72
 Mercenaries 70
 ★ Mortal Kombat: Deception 44
 Red Dead Revolver 63
 Silent Hill 4: The Room 52
 SingStar 64
 Star Wars: Battlefront 40
 The Bard's Tale 34
 The Suffering 66

Hardware

- Datel Junk TV 100
 Datel MAXim 100
 Hardware Referenzliste 103
 Logitech Cordless Action Controller 100
 Scartbox 101
 Wireless-G Breitband-Router 102
 Wireless-G Game-Adapter 102
 YPbPr-Power-Box 101

DRIVER 3 S. 48



Undercover-Cop Tanner rückt näher! Wir haben das Gaspedal schon mal für euch durchgedrückt.

FINAL FANTASY 12 S. 56



Traumhafte Fantasy-Welten: Erste Infos zum zwölften Teil der RPG-Saga.

SPIELE INDEX

007 Alles oder Nichts 113	Final Fantasy 12 56	Medal of Honor: Frontline 111	Sonic Heroes 125
Bad Boys II 94, 112	Firefighter F.D. 18 92	Mercenaries 70	SpyHunter 2 111
Castlevania 125	Ghost Recon: Jungle Storm 90	Mortal Kombat: Deception 44	Star Wars: Battlefront 40
Champions of Norrath 78, 112	Glass Rose 95	MTX Mototrax 93	SWAT: Global Strike Team 125
Cold Winter 46	Harry Potter und der Gefangene von Askaban 72	MX Unleashed 112	Sword of the Samurai 2 95
Conan 96	Hitman: Contracts 74	Project Zero 2: Crimson Butterfly 88	Teenage Mutant Ninja Turtles 96
Die Geistervilla 94	Hyper Street Fighter 2 94	Rainbow Six 3 82	The Bard's Tale 34
Die Sims 113	Knights of the Temple 85	Red Dead Revolver 63	The Suffering 66
Drakengard 54	Legacy of Kain: Defiance 125	Riding Spirits II 96	Warhammer 40.000: Fire Warrior 125
Driver 3 48	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 68	Silent Hill 4: The Room 52	World War Zero: Iron Storm 86
EA Sports Fight Night 2004 93	Lifeline 72	SingStar 64	XIII 125
Final Fantasy X-2 115, 126	Mafia 115, 125	SOCOM II: U.S. Navy SEALs 112, 116	

★ 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

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATERS. 20

Schlange geschnitten oder am Stück? Hier gibt's keine Kochrezepte, dafür brandneue Infos zu MGS 3.

THE BARD'S TALES. 34

Rollenspiel-Comeback des Jahres?! play hat für euch einen Schwung exklusiver Infos an Land gezogen.

LÖSUNGSHILFEN**SOCOM II: U.S. NAVY SEALs (TEIL 2)S. 116 FINAL FANTASY X-2 (NACHSCHLAG UND SECRETS) . . .S. 126**

Schützenhilfe: Die besten Taktiken zum Überleben in den Online-Modi.



Schluss mit der Sucherei: Mit unseren Tipps bleiben euch keine Secrets verborgen.

Rubriken

Editorial	3
Hefte nachbestellen	110
Impressum	110
Next play	128
play Hits	98
play Mail	108
play Team	32
playTV-Inhalt	6
playTV DVD-Cover	30
Releaseliste: Was kommt wann?	16
Wertungssystem	76

playHeimkino

DVD des Monats: Findet Nemo	104
DVD News	105
DVD Releaselisten	107

TestScreen

PlayStation2	
Bad Boys II	94
Champions of Norrath	78
Conan	96
Die Geistervilla	94
EA Sports Fight Night 2004	93
Firefighter F.D. 18	92
Ghost Recon: Jungle Storm	90
Glass Rose	95
Hyper Street Fighter 2	94
Knights of the Temple	85
MTX Mototrax	93
Project Zero 2: Crimson Butterfly	88
Rainbow Six 3	82
Riding Spirits II	96
Sword of the Samurai 2	95
Teenage Mutant Ninja Turtles	96
World War Zero: Iron Storm	86

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN**playTipps**

Action-Replay-Codes PS2	115, 125
Cheat Cards	113
play Tipps	111

Lösungshilfen

- ★ **SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Teil 2) 116**
- ★ **Final Fantasy X-2 (Nachschlag und Secrets) . . 126**

DVD-INHALT 05/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 110 MINUTEN

News

Crimson Tears
Final Fantasy X-2: International + Last Mission
Final Fantasy: Advent Children
Mortal Kombat: Deception
Onimusha-3-Controller
Outlaw Volleyball
PTVSDPS2SS – PlayTV sucht den PS2-SingStar
Top 5

SpecialScreen

Metal Gear Solid
Rise to Honour
The Bard's Tale

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

Driver 3

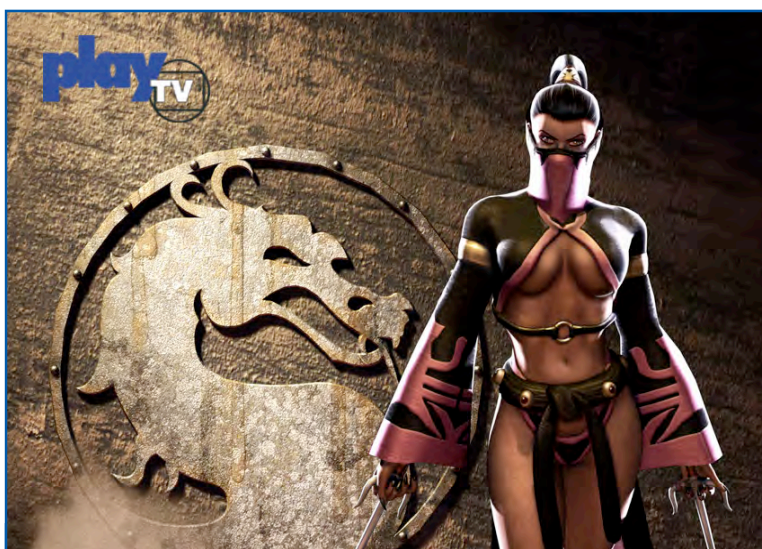
PreScreen

Combat Elite: WW II Paratroopers
Drakengard
Final Fantasy 12
Killzone
Nanobreaker
Neo Contra
Onimusha 3: Demon Siege
Onimusha: Blade Warriors
The Suffering
Transformers
Viewtiful Joe
Winning Eleven 7 International

TestScreen

Champions of Norrath
Conan
Glass Rose
Hyper Street Fighter 2
Knights of the Temple: Infernal Crusade
Project Zero 2: Crimson Butterfly
Riding Spirits II

News: MORTAL KOMBAT: DECEPTION



Kampfsportmeister im Blutausch: Sub Zero, Scorpion & Co. sind zurück. playTV präsentiert die ersten bewegten Bilder des gnadenlosen Prügelspiels!

SpecialScreen: METAL GEAR SOLID 3



Von 1988 bis 2004: Alle Einsätze von Solid Snake im Überblick. Außerdem: Neue Informationen zu Metal Gear Solid 3: Snake Eater!



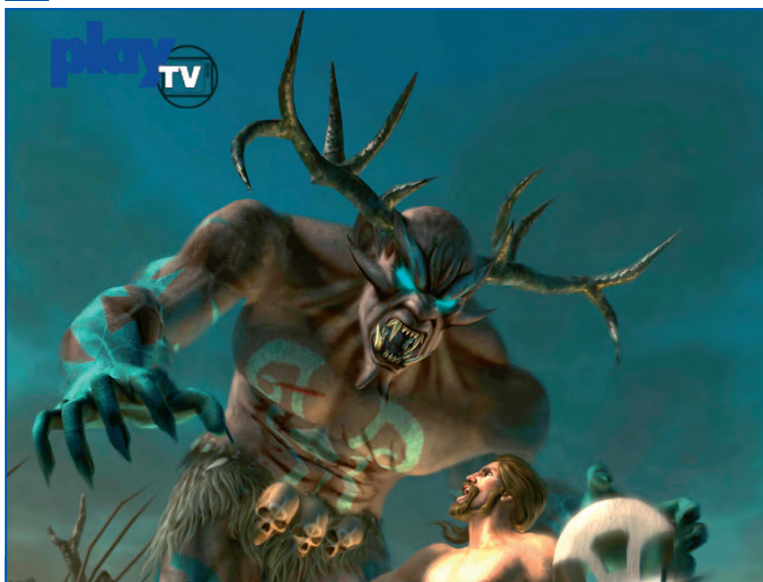
PreScreen: FINAL FANTASY 12

Das Dutzend ist voll!

Langsam aber sicher nimmt Square-Enix' nächstes Final Fantasy konkrete Züge an. playTV zeigt euch die ersten Spiel- und Renderszenen des RPG-Highlights.

Zwei Minuten exquisite Fantasy-Kost „Made in Japan“!

TestScreen: CHAMPIONS OF NORRATH



Besser als Baldur's Gate: Dark Alliance II: Die neue Action-RPG-Referenz im großen playTV-Videotest. Einschalten und staunen!

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

Teenage Mutant Ninja Turtles
Ghost Recon: Jungle Storm
Rainbow Six 3
Way of the Samurai 2
World War Zero: Iron Storm

Tipps & Tricks

Rainbow Six 3

Bonus

PES 3: Das Tor des Monats: Der Gewinner
PES 3: Das Tor des Monats:
Teilnahmebedingungen
PSone-Perle des Monats: Parodius

ISO-Bereich

X-Port-Speicherstände

Chaos Legion
Enter the Matrix
Futurama
Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs
Medal of Honor Rising Sun
Mission: Impossible – Operation Surma
Need for Speed: Underground
Onimusha 2
Pro Evolution Soccer 3
Shinobi
SOCOM: U.S. Navy SEALs
Soul Calibur 2
SSX 3
Tomb Raider: The Angel of Darkness
WWE SmackDown! Shut Your Mouth

Bonus

PES 3: das Tor des Monats: Der Gewinner



Veron gibt ab an Crespo. Crespo schießt! Und? Und? Tooorr! Was für ein herrlicher Treffer!

COLIN GÄBEL

PLAYNEWS

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

MELDUNG DES MONATS

ENTWARNUNG: PANDORA TOMORROW KOMMT!



Besser spät als nie: Im Frühsommer kommen PS2ler in den Genuss des Stealth-Sequels.

Hersteller Ubisoft hat gesprochen: Im Juni steht uns Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow endlich ins Haus. Hoffen wir, dass die Entwickler die verbleibende Zeit zum intensiven Finetuning der PlayStation2-Umsetzung nutzen.

In der letzten play-Ausgabe hatten wir noch berichten müssen, dass sich Sam Fishers zweiter PS2-Einsatz auf unbestimmte Zeit verschieben würde. Xbox-Besitzer hingegen gehen, wie angekündigt, seit Ende März auf Schleichpatrouille.

HIDEO KOJIMA SPRICHT: METAL GEAR ONLINE

Auf die Frage nach einer Online-Variante hat uns Snakes geistiger Vater Folgendes verraten: „Wir arbeiten daran, doch ich bin mir nicht sicher, wann wir es veröffentlichen wollen. Eigentlich könnten wir es sofort 'rausbringen, doch ich glaube nicht, dass die Spieler damit zufrieden wären. Wir müssen bei einer Online-Version vieles ändern, was offline funktioniert. Ich möchte die Anonymität von Online-Spielen durchbrechen. Die Spieler sollen wissen, mit wem sie es zu tun haben. Sie sollen ihre Gesichter sehen und den Feind kennen – dann verhalten sie sich fairer!“



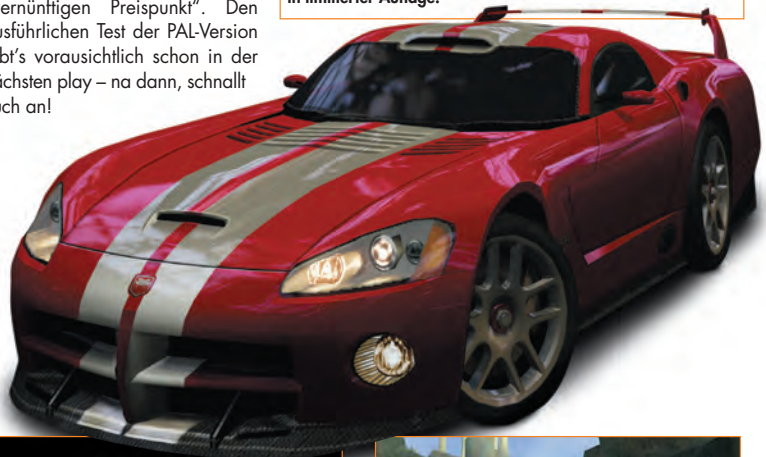
Metal Gear Solid: Ob und wann uns eine Online-Variante ins Haus steht, lässt Kojima noch offen.

DANKE, SONY! GRAN TURISMO 4 PROLOGUE KOMMT

In der letzten play-Ausgabe noch ein Fall für unsere Gerüchteküche, heute Fakt: Im Mai wird die Vorabversion des potenziellen Meisterwerks Gran Turismo 4 auch in Europa erscheinen – sogar um einige Features erweitert. So dürfen sich PAL-Bleifüßler über exklusive Grußworte von Serien-Vater Kazunori Yamauchi (siehe auch Special ab Seite 26) und eine Making-of-DVD als besondere Extras freuen. Wie viel euch das Package kosten wird, konnte Sony zwar noch nicht sagen, man ziele aber auf einen „vernünftigen Preispunkt“. Den ausführlichen Test der PAL-Version gibt's voraussichtlich schon in der nächsten play – na dann, schnallt euch an!



Engpass vorprogrammiert? GT 4 Prologue erscheint bei uns in limitierter Auflage.



Noch inhaltsleer: Die offizielle Website zu Grand Theft Auto: San Andreas.



Sympathischer Hüpfen im Zukunftsgewand: Die Jak-Serie soll konsequent fortgeführt werden.

ENDLICH: ERSTE FAKTEN ZUM NEUEN GTA

Die Katze ist aus dem Sack: Der nächste Teil der millionenschweren Gangstersaga hört auf den Untertitel San Andreas und soll bereits im Herbst in den hiesigen Geschäften stehen, genauer gesagt am 22. Oktober 2004. Wie schon die beiden 128-Bit-Vorgänger kommt GTA San Andreas vorerst exklusiv für die PlayStation2. Dienten zuvor New York und Miami als Vorbilder, orientiert sich Rockstar North diesmal an der hügeligen U.S.-Westküstenmetropole San Francisco. Mehr Details wollten die Amis leider noch nicht verraten.

NAUGHTY DOG KÖNNEN'S NICHT LASSEN: NEUE DETAILS ZU JAK III

Zur Freude vieler Fans geht die Erfolgsgeschichte von Jak and Daxter bald weiter – der dritte Teil soll dabei zeitlich direkt an Episode zwei anschließen. Haven City ist inzwischen größtenteils zerstört, unsere beiden Helden werden zur Strafe ins karge Ödland geschickt, wo sie auf eine gigantische Stadt voller verbannter Flüchtlinge stoßen. Neue Vehikel sowie die Möglichkeit, sich in einen „Light Jak“ zu verwandeln, hören sich äußerst viel versprechend an – im nächsten Heft gibt's ausführliche Infos!

HAMMER, DYNAMIT, RAKETENWERFER

SIND DEINE WERKZEUGE FÜR DEN WIEDERAUFBAU

Fallout
**BROTHERHOOD
OF STEEL**

WILLKOMMEN IN DER ENDZEIT



Nach einem vernichtenden Nuklearkrieg kämpft die Menschheit ums Überleben. Als furchtloses Mitglied der „Brotherhood of Steel“ liegt es an dir, Ruhe und Ordnung wiederherzustellen – im brutalen Chaos einer post-apokalyptischen Welt voller radioaktiver Alpträume...



AB MITTE APRIL IM HANDEL



„Macht enorm
viel Spaß“
Playzone



85%: „Witzige Missionen,
abwechslungsreiche Waffen, ...
coole Dialoge“ XBOX Zone



„Die Welt von Fallout ist atmosphärisch
und künstlerisch eine Spieldesign-
Meisterleistung.“ GamePro

avalon
INTERACTIVE

PlayStation®2



Fallout: Brotherhood of Steel © 2003 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Fallout, Interplay, the Interplay logo, are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Avalon Interactive logo is a trademark of Avalon Interactive Group Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

JAPAN NEWS

Kein Bundle-Zwang:
EyeToy-Kamera

Tolle Idee, leider gefloppt:
EyeToy in Japan.

Trotz Begeisterung seitens der Zuschauer auf der letztjährigen Tokyo Game Show hat sich der EyeToy-Basispack dort bislang nur knapp 30.000 Mal verkauft. Seit Anfang April ist die USB-Kamera in Japan nun auch einzeln für umgerechnet etwa 22 Euro erhältlich. So können sich Nippon-PS2ler kostengünstig für kommende Einsatzmöglichkeiten der Peripherie rüsten.

Square-Enix: Dragon
Quest Online?

Während sich reine PS2-Online-Spiele in Europa recht schwer tun, wird vernetztes Zocken bei japanischen Konsolenfans immer beliebter. Nachdem Final Fantasy XI mittlerweile erfolgreich läuft, denkt man bei Square-Enix derzeit darüber nach, den ärgsten (und internen) Genre-Konkurrenten Dragon Quest als Online-Universum zu etablieren. Firmenpräsident Yoichi Wada hat bestätigt, dass derzeit Umsetzungsmöglichkeiten untersucht würden.

Auf die Ohren: Silent
Hill 4 Soundtrack

Der Schein trügt: Ruhig geht's
in Silent Hill nur selten zu.

Pünktlich zum Verkaufsstart der nächsten Silent-Hill-Episode bringt Konami den Soundtrack in die Läden. Für umgerechnet 20 Euro gibts eine Doppel-CD vollgestopft mit kranker Mucke. Darüber hinaus wird der bizarre Ohrenschmaus auch als Bundle mit dem Spiel erhältlich sein – für knapp 67 Euro. Für Europa sieht's gut aus: Schließlich hat's bei den ersten drei Folgen ja auch geklappt.

NONSTOP-GEBALLERE: SERIOUS SAM AUF DER PS2



Großer Brocken: Das Gegnerdesign von The Next Encounter ist wie immer ungewöhnlich bis bizarr.

Verzwickte Schalterrätsel zehren an euren Nerven? Pathetische Bombast-Storys langweilen euch nur noch? Dann freut euch auf den Fröhling, wenn der alte Ego-Shooter-Haudegen Sam „Serious“ Stone wieder zu spielerisch anspruchslosen, aber unterhaltsamen Ballersalven im Sekundentakt einlädt. Zwar erwartet PS2-Fans mit The Next Encounter eine komplett neue Serienepisode inklusive neuer Gegner,

überarbeiteter Waffen und satten 40 unterschiedlichen Levels, das Gameplay bleibt jedoch unverändert. Als grobschlächtiger Bildschirm-Rambo im Comiclook wetzt ihr durch drei Zeiten und ballert während eurer rabiaten Reise wahre Gegnerhorden und schließlich den fiesen Obermotz Mental über den Haufen. Der gesellige Kooperations-Modus war schon beim Xbox-Vorgänger dabei, drei fahrbare



Auf zu neuen Ufern: Erstmals könnt ihr hinter dem Lenkrad fahrbarer Untersätze wie diesem Jeep Platz nehmen.

Vehikel sind hingegen selbst für Serienveteranen neu. Auch Online-Fetischisten kommen nicht zu kurz: Bis zu acht Spieler schwingen sich ans Pad und liefern sich mit ihren Freunden heiße Shooter-Matches übers Internet.

Besonders erfreulich: Die herrlich sinnfreie Ballerorgie kommt zum Taschengeldpreis von knapp 30 Euro.

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

RATCHET & CLANK 3: INFOS ZUM
DRITTEN ROBO-ABENTEUER

Feuer frei: Auch im dritten Teil kommen wieder viele abgefeuerte Waffen zum Einsatz

Im dritten Teil des Ratchet-&Clank-Franchise – der den originalen Untertitel „Up Your Arsenal“ trägt – werdet ihr endlich auch online die Zahnräder fliegen lassen können: Bis zu acht Mitspieler balgen sich in einer Art Capture-the-Flag-Modus um den Rundsieg, zudem grübeln die Entwickler derzeit über eine Koop-Option nach. Technisch dürft ihr hingegen keine Revolutionen erwarten: Grafisch wird Ratchet & Clank 3 aufpoliert, größtenteils aber seinem Vorgänger ähneln. In der nächsten play erfahrt ihr mehr!

UNTER NEUER FLAGGE: FALLOUT:
BROTHERHOOD OF STEEL

Unser Redaktionstelefon stand in den letzten Wochen selten still: „Wann ist denn Fallout endlich erhältlich?“, so häufig die Frage. Schließlich hatten wir das Action-RPG bereits in Ausgabe 02/2004 auf Herz und Nieren getestet. Ewiger Publisher-Hickhack verhinderte die Auslieferung des schwarzhumorigen Endzeitkriegs. Jetzt hat das Hin und Her ein Ende: Mitte April steht Fallout: Brotherhood of Steel endlich in den Läden, Hersteller Take 2 hat sich die Veröffentlichungsrechte gesichert. Happy End für alle Freunde von Baldur's Gate: Dark Alliance & Co – im play-Test ergatterte die Sci-Fi-Orgie immerhin eine Spielspaßwertung von 82%.



Nichts für zarte Gemüter: Fallout bietet knallharte Action vor apokalyptischer Sci-Fi-Kulisse.

PLAY-NEWTICKER – AKTUELLES KURZ & KNAPP

+++ Sing mal wieder: Konami hat mit den Arbeiten an **Karaoke Revolution 2** begonnen +++ Comeback: Entwickler-Urgestein Archer Maclean werkelt an einer Neuauflage des C64-Oldies **Dropzone** +++ Blutige Lizenz: Noch in diesem Jahr will Vivendi Universal die Versoftung der Filmvorlage **Predator** veröffentlichen +++ Endlich umgesetzt: Im Sommer bringt Capcom die PS2-Umsetzung des Dreamcast-Beat'em-Ups **Street Fighter III 3rd Strike** +++ Adios: Nach der Fertigstellung von **Jak III** will Firmenmitbegründer Jason Rubin Naughty Dog verlassen +++ Sammy dreht auf: Der Nippon-Entwickler mit U.S.-Niederlassung hat sich die Adaptionenrechte an der viel gelobten Cop-Serie **The Shield** gesichert +++ Bestätigt: Der Nachfolger zu **Prince of Persia: The Sands of Time** wird auf der E3 vorgestellt +++

Handy-Fun ohne Grenzen

www.gigahandy.com

NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE



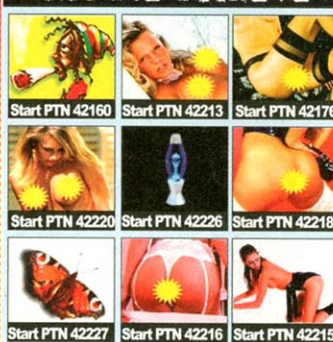
...UND VIELE MEHR!!

RINGTONES PAKETE

START	PTN	82428	HUNGRIGES HERZ
START	PTN	82427	SIEHST DU DAS GENAUSSO
START	PTN	82426	TOUGH ENOUGH
START	PTN	82389	DU HAST MEIN HERZ...
START	PTN	82388	WELCOME TO MY ISLAND
START	PTN	82387	AUGEN AUF
START	PTN	82386	FROM THE INSIDE
START	PTN	82385	LADYS NIGHT
START	PTN	82384	SUPERSTAR
START	PTN	82383	I FEEL YOU
START	PTN	82382	MANDY
START	PTN	82381	POISON
START	PTN	82380	MY IMMORTAL
START	PTN	82379	LOVE'S DIVINE
START	PTN	82378	PIMP
START	PTN	82375	SHUT UP
START	PTN	82359	NUMB
START	PTN	82322	DIE SCHULE BRENNT
START	PTN	82321	REANIMATE
START	PTN	82316	AXEL F 2003
START	PTN	82313	FIGHTER
START	PTN	81130	DAS LIED VOM TOD
START	PTN	81174	DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PTN-NUMMER an 84242

BESTELLBEISPIEL: "START PTN-42206" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEER- UND MINUSZEICHEN BEACHTEN!

Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich. (E-Plus und O2 max 30 Tage) Sende Stop + ursprünglichen Bestelltext (Beispiel STOP PTN-42160) 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

82428	HUNGRIGES HERZ
82427	SIEHST DU DAS GENAUSSO
82426	TOUGH ENOUGH
82389	DU HAST MEIN HERZ...
82388	WELCOME TO MY ISLAND
82387	AUGEN AUF
82386	FROM THE INSIDE
82385	LADYS 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
82323	SMILE
82322	DIE SCHULE BRENNT

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 PÄTE
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	GSZ
82155	COBRA 11
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82144	LÖWENZAHN
82150	INSEL N. 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	42367	42180	
42183	42440	42182	
42243	42410	42226	
42438	42223	42218	

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

86688

ZUM BEISPIEL: PTN42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

849125

: 0900560551 € 3,63/Min + : 0900902313 99 ct/Min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



Display-Cleaner 41016

NEU!

CHEF TRINKER

AXEL

42416

Der Hammer: Dein persönliches Color-Pic



Schicke eine SMS mit:
PTN Bestellnummer und
einem kurzen Namen an:
86688
z.B.: PTN 42416 Axel
(du bestellst Pix Nr 42416
mit dem Namen "Axel")
siehe Produktbeispiel

USA NEWS

Jointventure: EA und Marvel Comics



Prügelt sich bald mit EA-Helden? Marvels Spider-Man.

Eine Kooperation der etwas anderen Art sind Software-Gigant EA und Comic-Veteran Marvel eingegangen. Während Electronic Arts künftig die Möglichkeit hat, in Spielen Charaktere aus dem Comic-Universum gegen eigene, brandneue Superhelden antreten zu lassen, will Marvel letztere in gezeichneter Form auf den Markt bringen. Konkrete Projekte wurden noch nicht angekündigt.

Taktik total: Front Mission 4

Strategie Made in Japan schafft's auch in 128-Bit-Zeiten nur sehr selten in westliche Gefilde. Anfang Juni dürfen sich U.S.-Zocker auf hochkarätigen Nachschub von Square-Enix freuen. Front Mission 4 setzt das seit Super-Nintendo-Zeiten stets aufwändig erzählte Vermächtnis um Sci-Fi-Konflikte und schwer gepanzerte Wanzer fort – technisch und spielerisch natürlich mächtig aufgebohrt. Ob's auch zu uns kommt, ist leider noch unklar...

Jetzt bei Vivendi: Radical Entertainment



Dreister, aber gelungener GTA-Klon: The Simpsons: Hit & Run.

U.S.-Softwareschmiede Radical Entertainment (u.a. The Hulk) wird seine nächsten Entwicklungen exklusiv in den Dienst von Publisher Vivendi Universal stellen. Ein entsprechender Vertrag bezieht sich auf sechs Titel. Welche genau das sind, ist nicht bekannt. Darüber hinaus behält sich Vivendi das Recht vor, Radical Entertainment aufzukaufen, so lange der Vertrag Gültigkeit besitzt.

KERKER & DRACHEN: FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE



Edel: Demon Stone nutzt eine aufgebohrte Variante der Grafikroutinen von Die zwei Türme.



Vielseitig: Die voraussichtlich zehn Levels führen euch an bekannte Schauplätze des D&D-Universums.

Fantasy vom Fachmann: Für Atari werkeln die renommierten Stormfront Studios nach Der Herr der Ringe: Die zwei Türme an ihrem nächsten Action-Abenteuer rund um Monster, Mythen und Magie. Forgotten Realms: Demon Stone basiert auf dem weltberühmten Pen&Paper-Universum Dungeons & Dragons. Euch erwartet aber ein Hack'n'Slay-Spektakel der etwas anderen Art: Ihr führt nämlich drei Charak-

tere auf einmal in Echtzeit-Schlachten. Eure Heldentruppe besteht aus einem klassischen Krieger, einem mächtigen Zauberer und einer agilen Assassine. Entsprechend seiner Profession birgt jeder Held spezielle Talente: Der Metzgermeister spaltet Ork-Schädel im Nahkampf mit einem überdimensionierten Breitschwert. Der Zauberer beharkt das Lumpenpack hingegen bevorzugt aus sicherer Entfernung mit

Feuerbällen. Die Meuchelmörderin wiederum setzt auf Tarnung: Heimlich schleicht sich die Killerlady von hinten an ihr Opfer 'ran und stößt ihm im geeigneten Moment den Krummdolch in den Leib. Der Wechsel zwischen den Recken ist jederzeit auf Knopfdruck möglich. Die Steuerung der übrigen Helden übernimmt die CPU.

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

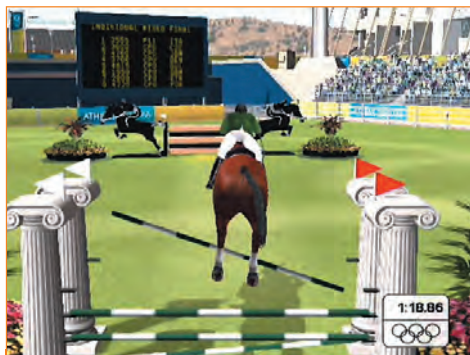


Wieder dabei: Prince-of-Persia-Vater Jordan Mechner tüfelt am Drehbuch für die Verfilmung.

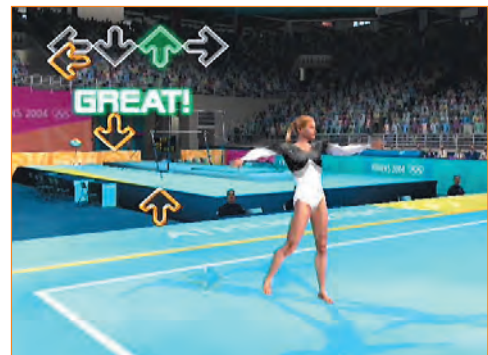
ABENTEUER IM GROSSFORMAT: PRINCE OF PERSIA AUF KINOKURS

Und wieder mal versucht sich ein Videospieldarsteller als „Schauspieler“ auf der großen Leinwand. Hollywood-Produzent Jerry Bruckheimer (u.a. Bad Boys II, Armageddon) steht derzeit in Verhandlungen mit Ubisoft, er will deren Persischen Prinzen für Disney auf Zelluloid bannen. Für das Drehbuch des abendfüllenden Kinoerlebnisses soll niemand Geringeres als Serien-Erfinder Jordan Mechner verpflichtet werden, der das Märchen aus Tausend und einer Nacht gemeinsam mit John August kinotauglich machen soll. Angepeilt ist ein familientaugliches Abenteuer im Stil von „Fluch der Karibik“. Im Gegensatz zur Zockvorlage sollen spektakuläre (aber zähe) Kämpfe keine so große Rolle mehr spielen.

ZOCK DICH FIT! ATHENS 2004



Knifflig: Beim Springreiten treibt ihr den Gaul mit gefühlvollen Stickbewegungen über die Hürden.



Bemani lässt grüßen: An viele Disziplinen dürft ihr euch auch auf der Tanzmatte wagen.

PS2-Besitzer im Glück: Das einzige offizielle Spiel zur diesjährigen Sommerolympiade in Griechenland erscheint exklusiv auf der Sony-Konsole. Um die angemessene Polygon-Adaption des sportlichen Großereignisses kümmern sich die Engländer Eurocom (u.a. Sphinx und die verfluchte Mumie).

Satte 27 Disziplinen laden in Athens 2004 pixelgenau umgesetzt zum schweißtreibenden Pad-Wettstreit – an-

gefangen bei Leichtathletik-Standards wie 100-Meter-Lauf, Hochsprung oder Kugelstoßen über diverse Schwimmvariationen bis hin zum Wurfscheiben- und Bogenschießen. Selbst recht exotische Sportarten wie Bodenturnen für Damen und Herren oder Springreiten sucht der Sofa-Athlet nicht vergebens. Bei der Umsetzung ist den Machern Detailtreue und Abwechslung wichtig: Bei den Laufvarianten ist primär tradi-

tionelles Button-Smashing gefragt – je schneller ihr auf die Tasten hämmert, des hurtiger spurtet euer Bildschirm-Alter-Ego über die Aschenbahn. Das Bodenturnen der Frauen wiederum orientiert sich an gängigen Musikspielen: Drückt ihr die eingeblendeten Richtungspfeile korrekt, hüpfet eure Grazie elfenhaft durch die Sporthalle.

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

GEWINNSPIEL: FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

ENDZEIT-ACTION MIT ROLLENSPIEL-EINSCHLAG

Gewinnt mit play, Take 2 und Joytech praktisches Zubehör für den Söldneralltag

1. Preis: 1 TFT-Monitor, 1 AV Control Center, 1 Wireless Advanced Controller, 1 Ultimate Cable Pack, 1 Spiel Fallout: Brotherhood of Steel für PS2

2. Preis: 1 AV Control Center, 1 Advanced Controller, 16 MB Memory Station, 1 Spiel Fallout: Brotherhood of Steel für PS2

3. – 5. Preis: je 1 Advanced Controller, 1 Spiel Fallout: Brotherhood of Steel für PS2

6. – 10. Preis: je 1 Spiel Fallout: Brotherhood of Steel für PS2

Folgende Frage gilt es richtig zu beantworten:
Wie heißen die drei Haupthelden von Fallout: Brotherhood of Steel?

- a) Zypries, Natascha & Abel
- b) Cyrus, Nadia & Cain
- c) Cypres, Naddel & Swine

Schickt die richtige Antwort an:

CyPress GmbH • Redaktion play

Stichwort: Endzeit

Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

oder per E-Mail: endzeit@cypress.de



Einsendeschluss ist der 30. April 2004, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Genial: Die ausgeklügelte Physik macht den Einsatz der Psi-Kräfte ebenso „realistisch“ wie flexibel.

DIE KRAFT DER GEDANKEN: PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Ein ganz heißes (und vor allem innovatives) Eisen schmiedet derzeit U.S.-Entwickler Midway: Bei Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy handelt es sich zwar auf den ersten Blick um ein klassisches Söldner-Abenteuer im Syphon-Filter-Stil, tatsächlich hat das Action-Spektakel aber weitaus mehr zu bieten. Wichtiger als schwere Ballermänner sind im Überlebenskampf hier nämlich die so genannten Psi-Kräfte: Auf Knopfdruck lässt der Held Fässer, Kisten aber auch hilflose Gegner durch die Lüfte segeln, setzt Schurken mit Gedankenkontrolle in Brand oder „späht“ telepathisch durch massive Wände. Ein ausführliches Preview gibt's in einer der nächsten Ausgaben.



Gute Grafik, schlechtes Spiel:
Der Pate auf dem Amiga.

KONKURRENZ FÜR MAFIA & CO: DER PATE

Kaum ein Gangsterfilm dürfte mehr Einfluss auf moderne Crime-Games wie Grand Theft Auto und Mafia gehabt haben, als Francis Ford Coppolas zigfach Oscar-prämierte Mammut-Trilogie „Der Pate“ (alias „The Godfather“). Da liegt es nahe, ein eigenes Spiel rund um die brillante Zelluloid-Vorlage zu basteln. EA schraubt derzeit am PS2-Auftritt der Corleone-Sippe. Was genau uns spielerisch bevorsteht, ist noch ungewiss. Entgegen seiner gängigen Firmenpolitik zielt EA aber nicht auf familienfreundliche Unterhaltung: In den USA peilt der Polygon-Pate eine „Mature“-Freigabe (für Zocker ab 17 Jahren) an.

PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	MANIAC	GAMEPRO
.hack//Infection	77%	76%	80%	71%	76%
BDFL Manager 2004	83%	80%	83%	78%	—
Champions of Norrath	89%	—	90%	—	—
Conan	67%	57%	78%	—	—
Dragon's Lair 3D	42%	45%	52%	—	30%
Forbidden Siren	74%	67%	80%	68%	83%
Hyper Street Fighter II	79%	—	79%	—	—
Mafia	74%	76%	70%	76%	77%
MX Unleashed	79%	81%	76%	—	—
Pitfall: Die verlorene Expedition	78%	73%	—	71%	—
Rise to Honour	74%	71%	71%	—	—
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	85%	84%	77%	86%	85%
Wrath Unleashed	68%	63%	—	62%	69%

PLAY GERÜCHTEKÜCHE

Frisch aufgeschnappt, brandheiß serviert

Fernost-Offensive Darauf warten Rollenspieler seit Konsolen-Generationen: Square-Enix lässt überprüfen, inwieweit die millionenschwere Fantasy-Saga Dragon Quest auch für westliche Zockergemüter geeignet ist. Drücken wir die Daumen!

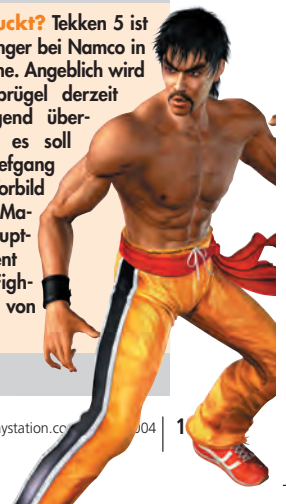
Warteschleife Lizenz-König Electronic Arts hat sich zwar die Versoffungsrechte von Krypton-Krieger Superman gesichert, ein Spiel soll allerdings erst erscheinen, wenn der fünfte Film um den blauen Blitz in die Kinos kommt.

Grusel-Gipfeltreffen Im Kino lieferten sich die Schlitzer-Stars Freddy Krueger und Jason Voorhees 2003 ein blutiges Duell. Jetzt plant ein noch unbekannter Publisher angeblich die Polygon-Adaption von „Freddy vs. Jason“.

Bleihaltig Diversen Gerüchten nach steht uns ein drittes Max Payne ins Haus – allerdings wohl erst in ein paar Jahren. Die lange Entwicklungszeit will man nutzen, um das Cop-Epos außergewöhnlich spektakulär zu inszenieren.

Plaudertasche Der Drummer der einst mächtig populären Metal-Formation Fear Factory hat angeblich verlauten lassen, den Soundtrack zum Rennspiel Test Drive Cross-Town zu komponieren. Von offizieller Seite wurde die Entwicklung des Titels noch nicht bestätigt.

Abgekuckt? Tekken 5 ist schon länger bei Namco in der Mache. Angeblich wird das Geprügel derzeit grundlegend überarbeitet, es soll mehr Tiefgang bieten. Vorbild für die Macher: Hauptkonkurrent Virtua Fighter 4 von Sega.



PSP, PSX & PS3 NEWS

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

KEINE PSX-NEUIGKEITEN AUF DER CEBIT 2004?

Es war tatsächlich so: Wer geglaubt, oder besser gehofft hatte, auf der CeBit in Hannover würde Sony Neues zur Multimedia-Konsole PSX oder gar zu PSP und PlayStation3 verlauten lassen, der irrte. Zwar wurde die PSX am Sony-Stand gezeigt, doch handelte es sich dabei um die japanische Ausführung. Das Modell aus Fernost hat einen eingeschränkten Funktionsumfang und wird erst nach einigen Software-Updates alle angekündigten Features bieten. Die PSX vereint die Funktionen einer PS2 mit denen eines digitalen Videorekorders mit integrierter Festplatte, dient als analoger Satelliten-Tuner, kann Film-DVDs und Musik-CDs abspielen und vieles mehr.

Wann die PSX in Deutschland erhältlich sein wird, steht noch in den Sternen. Dafür bestätigten die Offiziellen am Messestand, dass die deutsche Version mit allen bis dahin erhältlichen Updates ausgeliefert werden wird. Das japanische Gerät kann entgegen den Ankündigungen noch keine MP3-Files abspielen und keine wiederbeschreibbaren DVD-Medien lesen. Bei der Präsentation wurden demnach nur bekannte Features wie z.B. die Videorekorder-Funktionen gezeigt. Die PSX wird nicht vor dem vierten Quartal 2004 in den Handel kommen.

Der Preis steht noch nicht fest.



Schicker Kasten: Auf der CeBit gab's leider nur die japanische Version der PSX zu sehen.



Schlanker Geber mit vielen Funktionsknöpfen: Die Fernbedienung der Multimedia-PlayStation.

PUBLISHER-GEFLÜSTER: PS3 NICHT 2005?



Hat Ende 2006 als möglichen Startertermin für die PS3 genannt: EA-Finanzchef Warren Jenson.

Sony selbst hält sich bezüglich der dritten PlayStation-Generation noch immer bedeckt – egal ob es um das Design, um technische Fragen oder um den ungefähren Verkaufspreis geht. Jetzt haben sich führende Software-Hersteller zum Thema Einführungstermin zu Wort gemeldet. Sowohl Electronic Arts als auch Take 2 äußerten die Vermutung, dass die PS3 wohl erst 2006 ausgeliefert werden könnte. Mit Microsofts Gegenschlag, der Xbox2, rechnet EA hingegen bereits 2005. Spätestens auf der E3 dürften sich ein paar Fragen zur PS3 klären.

PS IN DER HOSENTASCHE: BURNOUT FÜR PSP?



Vollgas-Action für unterwegs: Über ein PSP-Burnout dürften sich alle Boliden-Fans freuen (Bild: Burnout 3, PS2).

Dass wohl viele gewichtige Lizenzen aus der PlayStation-Welt für den Taschenspieler-Nachwuchs umgesetzt werden, liegt nahe. Konkrete Namen gibt's aber noch immer kaum. Eine Version der rabi- rasanten Burnout-Serie dürfte momentan einer der aussichtsreichsten Konvertierungskandidaten für die PlayStation Portable sein. Zumindest räumte das jemand ein, der's wissen muss. Burnout-Erfinder Alex Ward vom englischen Hersteller Criterion Software äußerte in einem Interview, dass die Chancen sehr gut stünden.

KURZ & KNAPP

Ego-Action mal anders: Clown Combat



Mit Sahnetorte statt Ballermann: Clown Combat liegt zumindest ein origineller Spielansatz zu Grunde.

First-Person-Shooter müssen nicht immer brutal und für ein erwachsenes Publikum gemacht sein. Diesen Beweis will U.S.-Entwickler Eagle Claw Studios auf der PS3 antreten.

Clown Combat soll, wie der Name andeutet, familientaugliche Ballerkost bieten. Statt Blut spritzt hier Schlagsahne, anstelle von Knochen-splittern fliegt Konfetti durch die Luft. Je zehn weibliche und zehn männliche Spaßmacher stehen dabei als Helden zur Auswahl.

15 Einzelspieler-Missionen plus ebenso viele Multiplayer-Karten locken zum wahrhaft munteren Ballern. Bleibt abzuwarten, ob sich irgendein Next-Generation-Zocker für ein derart 'zahmes' Spielchen erwärmen kann.

IN & OUT

IN

- Jack-Ass-Imitationen bei Junk TV
- Culinaris Tiefkühl-Pizzen
- Menschenfreunde
- Guitar-Freaks-Wettstreit
- knackige Karotten

OUT

- Garantiefälle und Fehllieferungen
- Zahn-OPs mit mangelhafter Betäubung
- Altersschwache Akkus
- Joypad-Verschrottung aus Wut
- Scooter

VAN HELSING

DAS BÖSE FÜRCHTET EINEN NAMEN

DAS SPIEL

Ab Mai 2004 im Handel

- Spektakuläre Angriffskombinationen - Tödliche Waffen - Bekämpfen Sie Dracula, Frankstein's Monster, den Wolfsmensch und viele mehr -



www.vanhelsinggame.com

VAN HELSING
ab Mai 2004 im Kino



PlayStation 2



XBOX



GAME BOY ADVANCE

"Van Helsing" interaktives Spiel © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Van Helsing™ & © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten. © 2004 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra und das Sierra Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc.™ und © kennzeichnen Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Eigentümer. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Game Boy Advance ist ein Trademark von Nintendo. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Vivendi Universal und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games.

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 – MAI/JUNI



Daredevil
(Encore Software, Action-Adventure)

Driver 3
(Atari, Action)

Headhunter: Redemption
(Atari, Action-Adventure)

Megaman Anniversary Collection
(Capcom, Action)

Shrek 2
(Activision, Partyspiel)

Spider-Man: The Movie 2
(Activision, Action)

StarCraft: Ghost
(Vivendi, Action-Adventure)

Syphon Filter: The Omega Strain
(Sony, Action-Adventure)

Transformers
(Atari, Action)

MAI 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Akte X: Resist or Serve	Vivendi	Survival-Horror	★★★★☆
Alias	Acclaim	Action-Adventure	★★★★☆
Cy Girls	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Deadly Skies	Konami	Action	★★★★☆
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	EA	Action-Adventure	★★★★☆
Onimusha Blade Warriors	Capcom	Action	★★★★☆
Showdown: Legends of Wrestling 3	Acclaim	Wrestling	★★★★☆
SingStar	Sony	Musikspiel	★★★★☆
Syberia 2	Atari	Adventure	★★★★☆
Transformers	Atari	Action	★★★★☆
UEFA Euro 2004	EA	Sportspiel	★★★★☆
Van Helsing	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆

JUNI 2004

Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	★★★★☆
Crimson Tears	Capcom	Action	★★★★☆
Driver 3	Atari	Action	★★★★☆
MTV Music Generator 3	Codemasters	Musikspiel	★★★★☆
Obscure	Atari	Survival-Horror	★★★★☆
Savage Skies	Bigben	Action	★★★☆☆
Shellshock: NAM '67	Eidos	Action	★★★★☆
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adventure	★★★★★

JULI BIS SEPTEMBER 2004

Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Vivendi	Jump'n Run	★★★☆☆
Athens 2004	Sony	Sportspiel	★★★★☆
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	★★★★☆
Drakengard	Take2	Action	★★★★☆
Gradius V	Konami	Action	★★★★☆
Hitman: Contracts	Eidos	Action-Adventure	★★★★☆
Indy Car Series 2005	Codemasters	Rennspiel	tba.
Juiced	Acclaim	Rennspiel	★★★★☆
Kookabonga	Vivendi	Partyspiel	tba.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi	Adventure	★★★★☆
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adventure	★★★★★
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adventure	★★★★☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
The Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
World Championship Snooker 2004	Codemasters	Billard	tba.

JAPAN – MAI/JUNI



Beatmania 7th Style
(Konami, Musikspiel)

Densha de Go!
(Taito, Simulation)

Espgaluda
(Arika, Shooter)

Gradius V
(Konami, Action)

Metal Slug 4
(SNK Playmore, Action)

Sakura Taisen V
(Sega, Action)

Sakura Zabashobotai
(Irem, Action)

Samurai Spirits Zero
(SNK Playmore, Action)

Super Robot Taisen MX
(Banpresto, Simulation)

Xenosaga Episode II
(Namco, Rollenspiel)

OKTOBER BIS DEZEMBER 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
100 Bullets	Acclaim	Action	★★★★☆
Aquanox 2: Revelation	Bigben	Action	★★★★☆
Area 51	Konami	Ego-Shooter	★★★★☆
Burnout 3	EA	Rennspiel	★★★★☆
Catan	Capcom	Denkspiel	★★★★☆
Cold Winter	Vivendi	Action	★★★★☆
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Action-Adventure	tba.
Death by Degrees Tekken: Nina Williams	Namco	Action	tba.
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	★★★★☆
Fight Club	Vivendi	Action	★★★★☆
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	★★★★★
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
GTA: San Andreas	Take2	Action	tba.
ICO 2	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
Jak III	Sony	Jump'n Run	★★★★☆
Karaoke Stage	Konami	Musikspiel	★★★★☆
Killzone	Sony	Ego-Shooter	★★★★☆
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	★★★★☆
McFarlanes' Evil Prophecy	Konami	Beat'em Up	★☆☆☆☆
Mercenaries	LucasArts	Action	★★★★★
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	★★★★★
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Mortal Kombat: Deception	Konami	Beat'em Up	★★★★☆
Nanobreaker	Konami	Action	★★★★☆
NARC	Konami	Action-Adventure	★★★☆☆
Need for Speed: Most Wanted	EA	Rennspiel	tba.
Neo Contra	Konami	Action	★★★★☆
Ratchet & Clank 3: Up your Arsenal	Sony	Jump'n Run	★★★★★
Red Ninja	Vivendi	Action	tba.
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Survival-Horror	★★★★☆
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Silent Hill 4: The Room	Konami	Survival-Horror	★★★★★
Sniper Elite: Berlin 1945	Wanadoo	Action	★★★★☆
StarCraft: Ghost	Vivendi	Action	★★★★☆
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	★★★★☆
The Bard's Tale	Acclaim	Action-RPG	★★★★☆
The Red Star	Acclaim	Action	tba.

DRIVER 3



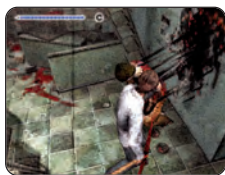
Wir haben für euch das Gaspedal bis zum Anschlag durchgedrückt: Ob Driver 3 tatsächlich das Zeug hat zum nächsten Action-Knaller, könnt ihr ab Seite 48 erfahren.

MORTAL KOMBAT 6



Nach den erfolgreichen Vorgängern bekommt die Mortal-Kombat-Reihe einen weiteren Auftritt auf der PlayStation2. Was es an Neuerungen gibt, erfahrt ihr ab Seite 42.

SILENT HILL 4



Schön gruseln bis zum Gehtnachtsmehr: Ob der vierte Teil der Silent-Hill-Saga die Erfolgsstory seiner Vorgänger weiterführt, könnt ihr ab Seite 52 erfahren.

HITMAN: CONTRACTS



Auf leisen Sohlen tappt er heran: Agent 47, der glatzköpfige Auftragskiller hat wieder einen Job zu erledigen. Worum es sich dabei genau handelt, erfahrt ihr ab Seite 74.

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.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Action-Adventure, Konami)
2.	GTA: San Andreas (Action, Take 2)
3.	Gran Turismo 4 (Rennspiel, Sony)
4.	Final Fantasy 12 (Rollenspiel, Square-Enix)
5.	Silent Hill 4: The Room (Survival-Horror, Konami)
6.	Onimusha 3 (Action-Adventure, Capcom)
7.	Shellshock: NAM '67 (Action, Eidos)
8.	Killzone (Ego-Shooter, Sony)
9.	Champions of Norrath (Action-RPG, Ubisoft)
10.	Driver 3 (Action, Atari)

REDAKTION MOST WANTED

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

1.	GTA: San Andreas (Action, Take 2)
2.	Shellshock: NAM '67 (Action, Eidos)
3.	Metal Gear Solid 3 (Action-Adventure, Konami)
4.	Call of Duty: Finest Hour (Ego-Shooter, Activision)
5.	SingStar (Musikspiel, Sony)
6.	Driver 3 (Action, Atari)
7.	ICO 2 (Action-Adventure, Sony)
8.	StarCraft: Ghost (Action-Adventure, Vivendi)
9.	Resident Evil: Outbreak (Survival-Horror, Capcom)
10.	Silent Hill 4: The Room (Survival-Horror, Konami)



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® 3



Benutze ein Arsenal von über 30 hochmodernen, realistischen Waffen.



Spieler mit 6 Spielern Online oder zu zweit per Split-Screen.



Übernimm die Kontrolle über eine Spezialeinheit und kontrolliere dein Elite-Team mit Sprachbefehlen.

www.rainbowsix.de

DIE AUFREGENDSTE SHOOTER-ACTION AUF PLAYSTATION® 2!



Eine neue actiongeladene Map
exklusiv auf der PlayStation®2.



Atemberaubende Grafik
mit realistischen Licht- und
Schatteneffekten.



PlayStation®2



UBISOFT

SpecialScreen



TACTICAL METAL

INTERAKTIVES INTRO



Für die Intro-Sequenz von Metal Gear Solid 3: Snake Eater wird Kyle Cooper verantwortlich zeichnen. Er entwarf schon die Eröffnungsszene von Sons of Liberty. Für den dritten Teil haben er und Hideo Kojima sich etwas Besonderes einfallen lassen. Per Knopfdruck wird man Formen und Farben in der Intro-Sequenz verändern können.



Der Jäger: Im Kampf gegen eure Feinde habt ihr sehr viele, teils fiese Möglichkeiten.



Nur auf dem Reißbrett: Im Spiel werden auch Waffen enthalten sein, die erst in den 70er-Jahren offiziell entwickelt worden sind.

ESPIONAGE ACTION

GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Mark Liebold

SEI WIE DIE SCHLANGE: KRIECHE AM BODEN, SCHLEICHE DICH UNBEMERKT AN UND WENN ES KEINER ERWARTET, GREIF' AN: SCHNELL, TÖDLICH UND ERBARMUNGSLOS!



❶ Nicht runterkucken: Es ist nicht immer ganz ungefährlich, sich zu verstecken.



❷ Abkürzung: Snake ist auch in der Lage, Bäume zu erklimmen.



❸ Ich seh' dich: Bei einem solch auffälligen Tarnmuster ist das auch kein Wunder!

PS2 Sag niemals nie! Eigentlich hatte Hideo Kojima ganz andere Pläne. Nachdem die Arbeiten an Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty abgeschlossen waren, wollte er den Regiestuhl räumen und sich neuen Projekten und Aufgaben widmen.

Doch dann hatte er eine interessante Idee: Ein Metal-Gear-Spiel im Dschungel. Er entwarf ein paar Konzepte und zeigte sie seinem Team. Er war sich sicher, dass jemand den Job gerne übernehmen wür-

de, doch keiner wollte. Also musste er sich selbst um das Projekt kümmern.

Ein anderer Ort...

... eine andere Zeit. Metal Gear Solid 3: Snake Eater spielt nicht nur an einem ungewöhnlichen Schauplatz, sondern auch zu einer ungewöhnlichen Zeit. Anstatt die Story weiter voranzutreiben, hat sich Hideo Kojima entschlossen, sich den Anfängen der Metal-Gear-Saga zuzuwenden. Der dritte Teil ist in den 60er-Jahren

angesiedelt. Die Fronten zwischen den Vereinigten Staaten und der Sowjetunion sind verhärtet, der Kalte Krieg tobt auf seinem Höhepunkt: die perfekte Epoche für ein Spionagespiel.

In den 60er-Jahren gab es noch keinen Solid Snake. Doch wen steuert man dann im Spiel? Für die Theorie, dass man in die Rolle von Big Boss schlüpfen könnte, spricht einiges: Solid Snake wurde in den 70er-Jahren aus dem Genmaterial von Big Boss geklont und der Spielcharakter auf den Bildern sieht dem Metal-Gear-Helden sehr ähnlich. Was die >>>

HALO-JUMP



HALO steht für High Altitude – Low Opening. Ein HALO-Jump beginnt in extrem großer Höhe (11km), der Schirm wird aber erst sehr spät geöffnet. Deshalb tragen die Fallschirmspringer auch Sauerstoffmasken. Spätestens 100 Meter über dem Boden wird bei einem HALO-Sprung an der Reißleine gezogen. HALO-Sprünge werden angewandt, um feindliches Radar zu umgehen und unbemerkt in ein gesichertes Gebiet einzudringen.



❹ Zäher Hund: Bei solchen Temperaturen wird Snake bestimmt nicht so schnell auskühlen.

JETZT BLEIB' MAL AUF DEM TEPPICH!

Hideo Kojima ist immer für Überraschungen gut. Auch bei Snake Eater werden uns mit Sicherheit einige erwarten.

Mal ehrlich: Big Boss als Spielcharakter, das ist doch etwas zu offensichtlich, oder? Wo bleibt da die Überraschung? Wir haben es wie Hideo Kojima gemacht und uns mal was ganz anderes und vor allem wirres überlegt. Unser Ergebnis: In Wirklichkeit ist Solid Snake ein Klon von Roy Campbell, er sieht weder Liquid Snake, noch Solidus und schon gar nicht Big Boss ähnlich. Deshalb ist auch nicht Big Boss, sondern Roy Campbell der Held in Metal Gear Solid 3: Snake Eater! Alles klar?

SpecialScreen

GEFAHRENSUCHER

Bei der Recherchearbeit für Metal Gear Solid 3: Snake Eater waren Hideo Kojima und sein Team wieder mit Leib und Seele bei der Sache. So haben sie einige Tage in den Wäldern von Yakushima am Rande von Tokio verbracht und verschiedene Situationen des Spiels nachgestellt. Die Militärberater zeigten ihnen genau, wie man sich versteckt und sich unauffällig bewegt.

Hideo wollte auch in andere Länder reisen um die dortigen topografischen Besonderheiten genauer unter die Lupe nehmen. Ein Ziel waren etwa die Höhlen des Hindu-kusch in Afghanistan. Aber da es in den meisten Ländern zu gefährlich ist, nicht zuletzt wegen den teils kriegerischen Auseinandersetzungen, hat ihm die Geschäftsführung verboten, sich auf den Weg zu machen.



⊙ Gefährliche Reise: Den Hindu-kusch in Afghanistan hätte Kojima gerne besucht. Zum Glück gibt es auch in Japan interessante Höhlen.



⊙ Gute Wahl: Zum Glück hatte Snake das passende Tarnmuster im Rucksack.



⊙ Aus der Deckung heraus: Überrascht man Soldaten von hinten, ergeben sie sich.

Identität des Helden angeht, hält sich Konami aber noch immer bedeckt. Innerhalb des Entwicklerteams trägt er lediglich den Codenamen „Snake“.

Der erste Metal Gear?

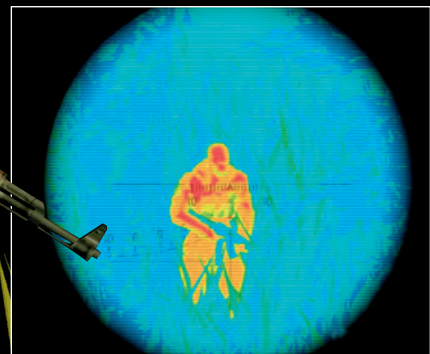
Was genau Snake in den Dschungel treibt, weiß bisher noch niemand. Wie er in das Einsatzgebiet kommt, hingegen schon: per HALO Jump (siehe Marginalspalte S.21). Bei dem nicht ganz ungefährlichen Sprung läuft allerdings etwas

schief. Kurz vor der Landung löst sich der Rucksack, die gesamte Ausrüstung ist damit weg. Vorerst – denn das Wiederbeschaffen des verlorenen Equipments steht als erster Punkt auf eurer Einsatzliste.

Das Besondere am Dschungelszenario: Snake kann sich vollkommen frei in seiner Umgebung bewegen. Es bleibt also euch überlassen, ob ihr, um ans Ziel zu kommen, auf Bäume klettert und an den Ästen entlang hangelt, oder ob ihr lieber durch das Gestrüpp kriecht, ob ihr erst mal nach Süden und dann Osten wandert, oder doch lieber den direkten Weg einschlagt.

Der Dschungel besteht nicht ausschließlich aus dichtem Unterholz. Auf seinem Weg stößt der Spieler auf Felsformationen, reißende Flüsse, Höhlen, wüstenähnliche Areale, aber auch auf Gebäude. Rund zwei Drittel von Metal Gear Solid 3: Snake Eater spielen in der freien Wildbahn, der Rest wird wieder innerhalb eines Militärkomplexes stattfinden. Trifft man hier auf einen Wachsoldaten, ist innerhalb weniger Sekunden Verstärkung vor Ort.

In der Natur läuft der Hase anders. Hier dauert es eine geraume Weile, bis Unterstützung eintrifft. Auch sind die Soldaten im Wald viel aufmerksamer und



⊙ Hightech-Spielzeug: Die Wärmebildkamera ist sehr praktisch. Leider haben eure Gegner auch welche.



⊙ Und Action: In Snake Eater wird sich nicht nur versteckt, sondern auch richtig viel geballert.

gegebenenfalls sogar aggressiver. Verständlicherweise, lauern doch in einem unübersichtlichen Dschungel viel mehr potenzielle Gefahren als innerhalb eines gesicherten Militärcamps.

Zurück zu den Wurzeln

Die Ausrüstung von Snake ist zeitgemäß. Es wird keinen Codec, keine Nanotechnologie oder anderen Hightech-Firlefanz geben. Kommuniziert wird wenn, dann mit einem einfachen Funkgerät. Das Waffenarsenal gestaltet sich ähnlich spartanisch. Wer braucht schon einen Nikita-Raketenwerfer im dichten Dschungel? Stattdessen setzt Snake auf herkömmliche Handfeuerwaffen wie eine 9 mm-Beretta, das amerikanische M16 Sturmgewehr bzw. das russische Gegenstück, die Kalaschnikow. Ebenfalls immer am Mann: Rauch- und Splittergranaten sowie ein Messer. Und das ist nicht nur schmücken-des Beiwerk!

Inzwischen Standard in jedem Action-Game, für die 60er-Jahre aber ein absolutes Novum ist das Nachtsichtgerät. Auch in Snake Eater wird es dieses nützliche Gerät geben, wenn auch nicht von Missionsbeginn an. Und wer weiß, welche weiteren interessanten Ausrüstungsgegenstände noch in den Forschungslabors entwickelt werden?

Entgegen ersten Informationen wird



⊙ Aller Anfang ist schwer: Die vielen verschiedenen Tarnmuster erhält der Spieler erst nach und nach.

SNAKE auch mit einem Radar ausgestattet sein. Dieser wird aber nur die nähere Umgebung anzeigen. Wer sich etwas besser orientieren möchte, muss auf einen Hügel klettern und sich von dort aus einen genauen Überblick über die Umgebung verschaffen. Dabei sollte man auch auf den Stand der Sonne achten, anders als bei den Vorgängern wird die Kamera nicht immer fest nach Norden ausgerichtet sein.

Hey, was war das?

Das Stealth-Feature steht noch immer im Mittelpunkt, doch eröffnet der Dschungel vollkommen neue Möglichkeiten. Umdenken ist angesagt! Jetzt müsst ihr euch nicht mehr nur verstecken, sondern auch täuschen und tarnen.

Hideo Kojima hat sich hierfür etwas Neues einfallen lassen: Snake kann verschiedene Tarnanzüge tragen. Je nach Umgebung empfiehlt sich ein anderer Anzug. Im hohen Gras sollte man ein Tiger-Stripe-Muster überstreifen, steht man dagegen vor einem Baum, wäre es ratsam, in einen Tree-Bark-Anzug zu schlüpfen.

In der oberen rechten Bildschirmcke ersetzt eine Camo-Anzeige den Radar. Die Prozente geben an, wie gut Snake getarnt ist. Nicht nur sein Outfit beeinflusst diesen Wert, auch auf die

SEHEN UND GESEHEN WERDEN

Ob Snake von feindlichen Wachen entdeckt wird, hängt von drei Faktoren ab:

- TARNKLEIDUNG

- TARNSCHMINKE IM GESICHT

- KÖRPERHALTUNG

Setzt man Outfit, Schminke und Gangart geschickt ein, ist man im Gelände so gut wie unsichtbar. Wichtig ist, dass man stets das richtige Muster wählt.



40 Prozent – das geht noch besser: Mit dem Leaf-Outfit ist Snake hier schon relativ gut getarnt...



... legt er sich noch auf den Boden, erhöht er den Camo-Wert auf 90 Prozent. Besser wird's nur noch mit Tarnschminke.



Gegenbeispiel: Ganz in Schwarz fällt Snake in derselben Umgebung auf wie ein bunter Hund...



... immerhin 45 Prozent kann er noch herausholen, wenn er sich klein macht und sich hinlegt.



⊙ Beweise beseitigen: Die Körper von Soldaten könnt ihr in Büschen verstecken oder ins Wasser werfen.

SpecialScreen

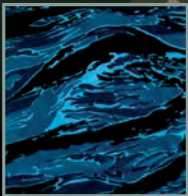
METAL GEAR

Ein Metal Gear ist eine mobile Abschussplattform für Nuklearwaffen. Auch wenn die Metal Gears bis jetzt immer ausgesehen haben wie Kampfroboter, muss das nicht immer so sein. Auf der E3 2003 gab es einen Papierbausatz eines Prototypen aus Metal Gear Solid 3. Wer sich die Mühe gemacht hat, ihn zusammenzubauen, erlebte eine Überraschung. Dieser Metal Gear hat auf den ersten Blick mehr von einer klassischen mobilen Raketenabschussrampe, als von einem Läufer.



○ Verwandlungskünstler: In dem Trailer zu Snake Eater ist kurz der Umriss des Metal-Gear-Prototypen zu sehen. Ungewöhnlich daran ist, dass sich der Metal Gear auf die vordere Antriebssektion stützt. Dadurch sieht der Schatten fast aus wie der einer Gottesanbeterin. Anscheinend ist der Prototyp doch mehr als „nur“ eine fahrbare Abschussrampe.

NOCH MEHR TARNMUSTER



Konami wird weitere Outfits für Snake zum Download anbieten. Darunter auch Tarnmuster, die sich Spieler ausgedacht haben. Auch ihr werdet die Möglichkeit haben, eure Entwürfe einzureichen. Wie genau das funktionieren wird, verraten wir euch demnächst.



DIE METAL GEARS DER SOLID-SERIE IM ÜBERBLICK



Metal Gear Gander

(Metal Gear Solid, Game Boy Color)



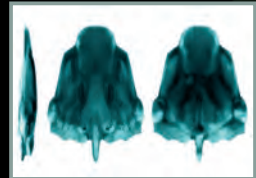
Metal Gear Rex

(Metal Gear Solid, PSone)



Metal Gear Ray

(Metal Gear Solid 2, PS2)



Arsenal Gear

(Metal Gear Solid 2, PS2)

Körperhaltung kommt es an. Läuft Snake geduckt oder kriecht er gar über den Boden, erhöht sich der Wert. Außerdem ist es möglich, das Gesicht mit Tarnschminke einzuschmieren und sich so noch besser der Umgebung anzupassen.

Woodland-Outfit hin, Entengang her, eure Gegner sind weder blind noch dumm. Selbst ein Camo-Wert von 100 Prozent nützt nichts, wenn ein Soldat direkt vor euch steht. Hideo Kojima pocht auf Realismus. Deshalb wird es interessant sein, das Tarn-Feature in der Praxis

zu sehen. Wenn es, wie von Konami derzeit verkündet, wirklich so ist, dass man einfach per Knopfdruck innerhalb eines Sekundenbruchteils sein Outfit wechselt, wäre das weder für den propagierten Realismus, noch für die Atmosphäre besonders gut.

Nichts, nur ein Tier!

Für jedes Gelände wird es ein passendes Tarnmuster geben. Dementsprechend groß ist die Auswahl. Selbst ungewöhnliche Anzüge, die, wenn man etwa vor

Feuer steht oder in einem Haufen krabbelnder Spinnen liegt, den Camo-Wert erhöhen, werden vertreten sein. Einige Entwürfe sind dem Rotstift zum Opfer gefallen. So war ein blutgetränktes Outfit angedacht, mit dessen Hilfe man als Leiche durchginge. Aber Hideo Kojima wollte keine wandelnden Toten in seinem Spiel. Zombies sollen in Raccoon City bleiben. Blutige Anzüge wird es dennoch geben. Wird Snake getroffen, verfärbt sich die Stelle um die Wunde herum und der Tarnfaktor sinkt.

Neben den Standard-Mustern existieren auch Funny- und Cool-Outfits sowie eine ganze Reihe weiterer Verkleidungsmöglichkeiten. Der Krokodil-Hut sieht auf den ersten Blick vor allem witzig aus, ist aber, setzt man ihn richtig ein, ungemein praktisch: Würde Snake auf dem Wasser schwimmen und auf eine feindliche Patrouille treffen, zögerten diese nicht, das Feuer auf ihn zu eröffnen. Ein Krokodil hingegen würden sie entweder gar nicht weiter beachten oder fluchtartig die Beine in die Hand nehmen.

Jäger oder Gejagter?

In den ersten beiden Metal-Gear-Solid-Teilen war man immer der Jäger, jetzt wird der Spieß umgedreht:



○ In Sicherheit? Die Chancen stehen gut, dass der Soldat Snake übersieht.



○ Jetzt nur nicht bewegen: Die Wachen könnten eure Fußspuren entdeckt haben.



○ Farne und Schmetterlinge: Flora und Fauna des Dschungels sind liebevoll und äußerst detailliert in Szene gesetzt.

Snake Eater ist ein wahrer Überlebenskampf. Schneller als sich der Spieler versteht, tappt er in eine Falle – davon gibt es im Dschungel mehr als genug. Oder er rennt in eine Gruppe von Soldaten hinein. Um das zu vermeiden, könnt ihr nun extrem langsam und äußerst vorsichtig schleichen. Beim Stalken bewegt man sich fast geräuschlos vorwärts. Es ist aber auch sehr anstrengend und schlägt sich auf die Ausdauer des Helden nieder. Mit dieser muss man sparsam umgehen, Snakes Energiereserven sind nicht unerschöpflich. Aber noch andere Umstände könnten an den Kräften zehren. Macht ihr etwa einen auf Actionhelden und lauft mit nacktem Oberkörper herum, sieht das vielleicht cool aus, aber Snake kühlt dadurch aus und kann sogar einen Schnupfen bekommen. Das gleiche kann, sofern man nicht die passende Kleidung trägt, auch nachts passieren. Das Spielgeschehen von Metal Gear Solid 3 erstreckt sich über mehrere Tage, so wird

es auch ein aktives Zeitsystem mit Tageszeitenwechsel geben.

Im Zeichen der Schlange

Um bei Kräften zu bleiben, muss Snake essen. Dabei kann er nicht nur auf seine Rationen zurückgreifen. Im Dschungel gibt es jede Menge Tiere, die ihr fangen und verspeisen könnt. Dabei muss man natürlich vorsichtig sein und sich gegebenenfalls sogar tarnen. Vögel lassen sich nicht einfach wie reifes Obst von den Bäumen pflücken. Neben dem Federvieh finden sich noch nahrhafte Fische oder Skorpione. Spieler, die ein Herz für Tiere haben, dürfen ihren Hunger mit pflanzlicher Nahrung stillen.

Manche Urwaldbewohner sind jedoch mit Vorsicht zu genießen. Weder mit Kro-

kodilen noch mit wilden Hunden ist zu spaßen. Wenn man durch das Dickicht kriecht, muss man aufpassen, überall lauern Schlangen. Es gibt Würgeschlängen wie Pythons und Anakondas, aber auch giftige Arten wie Vipern, Kobras und Mambas. Ihr könnt die gefährlichen Kriechtiere aufheben und sie auf eure Gegner werfen. Die werden von dem unerwarteten Besuch alles andere als begeistert sein. Wird nicht der Feind, sondern Snake von einer giftigen Schlange gebissen, hat er ein ernsthaftes Problem. Jedoch kann er sich auch dagegen schützen. Verspeist man ein Reptil, baut man nach und nach Immunität gegen das Gift auf. Snake Eater, der Untertitel von Metal Gear Solid 3, macht mehr Sinn, als man glauben möchte. ■



○ Perfekt getarnt: Jetzt nur nicht niesen, sonst werdet ihr entdeckt.

ALTE BEKANNTHE

Neben Big Boss gibt es noch andere Charaktere, die durchaus in Metal Gear Solid 3: Snake Eater auftauchen könnten. Ihr Hintergrund und ihr Alter würden dafür sprechen:



Roy Campbell



Gray Fox



Revolver Ocelot



Sergei Gurlukovich

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.konami-europe.com

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Schon jetzt ein Hit: Metal Gear Solid verspricht jede Menge innovative Ideen und Spannungsgeladene Action!




GRAN

Dirk Gemeinhardt
Frank Michaelis

Exklusiv in play:
Kazunori Yamauchi,
Schöpfer der
Gran-Turismo-Serie,
spricht über die
Entstehung der
brillanten Renn-
spielserie, über die
Arbeiten an
Gran Turismo 4,
seine ersten
Videospielprojekte
und dann noch über
Gott und die Welt.



☉ **Sprit im Blut:** Kazunori Yamauchi ist selbst begeisterter Motorsportler. Er geht des Öfteren bei diversen Cups im Land der aufgehenden Sonne an den Start.

TURISMO 4

Im Gespräch mit Kazunori Yamauchi



Facettenreiches Rennspiel: Der Gran-Turismo-Schöpfer steht vor einer GT-4-Simulation, die in Zusammenarbeit mit Subaru entwickelt wurde.



Pfeilschnelle High Society: Formel-1-Hitzkopf Juan Pablo Montoya rast im Beisein des Gran-Turismo-Maestros über virtuelle Asphaltstrecken.

„AB MEINEM DRITTEN LEBENSJAHR KONNTE ICH FAST ALLE AUTONAMEN SAGEN“.

Interview

Tiefe Einblicke gewährt uns der 36-jährige Autonarr Kazunori Yamauchi in seinen millionenfach verkauften Gran-Turismo-Mikrokosmos. So offen wie bei diesem Interview zeigt sich der Rennspiel-Freak, Gran-Turismo-Producer und Chef der Sony-eigenen Softwareschmiede Polyphony Digital nur äußerst selten. Während der vierte Teil des PS2-Edelracers noch bis Spätsommer/Herbst 2004 auf sich warten lässt und die E3-Messe im Mai in Los Angeles offenbar als Showbühne für bahnbrechende Details über den Gran-Turismo-Modus, die Online-Funktion und den gesamten Fuhrpark dient, plaudert der Japaner für uns schon jetzt aus dem Nähkästchen...

play: Seit mehr als sieben Jahren arbeiten Sie an der Gran-Turismo-Serie. Wie ist bei Ihnen die Leidenschaft für Autos und Rennsimulationen entstanden?

Kazunori Yamauchi: Mein Vater hatte früher einen Porzellanladen, doch ich habe mich schon in meiner Kindheit mehr für Autos interessiert. Ab meinem dritten Lebensjahr konnte ich fast alle Autonamen sagen. Unsere Familie hatte aber nur sehr wenig Geld und ich habe mir in meiner Jugend alles Wissen aus Autozeitschriften angeeignet. Ich war an meinem 18. Geburtstag sehr froh, hätte ich doch endlich meinen Führerschein machen können. Aber das ging nicht, denn meine Eltern hatten dafür kein Geld. Ich musste also das Geld selbst aufbringen und habe sehr viel gearbeitet: Sechs Jahre lang, bis ich 24 Jahre alt war, habe ich geschuftet, um dann endlich den Führerschein machen zu können.

Welchen Wagen haben Sie sich zuerst gekauft?

Gar keinen. Denn nachdem ich den Führerschein hatte, war kein Geld mehr für ein Auto da (lacht). Ich musste also schon wieder arbeiten.

Wie hat sich in dieser Zeit Ihre Hingabe gegenüber Autos entwickelt?

Ich habe mir gebrauchte, teilweise mehrere Wochen alte Autozeitschriften besorgt. Die waren billig, manchmal sogar umsonst. Ich habe mich besonders für die Formel 3 und für den Rennfahrer Mario Andretti interessiert, alles darüber gelesen. Mein „Autotraum“ hat sich durch

die Zeitschriften erfüllt.

Irgendwann hatten Sie aber endlich Ihr eigenes Auto, oder?

Ja, ich kann mich noch gut daran erinnern. Ich bin immer über dieselbe Kreuzung gefahren und habe herausfinden wollen, wann der Wagen ausbricht (lacht). Sogar wenn es geregnet hat, bin ich über die Kreuzung gerast, habe versucht, die Kräfte und Grenzen der Fahrphysik kennen zu lernen. Dazu bin ich auch über unwegsames Gelände gefahren.

Wie sind Sie zur Spielentwicklung gekommen?

Mein Traumberuf war Regisseur. Dieser Berufswunsch war besonders während meiner Schulzeit sehr mächtig. Ungefähr von der achten bis zur zwölften Klasse habe ich kleine Filme gedreht. Nebenbei habe ich mich auch mit Computergrafik beschäftigt. Schließlich habe ich Sony meine Grafiken gezeigt und fragte, ob sie daraus ein Spiel machen wollen. Doch Sony fuhr damals die Politik, Software sei nicht wichtig – sie wollten nur Hardware verkaufen. Außerdem war die Software-Abteilung unterbesetzt.

Welches Spiel haben Sie zuerst entwickelt?

Ich musste zuerst an dem Jump'n Run Karuraou für Super Famicom mitarbeiten. Doch ich fand das Spiel langweilig und habe es dann etwas verbessert. Es kam am 18. Februar 1994 bei Epic Sony Record in Japan raus und hat sich >>>

Eine PS-starke Karriere Kazunori Yamauchi



- Im Alter von zehn Jahren hat der Gran-Turismo-Papst seinen ersten Computer geschenkt bekommen. Mit 13 Jahren konstruierte er Roboter, die in Verbindung mit einem Rechner gesteuert werden konnten.

- Später studierte Yamauchi Buchführung und arbeitete nebenher für Nissan und Mazda, wobei er mit Computern Grafikdiagramme und -präsentationen erstellte.

- Seit 1992 arbeitet der Rennspiel-Guru für Sony. Bis dato leitet er Polyphony Digital (hieß früher Poly Entertainment), das Sony-eigene Vorzeige-Entwicklerstudio.



Original und PS2-Nachbildung: Der Autonarr strahlt im Cockpit des Peugeot-Flitzers...



... genauso beeindruckend ist das PlayStation2-Polygon-Modell.

Kazunori Yamauchi, der Autobauer

Spätestens seit der Gran-Turismo-Concept-Serie aus dem Jahre 2002 ist Yamauchi Kazunori ein gern gesehener Gast bei den Automobil-Herstellern. Schließlich hat der Videospiel-Visionär dazu beigetragen, dass zwei ausgefallene Konzeptfahrzeuge entwickelt worden sind. Insbesondere die Zusammenarbeit mit Toyota trägt seitdem Früchte.

Toyota p.o.d. (2002)

Der p.o.d. ist mit einem Bewusstsein für die Gefühlswelt seines Besitzers ausgestattet. Das Fahrzeug kann auf die Stimmungen und Vorlieben der Passagiere reagieren und damit Sicherheit, Insassenkomfort, Information und Kommunikation individuell anpassen.

p.o.d. nutzt ein Drive-by-wire-System, das konventionelle Elemente wie Lenkrad und Pedale durch einen elektronischen Joystick ersetzt, der allein mit der rechten Hand bedient wird.



Toyota MTRC (2004)

MTRC steht für Motor Triathlon Race Car. Diese Konzeptstudie eines emissionsfreien Leistungssportlers entstand im europäischen Toyota-Designzentrum ED2. Es repräsentiert die Idee eines Automobils, das neben exzellenten Offroad-Eigenschaften auch auf der Rennstrecke und im Stadtverkehr überzeugt. Fahrer und Beifahrer tragen einen Spezialhelm, der ihnen wie bei einem Head-up-Display System (HUD) Informationen visualisiert.



trotz meiner Verbesserungen nur etwa 5.000 Mal verkauft.

Woran lag das?

Na ja, es hatte gute Kritiken bekommen, doch das Marketing war schlecht.

Wie erlebten Sie die erste Zeit der PlayStation?

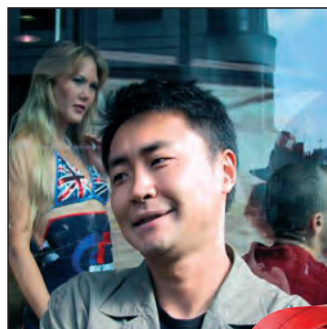
Sony hatte damals die Idee, eine eigene Konsole zu machen. Damals dominierten Super Famicom von Nintendo und Mega Drive von Sega den Markt. Sony hatte also Pläne für die PlayStation und ich war begeistert von der Idee, wollte unbedingt ein Spiel machen. Am liebsten wollte ich ein Autorennen entwickeln, eine echte Simulation. Doch leider hatten meine Vorgesetzten dafür kein Geld. Sony wollte außerdem kein Rennspiel. Sie meinten, dass 3D zu aufwändig sei. Ich sollte besser ein Jump'n Run machen. Davon war ich nicht sehr begeistert (lacht), aber ich habe dann das Cartoon-Rennspiel Motor Toon Grand Prix (Sony, 16.12.94 Japan) für PlayStation entwickelt.

Motor Toon GP kennen wir, es war sehr erfolgreich, oder?

Ja, es hat sich gut verkauft, und ich habe sogar einen Preis dafür erhalten. Es war ein firmeninterner Sony-Preis: Ich und mein Team sind auf dem ersten Platz gelandet – allerdings waren wir auch die einzigen Nominierten, weil die anderen Teams mit ihren Spielen nicht rechtzeitig fertig geworden waren.

Was war Ihr nächstes Projekt?

Nach dem Erfolg von Motor Toon GP



Mit Leib und Seele Rennfahrer: Dennoch musste Yamauchi zu Beginn seiner Entwickler-Laufbahn an einem qualitativ überdurchschnittlichen Jump'n Run arbeiten, dessen kommerzieller Erfolg allerdings ausblieb.

machte ich den Nachfolger Motor Toon Grand Prix 2 (Sony, 24. Mai 96, Japan) für PlayStation. Ich hatte mich darauf konzentriert, Fahrspaß einzubauen. Doch ein GT, also ein realistisches Rennspiel, durfte ich immer noch nicht bauen. Sony hatte Befürchtungen, dass es bei einem Spiel mit realistischen Autos Tausende Lizenzverträge geben würde – man hatte kein Interesse an langwierigen, schweren Verhandlungen mit den Autoherstellern. Motor Toon GP 2 verhalf mir jedoch, meine Stellung in der Firma zu verbessern und meine Reputation war sehr gut. Ich konnte meine Idee, eine Autorennsimulation zu entwickeln, aber weiterhin nicht vergessen: Ich wollte es unbedingt. Also ging ich auf eigene Faust zu den Herstellern. Zuerst war ich bei Toyota. Die fanden die Idee gut, konnten aber nichts mit dieser Art „Virtual Reality“ in einem Spiel anfangen. Dann folgten VW, Subaru und Mitsubishi, die sich allesamt von der Spielidee angetan zeigten. Als schließlich alle Hersteller von der Idee überzeugt waren, konnte ich Gran Turismo für Sony endlich anpacken, denn ich hatte jenen Rückhalt, der bislang gefehlt hatte. Das Ansehen von Gran Turismo hat sich seitdem geändert, denn die Autokonzerne sehen GT jetzt als Werbepattform an, als Werbung für ihre Autos.

Inzwischen arbeiten Sie am vierten Gran Turismo. Dazu kommen noch die Concept-Versionen wie Tokyo-Seoul (nur in Asien erschienen, Anm. d. R.). Was bedeutet Gran Turismo heute für Sie?

Ich wünsche mir, dass es Gran Turismo hundert Jahre lang geben wird, egal ob es Sony dann noch gibt – es soll immer DIE Marke sein für eine Autosimulation.

Sie sind vor einigen Monaten in neue Büroräume umgezogen. Was hat sich an Ihrer Arbeitsumgebung geändert und welche Hardware nutzen Sie?





◉ Mit stolz geschwellter Brust: Kazunori Yamauchi wird bei den japanischen PlayStation Awards 2001 für seinen Verkaufshit Gran Turismo 3: A-spec mit dem Platinum-Preis ausgezeichnet.



◉ Vorgeschmack und Verkaufserfolg: Kazunori bei der Präsentation des Wartezeitverkürzers Gran Turismo 4 Prologue in Japan im Dezember 2003.

Wir haben ein sehr ungewöhnliches Büro, es gibt sogar eine echte Hebebühne bei uns (lacht). Es liegen Autoteile, Spoiler und Reifen herum und manche Räume gleichen Hallen, sie sind nicht einmal tapeziert. Ich will, dass sich meine Mitarbeiter fühlen, als wenn sie in einer echten Autowerkstatt wären. Wir haben jetzt für unsere Angestellten viele große Räume, was sehr ungewöhnlich ist. Außerdem gibt es ein echtes japanisches Zimmer in traditioneller Bauweise. Es ist nur dazu da, ausländische Gäste zu empfangen. Und in meinem Büro steht ein Apple

stellern, doch lassen sich die Modelle sehr einfach digitalisieren. Fotos können wir nicht nehmen, zweidimensionale Vorlagen bringen wenig. Die Modelle sind leicht zu vermessen und sehr handlich. Das Schwierige ist, die Anzahl der Polygone zu optimieren. Wir verwenden bei einem Auto vorne meistens mehr Polygone, weil es das „Gesicht“, der wichtigste Teil eines Autos ist. Grundsätzlich ist es schwierig, die Autos zu konstruieren, weil die GT-Autos nicht symmetrisch sind – man hat einfach die doppelte Arbeit und muss Harmonie schaffen zwischen

der. Wir wollten aber einen spannenden, kompakten Kurs von etwa drei bis vier Kilometern Länge in GT 4 haben. Also musste Samatsu die Landschaft aus Bruchstücken zusammenbasteln, wobei er reale Geoinformationen (z.B. Höhe) verwendete. Er ist 150 km unasphaltierter Straße mit der Videokamera abgefahren, was sehr mühsam war. Es gab nämlich weit und breit keine Toilette, kein Wasser, geschweige denn einen Kiosk (lacht).

Woran arbeiten Sie derzeit bei Gran Turismo 4 und wann ist das Spiel fertig?



„ICH WÜNSCHE MIR, DASS ES GRAN TURISMO HUNDERT JAHRE LANG GEBEN WIRD, EGAL OB ES SONY DANN NOCH GIBT – ES SOLL IMMER DIE MARKE SEIN FÜR EINE AUTOSIMULATION.“

Power Mac G5 mit doppeltem Bildschirm.

Die Fahrzeuge in Gran Turismo 4 Prologue Version sind sehr detailliert. Wie entstehen Sie?

Für die Fahrzeuge ist Tadashi Terajima verantwortlich, der Leiter der Abteilung für Fahrzeugmodellierung. Diese Position hat er seit Gran Turismo 3. Vorher war er bei der Software-Firma Kansai angestellt und ein leidenschaftlicher Gran-Turismo-Fan. Als seine Firma pleite ging, kam er zu Polyphony Digital. Grundsätzlich modellieren wir die GT-Autos anhand von Minicars, also Modellautos, die ich auch sammle. Wir bekommen nämlich keine Konstruktionspläne von den Autoher-

linker und rechter Seite. Ist ein Wagen fertig, wird er von mindestens zwei Personen einem Qualitäts-Check unterzogen.

Das hört sich sehr aufwändig an, wenn man bedenkt, wie viele Autos es in GT 4 gibt. Wie verhält es sich beim Konstruieren der Umgebung und Straßen?

Um die Straßen kümmert sich hauptsächlich Yuji Samatsu, Leiter der Abteilung Straßenbau. Er hat sechzehn Mitarbeiter und macht in Gran Turismo 4 u.a. den Grand Canyon. Er war mit einem Team im Grand Canyon und hatte dort das Problem, dass sich die Landschaft erst nach zehn bis zwanzig Kilometern verän-

Wir arbeiten gerade an Cabrio-Varianten: Ein Cabrio braucht zwar sehr viele Polygone, doch es wäre schön, wenn man später wählen könnte, ob man offen oder geschlossen fahren möchte. Zur Veröffentlichung kann ich nur sagen, dass wir versuchen, es in Japan, in den USA und in Europa etwa gleichzeitig auszuliefern.

Bitte vervollständigen Sie den abschließenden Satz: „Wenn verbesserte Hardware wie die PlayStation3 auf den Markt kommt...

...haben wir mehr Arbeit, denn wenn mehr Polygone zur Verfügung stehen, müssen wir sie ausnutzen.“ ■

Alle Spiele von Kazunori Yamauchi in chronologischer Reihenfolge auf einen Blick

Karuraou	Jump'n Run	SNES	1994	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	Rennspiel	PS2	2002
Moto Toon Grand Prix	Fun-Racer	PSone	1994	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Seoul	Rennspiel	PS2	2002
Moto Toon Grand Prix 2	Fun-Racer	PSone	1996	Gran Turismo Lupo Cup Training Version	Fahrtraining	PS2	2002
Gran Turismo	Rennspiel	PSone	1998	Gran Turismo 4 Prius Trial Version	Werbe-Demo	PS2	2002
Omega Boost	Shooter	PSone	1999	Gran Turismo 4 Prologue	Rennspiel	PS2	2004
Gran Turismo 2	Rennspiel	PSone	2000	Gran Turismo 4 Toyota MTRC Version	Messe-Demo	PS2	2004
Gran Turismo 3: A-Spec	Rennspiel	PS2	2002	Gran Turismo 4	Rennspiel	PS2	2004
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	Rennspiel	PS2	2002				



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.



www.playstation.com

play THE PLAYSTATION • 05/04

50 VIDEOS! 110 MINUTEN!

MEGA-SPECIAL AUF DVD! METAL GEAR SOLID 3

Extra: die komplette Metal-Gear-Spielografie!

Final Fantasy 12
Champions of Norrath
The Bard's Tale
Killzone
Mortal Kombat: Deception
Driver 3
Project Zero 2
u.v.m

Brandneue Insider-Infos!

METAL GEAR SOLID 3

DVD VIDEO

Final Fantasy 12 • Champions of Norrath • The Bard's Tale
Metal Gear Solid 3: Snake Eater • Driver 3 • Killzone



05/04

DVD VIDEO

DVD • 110 MINUTEN SPIELZEIT • DVD

DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Crimson Tears • Final Fantasy X-2: International + Last Mission • Final Fantasy: Advent Children • Mortal Kombat: Deception • Onimusha-3-Controller • Outlaw Volleyball • PTVSDPS2SS – PlayTV sucht den PS2-SingStar • Top 5



SPECIAL SCREEN

- Metal Gear Solid
- Rise to Honour (Making of)
- The Bard's Tale



PRESCREEN-TRACKER

- Driver 3



PRESCREEN

- Combat Elite: WWII Paratroopers
- Drakengard
- Final Fantasy XII
- Killzone
- Nanobreaker
- Neo Contra
- Onimusha 3: Demon Siege
- Onimusha: Blade Warriors
- Winning Eleven 7 International
- The Suffering
- Transformers
- Viewtiful Joe
- Winning Eleven 7 International



TESTSCREEN

- Champions of Norrath
- Conan
- Glass Rose
- Hyper Street Fighter 2
- Knights of the Temple: Internal Crusade
- Project Zero 2: Crimson Butterfly
- Riding Spirits II
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Ghost Recon: Jungle Storm
- Rainbow Six 3
- Way of the Samurai 2
- World War Zero: Iron Storm



TIPPS & TRICKS

- Rainbow Six 3



BONUS

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

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Chaos Legion • Enter the Matrix • Futurama • Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs • Medal of Honor: Rising Sun • Mission: Impossible - Operation Surma • Need for Speed: Underground • Onimusha 2 • Pro Evolution Soccer 3 • Shinobi • SOCOM: U.S. Navy SEALs • Soul Calibur 2 • SSX 3 • Tomb Raider: The Angel of Darkness • WWE SmackDown! Shut your Mouth

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



„Triff dich doch mit deinen
Freundinnen. Die hast du
doch schon so lange nicht
mehr gesehen.“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



Das **Speedster 3 Force Shock** ist das ultimative Playstation2 Lenkrad für den Rennspielenthusiasten. Durch seine hochwertige Verarbeitung, die Pedale im sportlichen Alu-Design, die vielen Tuningmöglichkeiten und seine volle Force Feedback Unterstützung lässt es keine Wünsche mehr offen.

- Force Feedback und Vibration (3 Motoren)
- Modi: Digital, Analog und Force Shock
- Tuningoptionen (LED Anzeige)

PS One® | PlayStation 2 | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

www.bigben-interactive.de

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) • Chefredakteur
Genre-Experte für: Sports Spiele, Rallye-Spiele, Survival-Horror

Aktuelle PS2-Spiele:	Pro Evolution Soccer 3, Front Mission 4
Spielt sonst noch:	Lords of the Realm III (PC)
Im DVD-Player rotiert:	Showdown - 2003 FIA World Rally...
Aus den Boxen dröhnt:	Mia „Hieb und Stichfest“
Wunschsong für SingStar:	Queen „I want to break free“



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

Aktuelle PS2-Spiele:	SOCOM II, Rainbow Six 3
Spielt sonst noch:	Unreal Tournament 2004 (PC)
Im DVD-Player rotiert:	Filme mit Doris Day
Aus den Boxen dröhnt:	Die Geräusche der Filme mit Doris Day
Wunschsong für SingStar:	Ozzy Osbourne „Killer of Giants“



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

Aktuelle PS2-Spiele:	MTX Mototrax, Downhill Domination
Spielt sonst noch:	Metal Gear Solid: Twin Snakes (GC)
Im DVD-Player rotiert:	The Crow
Aus den Boxen dröhnt:	The Cure, Darkest Hour
Wunschsong für SingStar:	Converge „Homewrecker“



Frank Michaelis (FM) • Japan-Korrespondent

Aktuelle PS2-Spiele:	Final Fantasy XI
Spielt sonst noch:	Ninja Gaiden (Xbox)
Im DVD-Player rotiert:	Hero
Aus den Boxen dröhnt:	Genso Suikoden Piano Collection
Wunschsong für SingStar:	Depeche Mode „Personal Jesus“



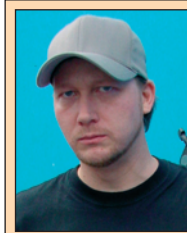
Heiko Strobel (HS) • Redakteur
Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele

Aktuelle PS2-Spiele:	Project Zero 2, Champions of Norrath
Spielt sonst noch:	Dark Age of Camelot (PC), Guitar Freaks
Im DVD-Player rotiert:	Seabiscuit, Findet Nemo, The Stand
Aus den Boxen dröhnt:	Days in Grief, Christiansen
Wunschsong für SingStar:	Judas Priest „United“



Seth Kleinberg (SK) • USA-Korrespondent

Aktuelle PS2-Spiele:	Final Fantasy XI
Spielt sonst noch:	Metal Gear Solid: Twin Snakes (GC)
Im DVD-Player rotiert:	Lost in Translation
Aus den Boxen dröhnt:	School of Rock - OST
Wunschsong für SingStar:	Beck „Loser“



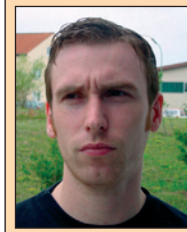
Marc Kirzeder (MK) • Redakteur
Genre-Experte für: Rennspiele, Strategie, PS2-Hardware

Aktuelle PS2-Spiele:	Hitman: Contracts, Rainbow Six 3
Spielt sonst noch:	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
Im DVD-Player rotiert:	Darkness, Bad Boys II, Dick Brave (Live)
Aus den Boxen dröhnt:	Sean Paul, Janes Addiction, Wu Tang Clan
Wunschsong für SingStar:	System of a Down „Toxicity“



Fränk Bogen • Art-Director

Aktuelle PS2-Spiele:	Knights of the Temple
Spielt sonst noch:	Puppentheater
Im DVD-Player rotiert:	Tricks, Six Feet Under (Serie)
Aus den Boxen dröhnt:	siehe unten
Wunschsong für SingStar:	„Ich bin der F*****meister“ von den Kassierern



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

Aktuelle PS2-Spiele:	The Suffering, Knights of the Temple
Spielt sonst noch:	Manhunt, Forbidden Siren
Im DVD-Player rotiert:	Wrong Turn
Aus den Boxen dröhnt:	Christiansen, Dearly Departed
Wunschsong für SingStar:	Abnegation „Blanket of black“



Fränzi Hamm • Layout-Queen

Aktuelle PS2-Spiele:	007: Alles oder Nichts
Spielt sonst noch:	Kein Eishockey mehr (Saison vorbei)
Im DVD-Player rotiert:	Good bye, Lenin!, Femme Fatale
Aus den Boxen dröhnt:	Manic Street Preachers
Wunschsong für SingStar:	Die Ärzte „Zu spät“



Colin Gäbel (CG) • Stellvertretender Chefredakteur
Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventures

Aktuelle PS2-Spiele:	The Suffering, Project Zero 2
Spielt sonst noch:	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
Im DVD-Player rotiert:	Ju-On: The Grudge, Der Omega-Mann
Aus den Boxen dröhnt:	Bathory, Pentagram, Ennio Morricone
Wunschsong für SingStar:	Goresaw „Long live Rock'n'Roll“



Karel Stumpf • DVD-Produktion

Aktuelle PS2-Spiele:	Rainbow Six 3
Spielt sonst noch:	Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
Im DVD-Player rotiert:	Irgendwann in Mexico
Aus den Boxen dröhnt:	Kad Alex – Colorz
Wunschsong für SingStar:	Karel Gott „Biene Maja“

PRESCREEN

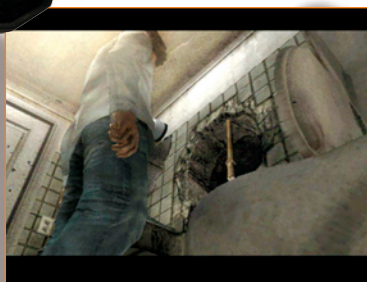
NOCH SCHLUMMERN SIE IN DEN GEHEIMEN LABORS DER ENTWICKLER: DIE KOMMENDEN HITS DES JAHRES. HIER ERFAHRT IHR SCHON JETZT, WAS EUCH IN NAHER UND IN FERNER ZUKUNFT ERWARTET.



○ Final Fantasy 12



○ Hitman: Contracts



○ Silent Hill 4: The Room



○ The Bard's Tale

INHALT 05/2004

PLAYSTATION2

Cold Winter.....	46
Drakengard.....	54
Driver 3.....	48
Final Fantasy 12.....	56
Harry Potter und der Gefangene von Askaban.....	72
Hitman: Contracts.....	74
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.....	68
Lifeline.....	72
Mercenaries.....	70
Mortal Kombat: Deception.....	44
Red Dead Revolver.....	63
Silent Hill 4: The Room.....	52
SingStar.....	64
Star Wars: Battlefront.....	40
The Bard's Tale.....	34
The Suffering.....	66



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



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

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder



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

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

1 70% FERTIGGESTELLT

2 ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

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

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

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

PreScreen



The BARD'S TALE

Eine Rollenspiel-Legende kehrt zurück: Stimmt die Klampfen, ült die Kehlen – der PlayStation2-Barde zieht aus, die Fantasy-Welt ordentlich durcheinander zu wirbeln. play zeigt euch exklusiv, warum das eigenwillige Epos das Zeug zum Superhit hat!



○ Held in der zweiten Reihe: Am liebsten lässt der Barde seine Dämonenfreunde für sich prügeln.



○ Frostige Fieslinge: Das Echtzeitkampfsystem orientiert sich grob an Baldur's Gate: Dark Alliance und Co.

PS2 Erfahrene Rollenspieler kennen das: Die meisten Fantasy-RPG-Spektakel aus Fernost übertrumpfen sich in den letzten Jahren vornehmlich durch immer abgedrehtere Storys und opulenterer Optik. Die Antwort aus westlichen Gefilden hingegen kommt über derzeit mächtig angesagte Hack'n'Slay-Kost selten hinaus. Dass Final Fantasy, Baldur's Gate und Co. ihre Qualitäten besitzen, steht außer Frage. Aber: Großartige Innovationen – ob inhaltlicher oder stilistischer Natur – haben sich im Rollenspiel-Metier seit 32-Bit-Zeiten ziemlich rar gemacht.

Auch die kalifornischen Entwickler InXile Entertainment scheinen der Ansicht zu sein, dass das eingefahrene Fantasy-Genre die ein oder andere Kreativspritze gut gebrauchen könnte. Deren kommender PlayStation2-Streich The Bard's Tale basiert ironischerweise auf einer Serie, die viele aktuelle RPG-Standards maßgeblich mitgeprägt hat.

Doch ruht sich das große Comeback des Rollenspiel-Urgesteins keineswegs auf alten Tugenden aus.

Kein gewöhnlicher Held!

Bereits die Ausgangssituation verdeutlicht, dass The Bard's Tale einen etwas anderen Fantasy-Ansatz verfolgt. Der Hauptheld des Abenteuers ist weder muskelbepackter Superheld noch verweichlichter Jüngling, dem es in die Wiege gelegt wurde, die Welt zu retten. Ganz anders: Der Protagonist ist eigentlich ein Taugenichts, wie er im Buche steht. Mit der Klampfe im Gepäck zieht der abgeklärte Sangesknaube von einer Stadt zur nächsten, große Taten oder Edelmüt sind dem Spielmann fremd. Wo immer ein weiches Bett, eine warme Mahlzeit oder eine Hand voll Goldmünzen zu holen sind, greift er in die Saiten.

Der Barde verfügt über ein außergewöhnliches Talent: Durch das Trällern

bestimmter Lieder kann er Magie heraufbeschwören. Eine Fähigkeit, die das wandernde Goldkehlchen natürlich mit Vorliebe dazu nutzt, sein Publikum im wahrsten Sinne des Wortes zu verzaubern – in diesem Zustand nämlich, das weiß der Spitzbube aus Erfahrung, sitzt der Geldbeutel besonders locker. Die Schattenseite: Durchschauen die Zuhörer seine Taschenspielertricks erst einmal, wird er des Öfteren mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt.

Eines schönen Tages...

...findet sich der singende Vagabund wieder mal in einer abgelegenen Ortschaft, zu der sein zweifelhafter Ruf glücklicherweise noch nicht vorgedrungen ist. Und so entscheidet sich der Rumtreiber für seinen ältesten Trick, um Geldbörse und Magen zumindest etwas zu füllen: Heimlich eine fette Ratte in der Gastwirtschaft aussetzen, sich anschließend der verschreckten >>>

OPERATION LOKALISATION



In The Bard's Tale wird viel gequatscht – bevorzugt in verschiedenen englischen Dialekten. Damit sich teutonische Zocker nicht mit Verständnisproblemen rumärgern müssen, plant Accalaim eine aufwändige Synchronisation. Vorausgesetzt werden die Original-Sprachstile in deutsche Dialekte umgemünzt. Für die Rolle des Bardens hätte man in der hiesigen Accalaim-Niederlassung gerne „Bullyparade“-Comedian Christian Tramitz (Bild) am Mikro.



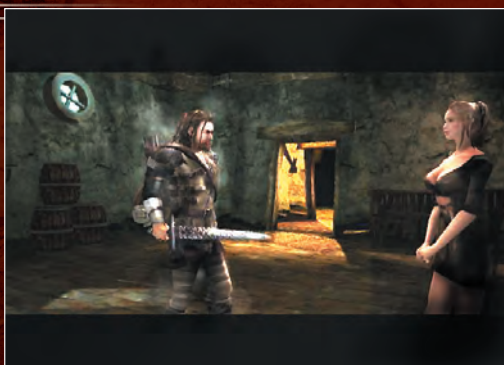
○ Übersichtlich: Blickwinkel und Zoomstufe der Kamera lassen sich einstellen.



○ Fallen, Monster, Schätze: Die komplexen Kerker haben so einiges zu bieten.



○ Hübsch: Die aufgemotzte Baldur's-Gate-Grafikengine zaubert feine Effekte.



○ Wein, Weib & Gesang: Ein echter Barde gibt sich mit den einfachen Dingen zufrieden – zumindest am Anfang des Abenteuers.



○ Freiheit als Spielprinzip: In den Dörfern warten allerlei optionale Sidequests auf euren Helden.

PreScreen



The Bard's Tale

Die Rollenspiel-Saga im Überblick - Teil 1

The Bard's Tale: Tale of the Unknown

Erscheinungsjahr: 1985

Entwickler: Interplay

Systeme: u.a. C64, Amiga, PC, NES

Als Reaktion auf den großen Erfolg der Wizardry-Reihe entwickelt der aufstrebende U.S.-Hersteller Interplay ein eigenes Rollenspiel-Universum. Unter der Federführung des unabhängigen Programmiers Michael Cranford entsteht ein Fantasy-Abenteuer, das besonders in technischer Hinsicht der Konkurrenz weit voraus ist. Eine komplexe 3D-Stadt, 16 Dungeons, 128 bunte, größtenteils animierte Monster und ein feiner Soundtrack legen den Grundstein für eine der erfolgreichsten Rollenspiel-Serien der 80er.



Der Beginn einer Legende: The Bard's Tale (NES).

The Bard's Tale II: The Destiny Knight

Erscheinungsjahr: 1986

Entwickler: Interplay

Systeme: u.a. C64, Amiga, PC, NES

Die Sequel-Grundregeln hatten schon 1986 Gültigkeit: Episode 2 lockt mit 50 Prozent mehr Umfang, drei Städten plus einer komplexen Wildnis drum herum sowie 25 vertrackten Kerkern. Eine besondere Herausforderung stellt das Kartenzeichnen dar: Wo heutzutage komfortable Auto-Maps jeden Schritt mitzeichnen, müssen RPGler wie damals üblich den Grundriss eines Kerkers Feld für Feld per Bleistift zu Papier bringen. Besonderes Schmankerl: Hochgezüchtete Helden lassen sich aus dem Vorgänger ins Sequel importieren.



Verfeinerte Optik, mehr Inhalt: The Bard's Tale II (Amiga-Version).



☉ Für Auge und Ohr: Unterhaltsame Cut-Scenes gibt's in The Bard's Tale zuhauf.



☉ Gemeinsam stark: Regelmäßig schließen sich eurem Helden CPU-Kämpen an.

Bardame bei der Lösung des Ungezieferproblems anbieten, das Nagetier erledigen und zu guter Letzt die versprochene Belohnung einkassieren – soweit die Theorie.

Dieses Mal allerdings geht der Plan gehörig in die Hose: Kaum hat der Barde den selbst ausgesetzten Hausfrauenschreck im Keller der rustikalen Schankstube erledigt, funkeln ihn aus dem Dunkeln zwei tellergroße Augen an. Sekunden später springt dem Heroen die Besitzerin des Glubschdoppels entgegen – eine monströse Riesenratte von der Größe eines durchschnittlichen VW-Bullis und mit der Laune eines gestressten play-Redakteurs. Geistesgegenwärtig erkennt der Musikus, dass er mit seinem zierlichen Dolch hier nichts ausrichten kann und ergreift die Flucht.

Das Abenteuer beginnt

Oben in der Schankstube sieht sich der verschreckte Plärrbruder dem hämischen Gespött der angesäuselten Gäste ausgesetzt – das ist zu viel der Erniedrigung. Er kehrt zwecks Ehrenrettung schnurstracks zurück ins unterirdische Gemäuer – wo ungeahnte Hilfe auf ihn wartet. Ein merkwürdiger alter Mann lehrt unseren Helden einen neuen Song.

Kaum sind die letzten Töne der magischen Weise verklungen, erscheint aus dem Nichts eine kleine,

spinnenartige Kreatur, die ganz und gar aus elektrischen Blitzen zu bestehen scheint. Eine Vermutung, die sich schnell bestätigt. Nicht nur, dass das obskure Wesen dem Barden auf Schritt und Tritt folgt, es stürzt sich auch todesmutig auf die gefürchtete Riesenratte – bis diese gut durchgegrillt zu Boden geht.

Nach allerlei Freibier und reichlich Schultergeklöpfe verlässt der Minnesänger schließlich die Kneipe. Auf der Straße erwartet ihn jedoch schon wieder ein alter Mann. Dieser verrät ihm, wo ein weiterer magischer Beschwörungssong zu finden ist...

Weit ist der Weg

Beim Aufbau von The Bard's Tale halten sich Produzent Brian Fargo und sein Team an eine einfache Regel: Das Abenteuer muss so gestaltet sein, dass jedem Zocker ein individuelles Spielerlebnis widerfährt. Strikte Linearität, wie etwa bei Final Fantasy üblich, ist für die Jungs und Mädels von InXile ein Tabu. Dutzende optionale Sidequests, die für ein erfolgreiches Durchspielen nicht zwingend nötig sind, setzen das Vorhaben zu weiten Teilen um. Andererseits sollen kleine, scheinbar unwesentliche Entscheidungen mitunter einen großen Einfluss auf spätere Geschehnisse haben. Verkracht sich der Barde beispielsweise mit jemandem, kann es durchaus sein, dass diese Person ihm zu einem viel späteren Zeitpunkt den Zutritt zu einem bestimmten Areal verwehrt.



☉ Schwing den Morgenstern! Im Verlauf seiner Reise ergattert der Barde immer neue Waffen – zudem dürft ihr die Todbringer auch modifizieren.



The Bard's Tale

Die Rollenspiel-Saga im Überblick - Teil 2

The Bard's Tale III: Thief of Fate

Erscheinungsjahr: 1987

Entwickler: Interplay

Systeme: u.a. C64, Amiga, PC, Apple II

Da sich Serien-Erfinder Michael Cranford lieber seinem Studium widmet, schwingt sich Interplay-Gründer Brian Fargo in den Entwickler-Chefsessel. Konsequenter überbietet die dritte Bardengeschichte die Vorgänger: Satte 500 Monster, 84 Dungeons und mehr als 100 verschiedene Zaubersprüche versprechen wochenlangen Spielspaß. Dankenswerterweise spendieren die Macher erstmals eine automatisch mitzeichnende Karte sowie die Option, den Spielstand nicht mehr nur an speziellen Terminals, sondern überall zu speichern.



Vorläufiger Höhe- und Endpunkt:
The Bard's Tale III (C64-Fassung).

☉ Sicher ist sicher: Praktischerweise könnt ihr mehrere Hilfskreaturen gleichzeitig beschwören – während der Dämonenritter zuschlägt, heilt euch die Glitzerfee.

Welche NPCs dem Helden wie gesonnen sind, hängt vor allem von eurem Kommunikationsverhalten ab. Die Gespräche in The Bard's Tale laufen über das so genannte Emotion-System ab: Dabei wählt ihr nicht wie bei den meisten RPGs aus vorgefertigten Antwortsätzen aus, sondern legt lediglich den Tonfall eurer verbalen Reaktion fest – ob freundlich und handzahn oder frech und sarkastisch. Diese Verhandlungstechnik hat den entscheidenden Vorteil, dass weder die Antwort des Barde noch die Reaktion eures virtuellen Gesprächspartners vorhersehbar sind – was eine Menge absurder Überraschungen verspricht.

Freunde fürs Leben?

Ein gigantischer Unterschied gegenüber der Ur-Trilogie besteht bei *The Bard's Tale* für PS2 darin, dass ihr keine ganze Heldenparty in die Schlacht führt, sondern mit einem Hauptcharakter Vorlieb nehmen müsst. Alleine seid ihr deshalb aber noch lange nicht: Regelmäßig schließen sich eurem Recken computergesteuerte Figuren an. Eure treuesten Freunde allerdings sind die zahlreichen Bestien, die der Berufsmusiker mit immer neuen Liedern beschwört.

Angefangen bei vielfältigen Kampfcreaturen für Nah- und Fernschlachten (wie oben beschriebene Elektrospinne), über diverse Hilfsviecher mit heilenden oder statusverbessernden Kräften bis hin zu hoch spezialisierten Fabeltieren reicht die Palette. Der Haken an der Sache: Auch die Magiewesen haben ihren eigenen Kopf. Schickt ihr etwa regelmäßigen Fallenfinder aus, den dunklen Gang vor euch nach tödlichen Hinterhalten abzusuchen, kann es sein, dass sich das Biest bald lautstark über die gefährvolle Zwangsarbeit beschwert. Auch eine Leuchtflee knipst ihr Licht nicht immer und um jeden Preis an.

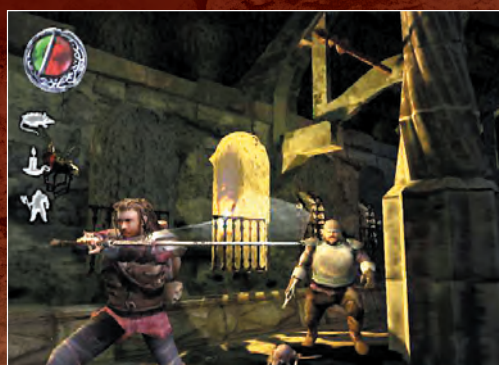
Mit den eigenwilligen Wünschen und Wehwehchen der beschworenen Sidekicks richtig umgehen zu lernen, soll ein wesentlicher Bestandteil von The Bard's Tale sein. Quasi ein ebenbürtiger Ersatz für die gängige Heldenparty, bestehend aus lauter Individualisten.

Echtzeit-Expedition

Bei Grafik und Spielgefühl orientiert sich The Bard's Tale an modernen Isometrik-Abenteuern wie Champions of Norrath. Ihr kontrolliert euren Hel- >>>



Spaß muss sein: Hintergründiger Humor und ein gewisser Realismus sind Entwickler InXile-Entertainment sehr wichtig.



Immer im Bilde: Die Icon-Anzeige links gibt an, welche Kreaturen gerade in euren Diensten stehen.

PreScreen



○ Musikalische Hilfe: Ein mysteriöser Alter lehrt den Barden seinen ersten Beschwörungssong.



○ Der Mann fürs Grobe: Der haushohe Dämonenritter ist zwar recht langsam unterwegs, haut aber mächtig zu.

Brian Fargo

Der kreative Kopf hinter The Bard's Tale

Puristischen Videospielern dürfte der Name des Produzenten von The Bard's Tale vielleicht nicht allzu viel sagen, tatsächlich hat Brian Fargo aber mehr als 20 Jahre Softwareerfahrung auf dem Buckel. Im Jahre 1983 gründete Fargo die Entwicklertruppe Interplay, zwei Jahre später gelang den Amis mit The Bard's Tale der große Durchbruch. Insgesamt verkaufte die dreiteilige RPG-Serie mehr als eine Million Exemplare. Weitere Hits wie das Cyber-Rollenspiel Neuro-mancer, das Endzeit-Abenteuer Wasteland oder eine gelungene Adaption von Tolkiens Der Herr der Ringe untermauerten bis Anfang der 90er-Jahre den Ruf Interplays als exzellente Computerspielschmiede.

Doch nach und nach sprudelte die Hitquelle immer spärlicher, Interplay machte vornehmlich durch Finanznöte auf sich aufmerksam. 2000 schließlich übernahm der französische Publisher Titus den Traditionshersteller, bald darauf verließ der Gründervater sein angeschlagenes Unternehmen. Nach einer längeren Kreativpause kehrte Brian Fargo schließlich im Herbst 2003 mit seinem brandneuen Team InXile Entertainment zurück. Das Comeback des Bardens ist das erste Projekt des aufstrebenden Entwicklers.



○ Schnappschuss: Fargo Mitte der 80er.



○ Ordentliches RPG frei nach Tolkien: Der Herr der Ringe (Amiga).



○ Sci-Fi-Rollenspiel mit Tiefgang: Neuro-mancer (C64).

den also aus einer angeschrägten Von-oben-Ansicht und lässt das Schwert auf Knopfdruck aufs Monsterhaupt niedersausen.

Für diese Anlehnungen gibt es gute Gründe: Schließlich hat InXile die Grafikroutinen von Baldur's Gate: Dark Alliance lizenziert. Die Zeit, die in die Entwicklung einer eigenen Engine geflossen wäre, können die Designer sinnvoller in die Verfeinerung des Spielkonzept stecken.

Kombiniert wird die eher actionorientierte Darstellung mit zahlreichen Cut-Scenes, in denen die Kamera mal dynamisch nahe an die Polygonvisagen der Charaktere heranzoomt, und mal rasant von einer Szene zur nächsten springt. Nach Meinung der Macher ist die Erzählweise eines Rollenspiels ebenso wichtig wie die Qualität der Story. Cineastisch orientierte Zocker dürfen sich folglich auf tonnenweise gesprochene Dialoge freuen.

Für eine der nächsten Ausgaben erwarten wir eine spielbare Version des äußerst viel versprechenden Fantasy-Epos'. Auf der aktuellen DVD könnt ihr euch schon mal ein (frühes) Bild davon machen, wie The Bard's Tale in der Praxis funktionieren wird. ■ CG



○ Gefährlich: Diese untoten Wikinger stellen eine echte Bedrohung dar. Oft müsst ihr euren Helden zunächst aufliveln, bevor ihr in bestimmten Bereichen eine Überlebenschance habt.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	InXile Entertainment
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Acclaim	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.inxile-entertainment.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Comeback mit Klasse: Atmosphärische RPG-Kost mit viel Humor und erfrischend anderem Fantasy-Flair.

„UNSER HELD STREBT EIGENTLICH NUR NACH ZWEI DINGEN – GOLD UND FRAUEN!“

Ein Mann mit großen Plänen: Interplay-Gründer und The-Bard's-Tale-Produzent Brian Fargo über Rollenspiel-Kischees, Humor und das, was sein kommendes Werk von der Fantasy-Masse abheben soll.

Interview Mit über 20 Jahren Entwicklererfahrung gehört der U.S.-Amerikaner zu den Routiniers der Softwarebranche. Als passioniertem Rollenspieler liegt Fargo besonders viel daran, dem übersättigten und eingefahrenen RPG-Markt mit The Bard's Tale frische, individuelle Impulse zu geben.

play: Mit The Bard's Tale für die PS2 nehmen Sie sich zwar thematisch Ihrer legendären RPG-Trilogie an, spielerisch entfernen Sie sich aber sehr weit von den Vorgängern. Wieso dieser radikale Wechsel?

Brian Fargo: Heutzutage ein Spiel mit beispielsweise dem rundenbasierten Kampfsystem der ersten drei The-Bard's-Tale-Teile auf den Markt zu bringen, wäre ein Desaster! Ein Spiel, das erfolgreich sein soll, darf sich nicht nur auf eine Lizenz verlassen, sondern muss für sich alleine stehen können. Wir mussten also ein zeitgemäßes Rollenspiel kreieren, das seine eigene Nische im aktuellen Markt findet – trotz seiner ebenfalls wichtigen Wurzeln.

play: Wie würden Sie diese Wurzeln beschreiben?

Brian Fargo: Das erste The Bard's Tale wurde 1985 ein Erfolg, weil wir Musik, Farben und Animationen in die Welt des Rollenspiels brachten. Jetzt mussten wir herausfinden, was heutigen Rollenspielen fehlt – und das ist ganz sicher nicht Farbvielfalt oder aufwändiger Sound. Ich finde, aktuellen RPGs fehlen vielmehr Dinge wie ein intelligentes Drehbuch, Humor oder eben eine eigene Persönlichkeit. Viele Jungs aus unserem Teams spielen seit 20 Jahren RPGs. Langsam sind wir es einfach leid, einen Drachen zu töten, um einen Topf Gold als Belohnung zu erhalten, oder ein Fass kaputt zu schlagen, in dem der wichtige Skelett-Schlüssel für den Kerkerausgang schlummert.

play: Wie genau definiert sich denn die Persönlichkeit vom neuesten The Bard's Tale?

Brian Fargo: Persönlichkeit ergibt sich für mich aus einer Reihe von Dingen. Wir versuchen beispielsweise, dem Hauptcharakter eine gewisse Dimension zu verleihen. Wenn es dir gelingt, einen Helden zu erschaffen, der die Dinge hinterfragt, der sich auch selbst mal in Frage stellt oder der eine glaubwürdige, menschliche Motivation bei all seinen Tätigkeiten hat, dann fühlt sich die Spielwelt einfach viel realer, glaubwürdiger an. Unser Barde etwa strebt eigentlich nur nach zwei

Dingen – Gold und Frauen. Der andere Teil der Persönlichkeit zeigt sich darin, was der Barde zu tun hat. Mal muss der Held hinter einem Gefangenen her jagen, den er aus Versehen hat flüchten lassen. Ein anderes Mal gilt es, einen Verrückten durch ein Dorf voll untoter Wikinger zu eskortieren.

play: Was sind die schlimmsten Fantasy-Kischees, die Ihr Team bei The Bard's Tale vermeiden wollte?

Brian Fargo: Da gibt es eine ganze Reihe. Einige Kischees wollten wir um jeden Preis vermeiden, andere haben wir bewusst eingebaut, um sie sozusagen humoristisch als Kischees zu entlarven. Wir können etwa keine Lava-Levels mehr sehen. Auch ein gestandener Mann, der beauftragt wird, eine Horde Ratten zu töten oder ein vierzehnjähriger Knabe, der auserwählt ist, die Welt zu retten, gehören nicht gerade zu unseren Lieblingsstandards. Dieses ganze Konzept mit dem Auserwählten etwa, ist eine Art Running Gag im Spiel: Nichts geht dem Bard mehr auf die Nerven, als wenn ihn jemand fragt, ob er tatsächlich dieser vielbeschworene Auserwählte ist. Ich bin schon sehr gespannt, wie andere Designer nach der Veröffentlichung von The Bard's Tale mit den Kischees in ihren Spielen umgehen, die wir parodieren.

play: Für ein Videospiel sehr ungewöhnlich ist auch, dass Sie einen Erzähler einsetzen. Erzählen Sie uns doch ein bisschen mehr über dessen Funktionen in The Bard's Tale?

Brian Fargo: Der Erzähler macht eine ganze Reihe von Dingen. Er ist beispielsweise dazu da, den Spieler davon abzuhalten, sich in Tätigkeiten zu verlieren, die ihn letzten Endes zielloos und dadurch genervt umherirren lassen. Er gibt also hier und da kleine Hinweise, was als nächstes sinnvollerweise zu tun wäre. Wenn wir Leute bei Testspielen beobachten, die permanent das falsche machen, wird man als Designer sehr schnell frustriert. Im Falle von The Bard's Tale freuen wir uns aber darauf, weil der Erzähler solche Situationen mit bissigen, sarkastischen Sprüchen kommentiert.

Die zweite große Rolle des Erzählers besteht darin, die epische Geschichten des heroischen Bardens zu erzählen. Dummerweise kommt es da aufgrund der sehr selbstsüchtigen Art des Bardens des Öfteren zu sehr unterhaltsamen Konflikten, was die Darstellungsweise der Ereignisse anbelangt...



Hat gut lachen: Mit The Bard's Tale könnte Rollenspiel-Veteran Brian Fargo das große Comeback gelingen.

play: Bei der Interaktion mit anderen Charakteren beschränken sich die Möglichkeiten des Bardens auf eine freundliche und eine freche, sarkastische Antwort. Warum bieten Sie dem Spieler nicht mehr Optionen an?

Brian Fargo: „Freundlich“ und „Frech“ kann man nicht einfach mit „Gut“ und „Böse“ übersetzen – unsere Welt ist nicht einfach schwarz und weiß. Beispielsweise kann der Held vielleicht nur dann bei einer Frau landen, wenn er ein bisschen frech vorgeht. Wichtig ist, dass die jeweilige Wahl eine Bedeutung in der Spielwelt hat, und dass die Konsequenzen interessant sind. Der Spieler soll eben nicht den genauen Wortlaut einer Antwort kennen, bevor diese gesagt wird. Er wählt nur den Ton und hört erst dann die konkrete Antwort. Anschließend muss er sich halt mit den Konsequenzen herumschlagen. Dadurch ist das Spiel nicht so vorhersehbar und motiviert zum mehrfachen Zocken.

play: The Bard's Tale hat auch visuell einen recht eigenen Stil. Aus welchen Einflüssen setzt sich dieser zusammen?

Brian Fargo: Unsere Welt ist eine Art Kombination aus Fantasy und Fotorealismus. Wir haben etwa mit real existierenden Landschaften und Folklore begonnen. Am Schluss kam dabei allerdings etwas eindeutig fantastisches heraus. Wir hoffen, dass unsere Welt durch die Figuren in ihr, die sich wie echte Menschen verhalten, einen glaubwürdigen Einschlag bekommt.



STAR WARS BATTLEFRONT

Der Krieg der Sterne ist in vollem Gange – und ihr seid mittendrin! Willkommen zum neuen Online-Shooter im „Star Wars“-Universum.



⦿ Aufgepasst, ich komme: Der Wald von Endor bietet viele Verstecke.



⦿ Déjà-vu: Fans der Kinofilme werden auch diese Szene wiedererkennen.

BATTLEFRONT-FUHRPARK



In einem Match nutzt ihr insgesamt 15 unterschiedliche Vehikel. Neben Klassikern wie dem AT-ST (siehe Bild), dem Speeder Bike oder dem X-Wing stehen auch Exoten wie das Tauntaun und der Jedi-Starfighter bereit. Jede Figur hat freien Zugriff auf alle Fahrzeuge.

PS2 Mit Battlefield 1942 hat Electronic Arts einen echten Meilenstein des Genres geschaffen – das Netzwerkgeballere erfreut sich unter PC-Fans noch immer größter Beliebtheit. Lizenzprofi LucasArts bringt die Sternenkrieg-Thematik in ähnlicher Form endlich auch ins Konsolenlager. Doch statt Kriegsveteran und Armeesoldat befehligt ihr in Star Wars Battlefront bekannte Gestalten aus der Kinosaga und kämpft um Originalschauplätze wie Naboo, Tatooine, Hoth etc...

Team-Taktik

Zwar können sich Solisten auch alleine durch die zehn Welten kämpfen, seine wahren Spielspaß-Qualitäten entfaltet der Krieg der Sterne jedoch im Multiplayer-Mode: Bis zu 16 (Internet) oder gar 32 (LAN) Mitspieler schließen sich einer der vier verfeindeten Fraktionen an und kämpfen auf 16 Levelkarten um den Gesamtsieg – auf Wunsch schlägt ihr euch auf die Seite des fiesen Imperiums, steuert die heroischen Rebellen, reißt euch in die Separatisten-Armee ein oder unterstützt die gleichförmigen Klonkrieger.

Bevor ihr euch ins Getümmel werft, wählt ihr eure bevorzugte Soldatenklasse mit allen Sondereigenschaften. Als Kundschafter etwa verschafft ihr

euch einen strategisch wichtigen Überblick übers Gelände, der Rebelspion schleicht sich unerkannt ins feindliche Lager – es sei denn, er kreuzt den Weg eines imperialen Offiziers... denn dessen Spezialität ist das Aufdecken dieser Geheimniskrämer.

Ich bin dein Vater, Luke!

Neben dem dynamischen, sehr teamorientierten Spielablauf und der überzeugenden Technik gefällt vor allem das authentische „Star Wars“-Flair. Kenner der Filmvorlagen (und wer ist das nicht?) finden im Spiel originelle Überraschungen: So ergreifen die pelzigen Ewoks auf Endor Partei für die aufrechten Rebellen, sadistische Naturen dezimieren während des Kampfgetümmels den Bestand der CPU-Gun-

gans auf Naboo. Die misstrauischen Sandleute ballern hingegen sofort auf jeden Fremden, egal ob gut oder böse – chaotische Massenschlachten sind vorprogrammiert. Als besonderes Schmankei geben sich auf Knopfdruck hochkarätige „Star Wars“-Promis ein Stelldichein – je nach Fraktion unterstützen euch kurzfristig computergesteuerte Saga-Größen wie Luke Skywalker, Mace Windu oder Schwarzhelm Darth Vader, der sich natürlich durch sein charakteristisches Röcheln ankündigt.

Mit Star Wars Battlefront erwartet uns im Herbst ein geselliger Multiplayer-Shooter mit Hitpotenzial. Durch den ausgeprägten Online-Charakter dürfte das futuristische Geballere jedoch nur für einen Bruchteil einheimischer PS2-Zocker von wirklichem Interesse sein. **WS**



⦿ Brandrodung: Die imperialen AT-STs sind im unübersichtlichen Unterholz klar im Nachteil.

PLAY-DATEN

Genre	Online-Taktik-Shooter	Entwickler	Pandemic Studios
Spieler	1-32	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	LucasArts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.lucasarts.com/games/swbattlefront/

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Massenmarktauglicher Online-Shooter im „Star Wars“-Universum – spielt die Höhepunkte der Filmsaga auf eurer PS2 nach.

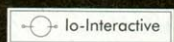
COMING SOON.



HITMAN

CONTRACTS

WWW.HITMANCONTRACTS.COM
STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTICH



PC



PlayStation 2



© IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.



MORTAL KOMBAT

Deception

Grandioser Umfang, bahnbrechende Ideen: Das Prügelspiel der Superlative.



○ Variantenreich: Jeder Charakter beherrscht wieder drei individuelle Kampftechniken. Es können zwei Nahkampf-Stile und eine Waffe verwendet werden.



MORTAL KOMBAT ONLINE



Mortal Kombat: Deception ist das erste PS2-Beat'em Up, das in westlichen Gefilden eine Network-Funktion bietet. Ob dann wirklich das Mortal-Kombat-Tournament, auf dem die Story beruht, ausgefochten wird, bleibt abzuwarten. Folgende Online-Modi sind bislang bestätigt: vs.-Fights, Puzzle Kombat und das Brettspiel.

PS2 Bereits im Spätherbst 2004 erscheint Mortal Kombat: Deception, der sechste Teil der Beat'em-Up-Serie. Ed Boon, geistiger Vater von Scorpion, Sub Zero, Raiden & Co. und sein 30-köpfiger Entwicklerstab wollen in allen Belangen an den Erfolg des PS2-Vorgängers Mortal Kombat: Deadly Alliance (PS2, ab November 2002) anknüpfen. Schließlich wanderte das Prügelspiel, von der internationalen Videospiel-

Fachpresse mit Höchstwertungen überhäuft, weltweit mehr als zwei Millionen Mal über die Ladentheken.

Mythos Mortal Kombat

Der Tatendrang der in Chicago ansässigen Programmierer spiegelt sich in allen Bereichen von Mortal Kombat: Deception wider. Um die eingefleischten Fans der Beat'em-Up-Serie mit Kultstatus bei der Stange zu halten, feiern eine Hand voll Prügelknaben und

-damen ihr 128-Bit-Comeback, die zuletzt in den Mortal-Kombat-Teilen 1 bis 3 als pixelige, zweidimensionale Sprites über den Bildschirm geblinmt waren. Insgesamt stehen 24 Kämpfer zur Auswahl.

Zur Gruppe der „Heimkehrer“ gehören u. a. Sindel, Mileena, Ermac, Night Wolf sowie Baraka. Überdies wartet Noob Saibot im Auswahlmenü. Übrigens: Der Name des mysteriösen schwarzen Ninja setzt sich aus den



○ Schachmatt bei den Minigames! Der Mix aus strategischen Elementen und herkömmlichem Beat'em Up ist genauso klasse...



○ ...wie Puzzle-Kombat, eine blutige Tetris-Variante in Mortal Kombat: Deception.



Der Beweis: Kult-Kämpfer und Schattenkrieger Noob Saibot meldet sich in Mortal Kombat: Deception zurück.

rückwärts geschriebenen Nachnamen der beiden Mortal-Kombat-Erfinder Ed Boon und John Tobias zusammen.

Fatality, Animality, Friendship etc. – seit nunmehr elf Jahren sind die breit gefächerten Finishing-Moves ein Markenzeichen der Reihe. Lediglich Mortal Kombat: Deadly Alliance tanzte mit nur einem einzigen Fatality pro Spielfigur aus der Reihe – an diesem hatte sich der Betrachter allzu schnell satt gesehen. „Wir haben auf die Spieler gehört. Jeder Charakter wird nun zwei Fatality-Moves beherrschen und einen eigenen Harakiri-Move“, erklärt Ed Boon. Apropos Harakiri: Mit diesem Feature kann man sich nach verlorenem Kampf selbst um die Ecke bringen. Man erspart sich damit die brachiale Fatality-Kombo des Rivalen.

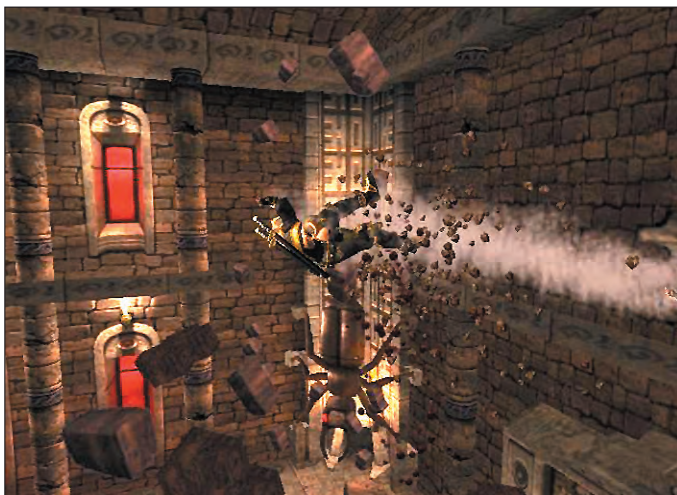
Gefährliche Umwelt

Die Umgebungen von Mortal Kombat: Deception lassen ungewöhnlich viel Interaktion zu. Dazu tragen die altbekannten „Stage Fatalities“ bei – allerdings in abgewandelter Form. Die so genannten Death Traps (Todesfallen)

kann man jetzt jederzeit auslösen, andererseits kann man auch unvorhergesehen hineintappen. Ed Boon & Co. demonstrierten dies am Beispiel des weitläufigen Schlachthaus-Areals, an dessen Ende ein bizarr überdimensionierter Fleischwolf wartet. Stößt man den Gegner in die rotierenden, mit riesigen Stacheln versehenen Walzen, kommen die Überreste auf der anderen Seite brockenweise herausgeflogen.

Tödliche Details

Aufsehen erregt ist auch das Netherbelly-Level. Hierbei handelt es sich um ein mehrstöckiges Schiffsinnes. Hinter den Steuer- und Backbord-Schiffswänden wartet jeweils eine Horde barbarischer Sklaven. Wird der Gegner in Richtung Gefängnis geschleudert, umklammern ihn die widerlichen Kreaturen sofort. Die Energieanzeige wird dann ohne nennenswerte Gegenwehr dezimiert. Von der Decke hängen an Seilen leblose Körper. Der Hintergedanke der Leveldesigner: Man bringt während eines Schlagabtauschs »



Schmerz lass' nach: Wird man durch eine Decke geschmettert, verliert man erheblich an Lebensenergie. Versucht dies also lieber zu vermeiden.



Ermac vs. Baraka: Beide Figuren waren bereits Bestandteile früherer MK-Teile.

MORTAL FLEISCHWOLF

Subzero – nun mit Glatze und ohne Maske – tritt Ermac in den riesigen Fleischwolf. Mit einem Tritt auf den grün umrandeten Stein setzt er die mit Stacheln besetzten Walzen in Bewegung.



MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES



Bei diesem Action-Adventure für PSone (2000) hat sich Midway sicherlich nicht mit Ruhm bekleckert. In der Rolle des Mortal-Kombat-Urgesteins Jax jagt man Oberbösewicht Kano. Sowohl die flache Story als auch das schwammige Gameplay machten dem Namen Mortal Kombat keine Ehre.

DER KONQUEST-MODE



Üppiges Angebot: Der Konquest-Mode in Mortal Kombat: Deception ist Action-Adventure und Trainingsbereich zugleich.

Im Konquest-Mode stürzt man sich als 13-jähriger Kämpfer – sein Aussehen bestimmt der Spieler – ins Abenteuer. Man tingelt durch sechs verschiedene Reiche. Dort erlernt der Nachwuchs-Fighter drei vollkommen unterschiedliche Kampfstile. Hat man den Konquest-Mode durchgespielt, kann der zum Haudeggen gereifte Charakter in sämtlichen Off- und Online-Spielvarianten verwendet werden.

die Leiber in Schwingung, so dass der Kontrahent ausweichen muss.

„Wir sind von den Background-Fatalities und den Todesfallen begeistert. Die Spieler werden sich gegenseitig in einen Fleischwolf, in einen Abgrund mit scheußlichen Stacheln, (...) in brennende Lava stoßen, (...)“, sagt Ed Boon voller Enthusiasmus.

Die Zeiten, in denen sich ein Beat'em Up aus simplen Ein- oder Zweispieler-Fights zusammensetzt-



PLAY-DATEN

PS2

Genre	Beat'em Up	Entwickler	Midway
Spieler	1	Erhältlich ab	Spätherbst 2004
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.mkdeception.midway.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Das brutal-geniale Prügelspiel bedrängt die Konkurrenz mit frischen Gameplay-Ideen, interaktiven Stages und Action-Adventure-Elementen.



Optischer Leckerbissen: Bereits in der frühen Vorabversion gefällt die Grafik...



...in diesem Zusammenhang kann das Charakterdesign als gelungen bezeichnet werden.

te, sind zumindest bei Mortal Kombat: Deception vorbei. Der Konquest-Mode bietet nicht nur, wie beim direkten Vorläufer Mortal Kombat: Deadly Alliance, einen Trainings-Modus (zum Erlernen aller Standard- und Spezial-Schläge), sondern neuerdings auch einen vollwertigen Action-Adventure-Teil.

Ein dicht bevölkertes Dorf mit allerhand Gebäuden ist hierfür der Ausgangsort. Während man im Dojo anfangs als unscheinbarer Mönch von Trunkenbold Bo' Rai Cho die erste Lektion lernt, nimmt das eigentliche Abenteuer in den Straßen der asiatischen Ortschaft seinen Lauf.

Der Pfad der Tugend

Hier stellen Kämpfe nur einen Teil der Geschichte dar. Je mehr Gegner man im Laufe der Zeit besiegt, desto mehr Schlagtechniken und Kampfstile eignet man sich an. Einen ebenso hohen Stellenwert hat das Auffinden von Objekten. Man kann seine Spielfigur auf diesem Weg mit allerlei Kleidungsstücken, Items und Waffen ausstatten. Ein weiterer Clou: Der Plot sieht vor, dass der Protagonist auf die Charaktere aller Mortal-Kombat-Spiele trifft. Stöbert man z.B. Scorpion hinter ein paar im Schatten stehenden Kisten auf, winkt zur Belohnung eine neue Kampftechnik. Meist ist es bei solchen Treffen notwendig, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, wobei allzu lange Wartezeiten mit einer Meditationsphase überbrückt werden.

Beat'em Up ohne Grenzen

Die Rückkehr der Minigames! Diesmal stehen mit Kombat-Puzzle und einem derzeit namentlich noch unbekannten, Schach-ähnlichen Spiel zwei vollkommen unterschiedliche Genres bereit. Die Wurzeln des Kombat-Puzzles scheinen in der Geschicklichkeitsspiel-Reihe Super Puzzle-Fighter (ab 1996, Arcade, PSone, Dreamcast...) aus dem Hause Capcom zu liegen. Analog zur Tetris-Street-Fighter-II-Mixtur teilen knuffige Mortal-Kombat-Recken knallharte Schläge aus, wenn die verschiedenfarbigen Blöcke korrekt übereinander gestapelt werden.

Für das digitale Brettspiel ist ebenso viel Köpfchen gefragt. Die Fläche setzt sich aus 100 Feldern zusammen. Zug um Zug bewegt jede Partei jeweils eine der 20 Figuren. Treffen zwei davon aufeinander, kommt es zum Kampf in bester Beat'em-Up-Manier – der Heimcomputer-Klassiker Archon sowie der erst kürzlich erschienene PS2-Titel Wrath Unleashed kommen einem dabei in den Sinn. Über weitere Details schweigen sich die Midway-Programmierer derzeit noch aus.

Mortal Kombat: Deception wird das erste Prügelspiel mit PS2-Network-Funktion sein. Über die Breitband-Anbindung nimmt man am Kombat-Puzzle, an der namenlosen Tabletop-Taktikerei und – Trommelwirbel – am Mortal-Kombat-Turnier teil. Endlich dürfen Online-Junkies in klassischen vs.-Fights ihre Kräfte mit Gleichgesinnten messen. **DG**



Ring-out: Diesmal fallen die Gegner aus der Arena. Der Kampf wird zumeist ein paar Stockwerke weiter unten unvermindert hart fortgesetzt.

CHAMPIONS of NORRATH



ES IST EINE SACHE, EIN GROSSES SCHWERT ZU BESITZEN,
ABER EINE ANDERE, ES RICHTIG ZU BENUTZEN.



Teamplay mit bis zu 4 Spielern online
oder offline mit dem Multitap.



Über 50 Areale mit
45 Levels Nonstop-Action.



Zufallsgenerierte Dungeons machen jedes
Spiel zu einem echten neuen Abenteuer!



Bahnen Sie sich einen Weg durch das Reich von EverQuest und werden Sie in diesem
Hack'n'Slay-Abenteuer Meister Ihrer Waffen und Zauber im Kampf gegen das Böse.
Stellen Sie sich abscheulichen Kreaturen und lösen Sie packende Quests.



PLAYZONE: 90%

Ein fantastisches Spielerlebnis:
Umfangreicher, vielseitiger
und schöner als die
Action-RPG-Konkurrenz!



PlayStation 2

snowblind
studios

www.championsofnorrath.com



COLD WINTER

Die Briten haben genug von Ego-Shootern von der Stange: Cold Winter soll in Sachen Spielerfreundlichkeit und Story die Messlatte höher legen.



❶ Blutige Realität: Bei Cold Winter geht's teilweise sehr deftig zur Sache. Wir rechnen für die deutsche Version mit starken Schnitten.



❷ Feuergefecht in Kairo: Das zerstörte Gebäude liefert euren Gegnern viele Deckungsmöglichkeiten.

PSE Chinas Gefängnisse genießen nicht den besten Ruf. Kein Wunder, dass Agent Andrew Sterling bei der ersten Gelegenheit die Flucht ergreift. Damit beginnt gleichzeitig auch der Tutorial-Level zur neuen Ego-Shooter-Hoffnung aus den Swordfish Studios: Cold Winter. Und die cleveren Insulaner haben sich einiges vorgenommen: Nicht nur, dass sie

sich mit Warren Ellis hochkarätige Unterstützung für Inszenierung und Handlung an Bord geholt haben; auch mit all den spielerischen Tücken eines herkömmlichen Ego-Shooters wollen sie aufräumen.

Ego-Realismus

Ihr wollt eine verschlossene Tür öffnen? In einer normalen Ballerei rennt ihr jetzt durch die Anlage, drückt am anderen Ende einen Knopf und die Tür öffnet sich... solche lästigen Stereotypen will Swordfish vermeiden – Lösungen fallen hier bodenständiger aus. Warum rammt ihr die Tür nicht einfach mit einem Fahrzeug ein? Oder ihr bastelt selbst mit Drähten und Platinen einen Hightech-Dietrich... genauso originell ist die Item-Verwaltung: Als aufgeweckter Agent kombiniert ihr gefundene Gegenstände weltmeisterlich zu neuen Waffen.

Ebenso realistisch die gegnerische Intelligenz: Selbstmord-Kommandos, die tumb auf euch zu rennen, findet ihr nicht. Eure Widersacher suchen realis-

tisch Deckung und werfen auch schon mal einen Tisch um. Durch die korrekte Physik-Engine überzeugt auch das optisch voll und ganz.

Nicht kalt, sondern frisch

Ähnlich durchdacht ist auch das Energie-System: In einem heißen Feuergefecht kann man sich nun einmal nicht mit einem Verbandskasten schnell selbst heilen – dafür braucht man Zeit. Daher dürft ihr euch in bereits „gesäuberten“ Gebieten gesundheitlich versorgen. Und das so oft ihr wollt: Das ist sowohl realistisch, als auch äußerst fair dem Spieler gegenüber.

Und damit dieser nicht irgendwann entnervt die Flinte ins Korn wirft, gibt ihm eine Anzeige immer Auskunft, wie viel vom Spiel er noch vor sich hat – diese kleinen, aber feinen Details sind es, die Cold Winter von der Konkurrenz abheben. Da auch die Grafik in den angekündigten 15 Levels ein echter Augenschmaus ist, freuen wir uns schon auf den Winter – dann nämlich soll das Spiel in die Läden kommen. **■ TN**

DER MANN AM SKRIPT: WARREN ELLIS

Damit die Handlung der Spielbarkeit nicht hinterherhecheln muss, hat man den Comic-Autor Warren Ellis an Bord geholt, um Zwischensequenzen zu inszenieren und bei der Story mitzuhelfen. Der 36-jährige Brite ist erwachsenen Comicfans schon lange ein Begriff: Spätestens seit der SF-Polit-Satire „Transmetropolitan“ steht Ellis für intelligente Unterhaltung mit politischem Hintergrund. Momentan ist eine TV-Serie zu „Global Frequency“, einem seiner jüngeren Werke, in Arbeit. Im Netz findet man ihn unter www.warrenellis.com, sein Online-Brainstorming betreibt er bei www.diepunyhumans.com.



❸ Warren Ellis

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Swordfish Studios
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Winter 2004
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.coldwinter.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Enorm spielerfreundlicher Ego-Shooter mit toller Gegner-KI, originellem Kombinations-System und mitreißender Story.



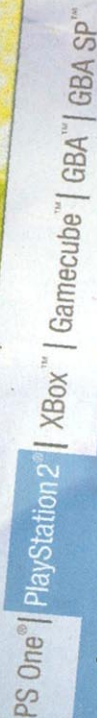
❹ Abwechslungsreich: Sibirien, Kairo oder auch düstere Fabriken dienen als Szenarios.



❺ Ungleiches Kampf: Wer ist stärker? Der Helikopter oder euer großes Waffenarsenal?

modus

bigben
interactive
real entertainment



- Tischladestation inkl. Funkempfänger
- Auto Reload und Auto Fire (optional)
- Warnanzeige bei geringer Batteriespannung
- 868 Mhz Technologie

www.bigben-interactive.de

PreScreen



○ Nimm die Beine in die Hand: Wenn die Autos explodieren, sollte man lieber in Deckung gehen.

WILLST DU ÄRGER?



Bei der Recherche sind *Driver-Erfinder Martin Edmondson* und sein Team in eine nicht ganz ungefährliche Situation geraten: Beim Ablichten einer *Istanbuler Häuserfront* stand plötzlich ein bewaffneter Ladenbesitzer vor ihnen. Er war der Meinung, sie seien von der Konkurrenz zu betreiben. In *Istanbul* herrscht anscheinend eine knallharte Niedrigpreispolitik.

PS2 Istanbul, Türkei. Irgendwo in einer verwinkelten Gasse wird geschossen. Kugeln durchschlagen Autotüren, Fensterscheiben und Körper. Es herrscht das Chaos. Wenige Minuten später in einem Krankenhaus: Erfolgreiche Wiederbelebensmaßnahmen, der Kardiograph schlägt nicht mehr aus: Herzstillstand.

Das Ende ist der Anfang

Tanners dritter Einsatz beginnt sechs Monate vor den tödlichen Schüssen in der türkischen Metropole. Nach seinen Stippvisiten in Chicago, Las Vegas, Havanna und Rio de Janeiro ist er in seine Heimatstadt Miami zurückgekehrt. Doch kaum hat er sich eingelebt, bahnt sich auch schon der nächste große Fall an. Die Jagd nach den Verbrechern führt ihn vom Sonnenstaat Florida über Nizza bis

nach Istanbul.

Jede der drei Städte ist anders aufgebaut. Miami ist flach, das Straßensystem typisch amerikanisch klar gegliedert und überschaubar. Ideal für die ersten Fahrversuche. Nizza sieht da schon etwas anders aus: Die Küstenstadt ist verwinkelter und vor allem bergiger. Wirklich anspruchsvoll wird es aber in Istanbul: Hier gibt es unzählige kleine und kleinste Gassen, enge Straßenzüge und dunkle Hinterhöfe – ein wahres Labyrinth. Das Straßennetz der drei Städte ist zusammen 265 Kilometer lang, wobei versteckte Abkürzungen nicht mit eingerechnet sind.

Explosive Gangsterjagd

Das Leben eines Undercover-Cops ist alles andere als langweilig. Die 35 Missionen bieten jede Menge Abwechslung.

Wie es die Tradition verlangt, muss sich Tanner erst einmal beweisen. Mit einem Gangsterboss aus Miami an der Seite rast er über den Schrottplatz einer gegnerischen Bande, springt über Rampen und schreddert durch Häuser. Innerhalb einer bestimmten Zeit muss das Gelände komplett verwüstet sein.

In Nizza angekommen, hat der Spieler bereits das Syndikat unterwandert und wird etwas mehr gefordert. Genau wie in dem Film „Speed“ dürft ihr in einer Mission nicht langsamer als 40 Meilen pro Stunde fahren, sonst fliegt euch der Wagen in die Luft. Nicht min-



○ Peng, du bist tot: Alternativ könnt ihr auch aus der Ego-Perspektive spielen.



○ Minuspunkt: Die Motorräder haben leider ein schlechter ausgearbeitetes Schadensmodell.



○ Vor die Räder gekommen: Bei den Verfolgungsjagden gibt es nicht nur Blechschäden.

Okay Kleiner, du bist also ein guter Fahrer? Dann zeig' mir doch mal, was du so auf dem Kasten hast!

DRIV3R



○ Alles auf einen Blick: Die Anzeige in der oberen Ecke gibt Aufschluss über Gesundheit, Fahndungslevel und Fahrzeugschaden.



○ Urlaubsidylle: Ein Leben in Miami könnte so schön ruhig und unkompliziert sein.

der explosiv geht es in der Metropole am Bosphorus zur Sache. Hier jagt man etwa einen LKW, von dessen Ladefläche brennende Fässer fliegen. Der Undercover-Cop und sein Kollege Jones müssen ihn stoppen. Während Tanner den Wagen fährt, feuert der Beifahrer auf den Brummi. Ihr kontrolliert dabei beide Helden gleichzeitig. Jones ist aber nicht nur schießwütiger Nebendarsteller, son-

dern auch Spielcharakter. Fünf Missionen erlebt der Spieler aus seiner Sicht.

Gut zu Fuß

Wie schon im zweiten Teil beschränkt sich das Gameplay nicht ausschließlich auf Fahrsequenzen. Tanner kann das Auto auch verlassen, zu Fuß durch die Städte wandern und Häuser betreten. In rund 20 Prozent des Spiels werdet ihr

kein Lenkrad, sondern eine Waffe in der Hand haben. Der Spieler kann sich mit Pistolen, Maschinenpistolen, Schrotflinten, Sturmgewehren oder einem Granatwerfer bemerkbar machen. Wer mit der Third-Person-Ansicht nicht zurecht kommt, kann alternativ auf die First-Person-Kamera umschalten. Damit werden die Laufpassagen von Driver 3 einem waschechten Ego-Shooter würdig.

Allerdings sollte man nicht wahllos durch die Gegend ballern, das macht die Polizei aufmerksam. Doch nicht nur unerlaubter Waffengebrauch ruft die Gesetzeshüter auf den Plan. Überhöhte Geschwindigkeiten, Unfälle oder Fahrzeugdiebstähle sind ebenso ungern gesehen. Sobald euch die Cops an der Stoßstange kleben, heißt es: Gas geben. Erst wenn ihr aus ihrem Sichtfeld >>>

KOMISCHER SCHRIFTZUG



Driv3r wie, was, wo? Wer ist auf die Idee gekommen, die „3“ in den Namen von Driver zu packen? Das kommt nicht von Reflections, sondern von einer New Yorker Agentur. Das ist anscheinend up to date, modern, trendy und angesagt. Hoffentlich erkennt bei so viel „hipness“ auch jeder, dass es sich bei Driv3r um den dritten Teil von Driver handelt.



○ Liebes Team Soho: So muss ein Straßenzug einer Metropole aussehen.



○ Da fliegt dir doch das Blech weg: Die Autos bestehen aus vielen Einzelteilen.

PreScreen

SPRECHER



Michael Madsen



Mickey Rourke



Michelle Rodriguez

Bekannte amerikanische Schauspieler werden den Charakteren von *Driver 3* ihre Stimmen leihen. So wird etwa *Undercover-Cop Tanner* von Michael Madsen gesprochen. Ihn konnte man bereits in Spielen wie *GTA III* oder *True Crime: Streets of LA* hören. Ebenfalls an den Mikros: Michelle Rodriguez und Mickey Rourke.



○ Darauf kommt es an: Die Häuserfassaden sind nicht platte Texturen, sondern haben viele herausgearbeitete Details.



○ Die Karte verrät es: In solch einem einfachen Straßennetz kann man sich nur schwer verfahren.

entkommen seid, habt ihr wieder einigermaßen Ruhe.

Je kaputter, desto besser

Der Fuhrpark umfasst rund 70 Vehikel. Der Großteil davon sind zwar Autos, amerikanische Muscle Cars, französische City-Flitzer oder türkische Pritschenwagen, es gibt aber auch Bikes und Boote. Besonders außergewöhnliche Fahrzeuge sind ein Kran und ein Sattelschlepper. Bei dem trägen Riesen könnt ihr sogar einen Anhänger an- und abkoppeln.

Die Wagen und Motorräder sehen nicht nur sehr gut aus, sie verfügen auch über eine erstklassige Fahrphysik und ein außergewöhnliches Schadensmodell. Die Entwickler verwenden dafür eine verbesserte Version der Stuntman-Engine.

Ihr könnt die Boliden nach allen Regeln der Kunst zerlegen. Ein kleiner Rempler genügt meist schon und die Stoßstange schleift über den Boden, natürlich nicht ohne den dazugehörigen Funkenflug. Ihr könnt Reifen und Fenster zerschneiden oder die Karosserie durchlöchern. Explodiert ein Wagen, zerbricht er in seine Einzelteile.

Um solche spektakulären Szenen hinreichend genießen zu können, gibt es die Thrill-Kamera. Rammt man etwa mit seinem Auto ein anderes Fahrzeug oder springt man über eine Schanze, drückt man einfach den L1- und R1-Button gleichzeitig. Die Kamera schwenkt heraus und man sieht die Szene, ganz wie im Kino, aus einer spektakulären Perspektive und in Zeitlupe. Je nachdem wie stark man die Shoulder-Tasten drückt, läuft das Ganze dabei langsam oder schneller ab. Ein sehr innovatives Feature.

Kamera, Klappe, Action!

Mit seinen 47 Zwischensequenzen, den professionellen Sprechern (siehe Marginalspalte), der Nonstop-Action und der Thrill-Kamera will sich *Driver 3* als filmreifes Videospiel verstanden wissen. Für noch mehr Hollywood-Flair sorgt das Film-

Director-Feature. Man kann an jeder Stelle des Spiels, egal ob man sich im Undercover- oder dem Take-a-Ride-Modus bzw. in einem der Driving Games (Checkpoint, Survival, Race, Chase) befindet, im Regiestuhl Platz nehmen. Die letzten Spielminuten werden automatisch gespeichert. Ihr könnt diese dann ganz nach euren Wünschen neu zusammenschneiden.

Mit wenigen Handgriffen lassen sich neue Kameras positionieren, etwa neben dem Reifen oder auf einem Dreibahn an Schlüsselstellen (Rampen, Kurven, etc.). Durch Zoom- und Verwisch-Effekte setzt der ambitionierte Videokünstler dem Clip am Ende das Sahnehäubchen auf. ■ ML



○ Vor- und Nachteile: Die Motorräder sind enorm schnell und wendig, allerdings auch nicht ganz leicht zu beherrschen.



○ Liebe zum Detail: Selbst die kaputten Wagen sehen noch sehr gut aus.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Rennspiel / Action	Entwickler	Reflections
Spieler	1	Erhältlich ab	Juni
Hersteller	Atari	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.atari.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Ein Videospiel-Highlight? Wir waren ja anfangs skeptisch, aber *Driver 3* hat wirklich das Zeug dazu!

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.



HAWK SHOES
SKATEBOARD FOOTWEAR DESIGNED BY TONY HAWK



NEVERSOFT

ACTIVISION®

PreSe

SILENT HILL 4

The Room

Unverhofft kommt oft: Im Konami-Hauptquartier durften wir die kommende Horror-Hoffnung Probe zocken.



○ Neue Waffen, neue Fähigkeiten: Das kleine Kreis-Icon am oberen Bildrand zeigt die Angriffsstärke.



○ Gucken erlaubt, kommunizieren verboten: Durch den Türspion hält Henry Kontakt mit der normalen Außenwelt.

VERKEHRTE WELT



In Sachen Veröffentlichungspolitik ging Silent Hill 3 ungewöhnliche Wege. So erschien das Horrormeisterwerk zunächst in Europa, danach in Japan und zu guter Letzt in den Vereinigten Staaten. Mit The Room beschreitet Konami wieder traditionelle Pfade: Im Juni kommen Fernostler, später im Sommer U.S.-amerikanische Zocker und im September schließlich europäische Grusel-Gamer zum Zug. Diese Erscheinungsabfolge richtet sich nach dem sinnvollsten Starttermin für das jeweilige Territorium, gab uns Konami zu verstehen.

PS2 Vor wenigen Monaten erst hat Konami die Entwicklung des vierten Teils angekündigt. Kurz darauf gab man bekannt, dass das Schauerstück japanische Zocker bereits im Juli in Angst und Schrecken versetzen soll. Die neueste (und beste) Nachricht aus dem Silent-Hill-Universum: Voraussichtlich im Herbst kommt auch schon die PAL-Fraktion in den „Genuss“ der nervenzerreißenden Geisterbahnfahrt. Grund genug, den mysteriös mit „The Room“ untertitelten Polygon-Alptraum anzuspüren.

Home sweet Home

Die Ausgangssituation dürfte treuen playLesern bereits bekannt sein: Eines schönen Morgens erwacht Henry Townshend in seinem schmucken Apartment in der lauschigen Kleinstadt Ashfield. Alles scheint wie immer – bis der Blick des Helden auf seine Wohnungstür fällt. Verrammelt mit knapp einem Dutzend massiver Schlösser gewährt sie kein Entrinnen mehr aus den eigenen vier Wänden.

Hier kommt ihr ins Spiel: Aus der Ego-Perspektive, also durch die Augen des völlig verwirrten Protagonisten blickend,

beginnt ihr den Streifzug durch Küche, Wohn- und Schlafzimmer. Wann immer Henry in die Nähe eines untersuchenswerten Gegenstands kommt, blinkt ein spezielles Icon am Bildrand auf. Ein Tastendruck, und schon nimmt euer Held das entsprechende Objekt genauer in Augenschein. Viel Zeit bleibt Henry freilich nicht, dem Geheimnis seiner Festsetzung auf die Spur zu kommen. Mit höllischem Klingeln macht urplötzlich sein Telefon auf sich aufmerksam...

Ein Rauschen, ein Knacken, dann ein verzweifelter Hilferuf „Help me!“



○ Was geht ab? Bizarre Schauplätze und verstörende Tagebucheinträge garantieren wieder 1A-Nervenzitler.



○ Üble Überraschung: Einige Ekelpakete schälen sich urplötzlich aus den Wänden heraus.

Eine fremde Frauenstimme dringt Henry ins Ohr, als er den Hörer von der Gabel nimmt. Dass der Telefonapparat gar nicht angeschlossen ist, verwundert den blonden Jüngling kaum. Denn kurz nach dem verstörenden Anruf entdeckt der Held ein mysteriöses Loch in seiner Badezimmerwand – ganzer Mann, der er ist, kriecht Henry wagemutig ins unbekannte Dunkel...

Weltenwandler

Nach dem aktuellen Stand der Dinge dienen besagte Löcher (im weiteren Verlauf tauchen immer neue Exemplare auf) als Verbindungen zwischen Henrys Wohnung und den typisch bizarren Silent-Hill-Schauplätzen. Das Drehbuch scheint euch diesmal also nicht ganz so linear wie zuvor von einem Handlungsort zum nächsten zu führen. Regelmäßig teleportiert ihr euch ins Apartment zurück: Mit jedem Abstecker in heimische Gefilde regeneriert sich Henrys Lebensenergie ein wenig, zudem konnten wir beim Probezock nur dort ein Buch zum Speichern des Spielstands ausfindig machen.

Alt & neu

Wer angesichts der erwähnten Veränderungen fürchtet, The Room könnte sich zu weit vom bewährten Silent-Hill-Stil entfernen, den können wir beruhigen. In den einzelnen Welten setzt Episode vier ganz auf das klassische Spielkonzept. Ob dämonisches Höllenlabyrinth, düstere U-Bahn-Anlage oder verwunschener Gruselwald – außerhalb der eigenen vier Wände steuert ihr Henry wie gewohnt in Third-Person-Ansicht. Welche inhaltliche Verbindung zum Vorgängertrio besteht, wollte man uns zwar nicht sagen, Serien-Veteranen dürfen sich aber auf viele Déjà-vus gefasst machen – von bereits bekannten Arealen wie dem beklemmenden Toluca Lake bis hin zu prägnanten Randfiguren. Beispielsweise Walter Sullivan: Der psychopathische Mörder aus Teil 2 betreibt edelmütig ein Waisenhaus, das sich bei



Ob nach Hause: Durch diese Löcher kehrt Henry in die vermeintlich sichere Wohnung zurück.

näherer Untersuchung jedoch als kranker Folterknaus entpuppt...

Inhaltlich dürfte uns die gewohnte Mischung aus blutigen Monsterkämpfen und teilweise knackigen Kopfnüssen bevorstehen. Der Dämonenkader setzt sich nun unter anderem zusammen aus lästig umherschwirrenden Teufelsmotten, kriechenden Fleischbergen mit zwei unheimlichen Baby-Köpfen und fleischgierigen Höllenhunden samt tödlicher Peitschenzunge.

Spieleerisch erwarten euch zudem ein paar kleine aber feine Änderungen: Heil-Items aber auch Waffen lassen sich jetzt im Eifer des Gefechts direkt über das Digipad auswählen und einsetzen. Zudem informiert neuerdings eine eingeblendete Balkenanzeige über den Gesundheitszustand eures Helden. Wichtigstes Novum im Kampf: Die Stärke eines Angriffs lässt sich nun variieren. Je nachdem, wie lange ihr den Schlagknopf gedrückt haltet, fuchelt Henry mit dem Stahlrohr sanft in der Luft herum oder holt zu einem wuchtigen, alles vernichtenden Hieb aus. ■ CG



Böse Burschen: Das Monsterdesign ist den Entwicklern wieder vortrefflich eklig gelungen.

AUF EINEN BLICK

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN VON SILENT HILL 4: THE ROOM

SPIELAUFBAU: Die Story führt euch nicht chronologisch von einem Ort zum nächsten. Stattdessen springt Henry von seiner Wohnung aus in die einzelnen Levels.

ITEM-GEBRAUCH: Todbringer und Gegenstände werden nicht mehr im Pausenmenü ausgewählt, sondern per Digipad während des laufenden Spiels aktiviert.

ANZEIGEN: Henrys Lebensenergie wird in Form eines Balkens eingeblendet. Wollt ihr euch über seinen Gesundheitszustand informieren, müsst ihr folglich nicht mehr ins Statusmenü umschalten.

ANGRIFFSKRAFT: Die Schlagstärke ändert sich abhängig davon, wie lange ihr den Angriffsknopf gedrückt haltet. Praktischerweise könnt ihr die Attacke auch aufladen, während Henry in Bewegung ist.

SPEICHERSYSTEM: Dem aktuellen Stand der Dinge nach lassen sich Spielstände in Silent Hill 4 nur in Henrys Apartment sichern. Strategisch sinnvoll platzierte Teleportlöcher sollen Speicherstress verhindern.

SCHIESSFREUDIGE SCHURKEN: Erstmals in der Seriengeschichte (von bisherigen Zwischenbossen einmal abgesehen) rücken euch bestimmte Feinde jetzt auch mit Schusswaffen zu Leibe.

FLEXIBLE KARTE: Um eine bessere Übersicht zu ermöglichen, lassen sich die Levelkarten jetzt manuell drehen. Das war bisher in keiner Silent-Hill-Episode möglich.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Survival-Horror	Entwickler	Konami Tokyo
Spieler	1	Erhältlich ab	September
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.konami-europe.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Terror total: Die japanischen Horror-Virtuosen setzen zum Frontalangriff auf euer Nervenkostüm an – da ist Gänsehaut garantiert!



DRAKENGARD

Zores im Fantasy-Land: Ein fieses Imperium hat den anderen Reichen den Krieg erklärt – nur ein mutiger Drachenreiter kann die Welt noch retten.

DAS VORBILD:
PANZER DRAGON



Multiformat-Zocker erleben in den Fluglevels ein Déjà-vu: Spielerisch und grafisch erinnern sie frapperend an den Sega-Klassiker Panzer Dragon: Drei Episoden davon sind auf dem 32-Bitter Saturn erschienen, X-Box-Jünger freuen sich über das optisch brillante Panzer Dragon Orta.



⊙ Jetzt wird's eng: Gegen Ende des Spiels bekommt es euer Held mit fiesen Untoten zu tun, die gewaltig austeilen.



⊙ Feuer frei: In den Fluglevels wird an Pyrotechnik nicht gespart: Hier legen wir uns mit einem imperialen Zyklopen an.

PSE Caim ist ein gar grim-miger Geselle: Seit ein Kriegerdrache seine Eltern getötet hat, kann er sich kaum entscheiden, wen er mehr hassen soll: Das Imperium, dem das Schuppentier gehörte, oder lieber alle Drachen... doch diese Entscheidung wird ihm abgenommen: Als der Feind die heimliche Burg angreift, wird unser Held schwer verwundet und nur der Pakt mit einem Drachen kann sein Leben noch retten. Dieses ist nun fest mit jenem des roten Flammenspuckers verbunden: Stirbt einer der beiden, beißt auch der andere ins Gras. Trotzdem werfen sich die beiden ungleichen Partner dem imperialen Heer entgegen.

Metzeln bis zum Morgen

Drakengard bietet euch verschiedene Spielmodi: Meist steht ihr alleine einer riesigen Übermacht entgegen und müsst bestimmte Aufgaben erledigen. Dabei putzt ihr in schöner Regelmäßigkeit bestimmte Gegner von der Landkarte. Dazu hackt ihr euch durch Hunderte feindlicher Soldaten – ihr könnt die Kerle entweder mit euren Waffen klein schneiden oder sie

mit Magie rösten. In Kisten findet ihr immer wieder neue Mordwerkzeuge, die ihr bei entsprechendem Einsatz noch verbessern könnt. Wird euch das zu langweilig, ruft ihr euren schuppigen Freund herbei: Im Tiefflug prescht ihr über das Schlachtfeld und röstet die Gegner mit Flammen-Atem im dreckigen Dutzend. Nach Levelende wird abgerechnet: Jeder besiegte Feind bringt euch Erfahrungspunkte ein, die sich in höherer Durchschlagskraft oder mehr Lebensenergie bemerkbar machen.

Herr der Lüfte

Neben den Metzel-Levels stehen auch Ausflüge in die Stratosphäre an: Auf dem Rücken des Drachen nehmt ihr Luftschiffe, Greifen und ähnliches Gezucht ins Visier. Hierbei lenkt man in erster Linie das Fadenkreuz, mit dem man auch mehrere Gegner gleichzeitig

anvisieren kann. Während die Rendersequenzen Square-typisch vom Feinsten sind, kann die eigentliche Grafik nicht mithalten: Meist schlägt ihr euch durch graubraune Levels und ärgert euch immer wieder über eine undurchsichtige Nebelwand und abrupt aufploppende Feinde.

Die Musik überzeugt ebenso wenig, mehr als Dauerschleifen-Gedudel wird nicht geboten. Dafür stimmt bisher der Spielspaß: Die Steuerung ist extrem flüssig und es macht unheimlich Laune, im Alleingang Hunderte von imperialen Soldaten klein zu hacken, der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogener als der von EAs ähnlichem Spiel Herr der Ringe. Fantasy-Fans mit stählernem Daumen freuen sich auf die deutsch untertitelte PAL-Version der Drachenhatz, die technisch bisher einen guten Eindruck macht. ■ **TN**



⊙ Dosenöffner gefällig? Gemeine Fußsoldaten haben Caims Ansturm nicht viel entgegenzusetzen.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Square-Enix/Cavic
Spieler	1	Erhältlich ab	21. Mai
Hersteller	Take2	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.square-enix-usa.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Gut spielbare Fantasy-Metzelorgie mit motivierendem Drachenfeature aber durchwachsener Präsentation.

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™

PreScreen

FINAL FANTASY 12

Square wirft die Zufallskämpfe über Bord und protzt mit riesigen Welten und brillanter Grafik.



☉ Drei für Afrika: In der klassischen Party-Konstellation werden gemeine Großkatzen verdroschen.



PS2 In Ivalice herrscht Krieg: Das Arcadia-Imperium auf dem Kontinent Valentia und das Reich Rosaria auf Ordalia liegen schon seit Jahren im Clinch. Zwischen den beiden streitenden Riesen befindet

sich das kleine, aber strategisch sehr günstig gelegene Land Dalmaska: Ein tropisch-heißes Stückchen Erde, auf dem auch die beiden Hauptfiguren Vaan und Ashe leben. Als Arcadia Dalmaska angreift, gerät die prekäre Lage außer Kontrolle...

wichtigste: Die umstrittenen Zufallskämpfe scheinen ein für allemal der Vergangenheit anzugehören. Auf den Screenshots ist deutlich zu erkennen, dass Kämpfe im normalen Spielbildschirm stattfinden werden. Es erwartet uns wohl eine weitere Inkarnation des altbewährten Active Battle Systems, allerdings können wir uns auf zahlreiche Neuerungen gefasst machen: In Interviews sprechen die Designer unter anderem von einem Kombo-System. Wir rechnen mit einer Mischung aus Elementen aus klassischen Final-Fantasy-Kämpfen und Vagrant Story, hoffen aber auf leichtere Zugänglichkeit.

DAS TEAM



YASUMI MATSUNO (PRODUZENT)

Square hat ihn schon vor vielen Jahren von dem kleinen Publisher Quest abgeworben. Seitdem arbeitete er an hervorragenden Spielen wie Vagrant Story und Final Fantasy Tactics.



AKIHIKO YOSHIDA (CHARACTER DESIGN)

Er illustrierte früher Spiele wie Final Fantasy Tactics und den Game-Boy-Advance-Nachfolger. Aus seiner Feder stammen auch Helden und Schurken von Vagrant Story.



HIDEO MINABA (ART DIRECTOR)

Ein echtes Final-Fantasy-Urgestein: Er findet sich schon in den Credits der klassischen Episoden 5 und 6. Er besetzte den Posten des Art Directors unter anderem auch bei Teil 9.



HITOSHI SAKIMOTO (MUSIK)

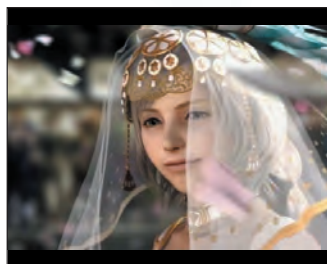
Während sich Altmeister Nobuo Uematsu vor allem um das obligatorische Lied kümmert, übernimmt Sakimoto, den ihr vielleicht schon aus Spielen wie Tactics Ogre oder Final Fantasy Tactics kennt, den restlichen Soundtrack.

Alte Stärken...

Zugegeben – die Handlung klingt zunächst recht vertraut – böse Imperien im Krieg und gute kleine Staaten, die darunter leiden. Und die Helden mitdendrin... dieses Grundgerüst ist aus Final Fantasy 8 oder 9 hinreichend bekannt. Trotzdem steht uns mit Final Fantasy 12 alles andere als eine Fortsetzung von der Stange ins Haus: Ein fast vollkommen neues Team arbeitet momentan mit Hochdruck an der neuesten Episode, die noch im Sommer in Japan erwartet wird. Und das bringt jede Menge Neuerungen mit sich. Die

...und neue Ideen!

Das neue Spiel ist nicht mehr so extrem linear wie Final Fantasy 10, der Spieler soll bei seinem Abenteuer deutlich mehr Freiheiten genießen. Ein erster Schritt dahin ist die dramatisch vergrößerte



☉ Schon wieder Hochzeitsglocken? Das hatten wir doch erst in Teil 10...



☉ T-Rex: In Ivalice sind die Dinosaurier noch wohlauf und erschweren der Party das Leben.



Detailreichtum: Dank toller Texturen fällt die niedrigere Polygonzahl kaum auf.



Das ist Echtzeit? Die detaillierten Szenarios verblüffen immer wieder.

Welt. Ein Unterschied zwischen Landkarte und Städten oder Dungeons besteht nicht, alles findet im gleichen Maßstab statt. Von Teil 11 übernimmt Square die Proportionen: Ihr wandert durch weiträumige Landschaften und wohl auch durch verschiedene Klimazonen – der zwölfte Teil könnte die bislang umfangreichste Episode werden. Auch neu und interessant: Die Ausrüstung eurer Figuren könnt ihr diesmal tatsächlich sehen. Kauft ihr ein neues Schwert und einen Schild für Vaan, trägt er diese bei der Erforschung der Welt sichtbar mit sich herum.

Eine fast bekannte Welt

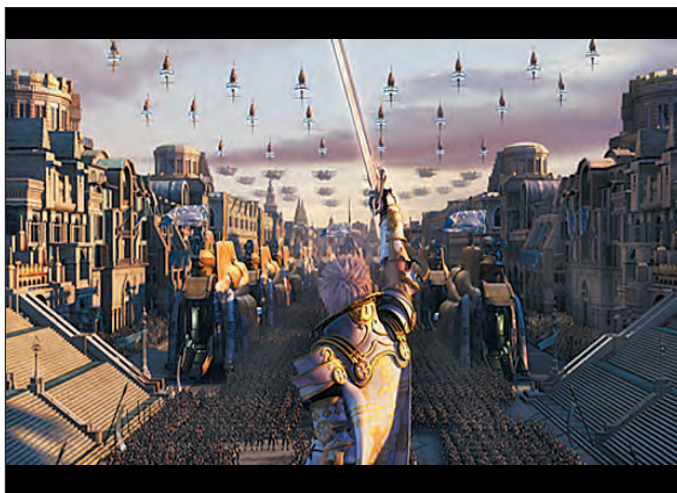
Wie eingangs erwähnt, heißt die Welt von Final Fantasy 12 Ivalice. Serienkenner horchen auf, hatten doch Final Fantasy Tactics und der Gameboy-Advance-Nachfolger in einer Welt gleichen Namens gespielt. Auch wenn die Szenarios nicht gleich sind, hat man gerade von der jungen Game-Boy-Episode viele Elemente übernommen: So gehört Kameradin Fran der hasigen Rasse der Viera an, auch die echsenähnlichen Bangaa und die guten alten Moogles sind wieder dabei. Interessant: Die umstrittenen Richter, die auf dem Nintendo-Handheld die Kampfregeleln angeben, feiern ein Comeback und übernehmen wieder eine wichtige Rolle: Laut eines Interviews sollen sie gar der Schlüssel zur Handlung sein – sie scheinen auf jeden Fall wichtig genug zu sein, das mächtige Logo des Spiels zu dominieren. Ivalice soll sehr

mediterran wirken, die Welt werde ans Europa des 17. Jahrhunderts erinnern.

Technisch neue Wege

Das Obligatorische gleich vorweg: Bei den Rendersequenzen hat sich Square wieder einmal selbst übertroffen: Diesmal fallen die Szenen wohl so üppig aus, dass das Spiel auf zwei DVDs ausgeliefert werden muss. Die Spielgrafik geht hingegen neue Wege: Die Designer sparen diesmal bei den Figuren Polygone ein, um mehr Ressourcen für die üppige Welt zu haben. Dieser Mangel soll durch bessere Texturen und geschmeidigere Animationen ausgeglichen werden – Square verspricht, in dieser Hinsicht das Niveau von Teil 10 zu halten. Für die Animationen hat man ein Skelett-System erstellt, das die Bewegungen der Helden noch lebensechter machen soll und gleichzeitig Grafikfehler minimiert.

Momentan steht Square allerdings vor Problemen und es scheint, als würde sich der Release des Epos' ein wenig nach hinten schieben. Wir sind aber zuversichtlich, dass das erfahrene Team die Tücken der inzwischen nicht mehr taufischen PS2-Hardware in den Griff kriegt und ein weiteres Mal mit einem fantastischen Abenteuer überzeugt. Aufgrund der zahlreichen frischen Impulse und der althergebrachten Stärken der Serie rechnen wir mit einem Hit. Hoffentlich denkt man diesmal an eine angemessene PAL-Umsetzung. ■ TN/FM



Martialisch: Der große Militäraufmarsch zeigt v.a. die riesigen Luftschiff-Flotten deutlich.

DIE PARTY

VAAN

Der 17-jährige Held ist ein unverwundlicher Optimist und eine Frohnatur. Allerdings ist er mit seiner Gesamtsituation nicht zufrieden und träumt davon, einmal als Luftpirat in den Himmel zu fliegen.

ASHE

Als einzige Tochter des Herrschers von Dalmaska lastet eine große Verantwortung auf ihren Schultern. Die 19-Jährige führt nach dem imperialen Angriff den Widerstand an und ist eine zähe und energische Person.

FRAN

Fran gehört zur animalischen Rasse der Viera und ist eine meisterhafte Kämpferin: Wie ihre Artgenossen in Final Fantasy Tactics Advance ist sie besonders geübt im Umgang mit Bogen und Fechtwaffen.

BALFLEAR

Ein sehr freiheitsliebender Typ: Balflear ist ein Luftpirat und benutzt mit Vorliebe Schusswaffen. Interessanterweise ist er im Gegensatz zu Vaan und Ashe kein Mensch, auch wenn er so aussieht.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Square-Enix
Spieler	1	Erhältlich ab	Frühstens 2005
Hersteller	Square-Enix	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.square-enix-europe.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Neues Team, neues Glück: Die kommende Final-Fantasy-Episode wirft viel alten Ballast über Bord und bringt frische Ansätze.



Jetzt mit bis zu 20 Spielern gleichzeitig Vollgas geben und alles demolieren, was vier Räder hat. Wie? Ganz einfach: Hol dir den Netzwerkadapter, leg Destruction Derby Arenas ein und gib Gummi.



FUN.
ANYONE?



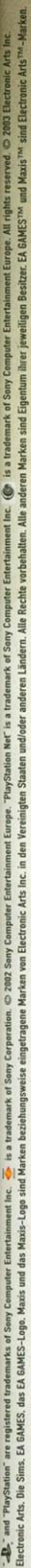
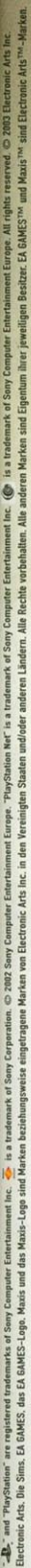
Acht Freunde müsst ihr sein: TIF 2004 ist das einzige Fußball-Game mit einem 4 gegen 4 Online Modus. Dank Network-Gaming kannst du dir europaweit Mitspieler suchen und sogar per Headset jederzeit die Taktik besprechen. Genauso spektakulär wie das Teamfeeling: Gänsehaut-Atmosphäre in den Stadien, nochmals verbesserte Optik und unglaubliche 18.500 Spieler.



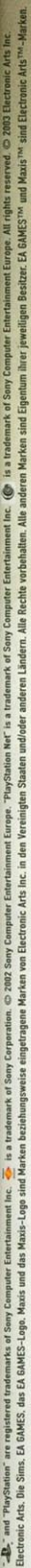


PlayStation Net.

[illegible]



P- and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES, EA GAMES™ und EA GAMES™ sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ und Maus™ sind Electronic Arts™-Marken.



P- and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES™ and EA GAMES™ and Maxx™ sind eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ und Maxx™ sind Electronic Arts™-Marken.



So schnell bist du in der Welt von PlayStation Net: Einfach den Netzwerkadapter an Deine PlayStation®2 anschließen, per Breitband (z. B. DSL) ins Internet gehen und mit der Network-Access-Disc blitzschnell registrieren. Jetzt nur noch eins der vielen Network-Games einlegen und schon hast du tausende neue Mitspieler in ganz Europa.



FUN.
ANYONE?

RED DEAD REVOLVER

Capcom gibt auf! Jetzt nimmt Take 2 die Fertigstellung des Wild-West-Spiels selbst in die Hand. Hat dieser Western-Shooter Hit-Potenzial?



○ Revolverheld: Ein bisschen Clint, ein bisschen Beckham – fertig ist unser Red!



○ Großes Kaliber: Fest installierte Gatling-Guns kann Red kapern.



○ Tolle Atmosphäre: Die Präsentation wird dem Western-Genre mehr als gerecht.

ROCKSTAR SAN DIEGO

Inzwischen gehören die Angel Studios zum festen Entwicklerteam von Rockstar Games und firmieren auch ganz offiziell unter dem Namen Rockstar San Diego. Mit den Smugglers-Run- und Midnight-Club-Spielen haben sie gezeigt, dass sie es verstehen, mit Sonys PS2 umzugehen. Mit Red Dead Revolver betreten die Entwickler Genre-Neuland. Es ist der erste Shooter des Rockstar-Neuzugangs.

PS2 Diese Frage wird wohl erst der Test eindeutig beantworten. Bei einem Besuch bei Take 2 Interactive in München konnten wir uns jedoch schon vorab von den Vorzügen des Wild-West-Spektakels überzeugen. Mit dem Spiel Red Dead Revolver ist bereits eine lange Leidensgeschichte verbunden. Ursprünglich haben die Angel Studios (heute Rockstar San Diego) diesen Titel für Capcom entwickelt. Jedoch waren die erfolgsverwöhnten Japaner mit der Umsetzung ihres Konzepts unzufrieden und haben den Titel an Take 2 verkauft.

Ein Fall für Rockstar

Dass Rockstar-Spiele einen ganz eigenen Stil aufweisen, ist seit GTA 3 und dessen 80er-Jahre-Sequel GTA Vice City (dt. Version) kein Geheimnis mehr. Wenig überraschend also, dass die kreativen Köpfe von Rockstar auch ganz eigene Vorstel-

lungen haben von einem Wild-West-Shooter. Solch ein Spiel muss Klasse haben und vor allen Dingen muss es cool sein!

Die Geschichte könnte aus einem billigen Italo-Western stammen. Der junge Red muss als Kind mit ansehen, wie eine Bande Gangster seine Familie auslöscht. Jahre später ist Red zu einem Mann mit enorm schnellen Reflexen herangewachsen. Sein Geld verdient er als Kopfgeldjäger, eigentlich ist er aber auf der Suche nach den Mördern seiner Eltern und hat nur eines im Sinn: Rachel!

Das Gameplay von Red Dead Revolver richtet sich an Freunde unkomplizierter Arcade-Shooter. Ihr steuert Red mit dem linken Analog-Stick, während ihr mit dem rechten Stick die Kamera um den Revolverhelden rotieren lasst. Mit der R1-Taste feuert ihr Pistolen und Gewehre ab. Wird die L1-Taste gedrückt gehalten, bleibt Red stehen, um genauer

zielen zu können. Dabei zoomt die Kamera je nach Schießweisen mehr oder weniger nahe an das Ziel heran. Hält Red z.B. ein Gewehr in Händen, ist der Zoomfaktor größer als bei einem Sixshooter.

Western mit Bullet-Time?

Anscheinend durfte auch in Red Dead Revolver eine Art Bullet-Time nicht fehlen. Im Dead-Eye-Modus kann Red für einen Augenblick die Zeit verlangsamen und dabei mehrere Trefferzonen an allen Schurken in Sichtweite markieren. Anschließend feuert er blitzschnell eine Salve, die verheerenden Schaden anrichtet. Natürlich kommen bei Red Dead Revolver auch andere Western-Elemente zum Tragen. So werden die klassischen Duelle eine wichtige Rolle spielen. Natürlich gehören auch Reitstunden zum Programm. Unterm Strich hat uns vor allem die tolle Atmosphäre begeistert. Die Präsentation, das Charakterdesign, die Gegner, die Waffen und die Gebäude wirken wie aus einem Guss. **■ MK**



○ Mauerblümchen: Red kann an geeigneten Objekten Deckung suchen.



PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Rockstar San Diego
Spieler	1	Erhältlich ab	April 2004
Hersteller	Take 2 Interactive	Preis	ca. 60 Euro

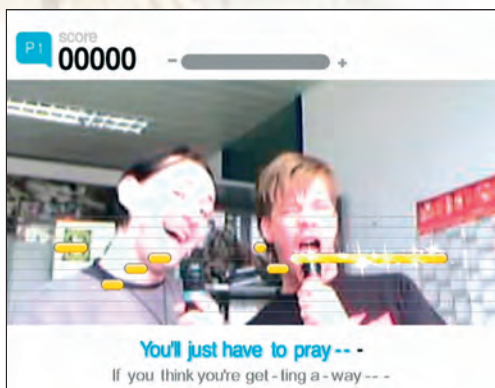
Webinformationen: www.take2.de

90% FERTIGGESTELLT

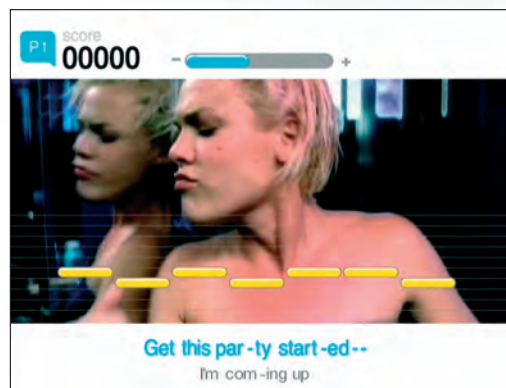
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Stillechter Western-Shooter mit großartiger Atmosphäre – auch für Wild-West-Muffel interessant.

PreScreen



● Nett im Duett: Im Bild zwei schlechte Modern-Talking-Imitatoren.



● Kamerascheu: Wer will, kann auch die Videoclips laufen lassen.

SINGSTAR-TRACKLIST, TEIL 1

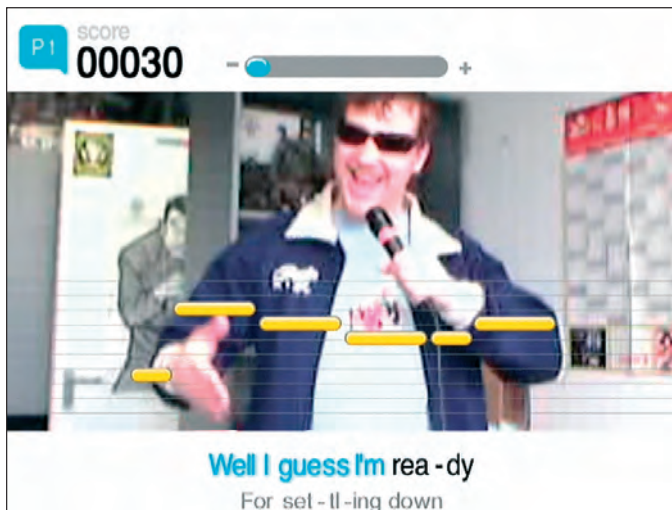
Liberty X - Just a little
 Mis-Teeq - Scandalous
 The Darkness - I believe in a thing called Love
 A-Ha - Take on me
 Pink - Get the Party started
 Jamelia - Superstar
 Motorhead - Ace of Spades
 George Michael - Careless Whisper
 Avril Lavigne - Complicated
 Petula Clark - Downtown
 Sophie Ellis Bextor - Murder on the Dancefloor
 Daniel Bedingfield - If you're not the one
 Carl Douglas - Kung Fu Fighting
 Rick Astley - Never gonna give you up
 Westlife - World of our own

PS2 Es geht wieder los: Nach den Play- und Groove-Episoden wird schon bald die unter geselligen Zockern extrem beliebte EyeToy-Kamera wieder an die PS2 gestöpselt. Statt virtuelle Fenster zu putzen oder zu schweißtreibenden Disco-beats abzuzappeln, lädt der SingStar-Silberling zum Sangeswettkampf ein – gewöhnt euch schon mal an den Geschmack roher Eier!

Let me entertain you

Dass Partyspiele erst bei mindestens zwei Spielern ihre volle Spielspaßwirkung entfalten, liegt in der Natur der Sache. Folglich lässt sich Hersteller Sony nicht lumpen und legt zwei vollwertige USB-Mikrofone in die Spielepackung. Anschlussprobleme müsst ihr nicht fürchten: Die Mikros lassen sich genauso leicht mit der Konsole verbinden wie die EyeToy-Kamera, die auch hier wieder

zum Einsatz kommt. Um den allgemeinen Peinlichkeitsfaktor auf die Spitze zu treiben, wird eure akustisch mehr oder minder genießbare Darbietung abgefilmt. Auf Wunsch bringt ihr euch also selbst in voller Pracht auf die Mattscheibe. Der erste Schritt auf dem Weg zum

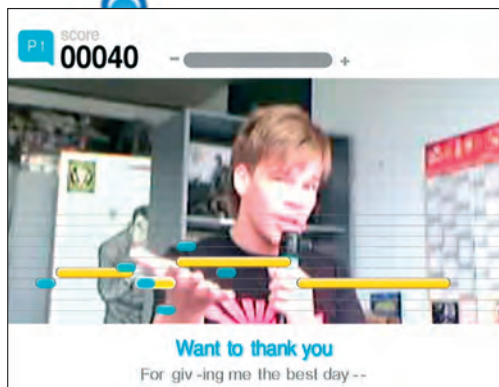


● Starallüren: Die fesche Sonnenbrille darf natürlich bei keinem Auftritt fehlen.

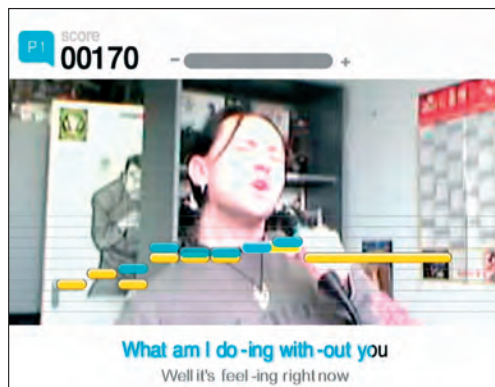
PTVSDPS2SS



Ganz auf der momentanen Casting-Welle mitschwimmend, fahnden auch wir nach dem talentiertesten Nachwuchssänger in ganz PS2-Land. Unter dem Motto „playTV sucht den PS2-SingStar“ seid ihr bei Erscheinen des Partytitels im Juni selbst gefragt: Schickt uns eure Videos von zwei Songs, die wir euch noch vorgeben werden. Die von unserer mitleidslosen und knallharten Jury gekürten Gewinner singen dann im großen Finale um tolle Preise rund um eure Lieblingskonsole. Die Teilnahmebedingungen gibt es in der nächsten playTV-Sendung – nicht verpassen!



⊖ **Schmachfetzen:** Wer's sanfter mag, wagt sich unter Umständen an Samtkehlchen Dido.



⊕ **Volle Power:** Mit Körpereinsatz auf Punktejagd – leider vergebens.

Megastar ist damit getan.

Wie schon die EyeToy-Groove-Tanzschule, setzt auch SingStar verstärkt auf doppelte Spielerpower: Langwieriges Warten auf den eigenen Einsatz ist out, stattdessen schnappt ihr euch kurzerhand das zweite Mikro und steigt direkt ein – zu (mindestens) zweit grölt es sich bekanntlich besser.

Alleine oder im Duett

Ob ausgebildeter Tenor oder krächzender Hip-Hop-Nachwuchs: Das PS2-Karaoke bietet für alle Stimmlagen die passenden Rahmenbedingungen. Schon die verschiedenen Spielmodi lassen kaum Wünsche offen: Einzelgänger starten eine ruhmreiche Solokarriere, gleichgesinnte Sängerkollegen geben ein – hoffentlich – harmonisches Duett zum Besten, die Team-Arie mit maximal acht Spielern (bis zu vier pro Gruppe) dürfte endgültig die Wand zum Wackeln bringen. Um auch unerfahrene Barden ins imaginäre Scheinwerferlicht zu locken, bestimmt ihr vor jeder Partie die akustischen Vorgaben – nach eige-

nem Ermessen und abhängig von der Leidenschaft der Zuhörer singt ihr gleichberechtigt zu den Original-Vocals (gut, um das eigene Unvermögen zu verbergen), schwächt die Profistimmen deutlich ab (jetzt sollte ein gewisses musikalisches Talent schon vorhanden sein) oder erfreut eure Umwelt ausschließlich mit euren eigenen Tonfolgen zu einer rein instrumentalen Version eures Lieblingshits (an diese Option sollten sich nur Karaoke-erfahrene Hobby-sänger oder ausgesprochene Sadisten wagen).

Um zu überprüfen, ob ihr nach zwei verkorksten Strophen bereits den Tatbestand akustischer Körperverletzung erfüllt, informiert euch eine spezielle Bildschirmanzeige über eure Fehlerquote: Trefft ihr Töne nicht sauber, entfernt sich die eingesungene Melodieanzeige von der stets einsehbaren Vorgabe, die euch die korrekte Tonhöhe und -länge anzeigt. Selbstredend dürft ihr eure Meisterwerke für die Ewigkeit festhalten: Auf der Memory Card speichert ihr besonders gelungene Interpretationen der

dreißig bislang bestätigten Tracks (siehe Randspalten).

Ausführliche Proberunden bescheinigen dem Sony-Geträller schon jetzt echte Spielspaß-Qualitäten: Ist die erste Hemmschwelle überwunden, greift auch der zuvor skeptische Tieftöner breit grinsend nach dem Mikro und sorgt für Lachanfälle bei anwesenden Freunden – gerade in größeren Runden bleibt da niemand ernst und keiner verschont. Denn, und das ist ja der große Vorteil dieser ungemein reizvollen, dabei aber herrlich simplen und für jeden sofort zugänglichen Partyspiele: Es kommt jeder mal dran...

Minnesänger im Mai

Wir dürfen uns auf einen ausgesprochen musikalischen Frühling freuen, denn im Mai wird neben SingStar auch Karaoke Stage aus dem Hause des japanischen Traditionsherstellers Konami für liebliches Singen in deutschen Zockerzimmern sorgen. Das grundlegende Spielprinzip bleibt dabei verständlicherweise weitestgehend unverändert, auf eine Unterstützung der EyeToy-Kamera werden wir aber leider verzichten müssen. Eine endgültige Liste aller Tracks will Konami nachreichen, bestätigt sind immerhin schon Beiträge von Avril Lavinge, REM und den Barenaked Ladies. Zudem, so verspricht der Hersteller, locken einige noch streng geheime Bonussongs, die exklusiv auf dem PAL-Silberling zu finden sein werden. ■WS

SINGSTAR-TRACKLIST, TEIL 2

Ricky Martin - Livin' la Vida Loca
Bill Withers - Ain't no Sunshine
Madonna - Like a Virgin
Roy Orbison - Pretty Woman
S Club - Don't stop movin'
Deee-Lite - Groove is in the Heart
Sugababes - Round Round
Elvis - Suspicious Minds
Busted - Crashed the Wedding
Village People - YMCA
Good Charlotte - Girls and Boys
Blondie - Heart of Glass
Dido - Thank you
Atomic Kitten - Eternal Flame
Blue - One Love



⊕ **Bestens ausgerüstet:** Mit der EyeToy-Kamera macht's am meisten Spaß. Die liegt dem Spiel aber nicht bei!

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Partyspiel	Entwickler	SCE London
Spieler	1-8	Erhältlich ab	Mai
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Der EyeToy-Partyspaß geht in eine neue Runde: Im lautstarken Karaoke-Wettkampf quält ihr Stimmbänder und Nachbarn.

PreScr

THE SUFFERING



Knast-Hölle: Ein Todeskandidat wehrt sich verzweifelt gegen unbittliche Dämonen.



⊙ Tödliche Injektion: Die mit Giftspritzen bewaffneten Monster solltet ihr besser nicht an euch heranlassen...



⊙ ...sonst blüht euch dasselbe Schicksal wie diesem garstigen Ungetüm. Schnell seid ihr nur noch ein Häufchen Elend.

SURREAL SOFTWARE



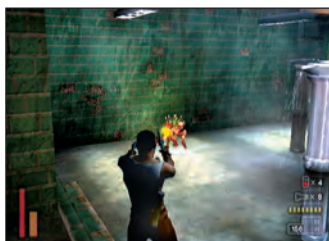
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Seit 1995 gibt es die in Fremont (Seattle) ansässige Softwarefirma. Mit Drakan: Order of the Flame (1999, PC) haben die Entwickler einen weltweiten Hit gelandet, der sich mit Drakan: The Ancients' Gates 2002 auf der PS2 fortsetzte. Je 250.000 Einheiten pro Spiel sind verkauft worden. Stattliche 1,8 Millionen Mal hat sich hingegen das dritte große Projekt verkauft, The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.

PS2 Carnate Island. Abbot Hochsicherheitsgefängnis. Insasse Nummer 16229A. Name: Torque. Vergehen: dreifacher Mord. Die Opfer: Seine Frau und beide Kinder. Urteil: Tod durch die Giftspritze.

Mutanten-Jagd

Torques Ende scheint besiegelt. Doch das Schicksal hat andere Pläne mit ihm: Kurz nach seiner Inhaftierung wird das Gefängnis von mysteriösen, Alien-artigen Dämonen überrannt, die Insassen und Wärter bestialisch hinhängen. Eins der Biester zerlegt das Tor zu Torques Zelle und ermöglicht ihm

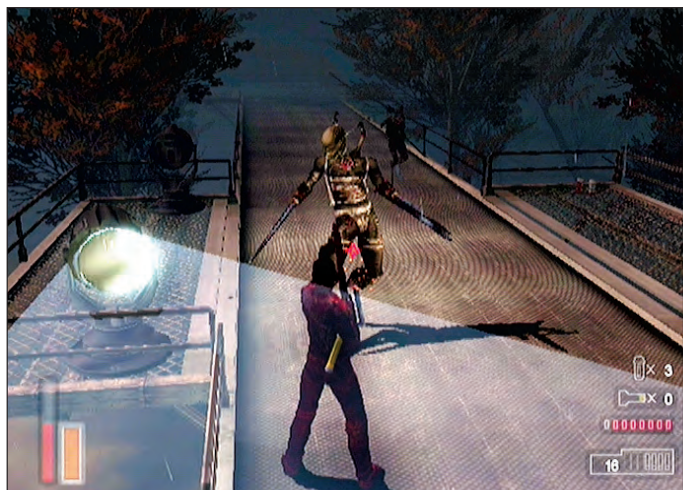


⊙ Bücken verboten: Selbst in den Duschen hat man keine Ruhe vor der Teufelsbrut.

damit die Flucht. Diese Möglichkeit will er sich natürlich nicht entgehen lassen.

Um den aggressiven Kreaturen mit messerscharfen Klingen an Armen und Beinen nicht wehrlos entgegentreten zu müssen, macht sich Torque auf, eine Waffe zu finden. Glücklicherweise

steckt ein geeigneter Stahlsplitter im Körper seines Zellennachbarn. Das Teil soll aber nicht die einzige Waffe bleiben, die der Todeskandidat im Horror-Knast findet. Auf seinem Weg durch die blutverschmierten Gänge und Räume der Haftanstalt fallen ihm zudem



⊙ Es kann nur einen geben: Das dürfte nicht ganz einfach werden.



❶ **Dicker Ballermann:** Mit dem MG-Geschütz haltet ihr euch auf dem Gefängnishof die Biester vom Leib.



❷ **Traurig:** Für diesen Häftling kommt leider jede Hilfe zu spät. Er ist nur einer von vielen Toten in diesem Spiel.

noch verschiedene Revolver, Schrot- und Maschinengewehre und auch ein Flammenwerfer in die Hände. Besonders großen und zähen Mutanten sprengt Torque kurzerhand mit TNT den Boden unter den Füßen weg.

Das Tier im Manne

Vernichtender als Schießprügel und Dynamitstange zusammen ist jedoch Torques Zorn. Dieser schwillt bei jedem Aufeinandertreffen mit den Dämonen an und füllt das Wut-Meter. Bei voller Anzeige kann er sich auf Knopfdruck in einen riesigen Freak mit Superkräften verwandeln. Ist er ein Monster, ragt anstelle einer Hand eine lange scharfe Krallen aus seinem linken Arm, mit der er spielend jeden noch so Furcht erregenden Dämonen zerfetzen kann. Das Wut-Meter sollte man jedoch beim Metzeln nicht aus den Augen lassen. Noch bevor die Anzeige nämlich den Null-

punkt erreicht hat, muss sich Torque wieder in seine menschliche Form zurückverwandeln haben, da ihn seine Superkräfte sonst das Leben kosten.

Und doch sind es nicht nur die blutrünstigen Dämonen, die Torque plagen. Er weiß ja noch nicht einmal, ob er diesen Alptraum zu Recht durchleben muss, oder ob er unschuldig hinter Gitter geraten ist. An den Tag, an dem er angeblich seine Familie ermordet hat, kann sich Torque nicht mehr erinnern. Erst in Flashback-Sequenzen setzt sein lückenhaftes Gedächtnis Stück für Stück ein Bild zusammen. Zudem plagen ihn seit Betreten der Gefängnisinsel beängstigende Horror-Visionen. Mysteriöse Stimmen von Geistern und seinen verstorbenen Familienmitgliedern spuken in seinem Kopf.

Kaltblütiger Killer?!

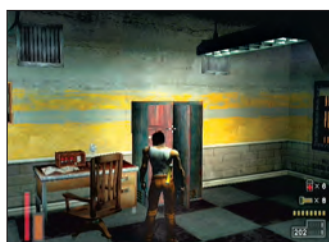
In verschiedenen Abschnitten des Knasts trifft Torque auf andere Gefangene und

Wärter, die ebenfalls um ihr Überleben kämpfen. Ihr habt die Möglichkeit, ihnen entweder zu helfen, oder sie über den Haufen zu ballern. Geht ihr ihnen zur Hand, helfen sie euch dafür beim Öffnen von Türen oder weisen euch den Weg. Nietet ihr sie um, kommt ihr an ihre Waffen oder andere Ausrüstung. Jede eurer Entscheidungen hat Auswirkungen auf Verlauf und Ende des Nervenkriegs.

The Suffering ist ein sehr blutiges Spiel. Es gibt kaum einen Raum oder einen Gang, in dem nicht mindestens eine zerstückelte Leiche auf dem Boden liegt. Der rote Lebenssaft spritzt in den Gefechten reichlich. Entsprechend ist es fraglich, ob der Horror-Trip hierzulande in unzensurierter Form erscheinen wird. ■ **AS**



❸ **Durchblick:** Mit Überwachungskameras verschafft ihr euch Überblick.



❹ **Nachschub:** In herumstehenden Schränken findet ihr Nützliches wie Munition.



❺ **Teamwork:** Helft ihr anderen Insassen, gehen diese mit euch durch Dick und Dünn.

DER MONSTERMACHER: STAN WINSTON

1946 wurde Stan Winston in Virginia geboren. Seit mehr als 30 Jahren entwirft Winston mit seinem Team nun schon Monster für Kino- und Fernsehfilme. Unter anderem hat er die Dinosaurier für Steven Spielbergs „Jurassic Park“-Trilogie erdacht sowie die Roboter und den knuddeligen Teddy des futuristischen Märchens „A.I. – Artificial Intelligence“. Für James Cameron rückte er die „Aliens“ ins rechte Licht, die ihm 1986 den ersten Oscar für Best Visual Effects eingebracht haben. 1991 waren es gleich zwei goldene Glatzköpfe (Best Make-up und Visual Effects) für Camerons „Terminator 2: Judgment Day“.

Für Midways The Suffering wurden der Monstermacher und sein Team erstmals für ein Videospiel tätig. Die Grafikabteilung der Surreal Studios hat Bleistiftskizzen der Kreaturen geliefert. Die etwas zu harmlos geratenen Biester wurden dann von den Stan Winston Studios verfeinert. Das gruselige Ergebnis erfüllt seinen Zweck.

www.stanwinston.com



❶ **Stan Winston**

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Surreal Software
Spieler	1	Erhältlich ab	Mai
Hersteller	Midway	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.midway.com

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Chaos im Knast: Ultra blutige Mutantenjagd mit Gruseleinschlag. Leider fehlt stellenweise der Feinschliff.

LEISURE SUIT LARRY

Magna Cum Laude

Brautschau auf dem Campus. Loverboy Larry versucht über eine TV-Show, die Schlüpfer der Studentinnen zu stürmen.



⦿ Schnappschuss: Harry hat seine Kamera immer am Mann.



⦿ Dicke Lippe: Abhängig davon, welches Symbol das Spermium erwischt, gibt Larry Antwort.



⦿ Tapper: Bei den Spielchen haben sich die Entwickler von Klassikern inspirieren lassen.

DER LARRY-MACHER



Al Lowe, Erfinder von Larry, hat seine Karriere 1982 bei den Abenteuerspiel-Profis von Sierra begonnen. Seitdem war er an der Entwicklung großer Adventures wie King's Quest III und Police Quest beteiligt. 1987 war die Zeit reif für Larry: In diesem Jahr erschien das erste Abenteuer von Leisure Suit Larry, das Al Lowe mehrere Auszeichnungen einbrachte. Auf ganze fünf Fortsetzungen hat es die Serie bis zu Lowes Ausscheiden bei Sierra 1998 gebracht. An den Arbeiten zum neuesten Leisure-Suit-Larry-Teil ist Al Lowe nicht beteiligt.

Welcher Mann träumt nicht davon, als berühmter Fernsehstar reihenweise die schärfsten Bräute ins Bettchen zu locken? Für Larry Lovage, den Neffen des Mächtegegn-Weiberhelden Larry Laffer, könnte dieser Traum wahr werden. Denn die TV-Dating-Show „Swingles“ geht am Community-College-Campus auf Sendung und sucht händeringend nach Kandidaten. Natürlich sieht der Gigolo seine Chance und stellt sich vor.

Mann der Taten

Die Ernüchterung folgt auf dem Fuße, schon als Larry sich bei der Moderatorin Uma Yasmine vorstellt. Diese verklickert ihm, er sei zu klein und zu hässlich für die Show. Sie macht ihm aber ein Angebot: Wenn er wirklich so ein großer Weiberheld sei, wie er behauptete, solle er ihr einfach zwei Trophäen seiner letzten Auftritte bringen, dann könne er mitmachen. Also macht sich Larry auf die Socken und grast den Campus nach potenziellen Opfern ab.

Bald wird er fündig. Doch wie bekommt man die Hasen auf dem schnellsten und vor allem auf dem einfachsten Wege ins Bett? Die richtige Annäherung

machts! Erst einmal fühlt ihr dem Mädchen in einem tiefgründigen Gespräch auf den Zahn. Beeinflusst wird der nette Talk durch ein Minispiel. Je nachdem wie der Plausch ausfällt, darf der Pannen-Playboy in anderen Spielchen weiterbuhlen. Diese sind abhängig davon, wem ihr gerade den Hof macht. Dem barbusigen Mädchen vom Lande z.B. imponiert ihr mit einer flotten Tanzeinlage, die à la Dance Dance Revolution über die Bühne geht.

Anzug oder Jogger?

Um bei den Girls einen Stich zu landen, muss natürlich das Outfit stimmen. Mit Nadelstreifen sieht der angehende Playboy bei der durchtrainierten Sportstudentin kein Land. Um die Bibliotheksangestellte in die gefederte Falle zu kriegen, braucht Larry ein Streberoutfit.

Die Klamotten kann er sich an Automaten ziehen, die überall auf dem Campus herumstehen. Doch dafür braucht er Kohle, die er auf unterschiedliche Art und Weise verdient. Zum Beispiel mit Fotos – Schnappschüsse leicht bekleideter Damen lassen sich für gutes Geld an den Mann bringen.

Larry geht nicht nur auf dem Campus auf Brautschau. Auf seiner Auftrisstour zieht er auch durch einen Strip-Club, diverse Bars (darunter auch ein Schwulen-Club) und das Rotlichtviertel der Stadt, wo er mit den kuriosesten Typen ins Gespräch kommt. Die überaus spaßigen Dialoge sollen auch in der deutschen Version nicht an Witz verlieren. So steht Publisher Vivendi Universal zurzeit mit den Scherzbolden von Brainpool in Verhandlungen, die sich um die Lokalisierung kümmern sollen. ■ AS



⦿ Schön saufen: In diversen Minispielen macht ihr euch an die ahnungslosen Studentinnen ran.

PLAY-DATEN

Genre	Adventure	Entwickler	High Voltage Software
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Vivendi Universal	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.vugames.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Vielversprechend

Herrlich versaut: Lustige Mischung aus Adventure und Minispielen mit einem witzigen und notgeilen Helden.



GIGA-FUN

FÜRS HANDY

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

...ODER BESTELLE DIREKT:

86688

861489

ZUM BEISPIEL: UUB42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

0190
: 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 LADYS 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 EYE, EY
82332 WHERE IS THE LOVE
82326 AB IN DEN SÜDEN
82327 ALRIGHT
82326 ANGEL OF BERLIN

NEU

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
AUSSERDEMS: 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 HUAHAHH
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
36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
36020 NYMPHOMANINEN
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 TÜRKLINGEL
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
36025 KUKUCKSUHR NUR EINMAL
36026 KUKUCKSUHR 3 MAL
36027 SCHNARCHEN
36028 EINE TOILETTENSÜPLUNG
36030 GEISTERLACHE MIT HALL
36031 GEISTERLACHE MIT HALL 2
36032 KATHEDRALENMUSIK
36033 BLUES HARMONICA
36034 BUNDESKANZLERAMT
36035 LAUTE SIRENE
36036 FEUERSIRENE
36037 VADER ATMEN KURZ
36038 VADER ATMEN LANG
36039 LACHENDES BABY
36040 RÜLPSE 1
36041 RÜLPSE 2
36042 HUNDEBELLEN
36043 ELEFANT
36044 FLIPPER
36045 HAHN
36046 KUH
36047 START EINES AUTOS
36048 AUTOCRASH
36049 FORMEL 1

Display MOVIES

DER MEGA-HIT:
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

- 42160 42221 42234
42208 42219 42181
42178 42223 42180

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

- 42227 42157 42233
42183 42184 42216

Colored Logo-Hits

- 41010 41014 41005

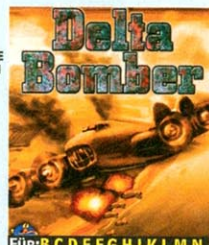
FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650
86688
Farbige Logos €2,99/SMS,
max. €5,98 f. 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)



GIRL GAMBLE
BEST.NR: 38015

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

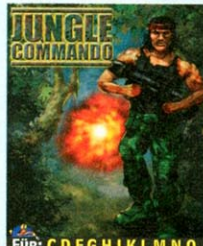
FÜR: D,H,I,L,M,N,O



DELTA BOMBER
BEST.NR: 38002

DU BIST EINER DER
WENIGEN, DIE AUERWÄHLT
SIND, DEN NEUESTEN
KAMPFZUG DIESER
JAHRTAUSENDE ZU FLEGEN.
SETZE DEINEN GEGNER MIT
BOMBENTEPICHEN UND
MASCHINGENGEWEHRFEUER
ZU UND BEFREIE DIE
BESETZTEN GEBIETE VON
DEM BÖSEN!

FÜR: B,C,D,E,F,G,H,I,K,L,M,N



JUNGLE COMMANDO
BEST.NR: 38003

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

FÜR: C,D,F,G,H,I,K,L,M,N,O



MAGIC ELEMENTS
BEST.NR: 38004

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

FÜR: D,G,H,I,J,K,L,M,N,O



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...

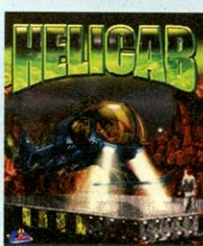
FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O



DIRTY DREAMS POKER
BEST.NR: 38029

GELANGWEILT, GENEVRT, IM
STRESS? NA DANN LOS,
SPIEL DEINE ASSE
GESCHICKT AUS UND LASS
DICH VERWÖHNEN. EINFACH
STARTEN, JOYSTICK LINKS
UND RECHTS ZUM
AUSWÄHLEN, FIRE ZUM
BESTÄTIGEN, LINKER SOFT
KEY ZUM TAUSCHEN DER
KARTEN!

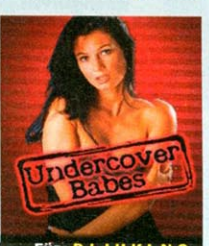
FÜR: I,J



HELI CAB
BEST.NR: 38007

SPITZE FELSSEN, ENGE
BERGPASSAGEN UND TIEFE
SCHLUCHTEN BEDROHEN
STÄNDIG DEIN LEBEN UND
DAS DEINER PASSAGIERE
UND VERLANGEN DIR ALLES
AB! ALSO WENN DU
GLAUBST, DASS DU DER
HERAUFBEREITER DER
GEWACHSEN BIST, DANN
SCHWING DEINEN HINTEREN
HINTER DEN
STEUERKNÜPPEL EINES
HELICABS!

FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



UNDERCOVER BABES
BEST.NR: 38027

ALL DEINE BABES
WURDEN IN EINEM
INSTABILEN RAUM-ZEIT-
GEFÜGE GERANGEN 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.

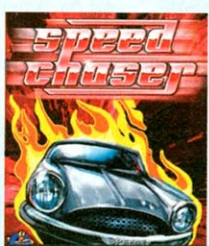
FÜR: D,I,J,H,K,L,N,O



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!

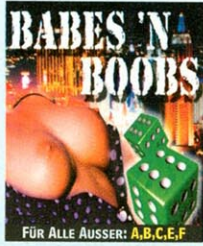
FÜR: I,J,O



SPEED CHASER
BEST.NR: 38010

BEI SPEED CHASER ZÄHLT
GESCHWINDIGKEIT,
REAKTIONVERMÖGEN UND
EIN GNADENLOSER
SIEGESWILLE. DIE ZEIT IM
NACKEN UND VIELE
RÜCKSICHTSLOSE GEGNER
AUF DER STRASSE IST DIES
SPIEL NICHTS FÜR
SCHATTENPARKER - HIER
KOCHT DER ASPHALT WER
REIMST VERLIERT...

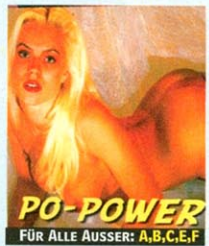
FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



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 !!
GENIESSE 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

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 3510
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

PreScreen

MERCENARIES

Krieg ist ein schmutziges Geschäft... aber wenn man es richtig anstellt, auch ein verdammt lukratives!



○ Modernes Abrissunternehmen: Die Granaten der Haubitzen sprengen riesige Löcher in Boden und Häuserwände.



○ Her mit dem Heli: Entweder man erschießt die Piloten, oder man hangelt sich nach oben und wirft ihn aus dem Cockpit.

HINGEHÖRT



Für Mercenaries schwingt Michael Giacchino den Taktstock. Der Komponist ist kein Unbekannter, zeichnet er doch für die Musik von Medal of Honor: Frontline, Secret Weapons over Normandy oder Call of Duty verantwortlich. Derzeit arbeitet er am Soundtrack für den neuen Disney-Pixar-Film „The Incredibles“.

PS2 Söldner sind unkomplizierte Menschen: Ihnen geht es nicht um Moral und Ehre, sondern um Geld. Wer gut zahlt, darf sich ihrer Dienste gewiss sein, egal wie schmutzig der Job auch sein mag. Söldner sind wahrlich keine Helden und ihr Leben ist alles andere als langweilig. Es sind interessante Charaktere, die vor allem eines versprechen: Action!

Stell dir vor, es ist Krieg...

Militärputsch in Nordkorea: Ein rücksichtsloser General hat die Macht an sich gerissen. Er droht der Welt mit einem atomaren Erstschatz. Die Vermittlungsversuche der Vereinten Nationen scheitern, die Region versinkt im Chaos. Als letzte Konsequenz setzt die UNO ein Kopfgeld von 100 Millionen Dollar auf den koreanischen General und seine Führungsriege aus. Zu den

52 gesuchten Kriegsverbrechern zählen sowohl Militärs als auch Wissenschaftler.

In dem Krisengebiet halten nicht nur Truppen der Vereinten Nationen die Stellung. Die südkoreanische und chinesische Armee ist ebenso vertreten wie die russische Mafia. Scheinbar jeder will ein Stück vom Kuchen haben. Das gilt auch für die „Executive Operations“, eine private Söldner-Agentur,



○ Schlimmer als jeder Militär: Mit den Gangstern der Russenmafia ist nicht gut Kirschen essen.



○ Ein mächtiges Kriegsinstrument: So ein Hubschrauber ist schnell, wendig und hat eine enorme Feuerkraft.



⊙ Heiße Grafik: Die Feuer- und Explosionseffekte sehen grandios aus.

die ein paar ihrer besten Angestellten in das krisengebeutelte Gebiet geschickt hat.

... und jeder geht hin!

Der Spieler hat die Wahl zwischen drei Charakteren. Der Amerikaner Chris Jacobs ist ziemlich flink, die Britin Jennifer Mui ist eine Stealth-Spezialistin und der Schwede Matthias Nilsson beeindruckt durch seine ausgesprochen gute Konstitution.

Der Job ist klar: die Gesuchten fangen und das Kopfgeld kassieren! Wie ihr dabei vorgeht, bleibt allein euch überlassen. Ähnlich wie in dem Gangsterspiel Grand Theft Auto genießt der Spieler sehr viele Freiheiten. Man muss nicht stur einem vorgegebenen Missionsablauf folgen, sondern sucht sich seine Aufträge mehr oder minder selbst. Neben den UN-Vertretern gibt es schließlich noch ein paar andere potenzielle Arbeitgeber. Ihr könnt sowohl für die Chinesen als auch für die Russen oder die Koreaner zu Werke gehen. Aber aufgepasst: Je nachdem,

für welche Partei ihr die Drecksarbeit erledigt, sinkt euer Ansehen bei den anderen Gruppen. Es ist nicht gerade schlau, einen Versorgungskonvoi der Vereinten Nationen zu überfallen, die gestohlenen Güter an einen Warlord zu verschachern und danach ins Hauptquartier der UN zu marschieren. Aber es gibt natürlich immer Mittel und Wege, einen verärgerten Kunden wieder zu besänftigen.

Alles hat seinen Preis

Für erfüllte Aufträge wie auch für eliminierte Gegner gibt es Geld. Ein Teil des Reichtums wandert aber meist auch gleich wieder von eurem Konto, schließlich braucht ein moderner Söldner jede Menge Equipment. Über 30 Waffen warten in den Depots auf ihren Einsatz. Darunter Maschinenpistolen, Sturm- und Scharfschützengewehre oder Raketenwerfer. Schusswaffen sind wichtige Werkzeuge, aber nicht die einzigen. Ein sehr nützlicher Ausrüstungsgegenstand ist der PDA. Damit seid ihr in der Lage, einen Luftschlag anzufordern



⊙ Tolle Physik: Die Druckwelle kippt den Jeep der koreanischen Armee um.



⊙ Klein, aber fein: Über den PDA erhält ihr Aufträge und bestellt neue Ausrüstung.



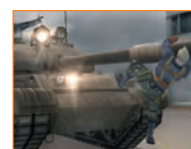
⊙ Stadt, Land, Fluss: In Mercenaries kämpft man nicht nur in urbanem Gelände.

oder beim Kontaktmann der russischen Mafia ein Fahrzeug zu bestellen. Das wird dann natürlich auch prompt per Hubschrauber geliefert. Fehlt dafür das nötige Kleingeld, kann man stattdessen versuchen, eines zu stehlen. Von Jeeps über Panzer bis hin zum Helikopter gibt es alles, was das Söldnerherz begehrt.

GTA War

Es gibt sieben Zonen, für jeden der 52 gesuchten führenden Köpfe eine. Die Gebiete sind extrem weitläufig – um das größte Areal mit einem Jeep zu durchfahren, braucht man etwa 15 Minuten. Mit der Streaming-Technologie ist das nichts Besonderes mehr. Wirklich beeindruckend ist die Grafik. Entwickler Pandemic hat eine vollkommen neue Routine programmiert. Die Charaktere, Fahrzeuge und Umgebungen sind für ein Spiel diesen Ausmaßes enorm detailliert. Nicht minder eindrucksvoll ist die Physik-Engine. Die Havoc-Technologie lässt die Polygonkörper und Fahrzeuge nach Explosionen davonfliegen, Hochhäuser stürzen unter dem Angriff eines B2 Bombers in sich zusammen. Mercenaries wird das Genre also nicht nur in Sachen Gameplay, sondern auch in technischer Hinsicht neu definieren. ■ ML

WIE KLAU' ICH MIR EINEN PANZER?



Schritt 1: Über das Geschützrohr auf den Panzer klettern



Schritt 2: Zur Turmluke laufen.



Schritt 3: Turmluke öffnen, Granate hineinwerfen und in Deckung gehen. Anschließend einsteigen und wegfahren.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Pandemic
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	LucasArts	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.lucasarts.com

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Viel Action, viel Abwechslung und super Grafik! Mercenaries könnte genauso gut Grand Theft Auto War heißen.

LIFELINE



Sprechen Sie mir nach: Im Tutorial übt man korrekte Betonung.



Kleiner Mann im Ohr: Heldin Rio hört ausschließlich auf eure Befehle.



„Shoot red eye“: In Kämpfen ist bei Lifeline akustisches Zielen angesagt.

PS2 Sony bringt frisches Aroma ins ausgelutschte Genre der Action-Adventures: In Lifeline rätselt ihr euch an der Seite der schnuckeligen Rio durch ein alienverseuchtes Weltraumhotel. Der Clou an der Sache: Eure Digi-Heldin steuert ihr nicht wie gewohnt mit dem Pad, sondern erstmals per Spracherkennung – ein USB-Headset macht's möglich. Im All hat der Mensch nichts verloren – dieser Ansicht ist offenbar auch das Rudel blutrünstiger Außerirdischer, das die anwesende Gästeschar einer neu eröffneten Raumstation dezimiert. Als gesichtsloser

Operator nehmt ihr nach der Katastrophe mit der verstörten Kellnerin Rio Verbindung auf und lotst das Polygon-Blondchen durch kahle Gänge und Luftschächte. Selbst tretet ihr nicht in Aktion: Per Headset haltet ihr zu eurem Schützling stets akustische Verbindung, möglichst deutlich formulierte Befehle wie „Walk“, „Shoot“ oder „Check“ bestimmen das weitere Vorgehen der unfreiwilligen Protagonistin. Spielerisch gibt sich die PS2-Lebenslinie hingegen genretypisch: Ihr schlagt euch mit wehrhaften Monstern herum, inspiziert wichtige Gegenstände oder knackt resistente Türschlös-

ser. Um Verständigungsproblemen vorzubeugen und für jede Spielsituation gewappnet zu sein, akzeptiert die Lifeline-Heldin mehr als 5000 Wörter – neben simplen Ein-Wort-Befehlen bildet ihr in entsprechenden Situationen ganze Instruktionketten („Dodge Reload Shoot“).

Innovativ ist das Sprach-Abenteuer ohne Zweifel, inhaltlich jedoch stören Schwachpunkte wie die durchwachsene Technik und das altbackene Spielprinzip. Beim Probespiel traten zudem massive Kommunikationsprobleme auf – mitunter gibt sich Rio erschreckend begriffsstutzig. **WS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

100%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Gruseliges Action-Adventure mit Headset-Innovation. Mängel schränken die Interessentengruppe auf Exoten-Sammler ein.

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	Sony Computer Entertainment
Erhältlich ab	tba
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami.com/lifeline/	

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN



Unterstützung: Befindet ihr euch im Kampf, erhaltet ihr von euren Freunden Schützenhilfe.



Kunterbuntes Allerlei: Wenn die Helden zaubern, erstrahlt der Bildschirm in knallbunter Farbenpracht.



Wer ist der nächste? Ihr könnt jederzeit die Steuerung von Hermine, Harry und Ron übernehmen.

PS2 Große Veränderungen in der dritten Harry-Potter-Episode: In den Büchern wird der Ton ernster, in den Filmen der Regisseur ein anderer und an der Videospielfront zeigt Electronic Arts überraschend viel Kreativität!

Hier die Story in Kurzfassung: In Hogwarts ist die Hölle los. Der Massenmörder Sirius Black ist aus dem Magiergefängnis Askaban geflohen und hat es auf den guten Harry abgesehen. Zu allem Überfluss machen die Grauen erregenden Dementoren Harrys Lehranstalt

unsicher... viel zu tun für einen angehenden Zauberer.

Spielerisch hat EA wieder ein Action-Adventure zusammengeköchelt, das an die ersten beiden Episoden erinnert. Um Abnutzungserscheinungen vorzubeugen, werden aber diesmal neben der stark verbesserten Grafik auch spielerische Neuerungen geboten: Ihr steuert Harry nicht länger alleine durch die Gänge von Hogwarts, sondern seid stets gemeinsam mit Ron und Hermine unterwegs. Die beiden weisen andere Eigenschaf-

ten auf als der sympathische Brillenträger. So sind Hermies Zaubersprüche weitaus stärker als die von Held Harry. Die wichtigste Neuerung ist aber der EyeToy-Einsatz: In diversen Minispielen leistet die handliche USB-Kamera teilweise sehr kreativ verschiedene Dienste: Ihr fuchtel mit den Händen, um Zaubersprüche auszulösen, lasst per Klatschen Schokoladenfrösche platzen oder schreit mittels des bisher unbenutzten EyeToy-Mikrofons Dementoren in die Flucht – so mögen wir unsere Filmumsetzungen. **TN**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

50%

★★★★☆ — Vielversprechend

Routiniert inszeniertes Action-Adventure mit drei verschiedenen Helden, zugkräftiger Lizenz und sehr witzigen EyeToy-Einlagen.

Genre	Action-Adventure/EyeToy
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Erhältlich ab	28. Mai
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.electronic-arts.de	

Fight Night 2004
Erhältlich ab 30.04.2004
Bestell-Nr. 300 184
SMS-Code: SHOP FIGHTNIGHT
56,95 € (115K 6)

James Bond: Alles oder Nichts

Bestell-Nr. 300 165
SMS-Code: SHOP ALLES
56,95 € (US\$ 16)

Gran Turismo 3 A spec Platinum
Bestell-Nr. 300 022
SMS-Code: SHOP GT3P
29 50 € (USK 0)

Splinter Cell Platinum
Bestell-Nr. 300 162
SMS-Code: SHOP SPLINTERP
29,50 € (USK 16)

RTL Skispringen 2004

Bestell-Nr. 300 145
SMS-Code: SHOP RTLSKI
39,95 € (inkl. MwSt.)

XIII

Bestell-Nr. 300 138
SMS-Code: SHOP XIII

PS2-ZUBEHÖR

Airstyle Funk Controller
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49,95 €

**12er Pack
DVD-Leerhüllen**
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCase
5,95 €

Lightgun Gunstation 2
white dot
Bestell-Nr. 300 187
SMS-Code: SHOP LGUN2
29,95 €

NEU  **Sony USB-Headset für PS2**
Bestell-Nr. 300 185
SMS-Code: SHOP HEADSET
29,95 €

Jetzt auch im Internet!
www.ultimategaming.de

Info-Hotline: Telefon (0049) 01805/99 44 94
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr) (0,12 €/Min.)

www.ultimategaming.de

shopping@ultimatgaming.de
www.ultimatgaming.de

PreS

HITMAN

Contracts

Der Tod steht ihm gut – die Rückkehr des Hitman kündigt sich mit spektakulärer Grafik an.



☉ Drogenhöhle: Auf der S&M-Party vom Fleischkönig bringen wir einen Gast als Kellner getarnt eine Opium-Pfeife.



☉ Filmreif: Bei der Inszenierung des Prologs im Sanatorium hat Io-Interactive tief in die Hollywood-Kiste gegriffen.

VERBESSERUNGEN ZUM VORGÄNGER

In *Hitman: Contracts* gibt es im Vergleich zum Vorgänger *Hitman 2: Silent Assassin* noch mehr Wege, die insgesamt zwölf Aufträge zu erledigen. Außerdem wurden das Ragdoll-Modell und die Physik-Engine überarbeitet. Viele Levelobjekte lassen sich jetzt zerstören. Die Soundkulisse umschwirrt Besitzer einer Surround-Anlage in feinstem Dolby Pro Logic II. Zusätzlich hat *Hitman: Contracts* einen 60Hz-Modus.

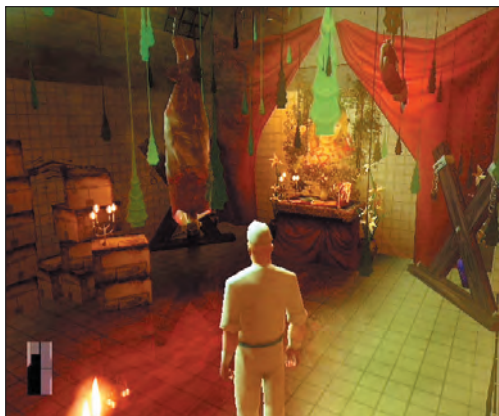
Das moralisch fragwürdige Spielprinzip von *Hitman* hatte zur Folge, dass Teil eins der Serie bei Jugendschützern in Ungnade fiel und auf dem Index landete. Das Sequel, *Hitman 2: Silent Assassin* (Test in play 10/02, 87%), erntete dafür durchweg Lobeshymnen. Das kam nicht von ungefähr: Zum einen pritzte Teil zwei mit Edelgrafik, zum anderen hatte der Spieler in *Hitman 2*

viele Freiheiten beim Erledigen der kniffligen Aufträge. Grundsätzlich konnte man sich zwar mit brachialer Waffengewalt durch die Missionen ballern, wer jedoch am Ende ein Spitzenrating einheimsen wollte, musste zu subtileren Mitteln greifen.

Tarnen und täuschen!

Jetzt endlich meldet sich Nr. 47 zurück. Die Entwickler von Io-Interactive haben

noch mal kräftig an der Grafikschraube gedreht und spendieren dem *Hitman* ein PlayStation2-Comeback, das optisch kaum beeindruckender sein könnte. Um euch mit der komplexen Steuerung vertraut zu machen, dürft ihr vorab ein Training absolvieren und den Umgang mit den Ballermännern und anderen Mordwerkzeugen üben. Auch in *Hitman: Contracts* steht es euch frei, eure Aufträge möglichst diskret zu erle-



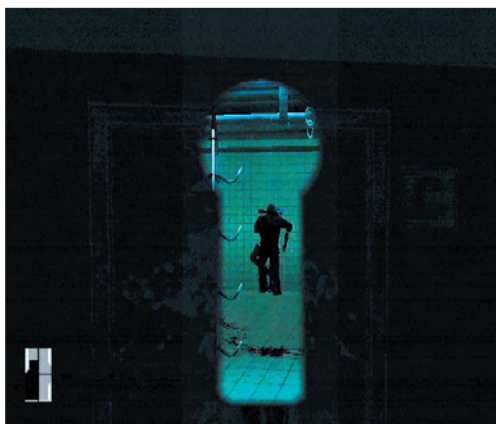
☉ Hier kommt er zu spät: Die Tochter eines Auftraggebers kann Nr. 47 nur noch tot finden.



☉ Hängen gelassen: Zur Einstimmung reiht sich ein morbides Leveldetail an das nächste.



○ **Schattenspiel:** Die Licht- und Schatteneffekte in Hitman: Contracts sind vom Feinsten.



○ **Voyeur:** Auch bei Contracts dürft ihr wieder durch Schlüssellocher spannen.

digen oder euch den Weg freizuschleichen.

Das Spiel beginnt in Paris. In einer psychiatrischen Anstalt hat Nr. 47 gerade einen Auftrag zu Ende gebracht, als das Sanatorium von der Polizei gestürmt wird. Jetzt heißt es Fessgeld geben und nach Möglichkeit unerkannt aus dem Gebäude entkommen. Entweder nehmt ihr einem der vielen umherirrenden Patienten seinen Kittel ab und versucht euer Glück als verstörter Anstaltsinsasse, oder aber ihr zieht einem Wärter eins über und gebt vor, ein Angestellter zu sein. Zu guter Letzt könnt ihr auch versuchen, einem erschossenen Polizisten seine SWAT-Uniform abzunehmen und als Bulle getarnt das Gebäude zu verlassen.

Gut oder böse?

Der folgende Auftrag führt euch nach Rumänien. Der Schotte Campbell Sturrock feiert in einem Schlachthaus eine bizarre Sado-Maso-Party. Ihr sollt nach der Tochter eures Auftraggebers suchen und das Mädchen da 'rausholen. In allerbesten Profikillermanier schleicht ihr euch als Schlachter verklei-

det auf die Party. An jeder Ecke dieser unheimlichen Location kann man Partygäste in Lack und Leder beim Fummeln beobachten. Leider kann der Hitman das Mädchen nicht mehr retten, also müssen der wahnsinnige Partylöwe Campbell und sein korrupter Rechtsanwalt dran glauben.

Die Grafik von Hitman: Contracts baut auf der ohnehin schon fantastischen Engine des Vorgängers auf und zaubert erneut atemberaubende Levels auf den Bildschirm. Brillante Spezialeffekte sorgen darüber hinaus für tolle Atmosphäre. Dynamische Lichtquellen erzeugen ein wirklich glaubhaftes Schattenspiel. Der Schlachthof z.B. lässt mit seinen spiegelnden Blutlachen so manche Survival-Horror-Kulisse alt aussehen. Leider haben die Entwickler die recht hölzernen Animationen des Hitman nicht überarbeitet. Gerade wenn ihr seitlich lauft, sieht das enorm unelegant aus. Das geht auch geschmeidiger, wie man bei diversen Videospiel-Kollegen (z.B. Sam Fisher aus Splinter Cell) sehen kann. Trotzdem, Hitman: Contracts hat Hitpotenzial und wird alle Fans des Vorgängers erneut in sei-

nen Bann ziehen. Selten hat es mehr Spaß gemacht, ein Antiheld zu sein

Noch mehr Lösungswege!

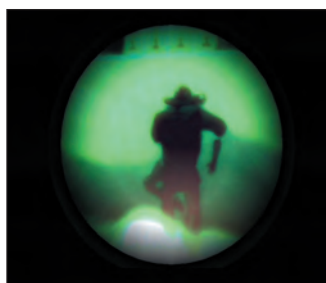
Hitman: Contracts ist im Hinblick auf die Grafik eines der schönsten Action-Spiele für PlayStation2. Und auch das Gameplay macht einen durchdachten Eindruck. Wollt ihr die Aufträge mit Stil erledigen, ist Nachdenken angesagt. Welchen Weg wähle ich und welche Verkleidung könnte von Vorteil sein? Werde ich nach Waffen durchsucht oder kann ich eine Pistole zum Einsatzort schmuggeln? Benutze ich eine Pistole oder greife ich zu einem leisen Mordwerkzeug? Blinde Schießwut führt in der Regel, so auch schon beim Vorgänger, zum allzu schnellen Tod des Hitman.

Wir können es jedenfalls kaum noch erwarten, mit Nr. 47 alle Register seines Könnens zu ziehen. Bis dahin halten wir die Details zur Story noch zurück, nichts ist schließlich langweiliger, als ein Krimi, dessen Auflösung bereits jeder kennt. ■ **MK**

ARTWORKS



○ **Massaker:** In der psychiatrischen Anstalt hat sich ein Blutbad ohne gleichen abgespielt.



○ **Unscharf bis scharf:** Der Blick durchs Nachsichtgerät offenbart einen grandiosen Effekt!

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Io-Interactive
Spieler	1	Erhältlich ab	30. April
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.eidos.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Hitman: Contracts sieht besser aus denn je – da haben die Dänen noch mal gewaltig an der Grafikschaube gedreht.

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.

BRD-CHARTS*


1 Final Fantasy X-2 (Electronic Arts)
2 GTA Vice City dt. (Platinum) (Take2)
3 007: Alles oder Nichts (Electronic Arts)
4 Ghost Recon: Jungle Storm (Ubisoft)
5 Baldur's Gate: Dark Alliance II (Acclaim)

*Quelle: www.amazon.de

USA-CHARTS*


1 MVP Baseball 2004 (Electronic Arts)
2 Champions of Norrath (Ubisoft)
3 007: Alles oder Nichts (Electronic Arts)
4 Drakengard (Square-Enix)
5 MX Unleashed (THQ)

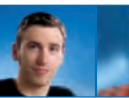
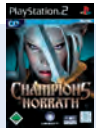
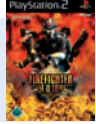
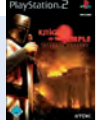
*Quelle: www.amazon.com

JAPAN-CHARTS*


1 Shin Sangoku Musou 3 Empires (Koei)
2 Amored Core Nexus (From Software)
3 Sakura Taisen Monogatari: Mysterious Paris (Sega)
4 PoPoloCrois: Tsuki no Okite no Bouken (Sony)
5 Katamari Damashii (Namco)

*Quelle: japanische Großhändler

REDAKTIONSSPIEGEL: Die persönliche Meinung der play-Redakteure zu den wichtigsten Tests in dieser Ausgabe.

							
	Dirk Gemeinhardt	Mark Liebold	Colin Gabel	Marc Kirzeder	Heiko Strobel	André Steinert	Thomas Nickel
	CHAMPIONS OF NORRATH Der einzige Titel aus dem Action-RPG-Genre, der mich anmacht...	Viel Hack'n Slay, wenig Abwechslung.	Keine Frage, derzeit die erste Wahl für Action-RPG-Fans!	Schicke Grafik, simples Gameplay, ich find's klasse!	Abschlachten und nicht viel nachdenken. So hab ich's gern.	Sieht richtig gut aus, aber ist absolut nicht mein Ding.	Super Fantasy-Flair und kurzweilige Action – klasse!
	EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004 Ich bin wahrlich kein Box-Fan. Aber das Spiel macht mir Laune.	Ist okay, aber ich zieh' K1 den klassischen Boxverbänden vor.	Dank feiner Aufmachung auch zum Zuschauen interessant.	Das erste Boxspiel, das mich auch optisch anmacht.	Hat man die Steuerung erst mal drauf, macht's einen Riesenspaß.	----	----
	FIREFIGHTER F.D. 18 Der Funke will bei mir im wahrsten Sinne des Wortes nicht überspringen.	----	Cooler Idee, ist mir auf Dauer aber zu eintönig.	Also da schau ich mir lieber zum hundertsten Mal „Backdraft“ an.	Mal was anderes – mehr aber nicht.	Für all die, die gerne Feuerwehrmann geworden wären.	----
	HYPER STREET FIGHTER II Cooler Sache. Als Street-Fighter-Fan muss ich das Teil für 30 Euro haben.	Tolles Schnäppchen. 2D-Prügler sind sowieso mein Ding.	Da werden Erinnerungen wach – und schlafen gleich wieder ein!	Sorry, ich bin Grafikfetischist, 16-Bit-Bitmap-Optik, nein danke!	Zu dem Preis auf jeden Fall empfehlenswert.	Geh' mir weg. Hab' die SF-Serie nie gemocht.	Super Retro-Geprügel mit Bonusfilm zum Taschengeldpreis!
	KNIGHTS OF THE TEMPLE Bin überrascht: Dachte zuerst, es wird ein Griff ins Klo – ist es aber nicht.	Eine echte Überraschung! Netter Optik und tolle Atmosphäre.	Andrés heimliches Highlight, mir ist es ein bisschen zu eintönig.	Ich weiß nicht so recht, das Kampfsystem ist mir zu zäh.	----	Kurzweiliges Haudrauf-Abenteuer mit guter Atmosphäre. TIPP!	----
	MTX MOTOTRAX Macht auch mir als Nicht-Motocrosser Spaß.	Bikes, Jumps und harte Musik: Das ist genau meine Welt.	Biker-Sim von den Excitebike-64-Machern – für Fans klasse!	Spaßige Motocross-Action mit guter Steuerung. Die Mücke rockt!	Soundtrack rockt! Aber mit Bikes kann ich nichts anfangen.	Gute Steuerung und ein verflucht rockiger Soundtrack. Astrein!	----
	PROJECT ZERO II: CRIMSON BUTTERFLY Haut mich nicht von den Socken. Meine Heimat ist und bleibt Raccoon City.	Ich, als alter Hasenfuß, werde es auf jeden Fall spielen.	Gruselig wie der Vorgänger und mit denselben Schwächen.	Ich werde langsam alt, Horrorspiele schocken mich kaum noch!	Genauso schaurig wie der Vorgänger. Wenn nicht sogar besser ...	Klasse Nachfolger! Werd' ich mir auf alle Fälle auf den Zahn legen.	Für Fans von „Der Ring“ & Co. ein tolles Horror-Erlebnis.
	RAINBOW SIX 3 Hmm... SOCOM II: U.S. Navy Seals ist da eher mein Ding.	Ist nicht schlecht, nur das Trial-&Error-Prinzip nervt.	----	Nicht so schwer wie SOCOM! Auch für Einsteiger geeignet.	Ego-Shooter auf der Konsole?	Genre-Fans werden's lieben. Mich lässt's kalt!	----
	WORLD WAR ZERO: IRON STORM ...macht mich deutlich mehr an als Medal of Honor: Rising Sun.	Noch eine Überraschung! So kann Krieg auch Spaß machen.	Nette Idee, nett aufgemacht – Ballerkost für zwischendurch.	Gelungener Shooter ohne Tiefgang. Hat Spaß gemacht.	Absolut nichts für mich!	Das Teil ist mal richtig gut geworden. Respekt.	----

Features

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

Standard

	USK Empfehlung		Anzahl der möglichen Spieler		Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB		Online-Funktion sowie Spieleranzahl dabei
	16:9-Option		Progressive Scan		50/60 Hertz umschaltbar		
			Dolby Surround		Dolby Digital		DTS

Zubehör

	Force Feedback		Light Gun		Analog-Joystick
	Lenkrad		Multitap		Keyboard
	Maus-Unterstützung		Tanzmatte		Breitbandadapter

TEST DES MONATS

CHAMPIONS OF NORRATH



◉ Baldur's Gate: Dark Alliance war gestern, der neue König im Lande der Action-RPGs heißt Champions of Norrath: Lest in unserem ausführlichen Test, warum!

FLOP DES MONATS

BAD BOYS II



◉ Die bösen Hollywood-Buben wagen sich auf die PS2 – ohne Erfolg: Warum ihr euer Geld besser in die DVD Bad Boys II investieren solltet, klärt unser Test.

1 Nur für Erwachsene:

Spiele mit diesem Logo sind sehr gewalttätig und nicht für Kids geeignet.

2 Extreme Hardcore:

Extrem schwere bzw. äußerst unfaire Games werden mit diesem Symbol versehen.

3 playKing:

Spiele mit einer Gesamtwertung ab 85 Prozent krönen wir mit dem playKING.

4 Grafik – Sound – Gesamtwertung:

In die **Grafikwertung** fließen sowohl die optische Präsentation als auch die technische Inszenierung ein.

Die **Soundwertung** wird von der Qualität der Hintergrundmusik, der Soundeffekte, der Tonformate und der Synchronstimmen bestimmt.

Die **Gesamtwertung** drückt das allgemeine Spielspaß-Potenzial aus.

5 Einsteiger – Fortgeschrittene – Profis:

Diese Info gibt Aufschluss über den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Besondere Auszeichnungen:			Grafik 87% Sound 89%	RATING (PROZENT) 86

INHALT 05/2004

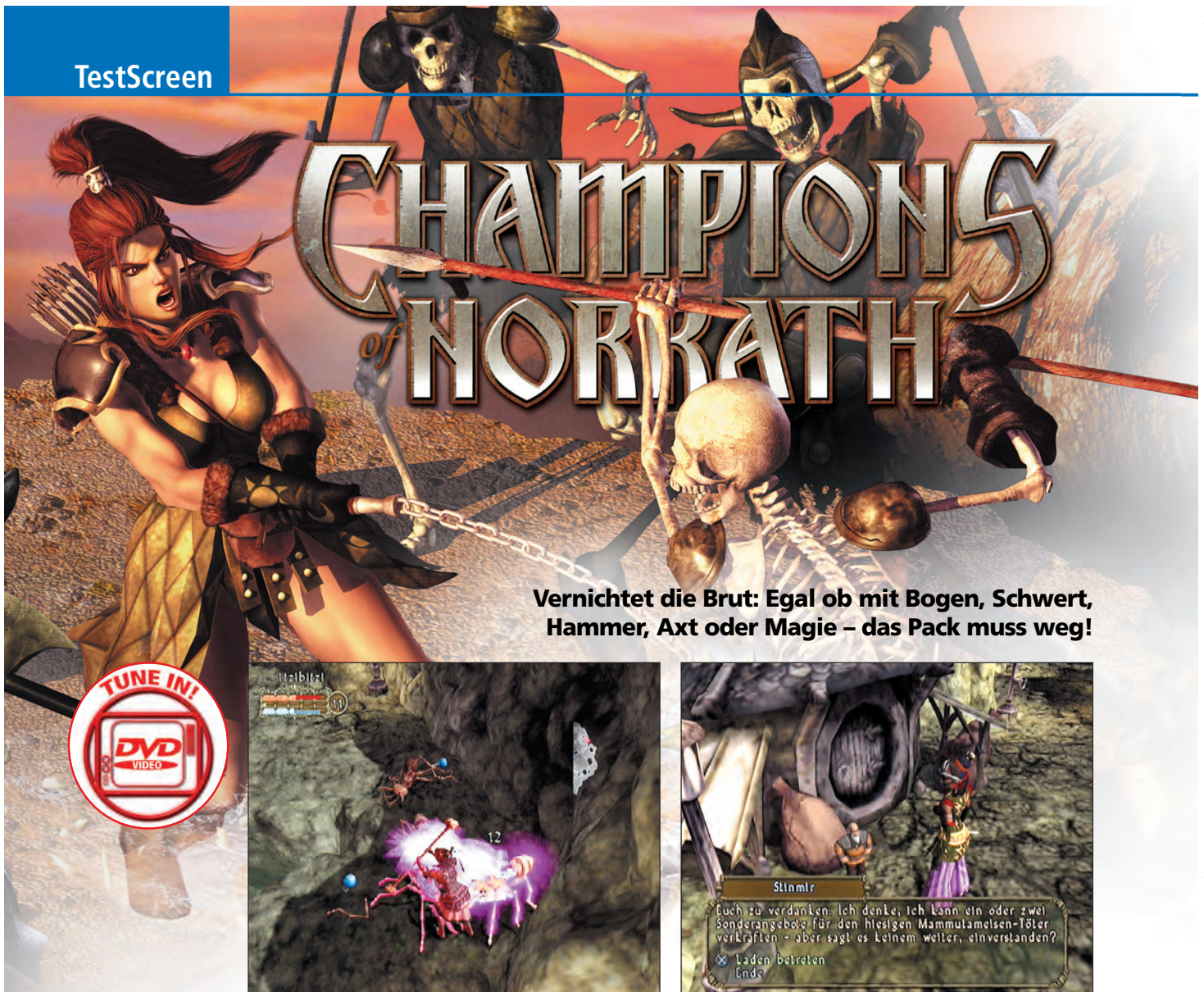
PLAYSTATION2

Bad Boys II.	94
Champions of Norrath.	78
Conan.	96
Die Geistervilla.	94
EA Sports Fight Night 2004.	93
Firefighter F.D. 18.	92
Ghost Recon: Jungle Storm.	90
Glass Rose.	95
Hyper Street Fighter 2.	94
Knights of the Temple.	85
MTX Mototrax.	93
Project Zero 2: Crimson Butterfly.	88
Rainbow Six 3.	82
Riding Spirits II.	96
Sword of the Samurai 2.	95
Teenage Mutant Ninja Turtles.	96
World War Zero: Iron Storm.	86



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

TestScreen



Vernichtet die Brut: Egal ob mit Bogen, Schwert, Hammer, Axt oder Magie – das Pack muss weg!



○ **Grafikspielerei:** Zauber- und Magieattacken sind besonders schön in Szene gesetzt worden.



○ **Zufluchtsort:** In jedem Kapitel findet ihr ein anderes Dorf, das euch Unterschlupf gewährt.

**EINE KLEINE AUSWAHL
Eurer „ARBEITSGERÄTE“**



Der „Virus“ Action-RPG hat spätestens mit Baldur's Gate: Dark Alliance (BGDA) auch auf die PlayStation2 übergegriffen. Der Titel demonstrierte, dass Rollenspiele nicht immer kompliziert sein müssen. Keine dicken Wälzer, durch die man sich kämpfen muss, um gerade mal die Grundfunktionen des Regelwerks zu begreifen. Und dennoch musste man auf ein gesundes Maß an Tiefgang nicht verzichten. Doch nach BGDA war erst einmal Schluss mit Action-RPGs, sehr zum Missfallen der „infizierten“ Fangemeinde. Das war 2002.



○ **Netter Bonus:** Bei manchen Quests seid ihr auf ein Fahrzeug angewiesen.

Mittlerweile hat sich das Genre zwar zu einer ansehnlichen Größe entwickelt, von den Snowblind Studios gab es seitdem jedoch keinen Nachschub mehr. Selbst als die Fortsetzung zu BGDA in den Regalen stand, vermisste man deren Namen auf der Verpackung. Dafür gibt es eine einfache Erklärung: Nach den Arbeiten an BGDA werkten die findigen Jungs gleich an ihrem nächsten „Baby“: Champions of Norrath (CoN).

Aus dem Vollen geschöpft

Das EverQuest-Universum bietet eine der größten Spielwelten, die PC-Spieler



○ **Bausatz:** Nahezu jeder Gegenstand kann mit Juwelen modifiziert werden.

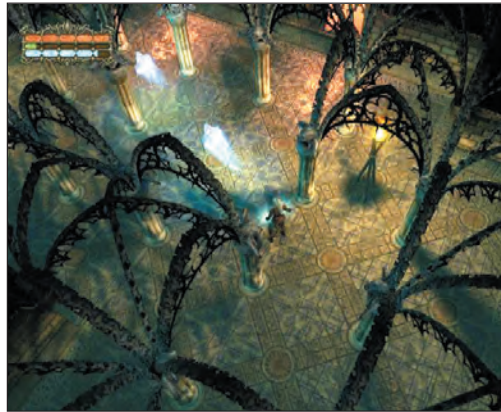
erkunden können. Seit EverQuest Online Adventures können auch PS2-Konsoleros erste Schritte in die Welt von Norrath wagen. In diesem Fall geht das aber ausschließlich online und ist auch nur für MMORPG-Spieler gedacht. Bei CoN könnt ihr nun selbst entscheiden, ob ihr on- oder offline spielen wollt: Bis zu vier Spieler können dem Abenteuer gleichzeitig beiwohnen. Das Spiel hebt mit steigender Teilnehmerzahl den Schwierigkeitsgrad automatisch an. Zudem ist CoN im krassen Gegensatz zu seinen MMORPG-Brüdern ein waschechtes Hack'n-Slash, ganz im Stile von BGDA.



○ **Farbenwechsel:** Seid ihr vergiftet worden, verfärbt sich euer Charakter grün.



○ Mittendrin, statt nur dabei: Ihr könnt mit der Kamera auch ganz nahe ans Geschehen zoomen.



○ Keiner kommt zu kurz: Für jede Rasse gibt es einen weiblichen und einen männlichen Charakter.

Die Geschichte wurde zeitlich mehrere hundert Jahre vor EverQuest angesiedelt. Kelethin, die Heimatstadt der Faydwer-Waldelfen, wird von Orks und Goblins belagert. Die gemeinen Bestien haben sich perfekt organisiert. An euch liegt es nun, diese Bedrohung abzuschlagen. Eure Reise bringt euch aber auch noch an andere Ecken des EverQuest-Universums. So durchwandert ihr die riesige Unterwelt der Dunkel elfen, das große versunkene Loch von Kunark, und kommt schließlich bis zu den äußeren Ebenen der Götter.

Die Qual der Wahl

Egal auf welches Gebiet euch der lineare Spielverlauf führt, überall stoßt ihr auf eine andere Bedrohung, die die dort lebenden Bewohner plagt. Wie ihr den einzelnen Problemen entgetreten, liegt völlig bei euch. Ihr könnt euer Alter Ego aus fünf unterschiedlichen Rassen/Klassen auswählen und in die Spielwelt abtauchen. Schlüpft ihr in die virtuelle Haut eines Barbaren, verfügt ihr über die besten Nahkampf-Attacken. Verkörpert ihr lieber einen Eruditen, liegen eure Stärken in magischen Angriffen. Den direkten Feindkontakt solltet ihr dann tunlichst vermeiden.



○ Sicherheitsabstand: Ihr könnt eure Gegner auch mit dem Bogen bearbeiten.

Dort liegen nämlich die Schwachpunkte des Zauberers. Jede Rasse/Klasse hat andere Vor- und Nachteile. Ein Waldelf beispielsweise ist ein kleiner Allrounder. Er kann mit seinem Bogen die Gegner aus sicherer Entfernung heraus bearbeiten und hat zudem einige Manöver für das Getümmel in Massenschlägereien parat.

Charakter-Tuning

Die Heroen unterscheiden sich nicht nur in ihren Grundwerten (Stärke, Intelligenz, Gewandtheit und Ausdauer), sondern haben allesamt verschiedene, erlernbare Fähigkeiten.

Bevor ihr eure Fähigkeiten ausbaut, müsst ihr auf dem Schlachtfeld wüten. Für jeden erlegten Gegner erhaltet ihr Erfahrungspunkte und mit jedem Aufstieg auf eine neue Stufe erhaltet ihr einen Punkt zum Verbessern eurer Skills. Ein Baumdiagramm zeigt euch alle Begabungen auf, die ihr euch aneignen könnt. Alle unterliegen bestimmten Level-Voraussetzungen. So könnt ihr anfangs nur schwache Zauber erlernen. Im weiteren Spielverlauf müsst ihr euch entscheiden, ob ihr die bereits erlernte Fähigkeit ausbauen wollt oder eurem Repertoire eine völlig neue hinzufügen möchtet.

Beispielsweise kann der Zauberer zu Beginn nur einen einfachen Eiskegel auf die Monster abschießen. Hat er seine Fähigkeit bereits ausgebaut, werden drei Eiskegel gleichzeitig abgeschossen, die zudem von Mauern abprallen und somit eine noch größere Chance bergen, die Feinde zu treffen. Allerdings bietet dieser Fähigkeiten-Zweig noch andere Eiszauber, deren Vorteile ebenfalls nicht zu verachten sind. Auch könnt ihr einen völlig anderen Weg einschlagen und Feuer- und Blitzzauber erlernen. Den Ausbau eures Helden könnt ihr selbst bestimmen.

Schluss mit lustig...

...ist erst dann, wenn ihr Level 50 erreicht habt – die höchste Stufe. >>>

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN ON- UND OFFLINE

Bis auf die Tatsache, dass man eben online spielt, gibt es keine großen Abweichungen zur Offline-Variante. Man kann jederzeit einem Spiel beitreten oder selbst eines eröffnen. Mit bis zu drei weiteren Spielern kloppt man sich durch den normalen Story-Verlauf oder säubert nur zum Spaß ein paar Dungeons von Monstern und jagt nach



○ Aufheben: Verlorene Spielhäute
○ Gekennzeichnet: Ob on- oder offline, jeder Spieler trägt eine farbige Kennzeichnung, die auch auf der Karte zu sehen ist.

Items. Den Startpunkt bestimmt immer derjenige, der das Spiel eröffnet hat. Startet man nicht am Spielanfang, dann an jener Stelle, von der der Charakter importiert worden ist. Es ist also möglich, seinen Offline-Charakter mit ins Online-Getümmel zu nehmen und ihn dort aufzupowern. Dasselbe gilt natürlich auch umgekehrt.

Während eines Online-Games seid ihr nicht auf einen Bildschirm eingeschränkt. Jeder Held eurer Truppe kann laufen, wohin er gerade möchte. Das ist offline nicht möglich. Auf der eingeblendeten Karte kann man die Position der Mitspieler auffindig machen. Den nächsten Unterschied macht ein Wechsel ins Inventar klar: Online pausiert das Spiel dabei nämlich nicht! Bevor ihr ins Menü wechselt, solltet ihr darauf achten, dass sich keine Feinde in der Nähe aufhalten. Sonst kann man schnell eins auf die Neun bekommen. Sollte dieser Fall eintreffen, werdet ihr durch aufblinkende Symbole in Kenntnis gesetzt.

TestScreen



⊖ Nie gleich: In jedem Kapitel stürzen sich andere Monstroscharen auf euch.



⊖ Stirb endlich! Bei Bosskämpfen wird die Lebensenergie der Monster angezeigt.

Aber bis dahin ist es ein weiter Weg. Ihr müsst den normalen Storyverlauf dreimal bestreiten, um so weit zu kommen. Ab dann bleibt es euch überlassen, was ihr mit eurem Charakter anfangt. Und hier setzt unsere Kritik am Spiel an: Entweder fangt ihr mit einem neuen Heroen von vorne an und powert ihn ebenfalls bis Stufe 50 auf, oder ihr zieht mit eurem ausgewachsenen Fighter durch die Prärie und sammelt weiterhin besseres Equipment.

Da man partout nichts freispielen kann, fehlt es an der nötigen Motivation, die Story drei weitere Male zu durchlaufen. Einziger Anreiz sind die neuen Fähigkeiten, die eine andere Rasse/Klasse bietet. Macht man sich auf die Suche nach besserer Ausrüstung, wird man früher oder später ein ausgereiftes Handelssystem schmerzlich vermissen.

Fairplay gefragt

Wer lang genug sucht, der findet nämlich auch: Nahezu jeder geplättete Gegner lässt entweder Gold, Waffen, Rüstungen, Regenerationstränke oder

Schmuck fallen. Was man nicht braucht, verkauft man einfach im nächsten Shop. Den Rest behält man im Inventar und hofft, einen Tauschpartner zu finden. Blaue Items sind mit magischen Effekten versehen und beinhalten oft brauchbare Bonuseffekte. Gelbe Items sind einzigartige Gegenstände, die es kein zweites Mal gibt. Auch diese Gegenstände besitzen einen magischen Effekt und sind vor allem bei Sammlern sehr beliebt. Dank der Online-Unterstützung sollte es kein Problem sein, einen Interessenten zu finden. Geht es allerdings daran, das Geschäft abzuschließen, fehlt ein Handelssystem. Man kann Gegenstände nur auf eine Weise überreichen: Man muss die Handelsware auf den Boden schmeißen, damit sie der andere aufheben kann. Wenn der kein Fairplay kennt, schnappt er sich das Teil und beendet die Verbindung. Schwuppdwupp hatet ihr mal einen einzigartigen Gegenstand. Entweder ist man also beim Tauschgeschäft auf den persönlichen Bekanntenkreis angewiesen, oder man fasst auch zu fremden Geschäftspartnern ausreichend Vertrauen. ■

FAZIT | Heiko Strobel

Die Online-Funktion hiebt das Genre auf den nächsten Level. Wenn man nicht will, muss man nicht alleine spielen. Mit bis zu drei Gleichgesinnten kann man sich ins Abenteuer stürzen und dank Headset-Unterstützung auch noch Unterhaltungen führen. Was will man mehr? Ganz klar: Ein vernünftiges Handelssystem und freispielfähige Goodies, damit ein weiterer Durchgang auch entsprechend belohnt wird. Ansonsten gibt's nichts zu beanstanden. Champions of Norrath setzt sich mühelos an die Spitze des Action-RPG-Genres. Bis auf die genannten Mängel konnten wir nichts finden, das uns hätte stören können. Das lockere, leicht erlernbare Gameplay lässt so schnell keine Langeweile aufkommen. Riesige, detailreiche Umgebungen lassen das Erkunden zur wahren Freude werden und die musikalische Untermalung passt perfekt zum Setting der Gebiete. Kurzum: Eine perfekte Präsentation in einem faszinierenden Universum.

POSITIV

- traumhafte Spielwelt
- mächtiger Umfang
- exzellenter Mehrspieler- und Online-Modus

NEGATIV

- seltene Framerate-Einbrüche
- keine freispielfähigen Goodies
- kein Handelssystem vorhanden

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Baldur's Gate: Dark Alliance	90%	01/02
2 Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	86%	11/02
3 Baldur's Gate: Dark Alliance 2	84%	01/04

PLAY DATEN

Genre	Action-RPG
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Snowblind Studios
Erhältlich ab	29. April
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.championsgame.net

Besondere Auszeichnungen:

play KING

Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis

Grafik 88%
Sound 86%

89

RATING (PROZENT)

DER MULTIPLAYER-WAHNSINN

Zieht man zusammen mit bis zu drei Freunden oder Gleichgesinnten los, schießt dementsprechend auch der Spielspaß in die Höhe. Entweder zockt man zu viert via Multitap vor einem TV-Gerät, oder man spielt online und unterhält sich über ein Headset. Den Unterschied zwischen On- und Offline-Partien könnt ihr dem anderen Kasten entnehmen.

Besitzt man bereits einen etwas aufgepowerten Charakter, profitiert unter Umständen die ganze Gruppe davon. Es gibt Fähigkeiten, die auf den ganzen Trupp übertragen werden können, sofern man sich innerhalb eines vorgeschriebenen Radius' befindet. Beispielsweise kann der Barbar eine Aura beschwören, die der ganzen Heldengruppe einen Bonus auf kritische Treffer einräumt. Der Hochelf hingegen hat die Möglichkeit, alle Charaktere innerhalb eines bestimm-

ten Wirkungskreises zu heilen. Gerade wenn sich eine gut aufeinander abgestimmte Heldentruppe auf dem Weg durch Norrath ist, bereitet das Monsterplätzen noch mehr Spaß. Allerdings erhält nur jener Held als Belohnung Erfahrungspunkte, der dem Monster den finalen Hieb verpasst.



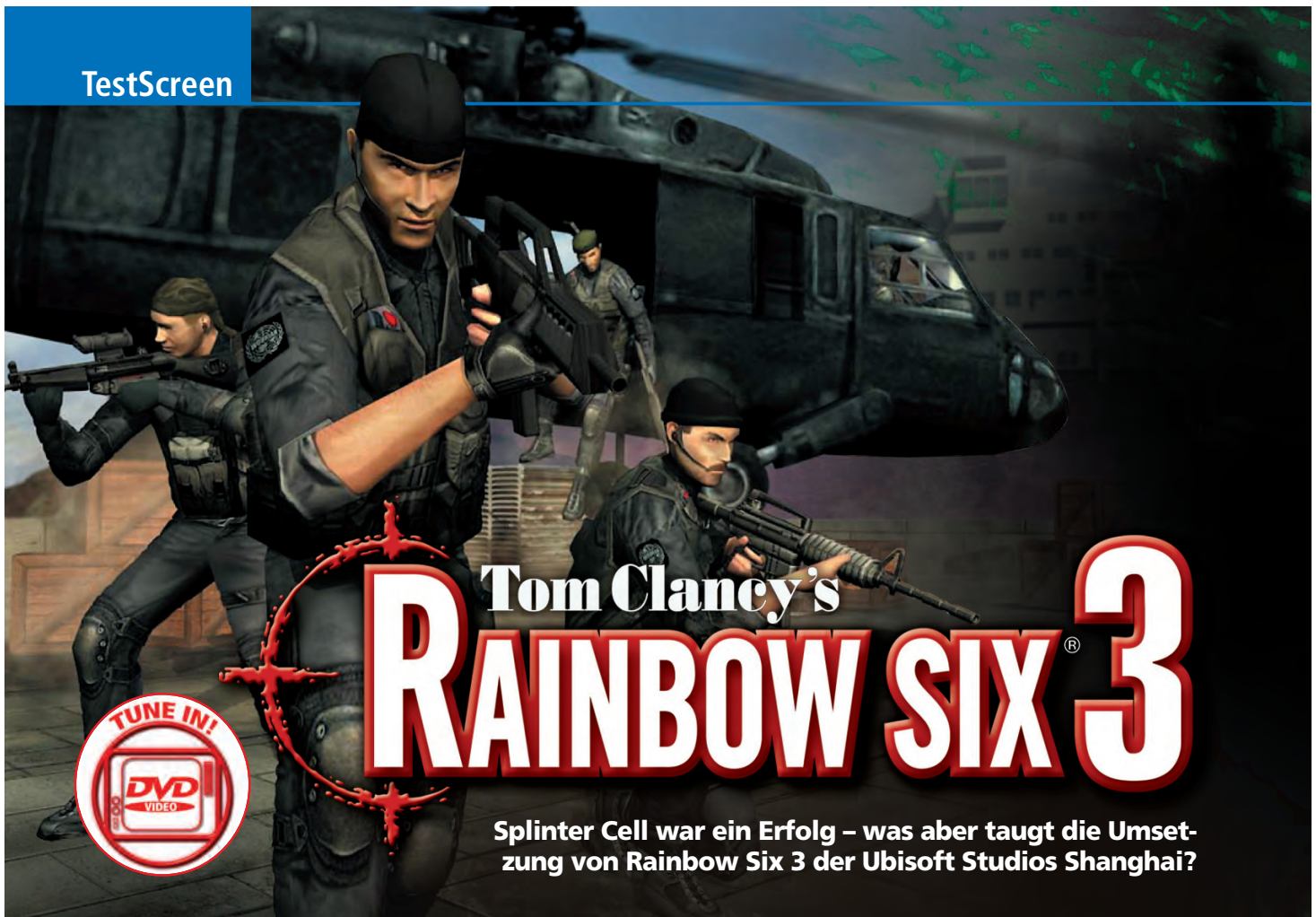
⊖ Brüderlich geteilt: Spielt man in der Gruppe, teilt man sich auch beim Stöbern im Inventar den Bildschirm.

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

**Follow
the **



TestScreen



Splinter Cell war ein Erfolg – was aber taugt die Umsetzung von Rainbow Six 3 der Ubisoft Studios Shanghai?

HYSTERISCHE GEISELN



Wundert euch nicht, dass in Rainbow Six 3 auch die Geiseln gefesselt werden. Das ist eine übliche Technik bei Geiselbefreiungseinsätzen. Bevor einer von ihnen aufgrund der großen psychischen Belastung durchdreht und damit sich und die Retter gefährdet, werden befreite Geiseln zu ihrer eigenen Sicherheit dingfest gemacht.



○ Tolle Atmosphäre: Die schicken Lichteffekte hat Rainbow Six 3 von Tom Clancy's Splinter Cell geerbt.



○ Schattenspiel: Wenn ihr Lichtquellen passiert, wird euer Schatten akkurat an die Wand geworfen.

PS2 Während die Vereinigten Staaten von Amerika im Jahr 2007 unter einem Öl-Embargo leiden, wird die Welt von einer Welle terroristischer Anschläge erschüttert. Weil Venezuela die U.S.A. trotz des Embargos weiterhin mit Öl beliefert, gerät auch das südamerikanische Land

ins Visier der Terroristen. Um zu verhindern, dass die Gewalt eskaliert, wird die Antiterrorereinheit Rainbow mit der heiklen Aufgabe betraut, der Bedrohung ein schnelles Ende zu bereiten. In Tom Clancy's Rainbow Six 3 übernimmt ihr die Rolle des Kommandeurs der vierköpfigen Rainbow-Einheit, Domin-

go Chavez, kurz „Ding“. An eurer Seite kämpfen der Engländer Eddie Price, der Deutsche Dieter Weber und der Franzose Louis Loiseau – jeder für sich der Klassenprimus seiner nationalen Antiterrorereinheit.

Vor jedem Auftrag setzt euch der Geheimdienst über wichtige Missions-



○ Hightech-Brille: In dunklen Arealen...



○ ...nutzt ihr den Nachtsicht-Modus...



○ ...oder schaltet die Wärmekamera ein.



☉ **Lichtscheues Gesindel:** Einige Einsätze finden am helllichten Tag statt.

Details in Kenntnis. Jedem dieser Briefings geht ein kurzer Film voraus, der die aktuelle Situation zusammenfasst. Kurz danach stellt ihr bereits das Equipment für das Team zusammen. Je nach Einsatz empfiehlt es sich, bestimmte Waffen mitzuführen. Kommt es darauf an, das Missionsziel möglichst unauffällig zu erreichen, nehmt ihr z.B. schallgedämpfte Schießprügel mit. Ist dagegen Feuerkraft gefragt, greift ihr zu schweren Maschinengewehren, wie z.B. zur israelischen Galil. Zusätzlich könnt ihr eine Sekundärwaffe mit euch tragen. Dabei gilt es zu bedenken, ob ihr eventuell schwere Artillerie wie den M203 Granatwerfer brauchen könntet, oder euch lieber für eine Handfeuerwaffe entscheidet.

Vorbereitung ist alles

Besonders wichtig ist der Einsatz von Granaten. Ihr habt die Wahl zwischen Blend-, Splitter- und Rauchgranaten. Weil Splittergranaten einen verheerenden Schaden bei Freund und Feind anrichten, sind Blend- und Rauchgranaten vorzuziehen. Blendgranaten haben den Vorteil, dass ihr sie auch in unmittelbarer Nähe von Geiseln einsetzen könnt. Der grelle Explosionsblitz setzt alle Beteiligten in der Nähe für kurze

Zeit außer Gefecht, ohne sie zu verletzen. Gleiches gilt für den Einsatz von Rauchgranaten. Wenn ein zu stürmendes Areal offensichtlich aus größerer Entfernung gesichert wird, ermöglicht es der Einsatz von Rauchgranaten, sich den Widersachern im dicken Nebel zu nähern. Dann schaltet ihr die Wärmesichtkamera zu und macht die Gegner gefahrlos kalt.

Führungsqualitäten gefragt

Habt ihr euer Equipment gewählt, geht es ab ins Einsatzgebiet. Da ihr in die Rolle des kommandierenden Offiziers schlüpft, müsst ihr euren Teamgefährten sagen, was sie zu tun haben. Dazu ruft ihr entweder mit dem X-Button das Befehlsinterface auf, oder ihr benutzt ein PlayStation2-Headset. Außerdem gibt es vier Kurzbefehle, die durch einen einfachen Knopfdruck erteilt werden. Intelligenterweise werden im Befehlsinterface immer nur die Kommandos angezeigt, die in der jeweiligen Situation sinnvoll sind. Zeigt ihr mit dem Fadenkreuz z.B. auf eine Tür, werden nur die Befehle zum Stürmen und Sichern gelistet.

Ihr müsst in einer solchen Situation entscheiden, ob die Kollegen einfach in den Raum hineinstürmen, oder ob



☉ **Missions-Vielfalt:** Bei einem Auftrag müsst ihr unbemerkt ein Telefon verwanzen.



☉ **Eckenhocker:** Mit dem D-Pad linst ihr unauffällig um Ecken.

sie die Tür mit einem Sprengsatz zerstören sollen. Auch könnt ihr die zusätzliche Verwendung von Blendgranaten anordnen. Habt ihr ein PlayStation2-USB-Headset zur Hand, aktiviert ihr mit der L2-Taste das Mikrophon und erteilt das Kommando per Spracheingabe. Die fast 80 Sprachbefehle sind einfach formuliert und die Sprachsoftware ist sehr tolerant was die Aussprache betrifft. Soll eine Tür geöffnet und Raum gesichert werden, lautet der korrekte Befehl „Öffnen und Sichern“, soll zusätzlich eine Blendgranate benutzt werden, lautet das Kommando „Öffnen und Blend“.

Eine komplexere Befehlsvariante stellt „auf Zulu“ dar. Damit weist ihr das Team an, den vorangegangenen Befehl erst dann auszuführen, wenn ihr das Kommando „Zulu“ gebt. Gerade wenn es zwei Zugänge zu einem Raum oder zu einem Areal gibt, eröffnet der Zulu-Befehl neue taktische Möglichkeiten. Während das Team vor einer Tür auf den „Zulu“-Befehl wartet, bezieht ihr selbst Position vor einer zweiten Tür und macht euch bereit. erteilt ihr jetzt das „Zulu“-Kommando, stürmen >>>

DAS TEAM



Domingo Chavez



Louis Loisele



Dieter Weber



Eddie Price



☉ **Red-Dot-Visier:** Fast alle Maschinepistolen verfügen über eine Zielvorrichtung.



☉ **Verkehrte Welt:** Ihr brecht in das ehemalige Staatsgefängnis Alcatraz ein, um Geiseln zu befreien!

TestScreen

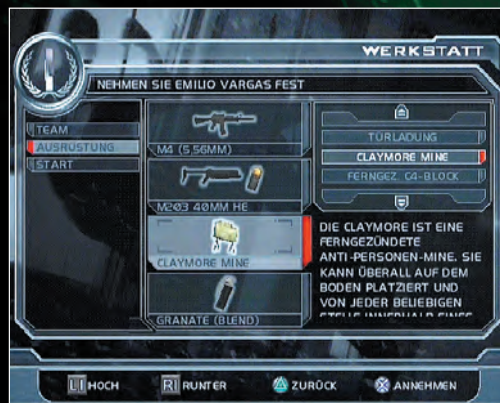
SOUND-OPTIONEN



Wer Rainbow Six 3 mit Headset spielt, kann die Antworten der Teammitglieder auch nur auf dem Kopfhörer ausgeben lassen. Alle Soundeffekte kommen dann weiterhin aus dem Fernseher, die Stimmen von Dieter, Eddie und Louis nur aus dem Kopfhörer.



„Go, go, go!“. In heiklen Situationen solltet ihr die Teammitglieder voraus schicken, um euch selbst zu schützen.



Bomben-Equipment: Ihr könnt die Spezialeinheit sogar mit Anti-Personen-Minen ausrüsten.



Design-Patzer: Die Penthouse-Mission fällt durch nerve Trial-and-Error-Passagen auf.



Freund und Feind: Die Verbündeten tragen einen leuchtenden Punkt am Ärmel.

die Kameraden den Raum, während ihr gleichzeitig von eurer Position aus in den Raum hineingeht und somit für

ein Überraschungsmoment sorgt. Die überrumpelten Terroristen müssen sich jetzt auf mehrere Ziele verteilen.

tem Bildschirm könnt ihr die Aufträge zusammen mit einem Freund angehen. Dabei seid ihr nur zu zweit unterwegs, die Teamkollegen bleiben bei dieser Variante in der Kaserne. Das macht die Sache natürlich nicht einfacher, denn nur wer mit seinem menschlichen Sidekick gut zusammenspielt, hat eine reale Chance, die Terroristen schließlich auszuschalten.

Außerdem gibt es verschiedene Online-Spielmodi für bis zu sechs Spieler. Entweder ihr schließt euch einem Team an und versucht im Spiel drei gegen drei das gegnerische Team zu besiegen, oder ihr kämpft jeder gegen jeden. Im Vergleich mit den Genrekollegen müssen sich die Online-Modi von Rainbow Six 3 allerdings geschlagen geben. Die Multiplayer-Karten sind viel kleiner als z.B. die bei Sonys SOCOM II: U.S. Navy SEALs oder beim hauseigenen Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm. Auch die Auswahl der Spielmodi kann nicht mithalten. Die Online-Features sind aus diesem Grund eher ein Bonus, denn eine ernst zu nehmende Alternative zur Einzelspieler-Kampagne und zum Zweispieler-Koop-Modus. ■

FAZIT | Marc Kirzeder

Zum zweiten Mal stellt Ubisofts Entwickler-Enklave im chinesischen Shanghai eindrucksvoll unter Beweis, dass vermeintlich schwierig umzusetzende Spiele auch auf der PS2 funktionieren. Die technische Umsetzung von Rainbow Six 3 ist tadellos gelungen und muss sich nicht hinter der Xbox-Fassung verstecken. Die Grafik glänzt, dank Splinter-Cell-Engine, mit klasse Lichteffekten. Die Levels wurden zwar in kleinere Areale unterteilt, doch durch die automatische Speicherung an den einzelnen Übergängen stört das nicht. Tadellos funktioniert das Erteilen der Kommandos über ein Headset, das trägt viel zur Atmosphäre bei. Die Missionen sind spannend inszeniert und fair ausbalanciert. Einzige die Penthouse-Mission fällt unangenehm auf: Diese unsägliche „Schleichfahrt“ war während unserer Tests eine harte Belastungsprobe. Hätte Rainbow Six 3 noch ein paar bessere Online-Spielmodi, wäre die Wertung sicher höher ausgefallen.

POSITIV

- spannendes Missionsdesign
- Zweispieler-Koop-Modus
- schöne Lichteffekte

NEGATIV

- schwache Online-Spielmodi
- linearer Missionsaufbau
- Trial- & Error-Passagen

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 SOCOM II: U.S. Navy SEALs	85%	04/04
2 Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	84%	05/04
3 SWAT: Global Strike Team	78%	11/03

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Shanghai
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.ubisoft.de

Besondere Auszeichnungen:

play KING

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Grafik 85%

Sound 84%

86

RATING (PROZENT)



KNIGHTS OF THE TEMPLE

Infernal Crusade



Teufelei im Mittelalter: Ein böser Lord will das Tor zur Hölle öffnen. Mit dem Schwert in der Hand gilt es, die Welt zu retten.



○ Zielwasser: Mit Pfeil und Bogen holt ihr Angreifer von den Dächern.



○ Überleben zählt: In der Arena können zwei Spieler gegeneinander antreten.



○ Keine Gnade: Mit verschiedenen Kombos rückt ihr Bischofs Gefolgsleuten auf die Pelle.

PS2 Kurz vor seinem Tod überreicht Eric dem Tempelritter Paul einen Brief aus dem Kloster von Belmont. Das Schreiben stammt von Charlotte, der Mutter der jungen Adelle. Diese teilt darin mit, dass ihre Tochter von Lord Bischof entführt worden ist. Paul macht sich sofort auf den Weg ins Kloster, um der Entführung nachzugehen.

Der teuflische Plan

Derweil begibt sich Lord Bischof zusammen mit seinen üblen Gefolgsleuten auf einen ketzerischen Kreuzzug. Entlang historischer Wege hält er an heiligen Stätten dunkle Rituale ab, um diese zu entweihen. Sein Ziel: Mit Hilfe Adelles göttlicher Kräfte will er die Pforten der Hölle aufstoßen. Im Kloster von Belmont erfährt Paul von den Plänen des Lords. Die müssen auf der Stelle durchkreuzt werden, klar.

Bereits im Kloster bekommt ihr es mit

der Anhängerschaft Bischofs zu tun. Durchgeknallte Mönche versuchen mit Sicheln und Messern die Jungfrauenrettung zu vereiteln, ihr lasst sie im Gegenzug eure tödliche Klinge spüren. Hackt ihr euch anfangs nur mit eurem Schwert bewaffnet durch die Schergen, findet ihr im Verlauf des Abenteuers weitere Waffen wie Pfeil und Bogen, Äxte und Streitkolben, die euch den Kampf gegen die immer besser gerüsteten Gegner erleichtern.

Göttliche Unterstützung

Darüber hinaus eignet ihr euch mit wachsender Kampferfahrung neue Kombos und Spezialangriffe an. Blockbrecher, um Angreifer mit Schilden zu knacken oder einen 360-Grad-Rundumschlag, der gleich mehrere Gegner in eurer Nähe weglegt. Göttlicher Natur sind die Gebete, die euer Held von Adelles Geist erlernt, der euch hie und da erscheint.

Darunter der Heilzauber Salutaris oder das Saxificus-Gebet, mit dem ihr mächtige Schockwellen auf eure Widersacher abfeuern könnt.

Der Schwerpunkt von Knights of the Temple: Infernal Crusade liegt auf der schnörkellosen Kampfaction, die wunderbar einfach funktioniert. Mit X- und Kreis-Button führt ihr Schläge aus, mit der Vierecks-Taste blockt ihr die Angriffe der Aggressoren ab. Besonders cool sind die authentischen Gefechte. Dank Motion-Capturing sind die Bewegungsabläufe (insgesamt 160!) der Charaktere weich und geschmeidig und lassen die Fights stylish über die Bühne gehen. ■

ENCLAVE 2



○ Enclave (Xbox)

Das wohl bekannteste Projekt des schwedischen Entwicklers Starbreeze ist das Action-Adventure Enclave. Nach langem hin und her und etlichen Terminverschiebungen wurden die Arbeiten an der PS2-Version eingestellt. So kamen nur PC- und Xbox-Besitzer in den Genuss der Mittelalterschlacht. Vor einigen Monaten wurde der Nachfolger unter anderem auch für die PS2 angekündigt. Wir sollten uns aber besser nicht zu früh freuen.



○ Drei gegen einen: Eure Widersacher kommen immer in Dreiergruppen und sie machen keine Gefangenen.

FAZIT | André Steinert

Auch wenn Knights of the Temple: Infernal Crusade nicht gerade vor Abwechslung strotzt, macht die Mittelalter-Metzelei ordentlich Laune. Zugegeben, die erste Spielstunde lässt man ohne große Probleme mit einfachem Buttongehämmere hinter sich. Im späteren Spielverlauf sind jedoch Taktik und Geschick gefragt, um den immer stärker und gewitzter werdenden Gegnern Paroli bieten zu können. Nicht nur spielerisch, auch grafisch kommt das Haudrauf-Abenteuer wenig variantenreich daher. Vornehmlich metzelt ihr euch durch dunkle Katakomben und Höhlen, die sich optisch nur unwesentlich voneinander unterscheiden. Zudem fallen stellenweise Slowdowns und Clippingfehler negativ auf.

POSITIV

- geschmeidige Animationen
- klasse Soundtrack
- gute Synchronisation

NEGATIV

- Clippingfehler
- vereinzelte Slowdowns
- mitunter bockige Kamera

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	TDK Mediactive	185KB	1-2	
Entwickler	Starbreeze Studios			
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro	Online Funktion	USK	
WEB-INFO: www.knightsofthetemple.com		Nein	16 Jahre	



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 75%
Sound 77%

RATING (PROZENT)

78

Einfsteiger Fortgeschrittene Profis

IRONSTORM

World War Zero

Grabenkrieg statt Swinging Sixties – Wannadoos Weltkriegs-Shooter spielt in den sechziger Jahren!



○ Berlin im Krieg: Vor dem Reichstagsgebäude besetzt ihr einen Panzer.



○ Detailliert: Einige Levelsabschnitte wurden sehr genau gestaltet.

DER ENTWICKLER: REBELLION



Mit *Aliens vs. Predator* (PC, Fox Interactive) und *Rainbow Six* (PSone, Red Storm) gab das englische Entwicklerstudio Rebellion 1999 seinen Einstand in der Welt der Videospiele. Was nur wenige wissen: Die Spieleentwickler haben unter dem Firmennamen Fearnot einen Low-Budget-Survival-Horrorfilm produziert. Das Werk trägt den viel versprechenden Titel „Parasite“ und wird voraussichtlich nur auf DVD erscheinen.

PS2 Hätte der Erste Weltkrieg nicht am 11. November 1918 mit der Unterzeichnung des Waffenstillstandsabkommens geendet, würden sich die Kriegsparteien Russland, Frankreich, England und Deutschland wohl noch heute bekämpfen. Zumindest nach Ansicht des britischen Entwickler Studios Rebellion. In *World War Zero: Ironstorm* wird der Erste Weltkrieg bis in das Jahr 1964 fortgesetzt. In der Rolle des Offiziers James Anderson sollt ihr dem Kriegstreiben ein Ende setzen, balldert euch in geheimer Mission durch insgesamt 15 Levels und dringt am Ende bis ins zerbombte Berlin vor.

Waffen von damals und heute!

Für die abstruse Hintergrundgeschichte haben die Entwickler die Geschichtsbücher ignoriert, oder besser gesagt, sie haben sie kurzerhand umgeschrieben. Da sich aus der Herstellung von Waffen und Munition für die Kriegsparteien unbegrenzt Kapital schlagen lässt, ist den Kriegstreibern daran gelegen, dass die Kampfhandlungen fortgesetzt werden. Es ist eure Aufgabe, dafür zu sorgen, dass der Krieg endlich endet. Dazu schickt man euch hinter die feindlichen Linien, um dem finsternen Baron Ugenberg und seinen Schergen den Garaus zu machen.

Die zeitliche Nähe zur Gegenwart gibt den Entwicklern große Freiheiten bei der Zusammenstellung von Andersons Waffenarsenal. Die meisten Ballermänner, wie Pistole, Schrot, Sturm- und Scharfschützengewehr, stellen eine Mischung aus traditionellen Feuerwaffen und modernen Gewehren dar. Die voll automatische Minikanone, das Auto-RPG, die Panzerfaust oder die Consortium-Waffe mit Zielfernrohr sind dagegen eindeutig moderne Kaliber. Zusätzlich dürft ihr den Soldaten Ugenbergs auch mit Granat- und Flammenwerfer ordentlich einheizen. Handliche Granaten mit unterschiedlichem Inhalt runden das Sortiment ab. Besonders spannend sind die Halluzinogen-Granaten. Geratet ihr selbst unter Einfluss des psychedelischen Gases, wird für die Dauer der Wirkung die Steuerung umgekehrt und ein optischer Fischeffekt erschwert euch die Orientierung. Dieser LSD-Effekt wird zusätzlich mit einer schrillen Soundkulisse unterlegt.



○ Versteckt: Einige Zugänge müsst ihr erst finden und gewaltsam öffnen.



○ Adlerauge: Die schnellfeuernde Consortium-Waffe verfügt über ein Zielfernrohr.



Chemische Keule: Diese Chemiefabrik gehört zu den komplexeren Levels.



Vorsicht Falle: Die Pfützen des nächsten Raumes stehen unter Strom.

Solide Shooterkost

Das Gameplay gestaltet sich zwar unspektakulär, aber grundsätzliche. Großartige Innovationen gibt es nicht zu bewundern, das Leveldesign bietet nur selten Überraschungen. In der Regel marschierst ihr Blei spritzend von Levelanfang bis – ende. Nur selten müsst ihr vor einer verschlossenen Tür den Rückwärtsgang einlegen, um z.B. nach einem Schalter zum Öffnen zu suchen. Allein die Soldaten Ugenbergs stehen zwischen James Anderson und dem Welfrieden. Diese sind mit einer Intelligenz gesegnet, wie wir sie gerne bei den Kollegen in Medal of Honor: Rising Sun gesehen hätten. Sie hechten in Deckung, verschanzen sich hinter Hindernissen oder lösen bei eurem Anblick Alarm aus und rufen so Verstärkung herbei.

Nicht selten könnt ihr ein verlassenes Geschütz übernehmen und sorgt damit für erhöhten Bleigehalt der Luft. Auch

Flakgeschütze und Panzer sind nicht sicher vor euch. In einer Mission kurz vor Ende müsst ihr vor dem Reichstag in Berlin z.B. einen Panzer kapern, um damit andere Tanks in ihre Einzelteile zu zerlegen. Ein Highlight ist zweifellos die Fahrt in einem gepanzerten Mega-Zug. Auf der Suche nach einem Führungsoffizier ballert ihr euch durch die Waggonen und müsst unterwegs sogar ein paar kampferprobte Hubschrauber vom Himmel holen.

Suizidale Tendenzen?

Wie schon bei Rebellions Judge Dredd: Dredd vs. Death haben auch die Gegner in World War Zero: Ironstorm verschiedene Trefferzonen. Eine intelligente Auto-Aim-Funktion erleichtert euch das Anvisieren. Kopfschüsse führen in den meisten Fällen sofort zum Tod. Erwischt ihr hingegen einen Arm oder ein Bein, kann es passieren, dass der Betroffene zu Boden sinkt und dort sitzen bleibt. Näherst ihr

euch dem Verletzten allzu unvorsichtig, könnte er eine Granate zücken und euch damit in die Luft sprengen. Seid ihr zu dicht an dem Kamikaze-Bruder dran, reißt euch die Explosion unter Umständen mit ins virtuelle Verderben. ■

FLOTTER VIERER



Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig (eins) bei geteiltem Bildschirm auf die Mütze geben. Drei Spielmodi auf je fünf verschiedenen Karten stehen zur Auswahl: Deathmatch, Team-Deathmatch und Kampf um die Flagge. Auf Online-Spielmodi haben die Entwickler leider verzichtet.

FAZIT | Marc Kirzeder

Wannadoos Ego-Shooter macht mit einfacher Steuerung, flüssiger Grafik und gutem Leveldesign auch Neulingen den Einstieg in das Genre der First-Person-Shooter leicht. Die Grafik zeigt stellenweise schicke Levelabschnitte, glänzt mit schönen Lichteffekten und läuft konstant flüssig. Die gelungene Gegner-KI sorgt für spannende Shootouts. Durch die großzügig über die Levels verteilten Speicherterminals sind Frustmomente so gut wie ausgeschlossen. Der extrem lineare Aufbau der Missionen dürfte hingegen nicht jedermanns Geschmack sein. Bei World War Zero: Ironstorm steht die Action im Vordergrund. Schleichmissionen gibt es z.B. nicht! Wer einen Shooter sucht, der ohne große Einspielzeit schnell zur Sache kommt, ist bei World War Zero: Ironstorm gut aufgehoben. Dennoch bleibt es ohne Online-Spielmodi hinter Warhammer 40K: Firewarrior und dem optisch schöneren Medal of Honor: Rising Sun zurück.

POSITIV

- eingängige Steuerung
- viele Speicherpunkte
- gute Gegner-KI

NEGATIV

- zu linear aufgebaut
- fades Ende
- kurze Spielzeit

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Warhammer 40.000: Firewarrior	88%	11/03
2 Medal of Honor: Rising Sun	79%	12/03
3 Judge Dredd: Dredd vs. Death	74%	11/03

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter	MEMORY CARD	SPIELER	1-4
Hersteller	Wannadoo	735KB	Online Funktion	USK
Entwickler	Rebellion	sofort	Nein	keine
Erhältlich ab	ca. 50 Euro	WEB-INFO: www.wannadoo-edition.com.uk		



Besondere Auszeichnungen:	KING	Grafik 79%	Sound 75%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis		78



Festbeleuchtung: Der Showdown findet auf dem Dach des Reichstagsgebäudes statt.

TestScreen

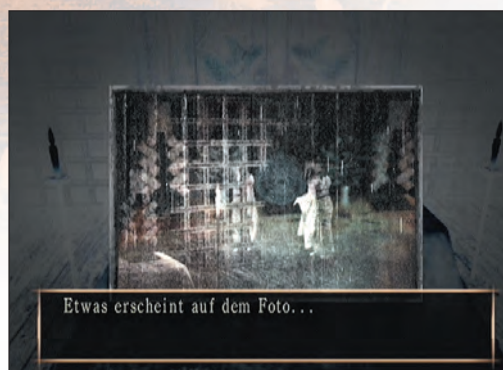
PROJECT ZERO II

Crimson Butterfly

Zuerst gab es eine Villa, die so groß war wie ein Dorf.
Jetzt gibt es ein Dorf, das so groß ist wie eine Stadt.

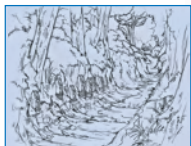


○ **Fette Punktzahl:** Spezialbilder könnt ihr nur dann schießen, wenn ihr zuvor ausreichend magische Energie geladen habt.



○ **Verspernte Wege:** Fotografiert ihr das blaue Siegel, erhaltet ihr einen Hinweis darauf, wie das Siegel gebrochen werden kann.

KONZEPT-ZEICHNUNGEN



PS2 Wovor hat man als Kind die meiste Angst? Natürlich vor Geistern. Alles ist dunkel und aus der Zimmerecke ertönen merkwürdige Geräusche. Das hat schon ausgereicht, um ganz schnell die Nachtschlampe wieder anzuknipsen, bevor man sich noch in die Hose macht.

Dass Spukgestalten regelrecht dazu prädestiniert sind, eiskalte Schauer über den Rücken zu jagen, dürfte demnach klar sein. Tecmo weiß das ganz genau und baut eine Menge dieser

Angstmacher in ein Survival-Horror-Game ein. Doch das allein reicht den findigen Entwicklern nicht aus. Kurzerhand hat man sich noch ein brutales und grausames Ritual ausgedacht und als Schauplatz für all das eine verlassene Villa gewählt. Unterm Strich kam ein erfolgreicher und gruseliger Titel heraus: Project Zero.

Einmal rein...

Jetzt geht es in die zweite Runde. Dem bewährten Spielprinzip blieb Tecmo

treu. Abermals setzt man auf bössartige Geister und einen grausamen Ritus. Zusammenhänge mit dem Vorgänger gibt es nicht, abgesehen vom Gameplay. Das hat man eins zu eins übernommen. Sogar die Macken des Prequels findet man wieder.

In Project Zero 2: Crimson Butterfly übernehmt ihr die Rolle von Mio, die zusammen mit ihrer Zwillingsschwester Mayu im Dorf der Götter gelandet ist. Was die beiden nicht wissen: Wenn man diesen verlassenen Ort erst einmal



○ **Schichtwechsel:** Ab und an übernimmt ihr im Spiel auch die Steuerung von Mayu.



○ **Versteckte Geister:** Ein paar der Entwickler können ebenfalls im Spiel entdeckt und abgelichtet werden.



Indikator leuchtet blau: Je schneller ihr ein Foto schießt, desto mehr Punkte erhaltet ihr dafür.

betreten hat, gibt es kein Zurück. Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr eines der kleinen Mädchen über düstere Wege und durch schaurige Gebäude. Ihre Schwester folgt ihr auf Schritt und Tritt. Schon sehr bald stellen die beiden fest, dass hier einiges nicht stimmt. Ihre Vermutung wird durch Forschungsunterlagen, Zeitungsberichte, Tagebucheinträge, Notizzettel u.v.m. gefestigt, die sie quergebte verstreut in den Arealen finden. Aus diesen Hinweisen erfahren die Mädels nach und nach alles über einen uralten Brauch des Dorfes.

...nie mehr raus

Die Story zieht einen sehr schnell in ihren Bann. Man möchte immer mehr über das Ritual erfahren und über die Ereignisse der Vergangenheit. Unterstrichen wird alles durch eine erstklassige Atmosphäre. Ständig hört man neue, Furcht erregende Geräusche: Verzerrtes Kinderlachen, Türknarren, Hilfeschreie Sterbender... All das wird ganz schön an eurem Nervenkostüm zerren.

Einfaches Durchlaufen ist bei diesem Spiel nicht möglich. Der Weg durch

das Abenteuer ist mit Schalter-Tür-Rätseln, Puzzles und anderen Denksportaufgaben regelrecht zugepflastert. Besonders fies: Hin und wieder müssen bestimmte Schlüsselereignisse ausgelöst werden, um in der Story überhaupt voranzukommen. Habt ihr in den teilweise riesigen Umgebungen bestimmte Räume durchsucht und diese für euch bereits abgehakt, kann genau an einer solchen Stelle ein spezieller Quest-Gegenstand erscheinen, der für euer Vorankommen unabdingbar ist. Dieser Gegenstand erscheint aber erst dann, wenn ihr beispielsweise ein Foto von einer anderen wichtigen Stelle geschossen habt. Deshalb muss man vieles doppelt und dreifach absuchen, bevor es weitergeht. Das ist unfair und macht das Spiel unnötig schwer.

Bitte lächeln

Foto? Richtig gelesen, denn eine Balgen-Kamera dient euch als Waffen-Ersatz. Geister kann man nämlich nicht mit irgendwelchen Gegenständen vermöbeln. Ihr knipst ihnen stattdessen mit einem altertümlichen Fotoapparat das Licht aus. Befinden sich Geister in eurer



Fatales Bild: Während dieser Bilder könnt ihr ganze Fotoserien ohne Aufladen schießen.

Nähe, leuchtet der Indikator für paranormale Aktivitäten auf. Leuchtet er blau, sind freundliche Geister in der Nähe, beziehungsweise Siegel, die einen Durchgang versperren. Blinkt der Indikator rot, rechnet ihr besser mit bösen Geistern, die es auf euch abgesehen haben. Einfach durch den Sucher der Kamera blicken und abdrücken. Je länger ihr die Spukgestalten im Sucher behaltet, desto mehr Energie zieht ihr ihnen mit einem Druck auf den Auslöser ab.

Eure Kamera besitzt verschiedene Grundfunktionen (Reichweite, Empfindlichkeit, Aufladung) und Spezialfunktionen (langsam, Halt, Zero...), die allerdings erst gefunden werden müssen. Egal ob man einen guten oder einen bösen Geist ablichtet, immer gibt es dafür Punkte. Mit diesen könnt ihr die Funktionen der Kamera verbessern. ■

JEDE MENGE GOODIES



Je nachdem, wie viele Geister im Fotoalbum landen, auf welchem Schwierigkeitsgrad ihr spielt, wie oft ihr das Abenteuer bereits bewältigt habt und in welchem Modus ihr euch befindet, gibt es unterschiedliche Belohnungen fürs Durchspielen: Insgesamt acht Outfits, zwei weitere Schwierigkeitsgrade, Missions-Modus, Entwickler-Dokumente, Promotion-Bilder, Konzept-Art, Mayus Ausrüstung, diverse Speziallinsen und Zusatzfunktionen für die Kamera und insgesamt drei verschiedene Endsequenzen warten.

FAZIT | Heiko Strobel

Project Zero 2: Crimson Butterfly lebt, wie sein Vorgänger, von einer fesselnden Story und einer erstklassigen Atmosphäre. Deshalb kann man bei der kantigen Steuerung, den teils nervigen und übertrieben schweren Rätseln und den Framerate-Einbrüchen ein Auge zudrücken. Belohnt wird man nach einmaligem Durchspielen mit einem weiteren Schwierigkeitsgrad, der ein zusätzliches Ende bietet. Ein Missions-Modus ist ebenfalls wieder vorhanden. Wer sich mit Project Zero nicht anfreunden konnte, wird auch den zweiten Teil nicht sonderlich schätzen. Die beiden Titel gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Crimson Butterfly wartet lediglich mit einem neuen Setting, neuen Kamera-Features und mehr freischaltbaren Extras auf. Genre-Fans, die neues Survival-Horror-Futter benötigen und die es lieben, harte Denknüsse zu knacken, werden – wenn sie über die Mängel hinwegsehen können – mit Crimson Butterfly bestens bedient.

POSITIV

- packende Story
- super Atmosphäre
- nettes Kamera-Feature

NEGATIV

- Framerate-Einbrüche
- teils heftige Rätsel
- kantige Steuerung

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Silent Hill 3	91%	05/03
2 Silent Hill 2	88%	11/01
3 Project Zero	86%	09/02

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror	MEMORY CARD	SPIELER	1
Hersteller	Ubisoft	239-KB	Online Funktion	USK
Entwickler	Tecmo	29. April	Nein	16 Jahre
Erhältlich ab	ca. 60 Euro	WEB-INFO: www.ubisoft.de		

Besondere Auszeichnungen:

play KING

Grafik 80% Sound 88%

RATING (PROZENT) 85

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Erwischt: Wenn euch die Geister im Kampf zu nahe kommen, wechselt die Ansicht.

TEST DER ONLINE-SPIELMODI



SPRACHBEFEHLE

- ALPHA (Team)
BRAVO (Team)
Alle (Team)
- Aufklärung
Sturm
Feuerschutz
- Verteidigen
Vorwarnen
Forcieren
Verriegeln
Geben
In Deckung
Abbrechen
Pfad
- ALPHA (Team)
BRAVO (Team)
Alle (Team)
- Ziel 1/2/3/4
Sicht
- Begeben
- ALPHA 1/2/3
BRAVO 1/2/3
Sicht
- Wählen
- Pause
Kommunikation Karte
Schnell-Speichern
Alle

90

Import-Hits: LOST IN TRANSLATION · RUNAWAY JURY · THE MISSING

DVD VISION

DVD VISION

Ausgabe 04/2004

NEU:

Jetzt mit
aktuellem Kinoteil!
Alles über Halle Berry
in „Gothika“
und Tim Burtons
„Big Fish“

Matrix Revolutions

Der krönende Abschluss der Kult-Story

Star Wars Trilogie

Ab September gibt es die heiß ersehnte
Science-Fiction-Saga endlich erstmals auf DVD

Findet Nemo

Exklusiv im Test

Oscar®-Gewinner: Der erfolgreichste Trickfilm aller Zeiten auf
einer DVD, die in den USA alle Verkaufsrekorde gebrochen hat!

TRAUMHAFT GUT UND GÜNSTIG



Harman Kardons neuer
Receiver AVR-230
stürmt an die Spitze
der Mittelklasse

TOPAKTUELLE KAUFBERATUNG



Hitachi oder Toshiba –
wer baut den besseren
16:9-Projektor in der
Einstiegsklasse?

**Jetzt
am
Kiosk!**

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**Star Wars
Trilogie auf DVD:**

Die Science-Fiction-
Saga ab September
erstmals auf DVD!

**Findet Nemo
exklusiv im Test:**

Der erfolgreichste
Trickfilm aller
Zeiten auf DVD!

**Jetzt 3x DVD VISION
für nur 6 € testen:**

Sie sparen über 30%!
Tel. 018 05/90 90 87 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de



FIREFIGHTER F.D. 18

„Ich will Feuerwehrmann werden!“ Konami lässt diesen Berufswunsch aus Kindertagen virtuell wahr werden. Wir melden uns zum Einsatz!



○ Zu spät: Der gefährliche Backdraft-Effekt lässt euch keine Chance.



○ Teamwork: Nur selten greift euch ein Kollege unter die Arme.

DER „BACKDRAFT“-EFFEKT

Der „Backdraft“-Effekt ist der Alptraum eines jeden Feuerwehrmannes: Verläuft eine Verbrennung unvollständig, entsteht ein Schmelbrand, der sich nicht weiter ausbreitet, aber einen ganzen Raum mit brennbaren Gasen füllt. Dringt nun – etwa durch das Öffnen einer Tür – Sauerstoff ein, bildet sich explosionsartig eine Stichflamme.

Kennt ihr den Film „Backdraft“? Wenn ja, ahnt ihr vielleicht bereits, was euch bei Firefighter F.D. 18 erwartet: Als raubeiniger Brandbekämpfer Dean McGregor durchkämpft ihr einsturzgefährdete Tunnelanlagen, schmorende Einkaufszentren oder einen entflammten Luxuskreuzer und macht den ungehindert wütenden Feuersbrünsten den Garaus. Oberstes Ziel dabei ist die Rettung eingeschlossener Zivilisten: Verliert auch nur eines der hilfsbedürftigen Opfer sein Bildschirmleben, gilt eure selbstlose Mission als gescheitert.

Die Aufgabe ist klar umrissen: Mit Wasserschlauch und Handaxt rückt ihr dem flammenden Inferno zu Leibe. Darüber hinaus wählt ihr zwischen zwei verschiedenen Spritzdüsen und greift auf eine alles löschende Wasserbombe oder sporadisch auffindbare Feuerlöscher zurück. Eine kleine Übersichtskarte lotst den polygonalen Lebensretter von einem hustenden Überlebenden zum nächsten. Zu viel Zeit dürft ihr euch bei der Rettungsmission aber nicht lassen, denn die Brandherde breiten sich stetig aus und auch die Lebensenergie der aktuellen Zielperson sinkt mit jeder verstrichenen Sekunde.

Besonders herausfordernd sind die Bossfights am Ende jeder Stufe – gigantische Großfeuer erfordern mit fieser Überraschungsattacken und überlangen Lebensbalken ein gehöriges Maß an Lösch-Taktik.

Lauwarme Story

Nach jedem Level wird abgerechnet, sofern ihr bestanden habt: Wer beispielsweise versteckte Gegenstände entdeckt oder alle Zielpersonen unverseht rettet, bekommt als Belohnung eine Medaille an die virtuelle Brust geheftet.

Um euch nicht unmotiviert von einem Feuer zum nächsten zu scheuchen, zimmern die Konami-Schreiberlinge eine leidlich mitreißende Hintergrundgeschichte zusammen: Klischee-Ingredienzien wie eine verhaltene Liebesromanz, der skrupellose Brandstifter und ein Held mit obligatorischem Berufsstrauma lassen von guten Storys verwöhnte Zocker ziemlich kalt. ■

FAZIT | Wolf Speer

Die anfängliche Faszination verpufft schnell: Sorgt zunächst das originelle Setting nebst beklemmender Katastrophen-Atmosphäre für Laune, nagen schnell einige Kardinalsfehler an der Motivation. Die sperrige Steuerung, etliche unfaire Fallen (die oftmals zum sofortigen Bildschirmtod führen) und insbesondere der öde Ablauf, der sich bereits nach dem ersten Level wiederholt, ersticken den Spielspaß schneller als euer Held den ersten Oberboss. Auch technisch reißt uns der Feuerskämpfer nicht vom Hocker: Die Grafik ist unspektakulär, der Sound belanglos. Schade, dass Konami aus der viel versprechenden Thematik nicht mehr rausgeholt hat – für Firefighter F.D. 18 werdet ihr kaum Feuer und Flamme sein.

POSITIV

- originelle Thematik
- dichte Atmosphäre
- Rankingsystem zwischen den Levels

NEGATIV

- abwechslungsarmes Gameplay
- oftmals unfair
- umständliche Bedienung

PLAY DATEN

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Konami	91KB	1	
Entwickler	Konami Tokyo	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	April	Nein	12 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			

WEB-INFO: www.konami-europe.com

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 64% Sound 67% RATING (PROZENT) **61**

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Feurio!

Trotz des Zeitdrucks ist umsichtiges Vorgehen gefragt: Uplötzlich explodierende Gasfässer, über euren Köpfen einstürzende Deckenteile und der gefürchtete „Backdraft“-Effekt – jeder der drei nochmals in mehrere Levels unterteilten Hauptschauplätze ist gespickt mit fiesen Fallen.



○ Standardsituation: So brenzlig geht es meist zu.

FIGHT NIGHT 2004 | HEIKO STROBEL



○ **Pinocchio:** Schickt ihr eure Gegner auf die Bretter, fallen sie wie Marionetten.



○ **Nette Abwechslung:** Alle Trainingseinheiten sind als kleine Minigames aufgebaut.



○ **Innovativ:** Werdet ihr angezählt, müsst ihr in zehn Sekunden die drei Gesichter des Ringrichters zentrieren.

PS2 Beinahe alle Boxsport-Titel auf der PlayStation2 bedienen sich eines lockeren, Arcade-betonten Gameplays. So auch die letzten Ergüsse aus EAs Knockout-Kings-Reihe. Das Franchise wird in Zukunft durch das neue Fight Night ersetzt. Mit dem Wechsel des Namens kehrt auch etwas Simulation zurück in den Boxsport.

Eine staubtrockene Abbildung der Realität erwartet euch dennoch nicht, vieles ist auch beim Alten geblieben. Die ohnehin schon guten Animationen wurden nochmals verfeinert, klei-

ne Macken am Gameplay sind inzwischen ausgemerzt und die Kommentatoren und Zuschauer vermitteln abermals das Gefühl, man stehe selbst im Ring.

Den eigentlichen Simulations-Effekt vermittelt euch die innovative Total-Punch-Control. Schnelle Button-Drückerei gibt es nicht mehr. Zuschlagen könnt ihr nur mit dem rechten Analog-Stick. Durch die Kombination des L1- bzw. des R1-Buttons mit verschiedenen Drehbewegungen des Analog-Sticks führt ihr eure Schläge aus, blockt gegnerische ab oder

taucht unter ihnen hindurch. Nach ein paar Stunden Einarbeitungszeit hat man die neue Steuerung halbwegs inne und dem Spielspaß steht nichts mehr im Wege. Das Hauptaugenmerk liegt abermals auf dem Karriere-Modus. Man erstellt einen Charakter, kämpft sich durch zig Arenen bis nach oben in den Box-Olymp. Nach jedem Kampf kann man seine Grundwerte im Training ausbauen und sich somit bessere Chancen in den Fights verschaffen. Die Preisgelder investiert man in neue Ausrüstung, Tattoos, Songs u.s.w. ■

Genre	Boxen									Grafik 83%	RATING (PROZENT)	
Hersteller	Electronic Arts	278KB	1-2		DUAL AUDIO STEREO	BD	ESPEL DEUTSCH	SPRACHEN ENGLISCH	POWER B SOUND			
Entwickler	EA Sports	Online Funktion			6 Jahre						85	
Erhältlich ab	30. April	Nein										
Preis	ca. 60 Euro											
WEB-INFO: www.electronicarts.de							Einstieger Fortgeschrittene Profis			Besonderheiten:		

MTX MOTOTRAX | MARK LIEBOLD



○ **Vielspieler-Spaß:** Bis zu vier Enduristen können über ein LAN-Netzwerk oder online gegeneinander antreten.



○ **Fingerknoten:** Der straffen Steuerung wird man sich vor allem bei komplizierten Tricks bewusst.



○ **Ich steh' immer noch:** Mit der Kollisionsabfrage hätten die Entwickler auch etwas strenger sein können.

PS2 Entwickler Left Field Productions ist kein Unbekannter. Mit Excitebike 64 lieferten die Amerikaner 2001 bereits ein hervorragendes Motocross-Spiel. Allerdings erschien das Spiel ausschließlich für das Nintendo 64. MTX Motocross ist ihr zweiter Ritt über die virtuellen Dirt-Pisten. Und diesmal dürfen auch PS2-Besitzer mitfahren.

Es gibt zwar einen Exhibition-Modus, in dem alle Strecken separat anwählbar sind, so richtig Spaß macht auf Dauer aber nur die MTX Career. Mit einem selbst gebastelten Fahrer

arbeitet man sich auf der Karriereleiter nach oben. Erst wenn ihr in Freeride-Stages genügend Aufgaben erfüllt und neue Tricks gesammelt habt, dürft ihr an den Freestyle-Wettbewerben teilnehmen. Das Trick-Book ist enorm dick, 115 Stunts sind gelistet. Darunter auch neuartige Flip-Tricks, bei denen man die Button-Folge bereits vor dem Absprung drücken muss. Außerdem Lander – wie der Name schon verrät, handelt es sich dabei um spektakuläre Landemanöver. Alternativ stehen auch Super- und Motocross-Events in verschiedenen Kubikklass-

sen zur Auswahl. In den Indoor- und Überlandrennen sammelt ihr vor allem neue Motorräder, Sponsorenverträge und Geld.

Technisch kann sich MTX Mototrax durchaus sehen lassen. Die Bikes sind detailliert, die Strecken abwechslungsreich und der Soundtrack rockt das Haus. Leider kommt es auf den weitläufigen Motocross-Strecken zu Slowdowns und auch die Steuerung ist etwas zu straff geraten. Aber das sind in Anbetracht des großen Umfangs – auch ein Streckeneditor gehört dazu – und des enormen Spielspaßes nur Kleinigkeiten. ■

Genre	Rennspiel				    					Grafik 79%	RATING (PROZENT) 81	Besonderheiten:
Hersteller	Activision	76KB	1-2							Sound 86%		
Entwickler	Left Field Productions											
Erhältlich ab	sofort											
Preis	ca. 60 Euro											
WEB-INFO: www.activision.de												

BAD BOYS II | WOLF SPEER



Eine Frage des Timings: Eure Deckung solltet ihr nur in Feuerpausen verlassen.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Empire Interactive	124KB	1
Entwickler	Blitz Games	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	keine JF
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.blitzgames.com/badboys2/			

PS2 Die bösen Jungs sind zurück: Monate nach dem „Bad Boys II“-Kinostart ballern und fluchen sich die beiden Zerstörungsexperten Mike Lowrey und Marcus Burnett durch die offizielle Lizenz-Versorgung.

Ähnlich rabiat wie im Zelluloid-Doppel geht es auch im eigentlichen Spielverlauf zu: Abwechselnd kontrolliert ihr die beiden Hitzköpfe und schießt euch in 14 blutigen Runden durch Hundertschaften virtueller Aggressoren. Einen Hauch Taktik bringen die so genannten „Cover Points“ ins Ballerspiel: An geeigneten Stellen wie Ecken oder Mauervorsprüngen geht ihr in Deckung und

nutzt jede feindliche Feuerpause zum bleihaltigen Gegenschlag. Für eine adäquate Filmatmosphäre sorgen dabei die flapsig-derben Sprüche, die sich die beiden Nachwuchs-Rambos im Sekundentakt um die Ohren hauen – leider wurden dafür nicht die Originalsprecher verpflichtet.

Mag man über den Kinostreifen geteilter Meinung sein, die Bewertung der PS2-Umsetzung fällt eindeutig aus: Die schlappe Technik gepaart mit hakeliger Steuerung und dem unzeitgemäßen Simpel-Gameplay dürfte nur eingefleischte Will-Smith-Fans die Brieftasche zücken lassen – alle anderen sollten ihre Kohle lieber in die DVD investieren. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BE	E	SPRACHEN AUSGABE ENGLISCH	Grafik 64%	Sound 69%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
							51	
Einsteiger Fortgeschrittene Profis								

DIE GEISTERVILLA | WOLF SPEER



Die Geister, die ich rief: Kinogängern dürfte dieser Gegner bekannt vorkommen.

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Take2 Interactive	59KB	1
Entwickler	High Voltage Software	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	6 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO: www.hauntedmansiongame.com			

PS2 Begriffsverwirrung: Mit dem gleichnamigen Eddy-Murphy-Kinostreifen hat Die Geistervilla nichts zu tun, auf einen virtuellen Gastaufritt des amerikanischen Plappermauls brauchen Fans nicht zu hoffen. Vielmehr basiert der PS2-Silberling auf der gleichnamigen Touristenattraktion eines jeden „Disneyland“-Vergnügungsparks, die schon dem Zelluloid-Slapstick als Inspirationsquelle diente. Als tollpatschiger Hausverwalter Zeke Holloway säubert ihr ein finsternes Gemäuer von allerlei übersinnlichem Geisterpuk. Nur mit einer magischen Laterne und den hilfreichen Anweisungen der körperlosen Madame Leota bewaffnet, saugt ihr umher-

schwirrende Spektral-seelen ein und stellt schließlich den hinterlistigen Obergeist Atticus Thorn. Außerdem erwarten euch in jedem Raum Schalterrätsel, Denksportaufgaben und Geschicklichkeitstests.

Zwar kann der Disney-Hüpfer dank liebevoll umgesetztem Gruselflair und insbesondere der teilweise wirklich originellen Rätsel punkten, der immer gleiche Gameplay-Ab-lauf und die manchmal recht bockige Kamera ermüden den Hobby-Geisterjäger jedoch recht schnell. Seis drum: Für angemessen günstige 30 Euro freuen sich jüngere Daddelfans über einige spaßige Stunden harmloser Bildschirmunterhaltung. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BE	D	SPRACHEN AUSGABE DEUTSCH	Grafik 67%	Sound 65%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
							69	
Einsteiger Fortgeschrittene Profis								

HYPER STREET FIGHTER | THOMAS NICKEL



Das klassische Match: Ryu gegen Chun Li. Wer den Dragonpunch beherrscht, ist hier klar im Vorteil.

Genre	Beat'em Up	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Capcom	100KB	1-2
Entwickler	Capcom	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	16 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO: www.capcom-europe.com			

PS2 Zum 15. Geburtstag der Street-Fighter-Serie, die einst ein ganzes Genre begründete, wird Capcom sentimental: Auf der protzig mit dem Präfix „Hyper“ betitelten DVD wurden die Original-Automaten aus den 90er-Jahren erstmals eins zu eins umgesetzt.

Vom alten Street Fighter 2 bis zur letzten Inkarnation, Super Street Fighter 2 Turbo, sind alle Episoden der klassischen Serie vertreten. Die wählt ihr aber nicht in irgendwelchen Menüs an. Die Episoden wurden alle zusammengeworfen und ihr stellt selbst ein, was ihr gerne hättet. Grafisch wurden die Automaten akribisch umgesetzt, das ist

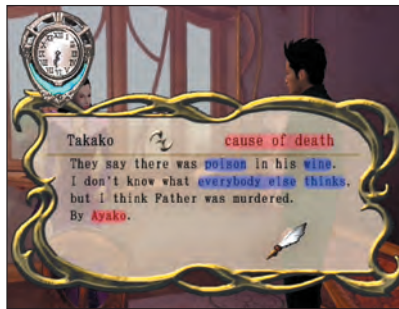
hübsch anzusehen, lockt aber heute außer Retro-Fans niemanden ans Pad, dafür wurden die bekannten Musikstücke neu eingespielt.

Als Zugabe erfreut der komplette Street-Fighter-2-Anime, vom Van-Damme-Machwerk bleibt ihr verschont. Spielerisch ist Street Fighter 2 immer noch gut dabei, fast nirgends haut es sich taktischer als hier. Da alle Animationen der Automaten übernommen wurden, ein neuer Arrange-Soundtrack spendiert wurde, Ladezeiten nicht vorhanden sind und man sogar an den 60Hz-Modus gedacht hat, greifen Prügelfans zum günstigen Preis ohne Zögern zu. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2	BE	E	SPRACHEN AUSGABE ENGLISCH	Grafik 43%	Sound 76%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
							79	
Einsteiger Fortgeschrittene Profis								

GLASS ROSE | STEFAN WINNERS



○ Mit dem Cursor markiert ihr wichtige Worte, um euer Gegenüber ordentlich auszuquetschen.



○ In den Actionszenen ist Reaktion gefragt: Ihr habt nur wenig Zeit, die rote Fläche anzuklicken.



○ Jugendstil: Auch wenn die Rendergrafik nicht allzu aufwändig ist, wurden die 20er-Jahre gut getroffen.

PS2 Reporter Takashi hat ein Zeitproblem: Bei der Besichtigung einer alten Villa mit mörderischer Vergangenheit wird er unversehens in die 20er-Jahre zurückversetzt – genau in jene Zeit, in der sich die grausigen Taten ereignet haben. Jetzt ist es an ihm, das Geheimnis von Cinema Mansion aufzuklären und möglichst mit heiler Haut davonzukommen. Ihr steuert euren Helden dabei nur indirekt: Wie im PSone-Klassiker Discworld lenkt ihr mit dem Pad einen Cursor, der Takashi zeigt, wo er hingehen soll; auch Objekte untersucht ihr auf die-

se Art. Interessant sind die Dialoge gestaltet: Statt genretypisch aus mehreren Antworten eine auszuwählen, markiert ihr auf Knopfdruck Wörter in den Sprechblasen eurer Dialogpartner und könnt so genauer nachfragen. Nach etwas Eingewöhnung klappt das neuartige System überraschend gut. Abwechslung kommt ins Spiel durch Takashis übersinnliche Fähigkeiten. Er kann die Gedanken der anderen Leute im Haus lesen, zahlt dafür aber mit wertvollen Mind-Points – die gehen ebenfalls zur Neige, wenn ihr für bestimmte Puzzles zu lange

braucht. Es droht dann der Game-Over-Bildschirm. Gelegentlich kommt es auch zu Actioneinlagen: Ihr müsst schnell die richtige Option anklicken, sonst hat Takashi beispielsweise den Spaten des Gärtners in der Stirn...

Glass Rose ist kein Spiel für nervöse Action-Fanatiker: Der Spielablauf ist sehr gemächlich und die meiste Zeit verbringt ihr mit Dialogen, echte Kopfnüsse sind bei den Rätseln eher selten. Mystery-Fans und Freunde gepflegter Kombinierte Kunst werden hingegen so manche Stunde im Cinema Mansion verbringen. ■

Genre	Adventure	MEMORY CARD	1	PlayStation 2	SONY CONTROL	ABED	60 Hertz	Grafik 70%	SOUND 72%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Capcom	198KB	1	USK 6 Jahre	SONY CONTROL	ABED	60 Hertz			73	TECHNIKE
Entwickler	Cing Inc.	Online Funktion	Nein								
Erhältlich ab	sofort										
Preis	ca. 30 Euro										
WEB-INFO:	www.capcom-europe.com										

WAY OF THE SAMURAI 2 | STEFAN WINNERS



○ Maikaze betreibt das örtliche Hotel – stellt ihr euch gut mit ihr, habt ihr eine einflussreiche Verbündete.



○ Bis auf euer extremes Einsteckvermögen sind die Kampfsequenzen recht realistisch geraten.



○ Idyllisch: Am Stadtrand findet ihr noch blühende Natur und schöne Landhäuser – hier die örtliche Klinik.

PS2 Das Ende der Edo-Periode im Alten Japan... ein herrenloser Samurai kommt in die Stadt Amahara, er hat nichts bei sich außer Kleidung und seinem Schwert. Nachdem ihn ein Mädchen vor dem Verhungern gerettet hat, wird sie von einer fiesen Gang belästigt. Was macht ihr in dieser Situation? Ganz klar – einschreiten. Obwohl... die Kerle sind zu dritt... und vielleicht könnte man in dieser Gang leichter Geld verdienen? Derartige Entscheidungen sind bei Way of the Samurai 2 an der Tagesordnung. In der Haut

des ehrenhaften Schwertkämpfers verbringt ihr zehn Tage in Amahara – wie diese verlaufen, hängt allein von euren Entscheidungen ab. Helft ihr dem Mädchen, lernt ihr ihre Freunde kennen, schlagt ihr euch auf die Seite der fiesen Aota-Gang, gibt euch die Organisation jede Menge Aufträge und auch das Büro des Magistraten ist an euren Fähigkeiten interessiert. Über eine Karte betretet ihr die verschiedenen Viertel von Amahara, wo ihr mit den Leuten spricht, verschiedene Dojos besucht und euch mit zwielichtigen Gestalten auseinander

setzt. Natürlich kommt es früher oder später zum Kampf: Auf Knopfdruck zieht ihr euer Schwert und beweist eure Fähigkeiten – hier sind taktisches Vorgehen und gute Deckung gefragt. Grafisch ist Way of the Samurai sehr solide, hässliches Kantenflimmern müsst ihr nur selten über euch ergehen lassen. Die Musik untermauert das Geschehen passend, nach einer Soundtrack-CD werdet ihr aber eher nicht suchen. Insgesamt eine sehr lohnenswerte Investition für Katana-Fans und Spieler mit einem Faible für große Entscheidungsfreiheit. ■

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	1	PlayStation 2	SONY CONTROL	ABED	60 Hertz	Grafik 77%	SOUND 72%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Capcom	133KB	1	USK 16 Jahre	SONY CONTROL	ABED	60 Hertz			81	TECHNIKE
Entwickler	Acquire	Online Funktion	Nein								
Erhältlich ab	26. März										
Preis	ca. 60 Euro										
WEB-INFO:	www.capcom-europe.com										

RIDING SPIRITS II | MARK LIEBOLD



Eine Garage voller Träume: In Riding Spirits II könnt ihr die Maschinen bekannter Hersteller wie BMW oder Yamaha fahren.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Capcom	135KB	1-2
Entwickler	Spike	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	April	Nein	k.A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.capcom-europe.com			

PS2 Hand vom Gas, rein in die Kurve und runter mit dem Knie. Wer im wahren Leben gern und viel Motorrad fährt, der wird mit Riding Spirits II seinen Spaß haben. Möchtegern-Biker sollten den Titel dagegen mit Vorsicht genießen, denn hier erwartet sie eine waschechte Motorradsimulation.

Es gibt zwar eine Arcade-Option, in der man mit Bremshilfe und ganz ohne Stürze durch die Kurven flitzen kann, das Hauptaugenmerk des Spiels liegt aber ganz klar auf dem Riding-Spirit-Modus. Und hier wird Realität groß geschrieben. Erst wenn man in den Trainingsparcours gelernt hat mit den

Maschinen umzugehen, sollte man an den Wettkämpfen teilnehmen. Die verschiedenen Klassen werden, ähnlich wie bei der Gran Turismo-Serie, von Fabrikat, Herkunftsland oder Motorisierung der Bikes bestimmt. In jedem Rennen gibt es eine Siebprämie. Damit könnt ihr euch neue Bauteile wie Vergaserkits, Getriebe, etc. oder auch gleich ein neues Motorrad kaufen.

Riding Spirits II ist ein anspruchsvoller Titel, der jede Menge Tiefgang bietet. Technisch macht das Spiel hingegen keine so gute Figur. Die Bikes sehen gut aus, doch flimmert die Umgebungsgrafik arg und der Sound der Motoren könnte auch etwas mehr Biss haben. ■



SONY TO ANTI-DRIFT CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 Steuerung	BD	DEUTSCH	Grafik 72%	Sound 61%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						76	TIME IN DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

CONAN | ANDRÉ STEINERT



Geschnitten und in Scheiben: Mit seinem riesigen Schwert zerlegt der Barbar seine Gegner spielend.

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	TDK Mediactive	330B	1-2
Entwickler	Cauldron	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	16 Jahre
Preis	ca. 50 Euro		
WEB-INFO: www.conangame.com			

PS2 Bei seiner Rückkehr von einer großen Schlacht findet Conan sein Heimatdorf in Schutt und Asche gelegt vor. Eine Gruppe dunkler Reiter des mysteriösen Geier-Kults hat das Dorf überfallen und alle Einwohner bestialisch abgeschlachtet. Der Barbar schwört blutige Vergeltung.

Auf seinem Rachefeldzug metzelt sich Conan durch fünf unterschiedliche Regionen Hyboreas, die sich allesamt an den Originalschauplätzen des Films orientieren. Natürlich sind diese übersät mit Kreaturen, die dem Muskelprotz allesamt ans Leder wollen. Mit Waffen wie Schwert, Streitkolben oder Axt hackt und schlitzt sich der Barbar durch die Körper seiner

Angreifer. Für jeden zerlegten Gegner erhält der Hüne Fähigkeitspunkte, mit denen er seine Kampftechniken ausbauen kann. Bei der Präsentation von Conan hat sich Entwickler Cauldron sichtlich Mühe gegeben. Optisch ist vom Hui, den detaillierten Welten, bis zum Pfui, den stellenweise ärmlichen Texturen, alles geboten. Die grafischen Schnitzer werden aber durch einen starken Soundtrack ausgeglichen. Unverzeihlich sind hingegen die ungenaue Steuerung und die widerspenstige Kamera, die sich jedoch einigermaßen zurechtrücken lässt. Machtlos ist man dagegen bei der Steuerung, die vor allem bei Sprungpassagen und Balanceakten zur Nerven-Zerreißprobe wird. ■



SONY TO ANTI-DRIFT CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 Steuerung	BD	DEUTSCH	Grafik 69%	Sound 73%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						67	TIME IN DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES | COLIN GÄBEL



Trotz recht dynamischer Kampfaction auf Dauer langweilig: Das Cel-Shading-Comeback der Schildkröten.

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Konami	57KB	1-2
Entwickler	Konami Studios	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	16. April	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.konami-europe.com			

PS2 Ende der 80er-Jahre waren die grünen Kampfkriegerchen als die Kult-Action-Helden einer ganzen Generation. Und schon damals lieferte Nippon-Orange Konami exklusiv die meist ordentlichen Versoffungen des angesagten TV-Trashes.

Mehr als eine Dekade nach dem Adaptionshöhepunkt, Turtles in Time (1992, u.a. Super Nintendo), wagen sich die Martial-Arts-Reptilien zurück in die Welt der Videospiele. Und wie zu 16-Bit-Zeiten gehen Donatello, Michelangelo, Raphael und Leonardo auch auf der PS2 ihrer größten Passion nach – sie ramponieren kriminellen Comic-Gesindel die Rüben. Habt ihr euch

für einen Grünling entschieden, zieht ihr in klassischer Straßenprügler-Manier durch die dreidimensionalen Levels und zeigt durchgeknallten Killerrobotern und feindlichen Schattenkrieger, wo der Hammer hängt. Wahlweise dürft ihr auch mit einem Kumpel gemeinsam zu Felde ziehen. Leider krankt die Schildkrötenschlacht an den genretypischen Mangelerscheinungen: Zu wenig Gegnertypen, simple Schlagmanöver und ein abwechslungsarmer Ablauf machen das Turtles-Comeback zu einem klaren Fall für Fans. Da helfen auch die eingestreuten Zeichentrickfilmchen und der unspektakuläre Zweikampf-Modus nicht weiter. ■



SONY TO ANTI-DRIFT CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 Steuerung	BD	DEUTSCH	Grafik 61%	Sound 59%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
						62	TIME IN DVD
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis					

**JETZT
100 SEITEN!**

**100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT
PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE**

VIDEO
GAMES
AKTUELL

APRIL 2004

VIDEO GAMES AKTUELL

**JETZT NEU! AB SEITE 70
FETTER HARDWARE-TEIL**

nur 1 €

**! NEUE
RUBRIK**

BUDGET-SPIELE

Spiespass unter € 30! S.60

FAR CRY **PC**

Die Ego-Shooter-Revolution
aus Deutschland! S. 10

PC X

**DTM RACE
DRIVER 2**

Geniale Bleifuss-
Action! S. 16

DOOM 3

PC X

**NEUE
BILDER,
HEISSE
INFOS!**
S. 6

Gnadenlose Action, geniale Technik,
fiese Monster: Der Skandal-Shooter kommt!

TIPPS & TRICKS: JAMES BOND 007,
SOCOM 2, FINAL FANTASY X-2, POKEMON UVM...

TEST S. 44

**DEUS EX 2:
INVISIBLE WAR**
DAS ROLLENSPIEL-EPOS

TEST S. 48

MAFIA
DIE GANGSTER-ACT...
ENDLICH AUF KONSOLE!

TEST S. 46

**SOCOM 2:
I.S. NAVY SEALS**
AKTIK-SHOOTER XXL

TEST S. 53

**FINAL
FANTASY**
CRYSTAL CHRONICLES

€ 1,00
Österreich € 1,10
Schweiz sfr 2,00
Belgien € 1,10
Luxemburg € 1,10
Spanien € 1,30

**Jetzt
am
Kiosk!**

**Zum Mega-Preis
von nur 1 €:**

Spannende Specials, knall-
harte Tests, Tipps & Tricks,
die wirklich weiterhelfen!

**100 Seiten geballte
Information:**

Doom 3, Deus Ex 2, Mafia,
Far Cry, Socom 2, DTM
Race Driver 2 uvm.

**100% Kaufberatung,
die Spaß macht:**

PC, PlayStation 2, Gamecube,
Xbox, Gameboy Advance,
Handygames, Zubehör

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 FRISCH.

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

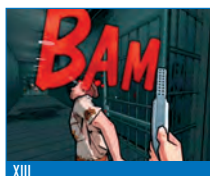


DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



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

BOXEN

1. Fight Night 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/04
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

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

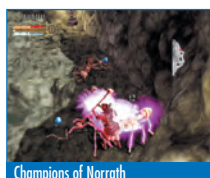


FUSSBALL

1. Pro Evolution Soccer 3 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03
2. Pro Evolution Soccer 2 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02
3. FIFA Football 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03

FUTURE-RACER

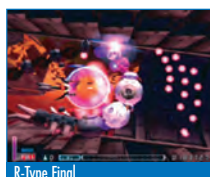
1. wipEout Fusion Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
2. XG3: Extreme-G Racing Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★	Test in: play 09/01
3. XGRA Xtreme-G Racing Association Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★	Test in: play 11/03

**ACTION-RPG**

1. Champions of Norrath Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/04
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

GOLF

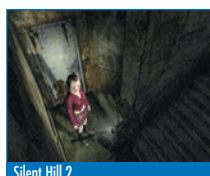
1. Tiger Woods PGA Tour 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. Tiger Woods PGA Tour 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/03
3. Tiger Woods PGA Tour 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01

**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

JUMP'N RUN

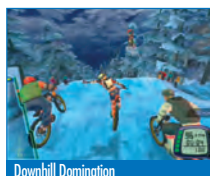
1. Ratchet & Clank Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02
2. Jak & Daxter: The Precursor Legacy Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01
3. Ratchet & Clank 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03

**SURVIVAL-HORROR**

1. Silent Hill 3 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/03
2. Silent Hill 2 Hersteller: Konami	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/01
3. Project Zero 2: Crimson Butterfly Hersteller: Ubisoft	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/04

LIGHTGUN-SHOOTER

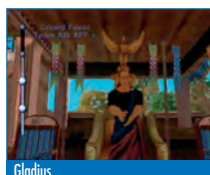
1. Time Crisis 3 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. Time Crisis 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★	Test in: play 11/01
3. Resident Evil Dead Aim Hersteller: Capcom	Wertung: ★★★	Test in: play 06/03

**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

MOTORRAD RACING

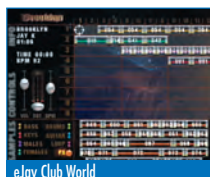
1. Moto GP 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
2. ATV Quad Power Racing 2 Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/01
3. MTX Mototrax Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/04

**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

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

**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

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

**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

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

**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

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

**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, LENKRÄDER & CO – IN JEDER AUSGABE NEHMEN WIR DIE NEUESTEN HARDWARE-PRODUKTE AUS ALLER WELT UNTER DIE LUPE. EXOTEN UND SAMMLERSTÜCKE INKLUSIVE.

LOGITECH ENTHÜLLT AUF DER CEBIT NEUEN FUNK-CONTROLLER

Logitech hat auf der CeBit einen neuen kabellosen Funk-Controller für PlayStation2 angekündigt. Der Logitech Cordless Action Controller ist kleiner und leichter als sein Vorgänger und kommt mit nur zwei Batterien aus (Mignon-Zellen, AA). Damit kam der Schweizer Hardware- und Zubehör-Spezialist den vielen Anregungen von PlayStation-Zockern nach, die sich für ein handlicheres Modell des auf 2,4 GHz sendenden Funk-Controllers ausgesprochen hatten. Bei deaktivierter Rumble-Funktion halten die Batterien etwa 100 Stunden lang, bei zugeschaltetem Force-Feedback ungefähr 50 Stunden. Der Cordless Action Controller wird ab Mai erhältlich sein, der Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

CeBIT
HANNOVER
18. – 24. 3. 2004

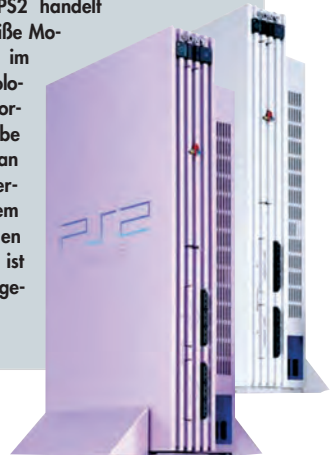


Geschrumpft: Logitechs neuer Funk-Controller.

Name: Cordless Action Controller, Hersteller: Logitech, Bezugsquelle: Fachhandel, Preis ca.: tba

NEUE GEHÄUSEFARBEN FÜR PLAYSTATION2-KONSOLEN

Seit März ist die PS2 in Japan in den Farben „Ceramic White“ und „Sakura“ erhältlich. Bei der „Ceramic White“-PS2 handelt es sich um das weiße Modell, das bereits im Bundle mit GT 4 Prologue ausgeliefert worden ist. Die Farbe „Sakura“ erinnert an einen zarten Flieder, der vor allem Frauen ansprechen soll. In Deutschland ist keine Einführung geplant.



INSTANT-MESSAGER UND VIDEO-SOFTWARE FÜR DIE PS2

Die Cheat-Spezialisten von Datel bieten ein Programm an, über das ihr in Verbindung mit dem Netzwerkadapter in Echtzeit online chatten könnt. Dazu legt ihr einfach die MAXim-Disk in das Laufwerk der PS2 ein und registriert euch. Schon wenige Sekunden später dürft ihr eure eigenen Chat-Räume hosten, bestehenden Chats beitreten oder in Foren stöbern. Darüber hinaus ermöglicht es MAXim, sich direkt mit Freunden zu unterhalten (Instant Messaging). Technisch funktioniert das Ganze einwandfrei.

Eine weitere Neuheit bringt Datel mit Junk TV in den Handel. In Verbindung mit Sony's EyeToy-Kamera könnt ihr mit dieser Software Videos mit Laufzeiten von 5, 10, 15, 30 oder 60 Sekunden aufzeichnen und online (ein Sony-Netzwerkadapter wird benötigt) an eure Freunde schicken, oder sie auf den Junk-TV-Server laden. Das hört sich nach einer Plattform für Jack-Ass-Chaoten an. Doch Vorsicht: Um zu verhindern, dass über Junk TV jugendgefährdende Clips verbreitet werden, sichten Mitarbeiter von Datel alle eingehenden Videonachrichten auf Unbedenklichkeit. Das bringt eine Verzögerung von 48 Stunden bis zur Veröffentlichung mit sich.

Name: MAXim, Hersteller: Datel, Bezugsquelle: Fachhandel, Preis ca.: tba

Name: Junk TV, Hersteller: Datel, Bezugsquelle: Fachhandel, Preis ca.: tba



Instant Messaging und Videobotschaften mit der PlayStation2.



KOMPAKTER YUV-SWITCH IM TEST

In der play 04/2004 haben wir euch die YPbPr-Power-Box von Farmer bereits vorgestellt. Bei unserem Test hat der preisgünstige 3er-Switch wie erwartet eine gute Figur gemacht. Selbst bei drei angeschlossenen Quellen (z.B. PlayStation2, DVD-Player und Satelliten-Tuner) konnten wir keine Beeinträchtigung der Bildqualität feststellen. Ein großer Nachteil ist das relativ kurze Verbindungska-

bel, das z.B. am Projektor angeschlossen wird. Außerdem lässt sich der kleine Kasten nicht gut verstecken, da ein Schieberegler auf der Oberseite zwischen den drei Eingangssignalen umschaltet und deswegen erreichbar sein muss. Dennoch, zum Preis von 30 Euro ein praktischer kleiner Helfer, der das Umstecken von drei Geräten erspart.



Name: YPbPr-Power-Box • Hersteller: Farmer • Bezugsquelle: www.gamefreax.de • erhältlich: ab sofort • Preis: ca. 30 Euro • Wertung: ★★★★★

NEUES USB-HEADSET VON BIGBEN

Die Kopfhörer-Mikrofon-Kombi ist besonders leicht, hat ein weiches Polster am Ohrhörer, ein flexibles Mikrofon und einen Lautstärkeregler am Kabel. Damit hat es dem Standard-Headset von Sony/Logitech etwas voraus. Eine Mute-Taste wie beim neuen Sony/Logitech-Headset gibt es jedoch nicht. Für 25 Euro erhaltet ihr ein bequemes Headset zur Kommunikation in Online-Duellen oder für Spiele, die Spracheingabe unterstützen.



Leiserer: Das Game-Talk-Headset hat einen Lautstärkeregler, leider fehlt eine Mute-Taste.

Produkt	Game Talk
Hersteller	Bigben Interactive
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	25 Euro



Leicht und bequem: Die Sprachqualität könnte jedoch besser sein.



32 MEGABYTE MEMORY CARD VON DATEL

Eine Memory Card, die viermal so viel Speichervolumen zur Verfügung stellt wie eine reguläre Memory Card. Der Clou: Es liegt eine CD bei, auf der ihr 100 Speicherstände aus vielen PS2-Spielen findet. Die könnt ihr einfach auf die Speicherkarte übertragen. Zusätzlich dürfen Besitzer eines Netzwerkadapters online weitere Speicherstände abrufen, austauschen und abspeichern. Ähnlich wie bei Datels Junk TV könnt ihr sogar mit EyeToy erstellte Kurzfilmchen übers Netz austauschen. Der Nachteil: Die Speicherkarte muss immer mit der Programm-CD gestartet werden. Das dauert zwar nur wenige Augenblicke, ist aber etwas umständlich. Auch ist die gesamte Benutzerführung wieder einmal nur in englischer Sprache gehalten.

Produkt	MAX Memory
Hersteller	Datel
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	25 Euro

SCHÖNER BALLERN OHNE KABEL

Die Wireless Gun von Bigben Interactive erlöst Fans von Lightgun-Shootern endlich von störenden Kabeln. Im Lieferumfang ist ein praktischer Ständer enthalten, den man über ein USB-Kabel mit der PlayStation2 verbindet. Legt man die Lightgun auf dem Ständer ab, laden sich die Akkus auf. Zusätzlich ist ein Netzadapter vorhanden, die PS2 muss zum Aufladen der Pistole eingeschaltet sein. Die Akkus sind im Lieferumfang enthalten und werden, wie ein Magazin, per Knopfdruck aus dem Griff ausgeworfen. Die Wireless Gun ist GunCon-kompatibel. Es können zwei Lightguns gleichzeitig benutzt werden.

Produkt	Wireless Gun
Hersteller	Bigben Interactive
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	25 Euro



Endlich: Eine Lightgun ohne lästige Kabel.

KURZ & KNAPP

5-FACH SCARTBOX

Die Scartbox verbindet vier Geräte mit dem Fernseher, die über SCART-Kabel angeschlossen werden müssen. Zusätzlich ist ein S-Video-Anschluss vorhanden. Die Umschaltung erfolgt manuell über Knöpfe an der Vorderseite des Geräts. Die Box unterstützt RGB- und S-Video-Signale. Eine strikte Trennung der Signale unterbindet einen sichtbaren Qualitätsverlust.

Name:	Scartbox inkl. S-Video
Hersteller:	Bigben Interactive
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	20 Euro



Aus eins mach fünf: Die Scartbox bietet fünf Anschlüsse und ist RGB-tauglich.

CHEAT-DISK FÜR FINAL FANTASY X-2

Wer sich mit dem Final-Fantasy-Nachfolger X-2 schwer tut, dem hilft das neue Action Replay Ultimate Cheats für Final Fantasy X-2 weiter. Egal ob ihr unendlich Leben, unendlich viele Magiepunkte oder alle Gegenstände wollt, die nicht-authorisierten Cheats machen es möglich. Sogar die Sprache „Al Bhed“ wurde komplett übersetzt.

Name:	Ultimate Cheats für Final Fantasy X-2
Hersteller:	Bigben Interactive
Bezugsquelle:	Fachhandel
Preis ca.:	13 Euro



Mageln leicht gemacht: Alle Cheats für Final Fantasy X-2 auf einer Scheibe.

MIT DER PLAYSTATION2 OHNE KABELSAT INS ONLINE-GEFECHT ZIEHEN.

WER KEINE KABEL VERLEGEN UND TROTZDEM ONLINE SPIELEN WILL, DER KANN MIT DEM WIRELESS-G BREITBAND-ROUTER UND DEM WIRELESS-G GAME-ADAPTER VON LINKSYS EIN KABELLOSES NETZWERK AUFBAUEN.

Profilösung: Soll die PS2 kabellos ans Netz, braucht ihr einen Breitband-Router mit Wireless-Accesspoint...



...sowie eine Empfänger-Einheit, wie z.B. den Wireless-G Game-Adapter von Linksys.



Das Problem ist bekannt: Wer mit der PlayStation2 online spielen will, muss den PS2-Netzwerkadapter mit dem hauseigenen Breitband-Internetzugang verbinden. Je nach Konfiguration des Heimnetzwerks habt ihr mehrere Möglichkeiten: Am einfachsten ist es, den Netzwerkadapter der PS2 direkt mit dem DSL-Modem zu ver-



Empfangsbereit: Der Wireless-G Game-Adapter stellt die Verbindung zwischen PlayStation2 und Breitband-Router her.

Produkt	Wireless-G Game-Adapter
Hersteller	Linksys
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	129 Euro
Wertung	★★★★★



Übersichtlich: Über den Internet-Browser administriert ihr das Heimnetzwerk und konfiguriert den kabellosen Zugang.

binden. Doch nur selten ist das Modem in der Nähe des Fernsehers angebracht. Also muss man ein Netzwerkkabel quer durch die Wohnung verlegen – unschön.

Auch wer bereits ein Heimnetzwerk eingerichtet hat und seine Internetverbindung über einen Breitband-Router herstellt, hat dieses Problem. Die PS2 muss über ein Netzwerkkabel mit dem Router verbunden werden. Wer es nicht riskieren möchte, früher oder später über das Netzwerkkabel zu stolpern und damit eventuell seine Geräte in Mitleidenschaft zu ziehen, sollte eine kabellose Lösung anstreben.

Mit dem Wireless-G Broadband Router und dem Wireless-G Game-Adapter von Linksys fällt Stricken flach! Der Wireless-G Broadband-Router hat einen integrierten Switch mit vier Netzwerk-Ports (verkabelt) und einem zusätzlichen Access-Point (kabellos), um weitere Geräte drahtlos mit dem Netzwerk zu verbinden.

Die Installation ist denkbar einfach. Der Breitband-Router wird zunächst an das DSL-Modem angeschlossen. Die Einrichtung und Administration erfolgt am PC über den Internet-Browser. Hier gebt ihr die Zugangsdaten des Internet-Providers ein und nehmt die Einstellungen für das Heimnetz vor. Hier wird auch der kabellose Access-Point aktiviert. Anschließend konfiguriert man den Wireless-G Game-Adapter am PC. Standardmäßig sind die Empfänger-Einheiten für die direkte Verbindung zwischen zwei Geräten konfiguriert, was nur an einem PC umgestellt werden kann.

Damit sind die Vorbereitungen auch schon abgeschlossen! Die Geräte kommunizieren problemlos miteinander, die Verbindung zwischen PlayStation2 und der Central-Station funktioniert auf Anhieb.

Beim Preis von je 129 Euro für Wireless-G Broadband-Router und Game-Adapter ist diese Lösung leider nicht gerade billig und richtet sich an erfahrene Anwender mit einem bestehenden Heimnetzwerk. Wer bei Online-Händlern stöbert, bekommt die Geräte jedoch auch schon billiger (z.B. bei www.amazon.de für 99 Euro). ■

Produkt	Wireless-G Broadband-Router
Hersteller	Linksys
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	129 Euro
Wertung	★★★★★

DETAILS



Grünes Licht: Leuchtdioden zeigen euch an, ob das Netzwerk „steht“.



Integrierter Switch: Am Wireless-G Broadband-Router finden auch vier PCs Anschluss ans Internet.

TESTERGEBNISSE

Wireless-G Game-Adapter



Ausstattung	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Installation	★★★★★
Preis	★★★★★

Fazit: Clevere Lösung, um zwei PS2s kabellos zu verlinken, oder in Kombination mit dem Router drahtlos online zu gehen.



Wireless-G Broadband-Router

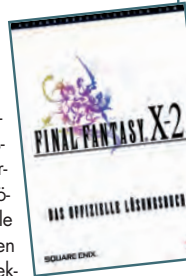
Ausstattung	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Installation	★★★★★
Preis	★★★★★

Fazit: Ein sehr guter Router, der zusätzlich einen WLAN-Accesspoint bereitstellt. Leider nicht ganz billig.

LÖSUNGSBÜCHER

FINAL FANTASY X-2 – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Es kommt in allen Final-Fantasy-Abenteuern vor: Viele Geheimnisse werden vom Spieler zunächst nicht entdeckt. Hier schafft das Offizielle Lösungsbuch aus dem Hause piggyback die notwendige Abhilfe. Spieler werden an die Hand genommen und sicher durch das schier unüberschaubar große Spiel geführt. Während die Sprache ausnahmslos freundlich und sachlich gehalten ist, ist das Buch grafisch wunderschön gestaltet. Ein praktischer Quickfinder erleichtert die Orientierung, daneben ist für den professionellen Umgang mit dem Hilfsmittel auch ein Schlagwortverzeichnis vorhanden. Da das Lösungsbuch außerdem alle Karten und Übersichtstabellen enthält, sind wir nach der Lektüre restlos überzeugt.



FÜR EUCH AUFGESCHLAGEN...

Übersichtlich, schön und informativ: Das Offizielle Lösungsbuch ist ohne Fehl und Tadel.

Verlag piggyback
ISBN 1-903511-54-2
Preis ca. 15 Euro
Wertung ★★★★★

JAK II – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Sonys Fortsetzung der Abenteuer von Jak & Daxter war durch den harschen Schwierigkeitsgrad in die Kritik geraten. Bevor ihr einen Nervenzusammenbruch erleidet, schaut mal, was piggyback zu Jak II alles zusammengestellt hat. Auf 166 Seiten findet ihr alle Levels sauber aufgelistet und in Wort und Bild erklärt. Zusätzlich sind detaillierte Gegnertaktiken und Übersichtskarten aufgeführt. Und das Beste: Das Buch hat auch noch ein schönes Layout. Also bevor ihr eure teuren Controller an die Wand schmeißt, kauft euch lieber dieses schöne Lösungsbuch. Fazit: Voll stylisches Lösungsbuch, an dem nicht mal das Mecker-Wiesel Daxter etwas auszusetzen hätte. Pflichtanschaffung!



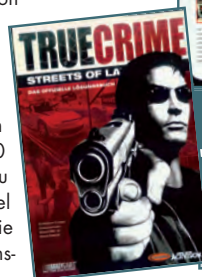
FÜR EUCH AUFGESCHLAGEN...

„Ist es zu schwer, bist du zu...“: Hilft Nerven schonen, das Jak II-Lösungsbuch.

Verlag piggyback
ISBN 1-903511-46-1
Preis ca. 15 Euro
Wertung ★★★★★

TRUE CRIME: STREETS OF LA – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

Auf sage und schreibe 194 (!) Seiten feuert FuturePress für True Crime ein wahres Lösungsbuch-Feuerwerk ab! Vorbildlich wird euch Nick Kangs gesamtes Abenteuer erklärt. Sehr schön sind dabei die Ausschnitte aus der Straßensicht ausgefallen. Diese zeigen euch schon vor Verfolgungsjagden, welche Route die beste ist. Wer True Crime schon durchgespielt hat, erfährt außerdem, welche alternativen Handlungsstränge es gibt – oder an welcher Stelle des Spiels was noch zu tun ist, um endlich 100 Prozent auf der Levelkarte zu erhalten. Fazit: Cooles Spiel – cooles Buch. Einzige leicht verwaschenen Screenshots könnten besser sein.



FÜR EUCH AUFGESCHLAGEN...

Dem Verbechen auf der Spur: Alle Geheimnisse von True Crime auf einen Blick.

Verlag Future Press
ISBN 3-937336-13-3
Preis ca. 15 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
Mikisoff 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 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.

HEIKO STROBEL

FINDET NEMO

PLAY-HEIMKINO WIRD PRÄSENTIERT VON



Unser Schwestermagazin DVD Vision ist die monatliche Pflichtlektüre für Film- und Heimkino-Enthusiasten.

Weitere Infos zur aktuellen Ausgabe gibts im Internet unter www.dvdvision.de



Stimmen und Effekte wandern immer wieder kreuz und quer über die Kanäle und ziehen den Betrachter dadurch ins Geschehen hinein.

FILMTIPP

Irgendwann in Mexico

Action – ca. 97 min – keine Jugendfr.



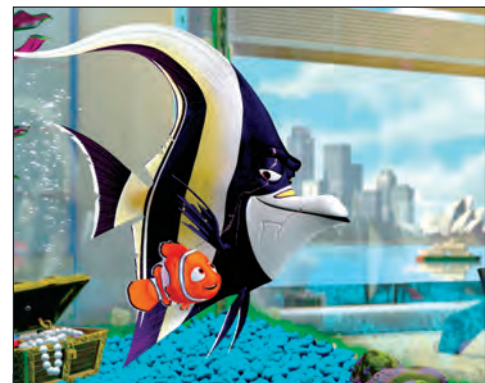
Antonio Banderas' Rückkehr als El Mariachi, den umherziehenden Killer mit dem Geigenkasten, ist optisch sehr stylish ausgefallen, lässt jedoch inhaltlich Substanz vermissen. Actionfreunde werden hier voll auf ihre Kosten kommen, an blutigen Shootouts spart Regisseur Robert Rodriguez an keiner Stelle. Der Titel muss sich jedoch an den Qualitäten seines Vorgängers „Desperado“ messen lassen und zieht im direkten Vergleich deutlich den Kürzeren.

FILM

Im Ozean vor der Küste Australiens lebt Clownfisch Marlin mit seiner Frau geschützt in einer Anemone. Das Paar erwartet Nachwuchs: Mehrere Hundert Eier reifen heran. Doch ein Barrakuda setzt dem Traum von der glücklichen Großfamilie ein jähes Ende. Mutter und Eier fallen dem Räuber zum Opfer. Alle bis auf eines. Darin schlummert noch der kleine Nemo, der sechs Jahre später von seinem übervorsichtigen Vater zur Einschulung gebracht wird. Papa Marlin verbietet dem Sohnmännchen aus Angst vor Gefahren fast alles. Vor allem das offene Meer ist tabu für den Kleinen. Aus Trotz heraus schwimmt Nemo dennoch los und wird bei seiner fatalen Mutprobe von einem Taucher gefangen, der ihn mit auf sein Boot nimmt und davonfährt. Marlin paddelt so schnell er kann hinterher, verliert aber die Spur. Völlig verzweifelt trifft er kurz darauf Dorie, eine hinreißend naive Paletten-Doktorfisch-Dame, die unter Gedächtnisproblemen leidet. Gemeinsam entdecken die beiden einen Hinweis auf den Aufenthaltsort Nemos: Er lebt jetzt in einem Aquarium in Sydney. In der Tat schwimmt Marlins Nachwuchs jetzt in einem Glaskasten in einer Zahnarztpraxis. Während die darin gefangenen Zierfische in Nemo eine Chance zur lang geplanten Flucht sehen, tritt sein Vater die Reise seines Lebens an. Mit Dorie im Schlepptau begegnet er einer Gruppe von vegetarischen Haien, entgeht knapp explodierenden Unterwasserminen und taucht mit einer Gruppe Meeresschildkröten durch den ostaustralischen Strom. Der legendäre Ruf seines mutigen Handelns eilt ihm schließlich bis nach Sydney voraus. Als Nemo im Aquarium von den Anstrengungen seines Vaters erfährt, gibt es kein Halten mehr: Er muss raus! Allerdings läuft ihm die Zeit davon, in ein paar Tagen schon soll er zum Geschenk für

die Nichte des Zahnarztes werden. Und die Kleinen hat schon einige Fische auf dem Gewissen...

Endlich erscheint einer der schönsten und faszinierendsten Filme der letzten Jahre auf DVD. Die Scheibe ist mit vielen Extras gefüllt und rangiert technisch in der Oberklasse.



Schärfe, Kontrast und Detailzeichnung sind sagenhaft, Artefakte oder andere Störfaktoren sucht man vergeblich.

Animation, USA 2003	
Laufzeit	ca. 96 min
Regie	Andrew Stanton, Lee Unkrich
Bildformat	1.78:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD EX/dts Es, Englisch 5.1 DD EX
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 25

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★☆

BULLETPROOF MONK: DER KUGELSICHERE MÖNCH



Eine rasante Actionkomödie mit hervorragendem Bild und überzeugendem Ton in DD und dts.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Seit Jahrhunderten schützen auserwählte Mönche eine geheimnisvolle Schriftrolle. Nazi-General Strucker will das Schriftstück unbedingt an sich bringen, schließlich winken dem Besitzer übermenschliche Kräfte und unendliche Macht.

Alle sechzig Jahre wird die Rolle an einen anderen Mönch weitergegeben – sofern dieser zuvor drei bestimmte Prophezeiungen erfüllt. Die Zeit der Übergabe ist wieder einmal gekommen. Der namenlose Mönch (Chow Yun-Fat), der derzeit die ehrenvolle Aufgabe trägt, sieht seinen Nachfolger ausgerechnet im chaotischen Taschendieb Kar (Seann William Scott), der ohne sein Wissen die Prophezeiungen erfüllt. Ist er der Rolle gewachsen? Strucker jagt immer noch hinter der Schriftrolle her und kennt kein Erbarmen...



Komödie, USA 2003	
Laufzeit	ca. 100 min
Regie	Paul Hunter
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 15

NEWSFLASH

DHdR-Boxset



Zeitgleich mit dem DVD-Start des heiß ersehnten „Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ am 25. Mai wird außerdem ein Box-Set mit allen drei Teilen des vielfach ausgezeichneten Jackson-Filmmonuments veröffentlicht. Vermutlich wird die Box kein Bonus-Material enthalten, das über das bisher bekannte hinausgeht.

DER MIT DEM WOLF TANZT (SE)



Ein herzergreifendes, großartiges Epos mit unvergesslichen Bildern von atemberaubender Schönheit.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Sähen alle Neuauflagen so aus wie die von „Der mit dem Wolf tanzt“, dann hätten sie durchaus ihre Berechtigung. Angefangen bei der schönen Verpackung bis hin zur qualitativ hochwertigen Umsetzung spricht alles für den Kauf. Auf den ersten beiden DVDs befindet sich die Kinolangfassung (ca. 227 Min.) mit Audio-Kommentaren von Regisseur und Darsteller Kevin Costner, Kameramann Dean Semler und Cutter Neil Travis.

Etwas irritierend ist die Bezeichnung „Director's Cut“ für die dritte DVD. Darauf findet sich nämlich die ursprüngliche Kinoversion mit einer Laufzeit von ca. 173 Min. Das ist aber nicht tragisch, denn wer die Langfassung besitzt, wird sich kaum die normale Version anschauen wollen. Auf dem vierten Silberling warten allerhand informative und unterhaltsame Extras. Eine rundum gelungene Special Edition.



Western, USA 1990	
Laufzeit	DC: 173 min., Kinolangfassung: 227 min
Regie	Kevin Costner
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

So scharf wie nie



Die Collector's Edition zu „Lara Croft: Tomb Raider“ enthält insges. sechs DVDs. Darunter beide Kinofilme mit den entspr. Special-Features, das PC-Spiel „Tomb Raider: Die Chronik“ und als Neuheit auf dem europ. DVD-Markt die erste High-Definition-DVD. HDTV bietet ein deutlich besseres Bild: (Auflösung: 1080 sichtbare vert. Zeilen).

SEABISCUIT: MIT DEM WILLEN ZUM ERFOLG



Gary Ross hat die Legende des Rennpferdes „Seabiscuit“ verfilmt, das in den dreißiger Jahren ein Hoffnungsbringer war.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Amerika 1937: Die Weltwirtschaftskrise hat das Land in die Große Depression gestürzt. In dieser schweren Zeit führt der Zufall drei Männer zusammen: Charles Howard, einen Millionär, der nach einer privaten Tragödie vom Automobilhersteller auf Rennstallbesitzer umsteigt, Tom Smith, einen heruntergekommenen Pferdetrainer, der zu alt geworden ist für seinen Job, und Red Pollard, Jockey und Gelegenheitsboxer, der auf einem Auge blind und deswegen für beides ungeeignet ist. Charles kauft das scheinbar unbezähmbare und noch dazu kleinwüchsige, erfolglose Rennpferd „Seabiscuit“. Howard glaubt fest an seine Truppe und Pollard gewinnt mit „Seabiscuit“ ein Rennen nach dem anderen. Die Helden der Nation sind geboren, sie wurden zu Recht zum Symbol für den „American Dream“.



Drama, USA 2003	
Laufzeit	ca. 134 min
Regie	Gary Ross
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 25

Shrek zum Greifen nah



Im Mai kommt „Shrek 2“ in die U.S.-Kinos. Bei uns wird der 2. Teil um den grünen Oger voraussichtlich im Juli starten. DreamWorks versüßt den U.S.-Fans das Warten mit einer neuen „Shrek“-Doppel-DVD. Neu: Neben dem Film ist ein neuer 3D-Kurzfilm auf dem Silberling. Natürlich ist die 3D-Brille im Package enthalten.

KAUFTIPP

Willard Horror

Horror – ca. 96 min. – ab 12 Jahre



Das ist kein Film für Menschen mit ausgeprägter Angst vor Ratten. Er ist jedoch bestens geeignet für all jene, die auf traditionellen Horror stehen. Die DVD gibt keinen Grund zur Beanstandung: Ein überdurchschnittlich gutes Bild, ein schönes Klangbild und interessante Extras.

DER DUNKLE KRISTALL (SE)



Auch nach mehr als 20 Jahren haben die charismatischen, skurrilen Fabelwesen nichts von ihrer Anziehungskraft verloren.

Seit Tausenden von Jahren herrschen groteske Wesen mit unbarmherziger Hand über die Bewohner des Planeten Mithra. Die so genannten Skekse ziehen ihre Kraft aus einem magischen Kristall, dem jedoch ein Splitter fehlt. Eine uralte Prophezeiung besagt, dass die Macht der Skekse durch einen Gelfling gebrochen werden wird. Um das zu verhindern, lassen die bösen Kreaturen die gesamte Rasse der Gelflinge ausrotten. Nur der Waisenjunge Jen scheint das Massaker überlebt zu haben. Ein neues Zuhause findet er bei den friedlichen Magiern Urru. Als deren Anführer stirbt, muss Jen aufbrechen, um den verlorenen Splitter des dunklen Kristalls zu finden. Wenn er das nicht schafft, bevor die drei Sonnen aufeinander treffen, ist die Welt dem Untergang geweiht...

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Fantasy, USA 1982	
Laufzeit	ca. 89 min
Regie	Jim Henson, Frank Oz
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Sp. 2.0 Stereo, Engl. 5.1 DD, Fr. 1.0
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

Gettysburg

Historie – ca. 244 min. – ab 16 Jahre



Zusammen mit „Gods & Generals“ wohl eine der historisch authentischsten Momentaufnahmen des U.S.-amerikanischen Bürgerkriegs. Ronald F. Maxwell leistete ganze Arbeit. Geschichtsinteressierte dürften auf ihre Kosten kommen. Der dürrtöne Mono-Sound ist allerdings beklagenswert.

DIE REISE INS LABYRINTH (SE)



In Anbetracht des Alters dieses Streifens kann man über die technischen Mängel hinwegsehen.

Seit ihr Bruder Toby auf der Welt ist, scheint sich alles gegen Sarah verschworen zu haben – das zumindest glaubt sie selbst. Ständig wird sie zum Babysitter degradiert, die Stiefmutter behandelt sie ungerecht und auch ihr Vater hat kaum noch Zeit für sie. Als Toby mal wieder quengelt, ruft Sarah nach Kobolden, die Toby holen mögen.

Aus Scherz wird Ernst, als plötzlich Jareth erscheint. Der König der Kobolde nimmt Toby mit sich ohne auf Sarahs reuige Worte zu hören. Er lässt sich jedoch auf eine Wette ein: Kann Sarah den Kleinen innerhalb von 13 Stunden aus dem Schloss befreien, darf sie ihn mit zurücknehmen in die Menschenwelt. Natürlich spielt der Koboldkönig falsch. Aber das Mädchen findet auf der Reise gute Freunde, die ihr im Kampf gegen Jareths Heimtücke beistehen.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Fantasy, USA 1986	
Laufzeit	ca. 89 min
Regie	Jim Henson
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Span. 2.0, Franz. 2.0 Stereo
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

Gods & Generals

Historie – ca. 216 min. – ab 12 Jahre



Wer an „Gettysburg“ Gefallen fand, wird am Prequel „Gods & Generals“ kaum vorbeikommen. Der Ton der DVD bringt die monumentalen Kriegsszenen gut zur Geltung. Die Extras sind vielseitig und informieren nicht nur über die Filmproduktion, sondern auch über geschichtliche Zusammenhänge.

STAR TREK VI: DAS UNENTDECKTE LAND (SE)



Fesselnde Story, Tiefgang, Dramatik, gelungene Charakterzeichnungen. Einer der besten „Star-Trek“-Filme.

Als der Mond Praxis explodiert, erkennen die Klingonen, dass sie kurz vor ihrem Ende stehen. Um dieses Schicksal abzuwenden, möchte Kanzler Gorkon ein Friedensabkommen mit der Föderation schließen, das den mehr als 70 Jahre andauernden Kalten Krieg endgültig beendet. Captain Kirk soll ihn mit der Enterprise sicher zur Erde geleiten.

Doch dann wird ein Attentat auf den Kanzler verübt. Kirk und McCoy werden als Drahtzieher verhaftet und vor das klingonische Gericht gestellt. Spock übernimmt das Kommando der Enterprise und setzt mit der restlichen Mannschaft alle Hebel in Bewegung, um die beiden Unschuldigen zu retten. Dabei decken sie ein Komplott auf, das von Teilen der Föderation, den Klingonen und den Romulanern ausgeht.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Science-Fiction, USA 1991	
Laufzeit	ca. 109 min
Regie	Nicholas Meyer
Bildformat	2.00:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

CHARTS

DVD-KAUFCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (SEE)	amazon.de
2	Der Herr der Ringe: Die Gefährten (SEE)	
3	Terminator 3: Rebellion der Maschinen	
4	Schöne Bescherung	
5	Indiana Jones (Box-Set)	
6	Fluch der Karibik	
7	Loriot: Gesammelte Werke aus Film und Fernsehen	
8	Alien: Quardilogy	
9	Miss Marple Box	
10	Final Destination 2	*Quelle: www.amazon.de

DVD-KAUFCHARTS* (USA)

1	21 Grams	amazon.com
2	Schindler's List	
3	Lost in Translation	
4	Kung Fu (Season 1)	
5	Absolutely Fabulous (Season 5)	
6	The Last Unicorn	
7	Stargate SG-1 (Season 6)	
8	The Flintstones (Season 1)	
9	Curb Your Enthusiasm (Season 1)	
10	Pirates of the Caribbean	*Quelle: www.amazon.com

DVD-VERLEIHCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Tränen der Sonne	AMANGODE KINO
2	Swimming Pool	
3	Good Bye, Lenin!	
4	Born 2 Die	
5	Dumm und Dümmerer	
6	Kangaroo Jack	
7	Bruce Allmächtig	
8	Hollywood Cops	
9	Identität	
10	Antwone Fisher	*Quelle: www.amango.de

DVD-CHARTS (PLAY-REDAKTION)

1	Donnie Darko	
2	Seabiscuit: Mit dem Willen zum Erfolg	
3	Findet Nemo	
4	Bad Boys II	
5	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	
6	Underworld (RC 1)	
7	Identität	
8	Ju-On: The Grudge	
9	Showdown: 2003 FIA World Rally Championship	
10	Sunshine Reggae auf Ibiza	

GEWINNSPIEL

Findet Nemo

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Ent.

3 „Findet Nemo“-Pakete

Ein Paket enthält jeweils:
1 „Findet Nemo“-DVD
1 Boogie Board



„Findet Nemo“-DVD

Boogie Board im „Findet Nemo“-Design

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an folgende Adresse.

Stichwort: Fischstäbchen

Cypress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 30. April 2004.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

ERSCHEINUNGSTERMINE

April 2004	Genre	Anbieter
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN (SEASON 7, EPISODE 1-11)	TV-SERIE	20TH CENTURY FOX
DAS WUNDER VON BERN	DRAMA	UNIVERSAL
DER DIEB VON BAGDAD	ABENTEUER	E-M-S
DER FLUCH DER MUMIE	HORROR	E-M-S
DER VERRÜCKTE MIT DEM GEIGENKASTEN	KOMÖDIE	20TH CENTURY FOX
DIE MONSTER AG – SE –	ANIMATION	BUENA VISTA
DIE JUGGER: KAMPF DER BESTEN	ACTION	CONCORDE
FINDET NEMO	ANIMATION	BUENA VISTA
FLASH GORDON BOX	SCIENCE-FICTION	E-M-S
HAPPY TREE FRIENDS	ZEICHENTRICK	MCONE
KILL BILL: VOLUME 1	ACTION	BUENA VISTA
MASTER AND COMMANDER: BIS ANS ENDE DER WELT	ABENTEUER	20TH CENTURY FOX
MATRIX REVOLUTIONS	ACTION	WARNER HOME VIDEO
MOMENTUM (VERLEIH)	SCIENCE-FICTION	MCONE
MURDER IN THE FIRST	DRAMA	20TH CENTURY FOX
NEMESIS GAME	THRILLER	MCONE
ROSWELL: DIE WAHRHEIT RUHT HIER	DRAMA	CONCORDE
SCHINDLER'S LISTE	DRAMA	UNIVERSAL
SHERLOCK HOLMES: DER HUND VON BASKERVILLE	KRIMI	POLYBAND
STARGATE KOMMANDO SG-1: SEASON 5	TV-SERIE	MGM
TOMB RAIDER 2: DIE WIEGE DES LEBENS	ABENTEUER	CONCORDE
TOMB RAIDER COLLECTOR'S BOX (6 DVDS)	ABENTEUER	CONCORDE

Mai 2004	Genre	Anbieter
AKTE X: SEASON 9 (COLLECTOR'S BOX)	TV-SERIE	20TH CENTURY FOX
BERSERKER (VERLEIH)	ACTION	MCONE
BLACK POINT: KALTE ANGST	THRILLER	EUROVIDEO
CONFIDENCE	THRILLER	UNIVERSUM FILM
DAS POLITBÜRO PRIVAT	DOKU	POLAR FILMS
DAS JAHR DER ERSTEN KÜSSE	DRAMA	EUROVIDEO
DIE BIBEL: DAVID	HISTORIENFILM	KINOWELT
FLIGHT GIRLS	KOMÖDIE	UNIVERSUM FILM
FREDDY VS. JASON	HORROR	WARNER HOME VIDEO
GEX-X COPS	ACTION	HIGHLIGHT VIDEO
JOHN WAYNE: WESTERN EDITION II (3 DVDS)	WESTERN	KINOWELT
LANTANA	ACTION	EUROVIDEO
LAST SAMURAI	ACTION	WARNER HOME VIDEO
LUTHER	HISTORIENFILM	UNIVERSAL
MONSTER MAN	HORROR	KINOWELT
STAR TREK: VOYAGER (SEASON 1)	SCIENCE-FICTION	PARAMOUNT
TARGETS: BEWEGLICHE ZIELE	HORROR	PARAMOUNT

Juni 2004	Genre	Anbieter
CITY BY THE SEA	DRAMA	UNIVERSUM FILM
DIE MUTTER: THE MOTHER	DRAMA	EUROVIDEO
DIE WILDEN KERLE	KINDERFILM	CONCORDE
ELEFANTENHERZ: DER LETZTE KAMPF	ACTION	EUROVIDEO
GHOST ROCK: FIGHT FOR JUSTICE	ACTION	EUROVIDEO
LAUREL & HARDY: IN DER FREMDENLEGION	KOMÖDIE	KINOWELT
MOMENTUM	SCIENCE-FICTION	MCONE
MYSTIC RIVER	DRAMA	WARNER HOME VIDEO
NOT FOR, NOT AGAINST	THRILLER	KINOWELT
ROSENSTRASSE	DRAMA	CONCORDE
S.W.A.T.: DIE SPEZIALEINHEIT	ACTION	COLUMBIA
SHANGHAI KNIGHTS	ACTION	BUENA VISTA
SWEET SIXTEEN	KOMÖDIE	EUROVIDEO
THREE BELOW ZERO: DREI UNTER NULL	THRILLER	KINOWELT
WILBUR	DRAMA	KINOWELT
WINNIE PUUH: HONIGSÜßER ABENTEUER 6	ZEICHENTRICK	BUENA VISTA

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

Durchgebrannt?



Ich besitze einen Plasma-Fernseher und bin leidenschaftlicher Time-Crisis-Zocker. Könnt ihr mir sagen, ob es beim Plasma durch die Gun zu Einbrandgefahr kommt und ob der Plasma dadurch kaputt geht?

Stefan, E-Mail



An sich funktioniert eine Lightgun so oder so nicht bei einem Plasma-Fernseher. Das Plasma-Display ist nicht in der Lage, die Informationen zum Sensor der Lichtkanone zurückzuwerfen. Du kannst zwar keine Lightgun-Shooter mehr zocken, dein Plasma-TV bleibt dafür aber auch heil.

Einfacher gehts nicht



Ihr habt ja mein Problemchen (kein i.link – „Wegrationalisiert“) in der neuen Ausgabe gedruckt, finde ich toll! Als alternative Lösung habt ihr dann das LAN-Netzwerk vorgeschlagen. [...] Ich rüste also beide PS2s mit einem Netzwerkadapter aus und hänge sie irgendwie (keine Ahnung wie ;o)) zusammen. Geht das überhaupt ohne Internet, also ohne Internetleitung? Denn ich hab kein Internet zu Hause (ja, ... das gibts wirklich!).

Könnt ihr mir sagen, wie das dann ablaufen würde, oder bin ich schon wieder angeschmiert?

Flip, Tirol



Ein LAN-Netzwerk aufzubauen, ist ganz einfach. Die PlayStation2-Konsolen müssen mit einem Breitbandadapter ausgerüstet sein. Mit einem Netzkabel und einem Switch/Hub werden die PS2s miteinander verbunden: fertig ist das Netzwerk.

Aber nur weil das Netzwerk jetzt steht, heißt es noch lange nicht, dass man jetzt jedes Online-Game auch im LAN spielen kann. Das Spiel muss dafür ausgelegt sein. Ältere Online-Titel sind es nicht. Das erste Spiel, das diese Funktion unterstützt ist SOCOM II: U.S. Navy SEALs. Die LAN-Funkti-



Heimkrieger: Die Spieloptionen von SOCOM II: U.S. Navy SEALs sind im LAN- und Online-Modus identisch.

on wird im Auswahlménü angezeigt. Ebenfalls LAN-tauglich ist MTX Mototrax von Activision. Und das ist erst der Anfang. In Zukunft werden immer mehr Spiele dieses Feature bieten.

Not macht erfinderisch



Was muss ich da in der neuen play lesen??? Die HDD soll nicht mehr nach Europa kommen??? HALLO SONY, HABT IHR DEN – pieeeeep – OFFEN??? Ich bin totaler Final-Fantasy-Freak, hab mir deshalb schon die U.S.-PC-Version von Final Fantasy XI gekauft und bin total hin und weg. Doch ohne HDD wird das Game nie nach Europa kommen. [...] Und ohne HDD sind auch Spiele wie SOCOM 2 (welches ja die HDD unterstützt) sehr benachteiligt. Genauso GT 4, Killzone und ganz besonders bei Everquest Online Adventures sind die 3 MB auf der Memory Card auch bald nimmer genug! [...]

Jetzt die Frage: Ist das schon sicher, dass die HDD nicht nach „PALien“ kommt? Wenn das nämlich so ist, würde ich mir eine U.S.-PS2 kaufen mit HDD und Breitbandadapter und würde mir dann alles importieren. Besonders bei Hammer-Games wie Suikoden3, Star Ocean 3, Xenosaga I&II, Front Mission 4, Dragon Quest 5&8 (bin RPG-Fan wie man sieht ;)) die wahrscheinlich niemals nach Europa kommen werden, würde sich der Kauf lohnen.

Gleich drei Dinge auf einmal?



Ich würde gerne von euch wissen, wo ich Karten für die GC in Leipzig kriegen kann. Außerdem konnte ich Fallout in keinem Geschäft auffinden, allerdings hat mir ein Angestellter versichert, dass Fallout für Xbox schon rausgekommen sei. Habe ich vielleicht irgendetwas übersehen, oder was verwechselt? Falls Fallout doch schon für die PS2 rausgekommen ist, könntet ihr mir dann vielleicht schreiben, wo?

Dann wollte ich noch wissen, ob es ein mit Action vollgepumptes Spiel gibt, in dem man die meiste Zeit unter Beschuss bzw. mitten in einem Krieg ist, blind schießen kann, eine gute Steuerung zur Verfügung hat, dessen Story nicht abgemagert ist und wo es nebenbei ein bisschen Stealth zu bewältigen gibt? [...]

Jason, E-Mail



Karten für die GC bekommst du direkt vor Ort an der Tageskasse. Alternativ kannst du die Karten auch im Vorverkauf bestellen. Wann dieser beginnt und welche Stellen die Karten anbieten werden, ist aber noch nicht bekannt.

Fallout: Brotherhood of Steel erscheint am 17. April für die PlayStation2. Das Spiel erscheint jetzt nicht mehr über Acclaim, sondern über Take2. Durch das neue Vertriebsabkommen ist es zu der Verzögerung gekommen.

Du suchst also das ultimative Actionspiel? Das ist nicht ganz einfach, denn egal wie sehr ein Titel in manchen Punkten deinen Vorstellungen entspricht, hie und da wirst du Abstriche machen müssen. Bei Kill.Switch hast du jede Menge Action und kannst blind schießen, dafür ist die Steuerung aber nicht ganz so ausgeklügelt und von Stealth-Passagen fehlt auch jede Spur. Viele Ego-Shooter bieten dagegen eine gute Story, viel Action und

oftmals auch eine Prise Stealth, dafür kannst du aber halt nicht blind schießen. Wie gesagt, es ist nicht einfach. Ein Spiel, das vielleicht deinen Ansprüchen gerecht werden könnte, ist Mercenaries von LucasArts. Mehr zu dem ambitionierten Actionkracher findest du auf Seite 68.



Unklar: Noch ist nicht bekannt, wo und wann man Karten für die GamesConvention 2004 in Leipzig vorbestellen kann.

Doch wie ist das mit dem Onlinespielen? Capcom hat ja in Japan extra einen Service, über den man RE: Outbreak und Monster Hunter spielt. Ich kenn' jemanden, der spielt FFXI Jap. schon seit dem Release (16.05.2002) hier in Deutschland online, geht das auch mit den U.S.-Fassungen? Die beim Sony-Service sagen ja immer nur: „Nein, das ist leider nicht möglich!“, dabei haben sie davon nicht die geringste Ahnung, scheint mir!

B., E-Mail



TO: MAIL Klar, dass die Leute vom Sony-Service so etwas sagen, schließlich wollen sie nicht, dass sich jemand Importspiele kauft - was ja auch total verständlich ist. Aber ja, man kann mit der U.S.-Version von Final Fantasy XI hier in Good old Germany online gehen. Das ist aber nicht ganz billig. Man braucht eine U.S.-Konsolle sowie einen U.S.-Breitbandadapter, gegebenenfalls die U.S.-PS2-Festplatte, und natürlich die U.S.-Version des Spiels. Also, wer über ausreichend Kleingeld verfügt, der kann sich mit wenigen Mausklicks über einschlägige Internet-Spielehändler dann seine Online-Träume erfüllen. Die Anschaffungskosten schlagen mit etwa 400 U.S.-Dollar plus Porto und Einfuhrzoll zu Buche!

Andere Länder, andere Sitten



Wie kommt es, dass bei euch in Deutschland gewisse Spiele (wie z.B. The Mark of Kri) nicht im Handel erscheinen und bei uns in Österreich schon? Christoph Schagerl, Österreich



Wenn das Spiel von der USK überhaupt keine Alterseinstufung erhält, also noch nicht einmal „Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG“ vergeben wird, ist es Freiwild für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Sie könnten den Titel sofort indizieren. Deshalb entscheiden sich viele Hersteller dann lieber gleich gegen einen Release in Deutschland. In Österreich gibt es solche Instanzen nicht und daher müssen die Publisher auch nicht fürchten, dass ihre Games aus den Regalen verbannt werden.

Bei Mark of Kri hat es sich etwas anders verhalten: Damals weigerte sich Sony Deutschland, das Spiel zu veröffentlichen, da es in ihren Augen zu brutal gewesen ist. Angesichts von Spielen wie The Getaway, Killzone oder God of War, die ebenfalls über Sony erschienen sind bzw. noch erscheinen werden, zeugt diese Einstellung von einer gewissen Doppelmoral.

Randgruppenzocker



Und zwar wollte ich mal wissen, ob es Nascar Thunder 2004 für die PlayStation2 in Deutschland gibt. Denn ich habe überall gesucht (Media Markt, Saturn, Müller, usw.) und nichts gefunden. Denn für dieses Spiel gibt es auch Cheats. Und ein Video von Nascar Thunder 2004 habe ich auch schon gesehen.

Klan Dark Riweifel, E-Mail



Nascar Thunder 2004 von Electronic Arts ist nicht in Deutschland erschienen. Das gleiche gilt für Rugby 2004, Cricket 2004 oder MVP Baseball 2004, ebenfalls von EA. Der Grund ist ganz einfach: Es gibt bei uns nur sehr wenige Menschen, die sich für diese Sportarten begeistern und nur ein kleiner Prozentsatz von denen interessiert sich zusätzlich für Computer- und Videospiele. Es lohnt sich für den Hersteller nicht, diese Randgruppentitel in Deutschland zu veröffentlichen.



Keine Zielgruppe? Nascar Thunder 2004 ist ein gutes Spiel, leider gibt es bei uns zu wenig potenzielle Käufer.

Sgt. SEAL ruft HQ



Ich würde ja gern mal wissen, wie ihr alle in SOCOM, bzw. SOCOM 2 so heißt; ganz besonders euer Tipps-und-Tricks-Redakteur Gunther. Würde mich sehr freuen, mal gegen ihn zu zocken, also gebt mir mal bitte, bitte die Namen. See you online, Anubis, E-Mail



Brennpunkt ist der LAN-Modus von Socom 2. Ich bin so einem in noch keinem Spiel begegnet und weiß dementsprechend wenig darüber. Ist er mit i.LINK vergleichbar?

Nun gut, da aber in meinem Kaff leider kein DSL verfügbar ist, kann ich mit der PS2 auch nicht online gehen. Kann man den LAN-Modus denn offline überhaupt anwenden? Was benötigt man dazu? Und welche Spielmodi sind in diesem verfügbar?

Wolfgang, E-Mail



Nein, unsere SOCOM-Callsigns können wir dir nicht verraten. Und schon gar nicht den unseres SOCOM-Spezialisten Gunther. Er ist Mitglied in einem der großen Clans und will verständlicherweise nicht, dass das an die große Glocke gehängt wird. Aber wir sind ziemlich

sicher, dass dir seine Kugeln schon mal um die Ohren geflogen sind: Er ist ein echt harter Brocken (niemand hier möchte mehr gegen ihn spielen).

Der LAN-Modus ist speziell zum Offline-spielen gedacht. Die PS2s werden über die Breitbandadapter sowie über einen Switch/Hub miteinander verbunden. Das war es auch schon. Die LAN-Spielmodi von SOCOM II sind mit denen der Online-Option identisch, einzig die Rangliste fehlt. Du kannst also auch in deinem Kaff ohne Probleme gegen deine Freunde zocken.

playFORUM

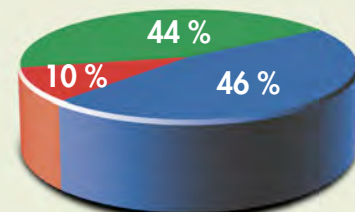
www.playplaystation.com

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

Die technischen Daten und Einsatzmöglichkeiten des PSP hören sich verlockend an. Habt ihr vor, euch die Hosentaschenkonsole zu kaufen?



10 Prozent sind der Meinung: Auf jeden Fall! Mir egal, was das PSP kosten wird.

46 Prozent sind der Meinung: Kommt auf den Preis an! Mehr als ca. 180 Euro darf das PSP nicht kosten.

44 Prozent sind der Meinung: Das PSP interessiert mich nicht! Ich bin und bleibe Heimzocker.

HEFTNACHBESTELLUNG

HABT IHR EINE PLAY-AUSGABE VERPASST UND WOLLT EIN HEFT NACHBESTELLEN? ABER GERNE... FÜLLT EINFACH DEN COUPON AUS!

play 08/03

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 und Offline-Tipps)

play 09/03

Player's Guide

- Socom: U.S. Navy Seals (Online-Tipps)
- Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

play 10/03

Player's Guide

- Zone of the Enders: The 2nd Runner
- Colin McRae Rally 04
- Soul Calibur II

play 11/03

Player's Guide

- Jak II: Renegade (Teil 1)
- Soul Calibur II (4 Cheat Cards und 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 2003

Tipps & Tricks Sonderheft

- Jak II
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

play 03/04

Player's Guide

- Final Fantasy X-2
- Need for Speed: Underground

play 04/04

Player's Guide

- 007: Alles oder Nichts
- Socom II: U.S. Navy Seals (Teil 1 Offline-Modus)
- Need for Speed: Underground

play 03/00 ☐	play 11/01 ☐	play 03/03 ☐
play 04/00 ☐	play 12/01 ☐	play 04/03 ☐
play 05/00 ☐	play 01/02 ☐	Sonderh. '02 ☐
play 06/00 ☐	play 02/02 ☐	play 05/03 ☐
play 07/00 ☐	play 03/02 ☐	play 06/03 ☐
play 08/00 ☐	play 04/02 ☐	play 07/03 ☐
play 09/00 ☐	play 05/02 ☐	play 08/03 ☐
play 10/00 ☐	play 06/02 ☐	play 09/03 ☐
play 11/00 ☐	play 07/02 ☐	play 10/03 ☐
play 01/01 ☐	play 08/02 ☐	play 11/03 ☐
play 02/01 ☐	play 09/02 ☐	play 12/03 ☐
play 03/01 ☐	play 10/02 ☐	play 01/04 ☐
play 06/01 ☐	play 11/02 ☐	play 02/04 ☐
play 07/01 ☐	play 12/02 ☐	Sonderh. '03 ☐
play 08/01 ☐	play 01/03 ☐	play 03/04 ☐
play 10/01 ☐	play 02/03 ☐	play 04/04 ☐

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

ADRESSE:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: **play** - HeftNachbestellung - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

IMPRESSUM

play THE PLAYSTATION

CyPress The **POWER** of Entertainment

VOGE Medien Group

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt (verantwortl. für den red. Inhalt)

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Colin Gäbel

LEITENDER REDAKTEUR: Mark Liebold

REDAKTION: Heiko Strobel, Marc Kirzeder,

André Steinert, Gunther Hruby

AUTOREN: Thomas Nickel, Wolf Speer, Fabian Käufer, Stefan Winners

USA-KORRESPONDENT: Seth Kleinberg

JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis

LAYOUT: Frank Bogen, Fräzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach, Birgit Strunz

DVD-PRODUKTION: Karel Stumpf

TITEL: Konami (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20

ANZEIGENVERKAUF: 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 kritisch 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

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 voll

ständige Mängelfreiheit 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

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/03) 47.628 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserswald Straße 14 · 9015 St. Gallen

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

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

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

Abo-E-Mail: abo@playplaystation.com

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress erscheinen außerdem:



TIPPS & TRICKS

KEIN GEHEIMNIS BLEIBT UNENTDECKT: UNSERE TIPPS, TRICKS, KOMPLETTLÖSUNGEN UND CHEATS BRINGEN JEDEN WEITER.

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.

Mail an: tips@playplaystation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.

Medal of Honor: Frontline

PLATINUM

Auch zur Platinum-Version von EAs brillantem Soldaten-Epos gibt es eine ganze Reihe von Passwörtern und Cheats. Diese müssen im Options-Menü (Kopfhörer) einfach in die alte Enigma-Chiffriermaschine eingehackt werden (die Schreibmaschine, die mit „Passworte“ bezeichnet ist). Ein Aufleuchten der grünen Lampen zeigt an, dass ein gültiges Passwort bzw. ein Cheat eingegeben wurde. Die Cheats müssen anschließend im Bonus-Menü einzeln aktiviert werden.

BULLETZAP

Kugelsicher

ORANGUTAN

Schaltet die 2. Mission frei.

BABOON

Schaltet die 3. Mission frei.

LEMUR

Schaltet die 5. Mission frei.

GORILLA

Schaltet die 6. Mission frei.

DAWOIKS

Dieser Code schaltet alle Cheats an der Enigma-Maschine auf einmal frei.

UNVERWUNDBARKEIT

Während einer Mission in den Pausen-Modus gehen und dort
□, **L1**, ○, **R1**, △, **L2**, **Select**, **R2**
drücken. Das Spiel geht automatisch weiter und ihr seid ab sofort unverwundbar.

UNENDLICH MUNITION

Während einer Mission in den Pausen-Modus gehen und dort
○, **L2**, □, **L1**, **Select**, **R2**, △, **Select**
drücken. Das Spiel geht automatisch weiter und ihr besitzt ab sofort für jede Waffe unendlich viel Munition.

SpyHunter 2

Mit unseren Schummereien lassen sich die fies-
sen Terroristen der NOSTRA einfacher be-

kämpfen. Greift Alec Sects unter die Arme und spendiert ihm einige nützliche Features:

Unendlich Munition

Pausiert das laufende Spiel und gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

R1, **L1**, **R2**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**, **R2**, **L2**

Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein heller Gong.

Unverwundbarkeit

Wechselt in das Pausenmenü und gebt die folgende Tastenkombination ein

L1, **L1**, **L1**, **R2**, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, **R2**

Ein heller Ton bestätigt die korrekte Eingabe.

Alle Missionen und Waffen freischalten

Um alle Missionen und Waffen freizuschalten, drückt ihr im Anfangsmenü folgende Tasten

L1, **R2**, **L2**, **R1**, **R1**, **L2**, **R2**, **L1**

Ein Ton erklingt, wenn der Cheat aktiviert ist.



⊙ Mit dem richtigen Cheat prallen die Kugeln an eurem G-8155 ab, ohne dass ihr Schaden nehmt.



⊙ Alle Missionen sind anwählbar, wenn ihr den Code richtig eingegeben habt.

**L1-TASTE
L2-TASTE**

**R1-TASTE
R2-TASTE**



○=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 05/2004

PlayStation2

Bad Boys II	112
Champions of Norrath	112
Medal of Honor: Frontline PLATINUM	111
MX Unleashed	112
SOCOM 2: U.S. Navy SEALs	112
SpyHunter 2	111

Cheat Cards PS2

007 Alles oder Nichts	113-114
Die Sims PLATINUM	113-114

Action-Replay-2-Codes

Castlevania	125
Legacy of Kain: Defiance	125
Mafia	125
Sonic Heroes	125

Action-Replay-MAX-Codes

Final Fantasy X-2	115
Mafia	115
SWAT: Global Strike Team	125
Warhammer 40.000: Fire Warrior ..	125
XIII	125

Player's Guide

Final Fantasy Nachschlag und Secrets	126-127
SOCOM 2: U.S. Navy SEALs Teil 2 von 2	116-124

Tipps kompakt

Champions of Norrath: Realms of Everquest

Wichtige Tipps für ein erfolgreiches Abenteuer:

Bei Feindkontakt solltet ihr euch – falls es die Umgebung zulässt – in enge Räume oder Türen stellen, damit ihr die Feinde nacheinander bearbeiten könnt. Ansonsten hättet ihr alle Gegner auf einmal vor euch und das würde den Kampf unnötig erschweren.

Sammelt stets alle Items, Rüstungen und Waffen ein, die ihr auf eurer Reise findet. Selbst dann, wenn es euch nicht wichtig erscheint. Im Shop lässt sich jeder Gegenstand in bare Münze „verwandeln“.

Das Geld, das ihr mit dem Verkauf von Items verdient oder auf dem Schlachtfeld gefunden habt, solltet ihr hauptsächlich für Mana- und Heiltränke ausgeben. Ausreichend Regenerationstränke am Mann zu haben ist wichtiger als eine teure Waffe, die euch im Shop „anlacht“.

Apropos Waffen: Auf dem Schlachtfeld lassen die Monster genügend gute Waffen und Rüstungen fallen, so dass ihr euch eigentlich nie eine kaufen müsstet. Insbesondere auf mit blauer oder gelber Schrift gekennzeichnete Items solltet ihr ein Auge haben. „Blaue Items“ sind mit magischen Effekten versehen und besitzen oft brauchbare Bonuseffekte. „Gelbe Items“ sind einzigartige Gegenstände, die es kein zweites Mal gibt. Auch diese Gegenstände besitzen einen magischen Effekt und sind vor allem bei Sammlern sehr beliebt.

Lasst während eures Abenteuers stets die Karte eingeblendet. Am besten in Miniatur-Ansicht, damit sie nicht so viel von der Sichtfläche versperrt. Wenn ihr nun beispielsweise einen Dungeon erkundet, schenkt der Map besonders viel Aufmerksamkeit. Ihr könnt darauf versteckte Gänge und Räume ausfindig machen, die ihr ohne Karte gar nicht erkennen würdet.

Auch solltet ihr darauf achten, mindestens eine Portal-Schrittfolle im Inventar zu haben. Bemerkt ihr, dass ihr einen Kampf verlieren werdet, könnt ihr euch damit aus der aussichtslosen Lage befreien, euch in die Stadt „beamen“ und mit ausreichend Heiltränken zurückkehren.

Besitzt ihr eine Waffe oder einen Zauber, die Kälteschaden auslösen, solltet ihr diesen möglichst bei Kämpfen einsetzen, bei denen ein gegnerischer Heiler in der Nähe ist. Dieser Effekt zerfetzt die Gegner oftmals in 1000 Stücke. Auf diese Weise haben die Heiler keine Chance, die erlegten Monster wiederzubeleben. Habt ihr diesen Effekt nicht in eurem Repertoire, solltet ihr den Heiler zuerst ins Jenseits befördern. Er wird allerdings durch seine „Adjutanten“ sehr gut geschützt und deshalb ist ein Herankommen sehr schwer.

Bewegt ihr euch auf Arealen, auf denen Patrouillen eures Reiches umherwandern, solltet ihr darauf achten, dass nicht allzu viele der Soldaten sterben. Die Überlebenden begleiten euch ein kleines Stückchen und greifen natürlich im nächsten Kampf verstärkend ein.

Bad Boys II

Helft den bösen Jungs auf die Sprünge und aktiviert mit unserer Tastenkombination alle Cheats des Action-Spiels. Im Bildschirm, in dem „Press Start“ aufleuchtet (vor dem Hauptmenü), gebt ihr zügig diese Kombination ein.

O, , , , .

Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Schuss. Begebt euch nun ins Hauptmenü, um dort den Punkt „Police HQ“ zu wählen. Hier findet ihr auch das Cheat-Menü, in dem ihr alles aktivieren könnt.



 Cheat-Menü: Hier aktiviert ihr die Schummereien, indem ihr  drückt.

SOCOM 2: U.S. Navy SEALs

Fleißigen Spielern spendiert die Spielroutine freischaltbare Extras. Unserer Liste entnehmt ihr, was genau zu tun ist.

Die folgenden Extras werden anwählbar, nachdem das Spiel mit dem angegebenen Schwierigkeitsgrad erfolgreich abgeschlossen wurde.

Jukebox-Song	Schwierigkeitsgrad
SOCOM II Online Theme	–
Dance of the Unknown	Lieutenant
Insertion Suite	Lieutenant
Infiltrator	Lieutenant
Contortion	Lieutenant
Tari Tari	Lieutenant
KGM	Lieutenant
Gnostec	Lieutenant
Dark in Your Heart	Captain
Beach Bossa	Captain
Brazilicious	Captain
SOCOM II Finale	Captain

Waffen	Schwierigkeitsgrad
SEALs	Ensign
Terroristen	Lieutenant
SAS	Commander
Spetsnaz	Commander
MGL	Captain
OICW	Admiral

Charakter	Schwierigkeitsgrad
Sabre	Operation 1 / Commander
Pius Platz	Operation 1 / Lieutenant
Feral	Admiral

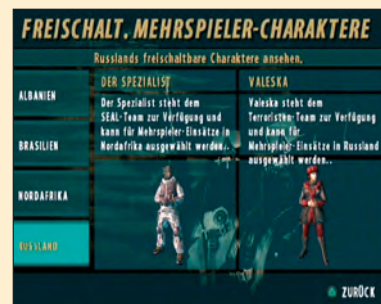
Quixada Christo	Operation 2 / Commander
Reaver	Operation 3 / Commander

Nordafrikanischer Offizier	Operation 3 / Lieutenant
----------------------------	--------------------------

Spezialist	Operation 4 / Commander
------------	-------------------------

Valeska Lukanov	Operation 3 / Lieutenant
-----------------	--------------------------

Filme	Schwierigkeitsgrad
Operation 1 Intro	–
Operation 2 Intro	Operation 1 abschließen
Operation 3 Intro	Operation 2 abschließen
Operation 4 Intro	Operation 3 abschließen
Making of	Lieutenant



 Im Einzelspieler-Modus schaltet ihr euch Charaktere für den Online-Mode frei.



 Nur fleißige Spieler erhalten alle Goodies unter dem Menüpunkt Extras – oder ihr cheatat, wie wir es gemacht haben.

MX Unleashed

Alle Wettbewerbe im Karriere-Modus freischalten

Um den Cheat einzugeben, geht ihr vom Hauptmenü aus in die Optionen und aktiviert dort den Punkt Cheat Codes. Unter Unlock Career Completion gebt ihr einfach den Code **CLAPPEDOUT** ein. Im Karriere-Modus stehen euch nun sämtliche Rennen und Freestyle-Events zur Auswahl.

Profi-Physik freischalten

Der folgende Cheat erschwert die Steuerung! Gebt im Cheat-Codes-Menü unter dem Punkt Unlock Pro Physics Folgendes ein: **SWAPPIN**

Zum Ausschneiden und Sammeln

CHEAT CARDS

Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...



007: Alles oder Nichts

play

Cheat Card
Seite 1

Cheats freischalten

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Bevor ihr die unten genannten Cheats aktivieren könnt, müsst ihr die entsprechende Anzahl an Platin-Medaillen sammeln. Diese bekommt ihr ausschließlich für hervorragende Leistungen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad (00-Agent). Selbst für virtuelle Top-Agenten eine echte Herausforderung, aber die Mühe lohnt sich.

FREIGESCHALTETER CHEAT

.....BENÖTIGTE PLATINUM-MEDAILEN

Goldener Colt	1
Verbesserte Batterie	5
Doppelte Munition	7
Doppelter Schaden	9
Volle Munition	11
Tarnvorrichtung	13
Volle Batterie	15
Alle Waffen	17
Unbegrenzt Batterie	19
Unbegrenzt Munition	23
Platin-Waffe	27

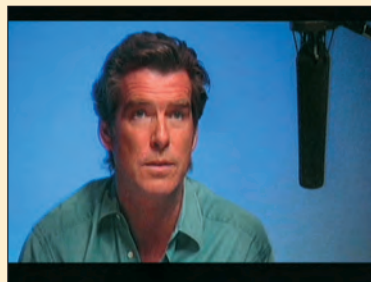
Cheats aktivieren

Habt ihr die benötigte Anzahl an Platin-Medaillen erarbeitet, könnt ihr den entsprechenden Cheat im Pausenmenü des Spiels

aktivieren. Drückt während des Spiels die -Taste um das Pausenmenü aufzurufen. Gebt nun den entsprechenden Cheat wie folgt ein:

CHEATTASTENKOMBINATION

Goldener Colt	O, Δ, X, O, Δ
Verbesserte Batterie	O, □, □, X, O
Doppelte Munition	O, O, X, O, Δ
Doppelter Schaden	O, Δ, Δ, □, O
Volle Munition	O, O, Δ, □, □
Tarnvorrichtung	O, Δ, X, Δ, □
Volle Batterie	O, Δ, Δ, X, O
Alle Waffen	O, Δ, X, X, O
Unbegrenzt Batterie	O, □, O, □, Δ



☉ In dem versteckten Video nach den Credits hat auch Bond-Darsteller Pierce Brosnan einen Auftritt.

Unbegrenzt Munition	O, X, □, X, O
Platin-Waffe	O, □, □, O, X

Boni freischalten

Die verschiedenen Boni sind nicht ganz so schwer zu erhalten wie die Cheats, ihr müsst dafür nämlich keine Platin-Medaillen, sondern „nur“ Gold-Medaillen erspielen. Dafür braucht ihr euch aber nicht durch den höchsten Schwierigkeitsgrad zu kämpfen, auch auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad gibt's für gute Leistungen die begehrten Auszeichnungen.

FREIGESCHALTETER BONUS

.....BENÖTIGTE GOLD-MEDAILEN

Bilderset 1	1
Bilderset 2	2
Bilderset 3	3
Bilderset 4	4
Bilderset 5	5
Serena St. Germaine Outfit	6
Bilderset 6	7
Upgrade für den Helikopter	8
Bilderset 7	9
Upgrade für den Panzer	10
Underworld-Mission	11
Upgrade für den Porsche	12
Bilderset 8	13



Die SIMS

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 1

Die Sims – spielt das wahre Leben! Der Verkaufsschlager aus dem PC-Lager ist nun endlich auch als günstige Platinum-Version zu haben! Und wir können euch die Cheats für die Vollversion präsentieren...

Wichtig: Habt ihr schon einen wertvollen Speicherstand auf eurer Memory Card angelegt, solltet ihr das Speicherplättchen sicherheitshalber entfernen, bevor ihr die Cheats ausprobier! Ansonsten könnten Probleme auftreten.

So werden die Cheats eingegeben:

Startet die PS2 mit der Spielscheibe durch und klickt euch ins Hauptmenü. Im Menü, in dem ihr die Option „Ein Leben von A bis Z“ vorfindet, drückt ihr gleichzeitig die vier Schultertasten (**L1** + **L2** + **R1** + **R2**) eures Pads. Wartet, bis ein neues Fenster mit der Überschrift „Cheat eingeben“ aufspringt. Hier habt ihr nun die Möglichkeit, eines der folgenden Passwörter zu benutzen.

Weitere Spielmodi freischalten

Passwort: MIDAS

Gebt den Code ein und bestätigt mit Hilfe der Funktion „Fertig“. Startet danach mit der Op-



☉ Drückt im Hauptmenü die vier Schultertasten. Schon springt das praktische Cheat-Menü auf.

tion „Mit einem neuen Leben beginnen“ das Spiel. Kreiert einen Sim und klickt ins eigentliche Spielgeschehen hinein. Wartet die kitschige Knutschszene zu Beginn ab. Nach kurzer Zeit habt ihr die Möglichkeit, mit in den kleinen Pool oben rechts im Raum zu springen. Nutzt diese Gelegenheit. Pausiert dann das Spiel mit der Start-Taste. Im Pausenmenü wählt ihr nun das rechte Symbol oben in der Leiste aus (einfach mit dem Spielpad mehrmals drücken). Bestätigt mit der X-Taste und benutzt die Funktion „Beenden“. Ihr dürft nicht speichern! Ihr kehrt jetzt automatisch ins Startmenü zurück. Hier ist nun die Spieloption „Die Sims



☉ Wer den kleinen Pool nicht findet, orientiert sich an diesem Bild. Mehr dazu im Textabschnitt MIDAS.

spielen“ hinzugekommen. In diesem Mode dürft ihr den Zusatzmodus „Neue Nachbarschaft“ spielen. Aber auch unter dem bisher bekannten Menüpunkt „Ein Leben von A bis Z“ findet ihr etwas Neues. Die freigeschaltete Funktion „Bonus“ wartet mit sieben Spiel-szenarios auf, die ihr sofort in Angriff nehmen könnt. Aber ohne genügend Spielerfahrung verbrennt ihr euch dort schnell das Händchen.

Sims-Mode

Passwort: SIMS

Benutzt das Passwort und ihr schaltet den Spielmodus „Die Sims spielen“ frei. Dieser



Cheat Cards

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussagen und in die DVD-Box legen...

007: Alles oder Nichts

play

Cheat Card
Seite 2

Mya Starling Outfit	14
Upgrade für d. Aston Martin	15
Bilderset 9	16
Miss Nagai Outfit	17
Bilderset 10	18
Bilderset 11	19
Katya Nadanova Outfit	20
Upgrade für das Motorrad	21
Bilderset 12	22
Bilderset 13	23
Upgrade für den Nanopanzer	24
Bilderset 14	25
Galerie	26

Levels und Charaktere für den Mehrspieler-Modus

Euch reichen die vorhandenen Charaktere und Arenen nicht aus? Kein Problem: Erspielt euch im Mehrspieler-Modus fleißig Punkte, um coole Extras freizuschalten. Um die entsprechenden Punkte zu verdienen, müsst ihr im Kooperations-Modus die optionalen Missionsziele erfüllen. Für jedes erreichte Ziel bekommt ihr zehn Punkte gutgeschrieben.

CHARAKTER		BENÖTIGTE PUNKTZAHL
Baron Samedi		50

Odd Job	70
Ägyptischer Kommandant	90
Hezmet Soldat	110
Mya Starling	130
Ägyptischer Soldat	180
Russischer Soldat	230
Jean Le Rouge	260
Agent 003	290
Serena Variante 1	350
Nikolai Diavolo	400
Serena Variante 2	430

LEVEL

Zisterne	30
Testlabor	160
Burn Chamber	370

SONSTIGES

Arena-Modus	30
Katya's Jumpsuit	320

Versteckter Film

Schaut euch im Options-Menü die „Credits“ bis zum Ende an, dann dürft ihr euch anschließend über einen Film freuen, in dem interessante Hintergrundinfos zum Spiel und Ausschnitte aus alten Bond-Filmen zu sehen sind.



☉ Nach erfolgreichem Waffen-Upgrade könnt ihr mit dem Helikopter noch mehr Schaden anrichten.



☉ Beharkt eure Gegner aus der Deckung heraus. Offene Feuergefechte kosten unnötig Energie.

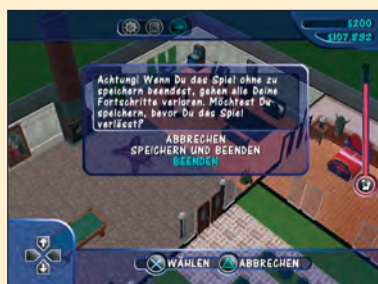
Die SIMS

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 2

☉ Mit dem richtigen Passwort könnt ihr den ganzen Bonus-Bereich im Spiel freischalten.



☉ Trotz Geldsegen-Cheat muss erst der erforderliche Betrag auf dem Konto sein.

Effekt wird normalerweise auch schon durch den Einsatz des Passwortes MIDAS erzielt.

Geldsegen

Passwort: FREEFALL

Mit diesem Code aktiviert ihr eine recht praktische Funktion im Spiel. Alles, was ihr von nun an im Spiel einkauft, wird euch nicht mehr vom Geldkonto abgebogen. Leider muss euer Konto immer erst den kompletten Betrag auf der Habenseite aufweisen, bevor

ihr überhaupt in der Lage seid, einen gewünschten Gegenstand zu kaufen. Weiterer Nachteil: Verkäufe schlagen sich ebenfalls nicht mehr auf dem Konto nieder.

Bonusspiel

Passwort: PARTY M

Benutzt den Code und schaut danach unter dem Menüpunkt „Bonus“ nach. Hier ist nun die Option „Das Party-Motel“ hinzugekommen.

Die Sternzeichen der SIMS

Sternzeichen	Verträgt sich mit	Verträgt sich nicht mit
Jungfrau	Wassermann, Schütze	Löwe, Stier
Waage	Jungfrau, Krebs	Fische, Skorpion
Skorpion	Löwe, Fische	Waage, Wassermann
Schütze	Steinbock, Fische	Waage, Skorpion
Löwe	Schütze, Krebs	Steinbock, Zwilling
Steinbock	Stier, Wassermann	Löwe, Zwilling
Wassermann	Schütze, Steinbock	Skorpion, Jungfrau
Fische	Skorpion, Zwilling	Löwe, Widder
Widder	Zwilling, Stier	Krebs, Waage
Stier	Widder, Waage	Jungfrau, Krebs
Zwillinge	Fische, Jungfrau	Steinbock, Widder
Krebs	Stier, Skorpion	Zwilling, Widder

ACTION-REPLAY-MAX-CODES

PS2 Das **Action-Replay-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-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.



Final Fantasy X-2

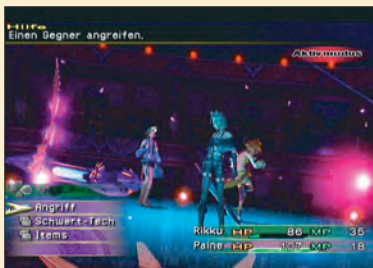
PAL-Balken geben in lokalisierten Spielversionen immer wieder Anlass zur Kritik. Deswegen wollen wir zukünftig allen Besitzern des Action-Replay-2 und AR-MAX so genannte PAL2NTSC- und Fix-Codes liefern. Diese Codes bewirken zwei Dinge: Erstens wird das Spiel beschleunigt und zweitens verschwinden ärgerliche PAL-Balken. Die aufgeführten Y-Fixes sorgen zudem dafür, dass das Bild zentriert auf der Matscheibe dargestellt wird. Damit gehören zusammen-gestauchte Charaktere der Vergangenheit an.



FF X-2 (US): Der gesamte Bildschirm ist ausgefüllt.



FF X-2 (deutsch): Zwar ist das Bild angepasst, trotzdem stören die PAL-Balken.



FF X-2 (deutsch mit AR2): Dank des Codes wird das Bild besser ausgefüllt und der Spielablauf beschleunigt. Der zusätzliche Y-Fix sorgt dafür, dass das Bild besser zentriert wird.

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....12K4-CJR8-FJ9KH
.....XV5K-PAG2-PFPQY
.....2XNX-MQJZ-NDYON
.....ZFMZ-GW7C-Z81D1
.....Y14W-WZCT-9ZNNK

60Hz-Modus

PAL-Balken werden reduziert. Unbedingt

auch einen der Y-Fixes benutzen. Diese bewirken, dass das Bild besser zentriert dargestellt wird.

.....J024-WRFR-PRCPD
.....1GRN-GPT1-7ZEW8

Y-Fix Spielszenen

Zusammen mit dem 60Hz-Modus-Code verwenden. Bild wird in Spielsequenzen besser zentriert.

.....PJJD-GZ7Q-58E9G
.....GRUR-ZPBT-YBAE6
.....CPJT-WF5D-GWE31
.....BFRT-JZFD-NK2JT
.....A49A-P4B7-3FP9C
.....437G-QMKF-6K8JV
.....QG9Y-A4TV-1UYEQ

Y-Fix Menüs

Zusammen mit dem 60Hz-Modus-Code verwenden. Bild wird in den Menüs besser zentriert.

.....67G9-ZZE1-XVMT2
.....PT1H-UKCC-7JPDx
.....RXZX-TKVF-ABDTH
.....TKXJ-Z3RV-QZ8P0
.....WYCP-7RE5-DOFPX
.....EQ23-K5PF-F285R
.....R771-DCZ1-TMM83

Alternativer Y-Fix

Zusammen mit dem 60Hz-Modus-Code verwenden. Bild wird besser zentriert. Wird der alternative Y-Fix eingesetzt, müssen die beiden anderen Y-Fix-Codes deaktiviert sein!

.....1EBH-82VH-H9DGE
.....EP7V-9DVJ-ZTC6Q
.....ZFUC-4RXT-9BJMN
.....8BPQ-6VZT-UWHUY
.....TXQF-9WGX-KYGVU

Hauptcode für Lebensenergie und MP

Dieser Code muss als Block aktiviert sein, damit die nachfolgenden Codes funktionieren.

.....X7HV-ZG3H-2BQ3N
.....5XQA-TP9D-2K0W9
.....0KAP-C148-V5TD2
.....Z0YG-G4QQ-7B3R3
.....BH3J-13V1-ZRH2Z
.....GXOT-RHMM-X192X
.....HF6N-MRVH-WG7XF

Lebensenergie

.....8C9V-V21X-UN0YV
.....RYV2-5M3U-THEW4
.....JXPG-D18M-EA5D4
.....R17P-69M5-6ZDW0

Unbegrenzt MP

.....2UFA-GBDY-WWHTF
.....M2UQ-0DAW-WUYVJ
.....ETX0-3KYT-ZXA2M
.....Q6VF-Y0TN-JE4E1

Maximal GIL

.....ZEA4-44ER-G3HG9
.....EYKH-JFRW-2M9W2
.....Schnellerer Erfahrungsaufstieg

.....4ZZ3-4B41-GUDF5
.....NW74-T420-YGBVZ

Gegenstände unbegrenzt benutzen

.....R4H8-E2C6-F7P2N

.....VT1V-XAVZ-PYWGH

Zeitlimits deaktivieren

.....83WV-KT4V-KQ911

.....XFUW-WAKW-UGEMO

Zufallskämpfe abschalten

.....BQ7D-RE8Q-VW5A0

.....71PH-B3X1-Q1TAW

9999 HP

.....2FWA-90T7-0Q5XF

.....6QAD-CBNJ-HFPKU

999 MP

.....YM75-HC3U-ZFHVK

.....QFWZ-BTGZ-FW45R

Alle Charaktere besitzen maximale Stats

.....30GW-YTUX-RCPCU

.....XETF-GTQQ-CU0GC

.....NXUC-W03N-6HQPE

.....RZ5P-BX3D-TQKJ0

.....FVFD-K943-PYWMG

.....W4NX-DJU6-YOHR2

.....RRJH-GFPU-NBJTJ

.....DJ5Q-1D6N-588XV

Mafia

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....0K4Q-A5N0-RMPGB

.....XPXK-893J-NY7C4

Unbegrenzt Zeit

.....GX8V-K584-KC38N

.....Q45A-GFU4-NRMKQ

.....WKQF-XJG0-Y8BDY

Unbegrenzt Lebensenergie

.....625R-M715-VGKTC

.....7UV9-6ZYQ-QMQGH

Unbegrenzt Lebensenergie

(im Auto)

.....KZBW-Q6P9-CRVPa

.....EYYX-NCTM-1KKQ5

.....WCC7-77GE-X9XGU

Unbegrenzt Munition

.....QQ5A-ZC3U-W2B2R

.....2WYX-1E6P-9BNX8

Kein Verkehr

.....ZMDF-Z21H-ZJ8TC

.....8TTF-651A-U2DWH

.....DPUJ-JXGA-C5NV7

Keine Polizei

.....6WBQ-4DDB-P9QCB

.....NA5R-A1W6-W14N8

.....R5CY-6XU9-C8NXN

KI der Polizei deaktivieren

.....F6NG-BK7J-XNZ4J

.....81TY-RJ6X-W72D8

.....6603-60GX-XR3ZY

Alle Autos

für die Renn-Modi freischalten

.....VNAM-X48E-3N2J9

.....2TRY-Z1AB-M1678

.....GF2F-GDGM-RG9CX

SOCOM II

Teil 2

Gunther Hruby

U.S. Navy SEALs

Weiter geht's! Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir euch sicher durch die Missionen fünf bis zwölf. Begleitet uns durch Dschungel, arabische Gassen und die Tiefen Russlands.

Brasilien – Operation Good Neighbors Operation 2 – Mission 5

„IN DER ZANGE“

Auftrag:

„Drogen-Labor lokalisieren und zerstören.“

Spezifische Einsatzziele:

- Funkfrequenzen abfangen.
- Laborgelände lokalisieren.
- Drogenlabor zerstören.
- Flugzeug neutralisieren.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Splitter
- Splitter
- 2x Munition

Das restliche Team hat Sprengladungen (Satchel) sowie Rauchgranaten (Roter Tauch) fest vorgegeben im Gepäck.

Alternativ-Ausrüstung

Keine, die M14A1 SD ist perfekt für die Mission geeignet. Achtet darauf, dass ihr von manchen Gegnern Munition aufnehmen könnt. Waghalsige Spieler probieren die SR-25 SD aus.

Uneffektiv

- Rauch
- Blitzgranate

Taktik

Auf in den Dschungel! Vom Startpunkt (1) aus rückt ihr sofort zur Hütte vor. Ab hier lasst ihr euer Team frei feuern. Legt euch vor der Hütte auf den Bauch (2). Euer Team sollte schon die ersten Terroristen umgeballert haben. Weiter in die Hütte und die Funkfrequenz am Funkgerät abrufen (3). Schießt noch auf das Funkgerät, um es unbrauchbar zu machen.

Ab diesem Punkt macht ihr möglicherweise Bekanntschaft mit dem Hubschrauber der RAFB. Egal ob er jetzt schon auftaucht oder ob sein Einsatz erst später erfolgt, sobald er in eurem Radar als roter Punkt markiert wird, lasst ihr euer Team einfach auf dem Boden Stellung nehmen. Die Jungs sind Profis und holen ihn ruckzuck vom Himmel.

Weiter auf der rechten Seite zu Punkt (4). Schaut vorsichtig zur Hütte hinauf (5). Den

MG-Schützen außer Gefecht zu setzen erfordert Geschick im Sniper-Mode. Tipp: Rennt schnell zum Hang hinten bei Punkt (6) und von dort aus dringt ihr von hinten in die Hütte (5) ein. Keine Sorge, das Hauptquartier meckert zwar kurz, dass ihr euer Einsatzgebiet verlasst, aber einige Sekunden lang könnt ihr das bedenkenlos machen.

Raus aus der Hütte und robben. Denkt die nächste Zeit gar nicht daran aufzustehen, ansonsten macht ihr euch zur leichten Beute herumschleichender Terroristen. Orientiert euch auf eurem Radar am NavPunkt Charlie und kriecht genau darauf zu. Nachdem ihr rechts an einem auffälligen, zylinderförmigen Hügel vorbeigekrochen seid (7), schwenkt ihr um 10 Grad nach links ab. Schleicht weiter. Ihr seht einen Wachturm (8). Die Wache dort muss unbedingt neutralisiert werden, sonst hagelt es Granaten. Beobachtet den Turm aufmerksam, es kommt vor, dass eifrige Gegner versuchen, den Turm neu zu besetzen. Ihr könnt diese abschießen, sobald sie die Leiter erklimmen wollen.

Hinter dem Wachturm findet ihr eine weitere Hütte vor (9). Dahinter geht es rechts einen kleinen unscheinbaren breiten Pfad nach oben. An seinem Ende findet ihr den versteckten Zugang zum Drogenlabor (10).

Das Bravo-Team „parkt“ ihr zu Beginn des Pfads (dort ist ein Fluchtweg der Gegner).



Zum Ausschneiden und Sammeln



Schaut euch genau um, die Fluchttür liegt hinter einem Gebüsch.

(Wichtig: Achtet darauf, dass ihr den Eingang des Drogenlabors nicht zu lange aus den Augen lasst, während ihr das Bravo-Team an der Fluchttüre positioniert. Es kommt ab und an vor, dass ein Arbeiter ins Freie flüchtet. Kann dieser entkommen, löst das die Flucht des Flugzeugs aus).

Marschiert mit Jester die Leiter hinunter und legt euch schon mal eine Splitterhandgranate auf die **12**-Taste. Unten werdet ihr sofort entdeckt. Blast ein Magazin den Gang nach hinten und werft eine bis drei Splitterhandgranaten nach links hinten (ansonsten flüchten einige Terroristen). Tipp: Abstand halten! Die Druckwellen haben hier unten wesentlich stärkere Auswirkungen. Brecht den verbleibenden Widerstand mit Waffengewalt und untersucht die dunklen Ecken (Bombenbauanleitung finden – Bonusmission). Schaut euch genau um und sucht den Fluchtausgang, der sich durch einen Schalter öffnen lässt. Erst dann befiehlt ihr Jester, die Sprengladung im Drogenlabor zu platzieren! Sollte einer der Terroristen flüchten oder Alarm schlagen können, startet das Flugzeug, das ihr noch zerstören sollt! Beeilt euch also. Tipp: Einige Gegner hinterlassen Munition, die aufgenommen werden kann. Ihr werdet sie brauchen. Raus aus dem Drogenlabor, die Sprengung erfolgt automatisch.

Weiter zu Punkt **(11)** – erledigt alle Terroristen dort und lauft ein Stück den Weg hinunter **(12)**. Von der Klippe aus **(13)** nehmt ihr die Wache auf dem Wachturm gegenüber schnell unter Beschuss. Rennt dann mit dem ganzen Fireteam den Pfad hinunter **(14)**. Überquert schnell das Flugfeld und rennt in die Halle hinein. Vorsicht! In der Halle lauern mindestens zwei Terroristen. Lauft ihr ein wenig im Zickzack-Kurs, müsst ihr euch um andere Gegner auf dem Rollfeld keine Gedanken machen. Eure Kameraden neutralisieren diese professionell. Platziert die Sprengladungen in den Paketen rechts neben dem Flugzeug **(15)** und rennt zurück zu Punkt **(14)**. Holt Luft und orientiert euch erst einmal.

Schlagt euch durchs Gebüsch am Rand der Rollbahn **(16)**. Nehmt von hier aus den Pfad

zum Evakuierungspunkt **(17)**. Dieser liegt hinter dem Gerüst des Wachturms. Vorsicht, der breitere Abschnitt hier unten wird von Terroristen bewacht. Schlagt euch bis unter die Brücke durch und bleibt genau unter der Brücke stehen **(18)**. Setzt Rauchgranaten ein um den Evakuierungshubschrauber herbeizurufen. Euer Fireteam hält euch den Rücken frei, bis der Hubschrauber eintrifft.

Bonusziel 1: Karte zur Bombenbauanleitung im Drogenlabor finden **(10)**. Resultat: In der nächsten Mission benötigt ihr weniger Zeit, die Bomben zu entschärfen.

Brasilien – Operation Good Neighbors Operation 2 – Mission 6

„HYDROELEKTRISCH“

Auftrag:

„Vereiteln Sie den Versuch von Terroristen-Truppen, den größten Damm der Welt schwer zu beschädigen.“

Spezifische Einsatzziele:

- Damm infiltrieren.
- Alle Sprengladungen entschärfen.
- Terroristen-Anführer eliminieren.
- Damm sichern.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Blitzgranate
- Blitzgranate
- 2 x Munition

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD.
- Rauch

Uneffektiv

- Splitter

Taktik

Euer Auftrag lautet, absolut lautlos in die Anlage einzudringen. Nehmt euch etwas Zeit und befiehlt eurem Team, nicht zu feuern. Es laufen drei Terroristen vor der Anlage Streife



Mission 5: Ihr müsst den Schützen im Wachturm töten **(8)**. Ansonsten hagelt es Granaten.



Mission 5: Sucht im Drogenlabor alle dunklen Ecken ab **(10)**. Ihr findet eine Bauanleitung.



Mission 5: Die Sprengladung wird rechts neben dem Flugzeug angebracht **(15)**.

(1/2). Studiert ihre Laufwege und merkt sie euch. Schaltet die TacMap zu und studiert den vorgegebenen Schleichweg. Haltet den eingezeichneten Weg genau ein. Achtet darauf, euer Team mit der richtigen Befehls-Mischung aus „Folgen“ und „Auf den Boden“ so hinter euch zu halten, dass es nicht ins Blickfeld der Wachen gerät. Tut euch selbst einen Gefallen und robbt die gesamte Strecke entlang. Nachdem ihr am Zaun der Elektro-Station vorbeigekrochen seid **(3)**, orientiert ihr euch neu. Geht im Schatten des ersten großen Rohrs in Deckung **(4)** und holt das Team nach. Sobald das Hauptquartier euch anfunkelt, könnt ihr in den Schatten des nächsten Rohrs vorrücken **(5)**. Wiederholt das, bis ihr sicher am gegenüberliegenden Zaun angelangt seid **(6)**. Untersucht mit der Sniper-Funktion das Gelände und sucht nach den Wachen (das ist wichtig für die Bewertung). Aber erschießt sie nicht! Die Wachen vor der Anlage sind tabu! Am Zaun angelangt, schaltet ihr in den Sniper-Mode und sucht die Ecken der kleinen Hütte ab. Hier ist eine Kamera, die durch gezielte Schüsse durch den Maschendraht ausgeschaltet werden muss (deaktivierte Kamera sinkt nach unten) **(7)**. Wartet bis die Streife am „Che-wies-Lieferwagen“ ist **(8)** und sich von euch weg bewegt. Rennt rüber zur Eingangstüre, öffnet sie und holt die Kameraden nach **»»»**

Player's Guide

Brasilien – Operation Good Neighbors Operation 2 – Mission 6



(9) (Befehl: Team: Versammeln). Türe schließen, sonst zieht es! Gleich im nächsten Raum (eher eine Halle) befindet sich oben rechts in der Ecke die zweite Kamera, die in gewohnter Weise ausgeschaltet wird (10). Geht um die Ecke langsam die Treppen nach oben. Stürmt und säubert die zwei Büroräume, die hinter der ersten Türe liegen. Lasst euer Team die Position halten und kehrt zur langen gelben Leiter zurück. Klettert alleine auf das Dach des Gebäudes. Dort sind ein Sniper sowie eine weitere Wache im Dachraum. Schickt sie ins digitale Jenseits. Klettert die Leiter wieder hinunter (nicht rutschen) und marschiert durch die Büroräume gemeinsam zur Hintertüre hinaus. Schleicht hier die Treppe im Freien hinunter und betretet das kleine Gebäude, an dem ihr vorhin die erste Kamera deaktiviert habt (11).

Das Gebäude entpuppt sich als Eingang zum unterirdischen Abschnitt der Anlage. Robbt die Treppe hinunter. Durchquert die Halle und nehmt die nächste Treppe hinunter. Vorsicht Wachen! Ihr könnt jetzt von oben die Haupthalle einsehen. Stürmt diese nicht von hier aus! Benutzt lieber die nächste Treppe und schleicht vorsichtig unten in die Halle.

Bleibt an der Wand und neutralisiert aus sicherer Entfernung die Wachen. Kontrolliert den auffälligen Wagen an einer der runden Turbinen. (Bombe 1 entschärfen). Auf dieser Ebene kontrolliert ihr jetzt die Räume links hinten (Techniker sichern). Wiederholt das auch einen Stock höher (Arbeiter sichern). Ihr könnt

übrigens Blindgranaten durch die Scheiben hindurch in die Räume werfen. Jetzt ist der Ankunftsbereich weitestgehend aufgeklärt. Klappert aber trotzdem noch mal vorsichtig die Haupthalle ab, bevor ihr weitermacht.

Auf der Stirnseite liegen drei Zugänge, die nicht mit Toren verschlossen sind. Geht zuerst in den rechten hinein. Hier ist eine Steuerzentrale, die unter Einsatz von Blindgranaten gestürmt wird (Anführerin erschossen). Kontrolliert noch den Aufenthaltsraum hinten und marschiert von hier aus die nächste Treppe nach unten. Schleicht euch im Zick-Zack-Kurs entlang und setzt Blindgranaten ein. In der Mitte der lang gezogenen Halle schaltet ihr die Wache auf Dauerfeuer um und meuchelt sofort „den Kerl mit dem Zünder“. Am Ende der Halle findet ihr rechts einen Raum, in dem ihr die zweite Bombe entschärft.

Zurück in die große Haupthalle. Einen Eingang hinten links müsst ihr noch aufklären. Stürmen, Blindgranaten und Dauerfeuer brechen auch hier Widerstand. Entschärft die dritte Bombe und die Mission ist erfüllt.

Techniker/Arbeiter sichern: Achtet darauf, die Zivilisten nicht versehentlich zu erschießen. Es sind zwei Techniker sowie zwei Arbeiter zu sichern. Es kann im Spielverlauf vorkommen, dass ein Techniker im Raum mit Bombe drei (oder davor) festgehalten wird. Das ist abhängig von der Geschwindigkeit und der Aggressivität, mit der ihr eindringt.



○ **Mission 6:** Tipp: Blindgranaten könnt ihr durch die Glasscheiben hindurchwerfen.



○ **Mission 6:** Die Anführerin gilt es schnell auszuschalten. Vorsicht, sie lauert euch auf.

Bonusziel 1: Lautlos und ungesehen in den Dammbereich eindringen. Resultat: Benötigung. Tipp: Vorausgesetzt, die Doppelstreife zu Spielbeginn ist weit genug entfernt, kann die erste Wache am Schlagbaum erschossen werden (1). Das Spiel lässt die Leiche von selbst verschwinden, ihr braucht hier also keine Spuren zu verwischen.

Nordafrika – Operation Keeping Faith Operation 3 – Mission 7

„SCHUTZENGE“

Auftrag:

„Finden und evakuieren Sie die Hilfskräfte.“

Spezifische Einsatzziele:

- Hilfskräfte lokalisieren.
- Hilfskräfte in neutrales Gebiet eskortieren.

Ausrüstung – Nur Spectre

- M14A1 SD
- Zeiger (vorgegeben)
- AT-4 (Raketenwerfer)
- AT-4 Hitze (automatisch)
- 2 x Munition

Ausrüstung – Restliches Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Blitzgranate
- Rauch
- 2 x Munition

Alternativ-Ausrüstung

Bravo-Einheit SR-25 SD

Hinweis: Ihr benötigt den Raketenwerfer, um das Bonusziel erfolgreich abzuschließen! Waghalsige Spieler verteilen Splittergranaten ans Team. Aber Vorsicht! Die Jungs setzen diese ohne Rücksicht auf eigene Verluste ein.

Taktik

Am Startpunkt (Befehl: Team: Frei Feuern) lauft ihr im seichten Wasser entlang (1). Somit bleibt ihr außerhalb des Sichtfeldes der Wachen. Macht langsam, das Fire-Team erledigt am ersten Haus den/die Gegner von alleine (2). Nachdem ihr an dem Felsen angelangt seid (3), nehmt ihr die Wache auf dem Steg ins Fadenkreuz (Befehl: Team: Angriff auf Fadenkreuz) (4). Lasst euer Team diese Wache erledigen – das ist sicherer. Ab hier führt ein ausgelöster Alarm schnell zur Tötung der Hilfskräfte.

Dringt unterhalb des Steges weiter vor und nehmt die Treppe (5). Schleicht hinter die rechte Hütte (6) und belauscht die Aufpasser. Robbt in die Hütte und achtet darauf, dass die Wachen euch durch den offenen Fensterladen sehen könnten. Erledigt die beiden und positioniert das Team draußen im Hof (7). Richtet euch so aus, dass das Gebiet hinter der zerbrochenen Mauerspalte abgedeckt wird. Das Rasseln und Beben kündigt den Zielpanzer an. Legt euch den Raketenwerfer auf die Schnellaste (12) und stürmt auf die Straße (8)! Rennt ein wenig nach vorne, so dass euer Team euch dabei unterstützt, wenn ihr das Fußvolk erschießt. Geht hinter dem Panzer in Stellung und benutzt den Raketenwerfer, um ihn zu vernichten.

Rennt die Straße entlang (9) und klärt das Haus zur Linken auf, falls dort das Maschinen-

Zum Ausschneiden und Sammeln



○ Schaltet ihr den Panzer in **Mission 7** aus, habt ihr es in **Mission 8** etwas leichter.

gewehr eingesetzt wird. Weiter zum nächsten Platz (10). Links geht es hinten einige Stufen nach unten (11). Hier befindet sich der letzte Überlebende, den ihr sicher herausholen müsst. Orientiert euch an der TacMap und schleicht die Gassen entlang. Schickt wiederholt das Bravo-Team vor, um die dunklen Ecken aufzuklären. Die Gassen bieten immer wieder Möglichkeiten, in Häuser einzudringen (12). Aus diesen könnt ihr recht einfach Wachen an den beiden Plätzen (13/ 14) unter Feuer nehmen. Am Ausgang der langen Gasse (15) lasst ihr euren Begleiter mit dem Befehl: Position Halten unmissverständlich in einer sicheren Ecke stehen. Rückt langsam vor. Sorgt dafür, dass euer Team genug Zeit hat, um die verstreuten Gegner unter Feuer zu nehmen. Rennt durch das Gebäude bei (16) hinein. Habt ihr noch Splittergranaten, ist die Gasse der richtige Ort, um diese loszuwerfen. Rückt in den nächsten Raum links vor (17) und holt den Zeiger heraus. Es reicht aus, wenn der Markierungsstrahl das Zielgebäude (18) nur am Rande trifft. Wartet, bis der Kampfhubschrauber im Zielgebäude alles ausgelöscht hat. Holt die Zielperson nach und setzt euch links neben dem zerstörten Gebäude ab (19). Die beiden letzten Wachen dort dürften kein Problem mehr darstellen.

Bonusziel 1: Panzer mit Raketenwerfer vernichten. Resultat: Weniger Gegner in der nächsten Mission.

Tipp: Lauft mit Spectre über alle gefallen Feinde, nachdem ihr den Raketenwerfer abgefeuert habt. Hierdurch nimmt er sehr oft M-67 Splittergranaten auf – Ausrüstung, die ihr gebrauchen könnt.



Nordafrika – Operation Keeping Faith Operation 3 – Mission 8

„SCHÜTZEN UND DIENEN“

Auftrag:

„Retten Sie die Blauhelme.“

Spezifische Einsatzziele:

- CHA-Kräfte retten.
- Feindliche Panzer zerstören.

Ausrüstung – Nur Spectre

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- AT-4 (Raketenwerfer)
- AT-4 Hitze (vorgegeben)
- 2 x Munition (!)

Ausrüstung – Restliches Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Satchel (vorgegeben)
- 2 x Munition (!)

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD

Hinweis: Spendiert dem gesamten Team 2 x Munition!

Taktik

Am Startpunkt legt ihr euch vorsorglich den Raketenwerfer auf die Schnellaste (12). Zwei Gassen führen auf den Marktplatz, den ihr unentdeckt sichern sollt. Schleicht mit dem Team durch die Gasse, die nach rechts führt. Hier stehen zwei arrogante Posten (1). Wartet, bis sie sich von euch weggedreht haben. Mit Dauerfeuer könnt ihr sie erledigen, schließlich stehen sie hintereinander. Verteilt euer Team getarnt nach und nach auf dem Platz. Mit dem Befehl: Frei Feuern erledigen die Jungs die Gegner lautlos. Vom Marktplatz aus führen zwei Weg zum nächsten Abschnitt. Benutzt hier die Gasse rechts. Ihr gelangt an einen Bereich mit einer hohen Umzäunung (2). Kurz darauf sollte schon der erste Panzer daherrollen. Beschießt ihn von der Seite aus, während er fährt (3). Verpasst ihr die Stelle, muss er erledigt werden, bevor er mehr als dreimal auf das Gebäude auf dem Platz schießen kann (4). Dann nämlich wird eine der CHA-Kräfte getötet.

Sichert den Platz schrittweise und achtet auf die Scharfschützen, die euer Team aus den Fenstern und von Dächern aus gnadenlos unter Feuer nehmen. Stürmt das Gebäude mit dem Blauhelm, lasst diesen aber erst mal an Ort und Stelle stehen (5).

Lauft vorsichtig zum nächsten Platz hinauf (6) und achtet auf die bereits aufmerksamen Patrouillen. Am Platz selbst verlaufen alle Wege sternförmig zur Mitte. Neutralisiert die Wachen links und lauft wieder zurück (7). Nehmt den nächsten Weg und säubert die MG-Stellung von hinten (8). Lauft auch diesen Weg zurück, hier führt eine etwas versteckte Gasse in den Rücken der Flugabwehr (9). Befehlt eurem Team den Einsatz der Sprengladungen. Ist die Flugabwehr gesprengt, erscheint Luftunterstützung in Form eines Kampfhubschraubers. Dieser knackt den letzten Panzer galant und schnell.

Rennt nun auf den Hauptplatz (10) und dort im Kreis herum. Haltet euch immer nahe an den Wänden der Gebäude. Nach und nach lassen sich so alle feindlichen Einheiten schnell lokalisieren und ausschalten. >>>

Nordafrika – Operation Keeping Faith Operation 3 – Mission 8



Player's Guide

Beim Aufspüren der Sniper auf den Dächern hilft euer Rader oben rechts im Bild. Bleibt aber niemals länger als zwei Sekunden mit dem Team stehen. Ansonsten werden die Kollegen in Mitleidenschaft gezogen. Erst nachdem das Spiel gemeldet hat, dass alle Scharfschützen erledigt wurden, sprecht ihr den Blauhelm an (11) und gebt ihm über das Befehlsmenü das Abzugskommando.

Kehrt zur Fundstelle des ersten Blauhelms zurück (5). Auch diesem kann nun der Befehl zum Abzug erteilt werden.

Bonusziel 1: Alle Scharfschützen am Platz mit dem Verkehrsring neutralisieren (wartet, bis das Spiel das Erreichen des Ziels meldet). Resultat: Weniger Scharfschützen am Ende der nächsten Mission.

Tipp: Zeit lassen. Achtet nur darauf, dass der Panzer am zweiten Platz nicht mehr als dreimal auf das Gebäude schießen darf (4).

Vorsicht: Die Gegner hier agieren wesentlich aggressiver als in den bisherigen Missionen. Auch stecken sie mehr Treffer weg.

Nordafrika – Operation Keeping Faith Operation 3 – Mission 9

„GEGEN DEN STROM“

Auftrag:

„Evakuieren Sie die U.S.-Botschaft.“

Spezifische Einsatzziele:

- U.S.-Botschaft erreichen.
- Botschaft verteidigen.
- Mit Botschaftspersonal evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit

Spectre

- SR-25 SD
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Roter Rauch (vorgegeben)
- C4 (vorgegeben)

Jester

- M4A1
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch
- Rauch

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- M60E3
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch
- Rauch



○ Mission 9: Lauert am Durchgang und snipert anstürmende Gegner einfach weg (5).

Alternativ-Ausrüstung

Waffen, deren Munition mit jenen feindlicher Einheiten kompatibel ist.

Hinweis: Spendiert unbedingt dem gesamten Team 2 x Munition! Und lasst die Finger von den Splitterhandgranaten, die bringen in der Botschaft nur Ärger.

Taktik

Diesen Auftrag heil zu überstehen, erfordert schon etwas Glück und Geschick. Die Mission gliedert sich in vier Abschnitte auf. Versucht unbedingt, das gesamte Team ohne Energieverlust bis zum dritten Abschnitt durchzubringen. Haltet euch genau an unsere Taktik und ihr schließt die Mission mit einem A-Rating ab.

Abschnitt 1: In die Botschaft eindringen. Setzt die Befehle Frei Feuern und Folgen von Beginn an ein. Die Munition, die Spectre für die SR-25 SD zur Verfügung steht, könnt ihr großzügig einsetzen (wird in der Botschaft abgelegt). Das SR-25 SD versetzt euch in die Lage, Gegner aus großen Entfernungen zu erschießen. Nutzt diesen Vorteil. Ansonsten fliegen euch schnell mal einige Splittergranaten um die Ohren. Vom Startpunkt (1) aus stürmt ihr direkt in Blickrichtung los (2) und erledigt den ersten Posten. Überquert den Zebrastreifen und biegt ein Stück nach links in die Gasse dort ein (3).

Achtet darauf, dass von hinten ein bis zwei Gegner attackieren könnten (beim Bus) (4). Lauft an den aufgestapelten Sandsäcken vorbei und postiert euch vor dem dunklen Durchgang, der rechts hinein führt (5). Wartet, es sind hier zwei bis drei Wachen zu eliminieren (Gewehr benutzen, snipert durch den Durchgang hindurch).

Stürmt nun den Durchgang und überquert den nächsten Hinterhof (6). Marschiert durch den nächsten Torbogen (7) und haltet euch links (8). Von hier aus seht ihr schon die Außenmauern der amerikanischen Botschaft.

Neutralisiert links und rechts die Angreifer und setzt den Weg rechts fort (9). Hier gelangt ihr auf einen Parkplatz (10) und ein Stück weiter hinunter in die Tiefgarage. Die zwei Wachen sind schnell erledigt (snipert mit Spectre aus der Ecke unten an der Abfahrt heraus). Sprengt mit einer Ladung C4 die Sicherheitstüre auf und stürmt sofort links die gesamte Treppe hinauf. Oben rechts gelangt ihr in einen Umkleideraum. Durchquert diesen und passiert die Türe. Rechts weiter! Vorne links steht eine Frau, die zum Botschaftspersonal gehört, sprecht sie auf keinen Fall jetzt schon an! Lasst sie an Ort und Stelle und lauft rechts herum. Gegenüber steht ein Mann. Auch diesen lasst ihr erst einmal stehen. Rechts neben ihm findet ihr eine verschlossene Türe – dahinter Räume mit Munitionsnachschub!



○ Mission 9: Dringt durch die Tiefgarage in die Botschaft ein (10).



○ Mission 9: Haltet euch an unsere Taktik und die Gegner laufen wie die Lemminge ins Feuer.



○ Mission 9: Wem die Treppen zu heiß sind, der zieht sich langsam auf das Dach zurück (12).

Geht dort hinein und über die Treppe hinauf und setzt eine Ladung C4 am Funkgerät ab. Sichert zuvor unbedingt die vertraulichen Dokumente, die neben dem Funkgerät auf dem Tisch liegen. Schnappt euch dann das M60E3 unten. Sorgt dafür, dass eure Kameraden über die Munition laufen, um diese aufzunehmen. Besonders wichtig ist, dass Jester später noch Munition mit sich führt (mit dem M4A1 kann er prima die Heckenschützen erledigen).

Abschnitt 2: Sichert und fesselt jetzt erst einmal den männlichen Botschaftsangestellten. Gebt ihm den Befehl zu folgen und marschiert über die Halle die Treppenanlage komplett aufs Dach hinauf. Team Bravo lasst ihr auf der letzten Plattform die Position halten, so dass sie vor der letzten Treppe zum Dach hinauf in Stellung gehen. Führt die Geisel auf dem Dach die kleine Plattform hinauf und befiehlt ihr kurz nach den Stufen, die Position zu halten (11). Zusätzlich wird der Befehl „Auf dem Boden“ erteilt. Holt die Angestellte nach (jetzt beginnt der Sturm der Rebellen auf die Botschaft). Führt auch sie aufs Dach und „legt“ sie neben der anderen Zielperson auf dem Boden ab. (Sichert ihr die Zielpersonen einzeln, blockieren sich die Charaktere im Gebäude nicht).

Abschnitt 3: Botschaft verteidigen. Die Botschaftsangestellten liegen schon gesichert auf dem Boden am Abholpunkt und sind später nicht mehr den Heckenschützen auf dem Dach



○ Mission 9: Legt die Angestellten am Evakuierungspunkt ab (11), bevor der Sturm losgeht.

Zum Ausschneiden und Sammeln

Nordafrika – Operation Keeping Faith Operation 3 – Mission 9

Zum Ausschneiden und Sammeln



plett ohne Energieverlust hierher gelangt ist, heißt das noch lange nicht, dass ihr auf der sicheren Seite seid. Werdet gegen Ende der Mission nicht leichtsinnig.

Alternative: Ihr könnt statt auf dem vorletzten Absatz der Treppe zum Dach hinauf auch direkt auf dem Dach in Stellung gehen (12). Die einzelne Zugangstüre ist anfangs sogar leichter zu verteidigen als der Absatz darunter. Aber durch die automatischen Reguppierungen eurer Kameraden werden diese am Ende schnell Opfer der Heckenschützen. Oder sie schießen versehentlich auf sich selbst.

ausgesetzt. Team Bravo postiert ihr jetzt gezielt auf einer der beiden Seiten, an denen jeweils eine Treppe hinauf führt. Die andere Seite wird von der Alpha-Einheit gedeckt. Mit Spectre stellt ihr euch mit dem Rücken in eine Ecke und justiert das Fadenkreuz genau auf das Geländer der Treppe, die hinauf führt. Hier erscheinen nun immer wieder Rebellen, die die Treppen von unten heraufstürmen. Beobachtet genau, an welcher Stelle sie immer kurz innehalten. Das ist der richtige Augenblick, das M60E3 sprechen zu lassen. Mit Übung könnt ihr in den nächsten Minuten alle Angreifer aus dieser Stellung heraus erledigen. Die weiteren Rebellen rennen in das Sperrfeuer eures Teams.

Wie die Lemminge laufen die Rebellen herauf und ihr erledigt sie mit vier bis fünf Schuss einen nach dem anderen.

Abschnitt 4: Kurz vor Ablauf der Verteidigungsphase meldet das Hauptquartier mehrere Wärmequellen in den Gebäuden rund um die Botschaft. Rennt mit Jester auf das Dach und orientiert euch am Radar. Das Bravo-Team bleibt am Treppenabsatz positioniert. Nehmt mit der M60E3 die Schützen auf den Dächern gegenüber unter Sperrfeuer. Jester wird diese dank der mitgeführten M4A1 sehr häufig treffen. Das Sperrfeuer erfüllt zwei Ziele: Zum einen trifft ihr immer wieder einen Heckenschützen, zum anderen hindert ihr die Heckenschützen an gezielten Schüssen. Räumt die Sniper weg und lasst sich die Bravo-Einheit zusätzlich aufs Dach zurückziehen. Die Bravo-Einheit wird nahe des Dachzgangs postiert um weitere anrückende Rebellen unter Sperrfeuer zu nehmen.

Abschnitt 4: In der Evakuierungsphase werft ihr immer wieder eine Granate mit rotem Rauch auf die obere Plattform (euer

Team spricht euch darauf an), damit der Evakuierungshubschrauber das Gebäude aus der Luft lokalisieren kann. Gleichzeitig müsst ihr darauf achten, dass die Bravo-Einheit nicht zu stark in Bedrängnis kommt. Aber auch Jester muss beim Abschießen der Heckenschützen unterstützt werden. Zieht euch nach und nach zu den Geiseln auf die Plattform zurück. Die Evakuierung erfolgt automatisch.

Bonusziel 1: Dokumente sichern und Funkgerät sprengen. Resultat: Bewertung.

Tipp: Ihr könnt eurem Team den Einsatz der mitgeführten Rauchgranaten im Dachbereich befehlen. Eure Gegner werden dann beim Feuern abgelenkt. Gerade gegen Ende der Mission verhindert der normale Rauch, dass die Bravo-Einheit Opfer böswilliger Schurken wird. Setzt die regulären Rauchgranaten großzügig ein. Wichtig: Der rote Rauch, den Spectre mit sich führt, darf erst eingesetzt werden, wenn euer Team das vorschlägt! Werft immer erst dann eine weitere Rote-Rauch-Granate, wenn die vorherige nicht mehr qualmt! Geht euch der rote Rauch zu früh aus, scheitert die Mission. Orientiert euch dazu an der TacMap, Zielpunkt Z.

Munitionsmangel? Habt ihr genügend der „Bösewichter“ auf der Treppe abgeschossen, liegen hier einige AK-47 herum. Nehmt eine davon auf und lauft durch die Munitionskisten. Ruckzuck seid ihr mit 150 Schuss Munition zurück im Rennen. Auch die AK-47 eignet sich dazu, die Heckenschützen auf dem Dach unter Sperrfeuer zu nehmen.

Denkt daran, dass es auf dem Dach noch heiß hergeht! Selbst wenn das Team kom-

Vorsicht Glitches! Zwei Stellen im Level können dazu führen, dass ihr die Mission abbrechen müsst. Die erste liegt im Raum mit dem Munitionsnachschub. Läuft eine Spielfigur dort versehentlich in die Ecke bei der Treppe, bleibt sie in der Grafik hängen. Die zweite Stelle liegt auf dem Dach, genauer auf der Landeplattform für den Hubschrauber. Schickt ihr das Botschafterpersonal zu weit nach hinten in die Ecke, sind diese auf einmal nicht mehr ansprechbar und bleiben an Ort und Stelle stehen. Leichte Beute für die Angreifer, da ihr sie nicht mehr befehlen könnt.

Russland – Operation Stormcloud Operation 4 – Mission 10

„SICHERE VERWAHRUNG“

Auftrag:

„Lokalisieren Sie das Fabrikations-Labor und entschärfen Sie die Atomwaffen im Inneren des Komplexes.“

Spezifische Einsatzziele:

- Fabrikationslabor lokalisieren.
- Nuklearwaffen entschärfen.

Ausrüstung – Alpha-Einheit:

Spectre

- M4A1 SD
- MARK 23SD
- Satchel (vorgegeben)
- C4 (Bonusmission!)



Player's Guide

Jester

- SR-25 SD
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Thermo-Zielfernrohr

Ausrüstung – Bravo-Einheit:

Polaris

- M41A1 SD
- 9-MM-Pistole
- Rauch
- Blitzgranate
- 2 x Munition

Bludshot

- M41A1 SD
- 9-MM-Pistole
- Satchel (vorgegeben)
- 2 x Munition

Alternativ-Ausrüstung:

- Schallgedämpfte Waffen

Taktik

In den nächsten drei Missionen klopft ihr der Terror-Organisation Force Majeure richtig auf die Finger. Zuerst steht ein großer Hafenkomplex auf dem Plan. Lautloses Eindringen ist hier gefragt! Aber zuerst gilt es, einen effektiven Überraschungsangriff auf die drei Personen des LKW's zu führen (1). Rennt ein Stück vor, schmeißt euch auf den Boden und schaltet in den Sniper-Mode. Nehmt die drei aufs Korn und befiehlt dem gesamten Team, einen Angriff auf Fadenkreuz zu führen. Die Gruppe ist somit sehr schnell erledigt. Beeilt euch aber! Feuern die drei zurück, löst das Alarm aus.

Marschiert über die Hügel zur rechten Seite (2), bis ihr den Zaun lokalisiert habt. Ganz rechts ist der Zaun kaputt (3). Durch diese Stelle schickt ihr das Bravo-Team. Erledigt lautlos die einzelne Wache, die dort auf Streife ist. Lauft mit dem Alpha-Team langsam zum Haupteingang und legt euch auf dem

Hügel davor (mit den Bäumen) auf Lauer (4). Beobachtet die Wachhütte, bis klar ist, dass sich hier nur eine Wache befindet (Einsatzziel – Aufklären).

Rückt durch das Loch im Zaun nach und geht rechts auf den Schneeverwehungen in Stellung (5). Bleibt hier ein bis zwei Minuten lang positioniert. Mehrere Wachen werden somit von eurem Team automatisch ausgeschaltet. Rückt langsam auf der rechten Seite der Anlage vor. Achtet jedoch peinlich genau auf weitere Wachen. Diese bedenken euer Team schnell mit Splitterhandgranaten, was ein Scheitern der Mission bedeuten kann.

Rechts findet ihr drei Hallen. Kontrolliert die zweite (6). Durch ein halb offen stehendes Tor gelangt ihr hinein. Lasst euer Team die Position unten halten und rennt hinauf in den Bürobereich. Setzt am Wandtresor eine Ladung C4 ein. Räumt den Tresor danach leer (Bonusziel: Flugzeugschema lokalisiert). Untersucht noch den Balkon, auf den ihr vom Büro aus gelangt. Vorsicht, es könnte sich ein Sniper-Schütze darauf befinden (5). Die vier möglichen Sniper-Positionen haben wir auf der Karte als (S) markiert. Untersucht von hier aus im Sniper-Mode die Umgebung. Achtet vor allem auf dem Ladekran im Hafenbereich. Auch dort könnt ihr einen Sniper erledigen (5). Rückt nun weiter vor zur hintersten Halle auf der rechten Seite (7). Im Umfeld werdet ihr weiteren Wachen begegnen. In der Halle selbst findet ihr eine Karte der Urananlage auf dem Tisch (Einsatzziel).

Campiert wieder eine Weile mit dem gesamten Team im Gelände. So dezimiert ihr weitere gegnerische Einheiten, ohne in direkte Feuergefechte zu geraten. Klappert unbedingt alle gestapelten Container ab und stürmt danach die Haupthalle in der Mitte (8). Von hier aus gelangt ihr über eine Treppe in einen unterirdischen Bereich. Schleicht hinab. Vorsicht! Ihr werdet aus den dunklen Ecken von Gegnern attackiert. Über den Rundlauf gelangt ihr in zwei Büros. Untersucht die Tische dort (Einsatzziel: Blaupausen der Bombe lokalisiert.).

Untersucht noch das „Zelt“, das unten aufgebaut ist. Darin befindet sich die gesuchte Laboranlage. Nach einer kurzen Rückmeldung des Hauptquartiers gilt es jetzt, ein wenig Zeit totzuschlagen. Widmet euch einfach dem linken Bereich des Geländes. Halle A (9), neben dem Haupteingang, hält ein Frequenzbuch bereit (Einsatzziel). Im Wachhaus neben dem Tor könnt ihr mit einer Ladung C4 das Kassetendeck auf dem Tisch sprengen (10). Und hinter Halle A muss ein weiterer Sniper-Schütze (5) vom Kran geschossen werden. Marschiert dann rings um die größte Halle des Geländes

herum und räumt die Gegner weg. Innen liegt eine Seekarte auf einem Tisch (11).

Die vorletzte Aufgabe besteht darin, die technische Anlage im aufgebauten „Zelt“ (8) mit einer Sprengladung in die Luft zu jagen. Sobald ihr die Genehmigung der russischen Regierung eingeholt habt, erhaltet ihr den entsprechenden Funkspruch vom Hauptquartier. Lasst das Bravo-Team aber außerhalb des Gebäudes die Position halten. Ansonsten blockiert sich das Team versehentlich auf den Fluchttreppen, bevor der Countdown abgelaufen ist.

Als letztes Einsatzziel müsst ihr alle weiteren Wachen lokalisieren und neutralisieren. Werdet aber nicht leichtsinnig und klappert das gesamte Gebiet erneut ab. Begebt euch am Ende der Mission zum Evakuierungspunkt, an dem kurz darauf ein U-Boot durch das Eis bricht.

Bonusziel: Flugzeugschema lokalisieren (6).
Resultat: Bewertung.

Tipps: Der Hafen ist im Bereich der Docks zugefroren. Ihr könnt völlig gefahrlos übers Eis flitzen. Versucht, die Gegner immer aus sicherer Entfernung zu erledigen. Wir wiederholen es noch einmal: Eine gegnerische Granate kann das Scheitern der Mission bedeuten! Denkt daran, immer wieder Nachschub in Form von Munition gefallener Feinde aufzunehmen. Wer will, kann auch die verschiedenen russischen Kaliber durchtesten. Ihre Durchschlagskraft ist nicht zu verachten.

Informationen:

- Flugzeugschema (6). Liegt im Tresor, ihr braucht dazu C4-Sprengstoff.
- Karte der Urananlage (7)
- Blaupausen der Bombe (8)
- Frequenzbuch (9)
- Seekarte (11)

Russland – Operation Stormcloud Operation 4 – Mission 11

„GEFÜHRTE TOUR“

Auftrag:

„Eskortieren Sie den Spezialisten durch die Silos.“

Spezifische Einsatzziele:

- Flatfoot zu Gebiet Eins eskortieren.
- Flatfoot zu Gebiet Zwei eskortieren.
- Flatfoot zu Gebiet Drei eskortieren.
- Mit Flatfoot evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit

- M4A1 SD
- MARK 23SD



○ Mission 10: Nehmt unbedingt C4 mit um den Tresor zu knacken (6).



○ Mission 11: Flatfoot könnt ihr über weite Strecken im Gelände herbeirufen.

Zum Ausschneiden und Sammeln



**Russland
– Operation Stormcloud
Operation 4
– Mission 10**



**Russland
– Operation Stormcloud
Operation 4 – Mission 11**

- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- 552 SD
- SP-10
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Uneffektiv

- Splitter (zu gefährlich)

Taktik

Wie ihr bereits aus der Missionsbeschreibung herauslesen könnt, dreht sich alles um Flatfoot. Fällt dieser Spezialist, habt ihr die Mission verweigert. Behandelt ihn deswegen wie ein rohes Ei. Macht euch die Mühe und holt Flatfoot immer erst nach, nachdem ihr sicher seid, dass ein Abschnitt gesäubert wurde. Ihr könnt ihn über das Befehlsmenü gezielt nachrücken lassen auch wenn er sich sehr weit entfernt aufhält.

Wie ihr unserer Materialempfehlung entnehmen könnt, legen wir starken Wert auf den Einsatz von Blendgranaten. Setzt die Überraschungseier bei Bedarf ein, um leichtes Spiel zu haben mit den geblendeten Wachen. Wer hier spart, ist selber schuld.

Vom Startpunkt (1) aus schleicht ihr durch die Büsche zum Umgebungszaun (2). Ortet von außen (3) den Erdbunkerzugang mit der Kamera (4). Schaltet die Kamera mit einem gezielten Schuss aus. Eine äußerst effektive Taktik, das erste Gebiet zu säubern, ist es, links und rechts vom Zaun herumzuschleichen (5). Euer Team erledigt dabei alle Gegner aus sicherer Entfernung, ohne dass ihr in gefährliche Nahkämpfe verwickelt werdet. Betretet danach die unterirdischen Silos durch den Erdbunkerzugang (6).

Schleicht die Stufen hinunter und klärt den Bereich hinter der ersten Stahltür auf. Dasselbe Spiel wiederholt ihr ein Stockwerk tiefer. Untersucht die Säulen rings um den Lastenaufzug in der Mitte und schickt Flatfoot an die erste Plakette, damit er die Werte ablesen kann (Information 1 gesammelt).

Der nächste Tunnel führt das Team in einen Aufenthaltsraum. Hier findet ihr neben aufdringlichen Wachen und verschmutzten Toiletten auch eine auffällige Leiter. Klettert hinauf und sucht oben auf den Kisten die Anleitung zum Bombenbasteln (Bonusziel).

Durch den nächsten Gang gelangt ihr in einen Generatorenraum. Blenden und säubern! Einen Gang weiter geht es in Silo 2. Klärt diesen von unten nach oben auf. Die zweite gesuchte Information findet Flatfoot unten an der Säule (Information 2 gesammelt).

Oben gelangt ihr ins Freie. Hier findet ihr neben einigen Hütten jede Menge Gegner, die schnell neutralisiert werden müssen. Stürmt deswegen sofort nach rechts ins Freie (7), ansonsten sterbt ihr noch am Ausgang.

Auch hier befindet sich eine Kamera am Ausgang, die ihr mit einer Kugel ausschaltet (8).

Untersucht die Hütten (9), hier findet ihr auf einem der Tische eine Karte, die wertvolle Informationen für den nächsten Einsatz liefert.

Orientiert euch an der TacMap. Ihr braucht noch Information 3. Diese versteckt sich in einer der Hütten, die ihr im folgenden umzäunten Gelände aufspüren müsst. Dieses liegt allerdings etwas entfernt. Vorsicht! Der Pfad dorthin liegt im Dunkeln, somit registriert ihr eure Gegner sehr spät. Rennt hier nicht einfach blind drauflos (10).

Nachdem ihr das dritte Gebiet lokalisiert habt, schleicht aus sicherer Entfernung an der Umzäunung außen hin und her (11). Fast alle Gegner stürmen zum Haupttor heraus, sobald ihr entdeckt werdet (12). Ihr könnt diese von

draußen der Reihe nach wie die Lemminge in den Tod laufen lassen. Achtet auf die Kamera, die sich an einer der Hallen befindet (13). Hat Flatfoot seine erforderlichen Daten gesammelt (14) (Information 3 gesammelt), marschiert ihr zum Evakuierungspunkt (15) (TacMap zur Orientierung aufrufen).

Bonusziel: Die Baupläne der Bombe findet ihr zwischen Silo 1 und Silo 2 auf einer Kiste im Aufenthaltsraum. Klettert einfach die auffällige Leiter hinauf. Resultat: Das Entschärfen der Bomben in der nächsten Mission dauert nicht so lange. >>>



Mission 11: Denkt daran, die Baupläne der Bombe einzustreichen (Bonusziel).



Mission 11: Werdet gegen Ende des Einsatzes bloß nicht zu leichtsinnig (14).

Player's Guide

Russland – Operation Stormcloud Operation 4 – Mission 11



Tipp für den Umgang mit dem aufdringlichen Kampfhubschrauber: Wieder einmal rückt euch bei einer Mission ein Kampfhubschrauber auf die Pelle, sobald Alarm ausgelöst wurde. Und auch diesmal genügt es, das gesamte Team irgendwo im Gebüsch die Position halten zu lassen. Mit dem Frei-feuern-Befehl holen die Jungs den Vogel schon vom Himmel. Wer den Brocken schon recht früh hinter sich lassen will, löst zu Missionsbeginn absichtlich Alarm aus. Sollte der Hubschrauber erst gegen Ende des Einsatzes seinen Angriff fliegen, ist es schwerer, da es dann weniger Deckungsmöglichkeiten gibt. Die effektivste Stelle, um das Team auf den Hubschrauber feuern zu lassen, ist der rechte Waldbereich, rechts vor der Einfahrt am ersten umzäunten Gebiet (2).

Russland – Operation Stormcloud Operation 4 – Mission 12

„SENDUNG AUS DER HÖLLE“

Auftrag:

„Verhindern Sie, dass das Containerschiff Seattle erreicht.“
Spezifische Einsatzziele:
Brücke des Schiffs sichern.
Sprengladungen entschärfen.
Dem U-Boot Entwarnung signalisieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit

Spectre

- M4A1
- MARK 23SD
- Roter Rauch (vorgegeben)
- C4 (vorgegeben)
- 2 x Munition

Jester

- M16A2
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- M60E3
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Uneffektiv

- Splitter

Taktik

Schluss mit Schleichen! Das Schiff kann in Rekordzeit geentert und die Mannschaft ins digitale Jenseits geschickt werden. Wie ihr an der vorgeschlagenen Ausrüstung ablesen

könnt, legen wir starken Wert auf durchschlagskräftige Waffen. Entsprechend aggressiv wird gespielt.

Schon am Startpunkt (1) erlaubt ihr eurem Team, frei zu feuern. Lauft ein paar Schritte nach vorne und dreht euch um (2). Schaut nach oben. Über das Gelände des oberhalb liegenden Decks könnt ihr das „Krähennest“ bzw. den Aussichtsturm ausmachen (3). Dort steht ein Sniper. Dieser kann dank der mitgeführten M4A1 wunderbar von hier unten aus sicherer Entfernung erledigt werden. Tastet euch langsam weiter (4). Die Terroristen auf dem Ladedeck hebt ihr euch für später auf. Denkt daran, dass immer wieder ein Gegner eine der Leitern nach unten rutschen kann, um euch in den Rücken zu fallen. Nehmt das Heck des Schiffes ein und tastet euch langsam die Treppen zur Brücke hinauf (5). Mit Blendgranaten ist die Brückenbesatzung leicht zu überwinden. Benutzt das Steuerrad des Ruders, um das Schiff vom bisherigen Kurs abzubringen (6).

Nun müsst ihr den Bauch des Schiffs reinigen. Rings um die Laderäume verlaufen Laufstege. Klappert beide Seiten einmal ab, um sicherzugehen, dass euch bei der folgenden Suche kein Gegner in die Quere kommt. Vorsicht: Hier legt sich gerne der eine oder andere Terrorist auf dem Boden in Lauerstellung. Betretet nun einen Laderaum nach dem anderen. Benutzt dazu die Wegpunkte der Tac-Map. Habt ihr alle Bonusaufgaben der bisherigen Missionen gelöst, sind auf der Tac-Map bereits drei Punkte eingezeichnet. Zusätzlich erhält ihr eine Information über eine vierte Sprengladung.

In jedem Laderaum liegen eine Bombe sowie eine Attrappe (7) (8) und (9). Diese Bombenattrappen identifiziert ihr, indem ihr auf die Geschwindigkeit der Entschärfungsanzeige achtet. Habt ihr eine der Attrappen entschärft, sucht ihr einfach im Laderaum weiter die Kisten rings herum ab. Es gibt auch immer eine richtige Bombe zu entschärfen.

Die vierte Bombe befindet sich im Aufbau bei den Wegpunkten C und D. Untersucht hier die Hinterzimmer und orientiert euch am charakteristischen „Ticken“, das die Bombe von sich gibt (10).

Zurück zum Startpunkt. Sprengt hier noch den Hubschrauber mit einer Ladung C4 (11). Danach klettert ihr ins „Krähennest“. Der Zugang liegt hinter dem Hubschrauberlandeplatz. Dort seht ihr auch die gewaltigen Kettenstränge der Ankeranlage. Werft einfach eine Granate mit rotem Rauch auf den Boden des „Krähennests“ (3).

Bonusziel 1: Fluchthubschrauber mit C4 sprengen. Resultat: Valeska Lukanov kann nicht fliehen. Bessere Bewertung.



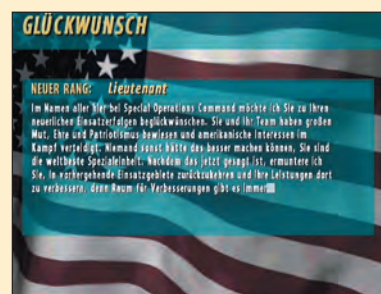
Mission 12: Ihr findet in jedem Laderaum eine Attrappe sowie eine echte Bombe vor.



Mission 12: Vorsicht! Zwischen den Containern lauern viele Gegner auf euch.



Mission 12: Der rote Rauch muss oben auf den Boden des „Krähennests“ geworfen werden (3).



Glückwunsch! Die Welt ist gerettet. Absolvier das Spiel auf jedem Rang und schaltet Extras frei.

Bonusziel 2: Valeska Lukanov gefangen nehmen und nicht erschießen (erkennbar an seiner dicken Pelzmütze). Er befindet sich auf dem weitläufigen Hauptdeck zwischen den Containern. Befehlt den Einsatz von Blendgranaten. Mit ein wenig Glück ergibt er sich. Resultat: Im Abspann seht ihr, wie er im Gefängnis sitzt.

Tipp: Orientiert euch an den Wegmarkierungen. Lasst eurem Team immer genug Zeit zum Nachrücken. Dann erledigen eure Kameraden sehr effektiv geortete Gegner. Wer will, kann schon zu Beginn der Mission den Hubschrauber (11) sprengen. Achtet aber darauf, dass ihr von Gegnern unter Feuer genommen werden könnt, die zwischen den Containern lauern. ■

Zum Ausschneiden und Sammeln

ACTION-REPLAY-MAX-CODES

SWAT: Global Strike Team

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

RV8D-AKYU-6R2UF
ATM9-3YEB-BC2UV

Unbegrenzt Munition

9CDQ-Q5PJ-QPK4W
TNY5-71DF-VXDVA

Unbegrenzt Lebensenergie

NPKG-T1WY-89J05
M2FX-2N0Q-W7X8X

Unbegrenzt Continues

FJNW-75UH-0Q3KN
HDHP-61YZ-F0BTY

Alle Levels freigeschaltet

XKN8-7HJJ-U04M5
EYKJ-W6HC-CMOA2
KJ3V-XJ5B-B2JTE
G7KB-A5B8-Y94B3
V6P8-7M1R-2HDV6
6XJE-ZYBX-N4E0Q

Alle Auszeichnungen freigeschaltet

BAVC-WJR4-XR9EY
3KQF-YZYM-028UG
JTJA-48RV-Y1EVO

Warhammer 40.000: Fire Warrior

Master Code und Lebensenergie

(Dieser Code muss komplett als Block aktiv sein!)

U9WQ-XXCH-CJN5K
37C4-HTJD-8C35K
QXC9-10N4-1F6PB
044A-FCWN-B64NP
GWB1-841V-PZ865
8V8J-FJBN-FGBPU
AWFK-T5C4-VAJRA
NHBC-KZ02-0FQTQ
9K5U-XUGT-APN40
2V1T-T32N-VHK91
VM0G-WFYW-5F6XK
QW4X-WF33-18YYK
R2NP-3UAT-JEDMT
1GGH-GB56-CPYEB
JT5M-CACA-ZH99V
E4QR-D69N-15QGJ
Q3QQ-XP6A-TPCDY
CMGA-K114-8YMF3
CBCC-U0K6-FQ3PC
G4NR-VCUE-JPMA0

XIII

Master Code und Lebensenergie

(Dieser Code muss komplett als Block aktiv sein!)

Y3RT-1FGE-0M4EA
8UF3-9TYK-NV3MB
8GFB-0HJU-U0GZ
K29K-4XHA-YW0GQ
MAKY-7DW2-QZDH8
W3X0-4QAB-VAQZF
REDQ-6033-RPYQE
77MA-T0HW-AX4U0
J0K2-50WC-7NZB2
NF53-Z2DB-BJAR6
PMA0-NW1X-BQ2JQ
HD96-XMUM-BM89R
GPJY-PFB6-09NNG
9NYF-9KVR-8X04J
5HX0-4YNK-4V95V
68VK-9FWH-3U29B
8M1M-7FCD-QHUW9
G9T8-DZ4K-VWNGV
BRFW-V74C-F38RB
YWT2-WZJG-AX9NB
RM61-4VJR-8836R

ACTION-REPLAY-2-CODES



Das **Action-Replay-2** 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**. 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.



Mafia

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

0E3C7DF2 1853E59E
EEA21312 BCE57E22

Unbegrenzt Zeit

DE94042E BCA99B83
DE9404D6 BCA99B83

Debug-Informationen einblenden

DEAFEDC2 BCA99B83

Unbegrenzt Lebensenergie

(im Auto)

DE87EE12 BCA99B83
DE87EE22 BCA99B83

Unbegrenzt Lebensenergie

DEB1911E BCBADE53
DEB72796 BCA99B83

Unbegrenzt Munition

DEB72796 BCA99B83

Castlevania

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

0E3C7DF2 1853E59E
EE50026A BC178FFA

Viel Gold

DE284C5E C1999B83

Maximale Lebensenergie

DE284CBE 036CEA03
DE2841A6 036CEA03

Unbegrenzt Lebensenergie

DE2841A6 036CEA03

Maximale MP

DE284C7A BCAA2122

Unbegrenzt MP

DE284C06 BCAA2122

Maximale Herzen

DE284CBA 036CEA03

Unbegrenzt Herzen

DE284C46 036CEA03
DE2841A2 036CEA03

Legacy of Kain: Defiance

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

0E3C7DF2 1853E59E
EE99016E BCCE90F6

Unverwundbar

FEAB4E24 BCA99B93
FEAB4E22 BCA99B87

Hypermode

DE9B1022 E0AC9B87
DE9B1036 60EC9E27

Maximales Mana

DE9B1C96 E0AA9B8B
DE9B1CAE BCEAABA4
DE9B1C9A 600A9E3D

Alle Fähigkeiten verfügbar

DE9B0D46 E0AB9A82
DE9B0D42 682B9B23

Unbegrenzt Mana

DE9EB2B6 A2AAA05B

Kleine Charaktere

DE6C8CBE FBE99B83
DE6C8CBA FBE99B83
DE6C8C46 FBE99B83

Große Charaktere

DE6C8CBE FB699B83
DE6C8CBA FB699B83
DE6C8C46 FB699B83

Sonic Heroes

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

0E3C7DF2 1853E59E
FE80390E BCC75816

999 Ringe

DE939F2E BCA99B83

99 Leben

DE93981A BCA99B83

Alle Charaktere mit maximalen Levels

DE972986 E0AF9B86
DE965A3A E0AF9B86

Ein Ring bringt 9999999 Punkte

DE93997A BCA99B83

Uhr deaktivieren

DE93A50E BCA99B83

Alle Story-Levels sowie Theater freischalten

DEAEC62A BCA99B83
DEAEC6CA BCA99B83
DEAEC596 BCA99B83

FINAL FANTASY X-2

Hilfreiche Tipps & Tricks

Thomas Nickel

Auch wenn Final Fantasy X-2 die meiste Zeit über nicht allzu schwer ist, hat Square-Enix erneut ein paar optionale Subquests eingebaut, die auch Profis vor Probleme stellen – wir verraten euch, wie ihr an diesen Stellen Wutausbrüche und Haarausfall vermeidet.

Das geheime Labyrinth von Bevelle

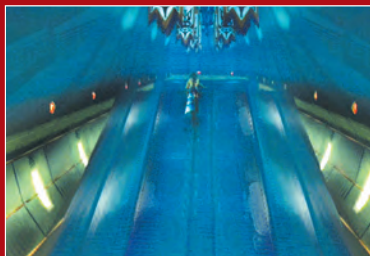
Habt ihr in Kapitel 5 alle Aufgaben in Bevelle erledigt, öffnet sich in einem der Seitengänge ein neuer Dungeon: Das geheime Labyrinth.

Dieses Labyrinth ist 101 Stockwerke tief und beherbergt sechs besonders unangenehme Endgegner – allerdings sind die Gegenstände, die ihr dort findet, die Mühe allemal wert. Ihr kommt mit diversen Teleportern nach unten und trefft dort in erster Linie Tomberys. Im

Abstand von je 20 Stufen kommt es zu einem großen Gefecht. Während ihr euch bis Level 40 noch gut durchschlagen könnt, sollte eure Party weiter unten eine Stufe nicht unter 90 und jede Menge Lebensenergie besitzen.



☉ An dieser Stelle betretet ihr das geheime Labyrinth – achtet auf gute Ausrüstung.



☉ Das Labyrinth ist nicht sehr abwechslungsreich – nach ein paar Etagen kennt ihr die Räume bereits.



☉ Ein hoher Level ist hier später Pflicht – so einfach wie anfangs sind die Gegner dann nicht mehr.

Boss Level 20: Aranea

Der große Bruder der Spinne Boris ist vor allem gefährlich, weil er die Party mit Stop anhalten kann. Seine 18.280 HP knüpelt ihr mit euren normalen Attacken runter, besondere Schwächen hat das Biest nicht. Als Belohnung für euren Sieg bekommt ihr den Purpur-Sphäroid 8.

Boss Level 40: Schwarzling

Ein sehr gefährliches Monster, das vor allem auf Magie setzt. Mit diesem Wissen könnt ihr die nötigen Vorkehrungen treffen. Rüstet euch mit Gegenständen aus, die eure Magie-Abwehr stärken und beginnt den Kampf, indem ihr euch mit Shell schützt. Eine Diva kann mit Z-Schutztanz den Ultima-Zauber verhindern, der euch sonst ziemliches Kopfzerbrechen bereiten würde. Zwar hat der Schwarzling nur 9.999 HP, durch die extrem hohen Abwehr-Werte haut ihr trotzdem eine Weile drauf. Mit den Fähigkeiten „Dunkle Macht“ oder „Almosen“ könnt ihr ganz ordentliche Treffer landen.

Nach dem Kampf erhaltet ihr Katzenjammer, eines der nützlichsten Accessoires im Spiel: Sinkt die Lebensenergie der Trägerin unter 1/3, zieht jede Attacke volle 9.999 HP ab. Wenn ihr es beispielsweise einer Schützin mit dem Talent Kugelhagel gebt, kann ihrer Attacke kaum ein Feind standhalten.

Boss Level 60: Thronschnecke

Gegen diesen Boss ist der Katzenjammer extrem nützlich: Bei 343.280 Energiepunkten haut ihr unter normalen Umständen sehr lange drauf, besonders weil auch dieser

Boss keine besonderen Schwächen hat. Dafür sind seine Attacken recht vorhersehbar – er hat nur drei, von denen euch eine allerdings ganz gewaltig zusetzt – eine Expertin fürs Heilen ist also Pflicht.

Boss Level 80: Chac

Noch mehr HP gefällig? Dieses Biest kann mit 427.850 HP aufwarten und bereitet euch nicht nur mit seinen Angriffen Kopfzerbrechen: Die Fähigkeit, eure Party zu versteinern, ist noch weitaus unangenehmer – leider könnt ihr dagegen keine Vorsichtsmaßnahmen treffen. Dafür könnt ihr mit Immobilia den Gegner verzögern, wenn er sich in der Ausholphase befindet. Außerdem haben wir hier endlich mal einen Boss mit einer ausgesprochenen Schwäche: Chac ist sehr anfällig gegen Eismagie.

Boss Level 100: Exodus

Matadorenlied und Auto-Reflex helfen euch, den harten Angriffen des Bosses auszuweichen – sorgt trotzdem mit den richtigen Items für ordentlich viele Maximal-HP. Mit 200.000 HP hält dieses Monster zumindest weniger aus als seine Vorgänger, dafür hat es aber auch keine besonderen Schwächen.

Boss: Trema

999.999 HP sind eine ganze Menge – aber mit einem kleinen Trick könnt ihr euch den Kampf kolossal erleichtern: Er hat „lediglich“ 999 Magiepunkte: Habt ihr ihm diese mit Techniken wie Lebensquelle entzogen, kann er seine mächtige Magie nicht mehr einsetzen. Wenn ihr euch mit Protes schützt, sind auch seine normalen Attacken halb so wild.

Die Chocobo-Ranch

Was wäre ein Final-Fantasy-Spiel ohne die Möglichkeit, die großen, gelben Laufvögel zu züchten? Um hier Erfolg zu haben, müsst ihr ein paar Voraussetzungen erfüllen:

In Kapitel 1 müsst ihr Clasko bei der Mission im Fungus Pass treffen. Nach Ende der Mission geht ihr wieder an den Eingang des Passes – an einer Klippe steht Clasko, den ihr auf die Celsius einladet. Ist er an Bord, fliegt ihr in Kapitel 2 zur Mi'ihen Highroad und fangt dort zusammen mit Clasko den Chocobo. Ist das geschafft, nehmt ihr ihn auf der Highroad abermals an Bord. Nun fliegt ihr ihn zur Stillen Ebene und räumt die Höhle aus – dann wird Clasko dort Chocobo-Ställe einrichten.



○ Wark, wark: Gefangene Chocobos erwarten in Claskos Ställen eure Such-Aufträge.



○ In diesem Menü verwaltet ihr eure Chocobo-Zucht: Clasko erklärt euch auf Wunsch die Feinheiten.



○ Die Idylle trägt: Auf dieser Wiese seid ihr nur noch wenige Meter vom letzten Endgegner entfernt.

Er gibt euch Gisar- und Pasana-Kräuter, mit deren Hilfe ihr Chocobos fangen könnt. Dies macht ihr genau so, wie schon damals in Final Fantasy 7.

Chocobos tauchen zufällig mit Feindgruppen auf. Gebt dem Tier sofort ein Gisar-Kraut, um es zu beruhigen. Erledigt jetzt schnell die Gegner, bevor der Chocobo fliegt – greift ihn auf keinen Fall an. Steht nur noch der Chocobo vor euch, gebt ihr ihm ein weiteres Gisar-Kraut und er ist gefangen. Dann findet ihr ihn in Claskos Ställen.

Nun könnt ihr das Tier entweder mit verschiedenen Kräutern aufleveln oder es gleich in die Welt schicken auf Item-Suche – nach sieben Kämpfen außerhalb der Stillen Ebene kommt der Chocobo zurück und hat hoffentlich ein paar Items im Gepäck. Dabei gibt es drei besondere Ereignisse:

Wenn ihr einen Chocobo mit Level 5 auf die Mi'ihen Highroad schickt, entdeckt er dort eine geheime Höhle, in der ihr ein paar tolle Items findet und gegen die Riesenschabe kämpft.

Schickt ihr einen Chocobo in die Bikanel-Wüste, wird er von den Al-Bhed gefangen und ihr könnt in einer neuen Wüstenregion graben.

Wenn ein Chocobo mit weniger als 100 Elan-Punkten ohne Items zurückkehrt, bekommt ihr eine von zwei sehr nützlichen Kostümpaletten.

Ansonsten solltet ihr einfach experimentieren und ordentlich viele Chocobos in die Welt schicken. In der Ruinenhöhle der Stillen Ebene könnt ihr noch den Wahnsinns-Chocobo fangen, der ein besonders guter Schatzsucher ist.

Antworten für die Ronso

Mehrals im Spiel müsst ihr mit Vertretern des Ronso-Stammes sprechen und dabei korrekte Antworten geben – seid ihr dabei erfolgreich, bekommt ihr das Dompteur-Kostüm, ein sehr kniffliger Bosskampf wird bedeutend einfacher und die Ronso errichten eine Statue für Yuna.

Am einfachsten ist der Dompteur zu kriegen: Ihr müsst nur Kimahri korrekt antworten.

Die richtigen Antworten lauten:

Kapitel 1 – Du musst lernen, damit umzugehen.

Kapitel 2 – Denk selbst drüber nach.

In **Kapitel 3** überreicht er euch dann den Sphäroiden.

Kniffliger sind schon die Antworten an den Rest des Stammes... Die besten Erwidierungen auf Ronso-Fragen lauten:

Kapitel 1

Frage: Garik

Antwort: Wir kümmern uns...

Frage: Bitte Hohes Medium Yuna darum...

Antwort: Überlass das uns!

Frage: Guado haben Guadosalam verlassen. Hecken...

Antwort: Bestimmt.

Fragen: Bei Kampf um Schutz von Hohem Medium...

Antwort: Ich werde sie niemals vergessen.

Frage: Vor 2 Jahren viele Ronso von uns...

Antwort: Ich verstehe dich...

Frage: Niemals verzeihen Seymour und Guado

Antwort: Denen kann man nicht verzeihen.

Frage: Die Kraft der Asthra versiegt, das Wasser...

Antwort: Hoffentlich eine Veränderung zum Guten

Kapitel 2

Frage: Garik schwört zu Berg! Garik rächt

Antwort: Was, wenn die Guado zurückschlagen?

Frage: Auf Schulter den Ältesten lastet große Bürde.

Antwort: Er scheint übermüdet zu sein.

Frage: Keine Zukunft für Ronso bis Guado ausgerottet!

Antwort: Was sollten die Guado denn tun?

Frage: Guado haben auch Al-Bhed Leben schwer

Antwort: Vielleicht sind wirklich die Guado...

Frage: Werde mit Garik in Kampf gegen Guado ziehen!

Antwort: Bitte, denk noch mal drüber nach.

Frage: Ältester ist Schwächling und Garik ist langsam.

Antwort: Dann bleibt niemand mehr zum...

Frage: Viele kommen ohne Erlaubnis hier hoch. Was...

Antwort: Ja, sie sollten den heiligen Berg in...

Das perfekte Ende

Final Fantasy X-2 hat drei verschiedene Endsequenzen. Das normale Ende seht ihr, wenn ihr das Spiel ganz normal durchspielt. Das gute Ende bewundert ihr hingegen, wenn ihr schnell den X-Knopf drückt, während Yuna am Ende im Abyssum über die Wiese läuft.

Das perfekte Ende ist noch schwerer zu erreichen: Ihr müsst das Spiel mit 100% auf dem Zähler abschließen und dann wie beim guten Ende den X-Knopf drücken – so seht ihr eine weitere Sequenz. ■



○ Zwei Drachen und ein Chocobo: Stellt den Vogel zunächst ruhig und kümmert euch um die Monster.



○ Aufmüpfig: Der junge Garik ist mit Kimahris Führungsstil ganz und gar nicht einverstanden.

NEXTPLAY

DIE VORSCHAU AUF DIE NÄCHSTE AUSGABEN. AUF DIESEN SEITEN STELLEN WIR EUCH DIE HEISSESTEN PREVIEWS, TEST UND KOMPLETTLÖSUNGEN VOR, DIE IHREN WEG HÖCHSTWAHRSCHEINLICH IN DIE NÄCHSTE PLAY FINDEN WERDEN.

PS2 AKTUELL!

AUF ZU NEUEN WELTEN

FINAL FANTASY XI



Im Heft und auf DVD:
Die U.S.-Version des heiß ersehnten Rollenspiel-Krachers ausführlich angespielt.

AUF LEBEN UND TOD

RESIDENT EVIL: OUTBREAK



Im Heft und auf DVD: Endlich!
Der Überlebenskampf in den Online-Straßenschluchten von Raccoon City.

PS2 DAS WARTEN HAT EIN ENDE

HEADHUNTER: REDEMPTION!



Angespielt! Eine spannende Story und ein geniales Gameplay sind die Markenzeichen dieses Kopfgeldjäger-Action-Krachers.

PS2 JUMP'N-RUN-TRIO

JAK III, RATCHET & CLANK 3 UND SLY RACCOON 2



Im Heft und auf DVD: Wir liefern euch die ersten Infos zu den drei kommenden Jump'n-Run-Highlights.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

PSP VERBRECHEN ZAHLT SICH AUS**THE GETAWAY 2**

Im Heft und auf DVD: Die Rückkehr von Undercover-Cop Frank Carter. Tonnenweise Infos zum gnadenlosen Action-Kracher.

PSP DIE GOLDENE STIMMGABEL**SING STAR**

Im Heft und auf DVD: Endlich! Der Test des genialen Karaoke-Spiels – hitverdächtig!

PSP TEST & KOMPLETTLÖSUNG**HITMAN: CONTRACTS**

Das spannende Abenteuer von Todesengel Agent 47 auf dem Prüfstand. Dazu gibt's die Lösung.

kompetent und informativ wie immer

play 06/04

NICHT VERGESSEN!
play im ABO!

+ Superprämien
+ immer pünktlich frei Haus geliefert
+ nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab 30. April überall erhältlich

PLAYFINALE

DER KRÖNENDE ABSCHLUSS EINER JEDEN PLAY-AUSGABE: HIER PLAUDERT DIE REDAKTION AUS DEM NÄHKÄSTCHEN, GESTEHT DABEI SO MANCHEN FEHLER EIN ODER ERFINDET DIE „WICHTIGSTEN“ HITPARADEN DER VIDEOSPIELWELT.

Ausrutscher des Monats

Heimkino-Experte Marc Kirzeder zog beim Test zu Rise to Honour alle Register: Unser Filmexperte empfahl sich für die Moderation der Oscar-Verleihung im nächsten Jahr, indem er John Woo auf den Regiestuhl von „Romeo must Die“ setzte – was natürlich überhaupt nicht stimmt. Korrekt! **Andrzej Bartkowiak** wäre gewesen.



Hinter den play-Kulissen

Ein play-Redaktionsmitglied steht Rede und Antwort.



Name: Heiko Strobel, Redakteur
Alter: 29

Bei der play seit: Januar 2001

Wie bist du zum Magazin gekommen?
Vitamin B

Erinnerst du dich noch an deinen ersten Kontakt mit der PlayStation-Konsole?

Ein Freund kam durch die Tür und

sagte „Die gehört jetzt dir!“

Seit wann zockst du? Was war dein erstes System?

Hab' die Jahre nicht gezählt, angefangen hat's mit dem Atari VCS 2600.

Welchen Videospielhelden findest du toll...

Um ehrlich zu sein, keinen einzigen...

... und welche nicht?

Da gibt's ne Menge, Sega-Igel Sonic ist einer davon.

Was sind deine absoluten Lieblingsspiele?

1. Dark Age of Camelot (PC, Wannado)
2. Guitar-Freaks-Reihe (PSone/PS2, Konami)
3. Secret of Mana (SNES, Square)

Was treibst du in deiner Freizeit – außer zocken?

Lesen, schreiben, schwimmen und reiten. DVDs schauen, abhängen und auch mal einen über den Durst trinken.

Die Zukunft der PlayStation – deine Meinung zu...

...PSP: Die Features klingen ganz nett, mal abwarten, was letztendlich daraus wird.

...PS3: Wenn sich in Sachen „online“ nicht dramatisch was ändern wird, wird das nächste Konsolen-Rennen wohl jemand anders gewinnen.

...PSX: Ganz nett, muss man aber nicht unbedingt haben.

Die alternativen Top5 | Diesmal: Die fiesesten PS2-Bossgegner

1. Contra: Shattered Soldier (Konami)

Sicher, der Konami-Kracher ist auch sonst knallhart. Das I-Tüpfelchen stellen aber die Endgegner dar. Wenn ihr wisst, wie's geht, sind die dicken Brocken zwar Kanonenfutter – bis dahin ist's aber ein weiter Weg.

2. Shinobi (Sega)

Schwebende Plattformen, ein Lavasee am Boden, eine bockige Kamera und ein fliegender Boss – was sich Sega bei der Motenmutation am Ende der fünften Welt gedacht hat, wissen wohl nur die Götter.

3. R-Type Final (Irem)

Auf „normalem“ Schwierigkeitsgrad ist der Raumgleiter von Level 5 bereits eine harte Probe für Nerven und Koordination. Auf höheren Stufen sind die Laserattacken und fieseln Magnetstrahlen ein Fall für echte Pad-Profis.

4. Devil May Cry (Capcom)

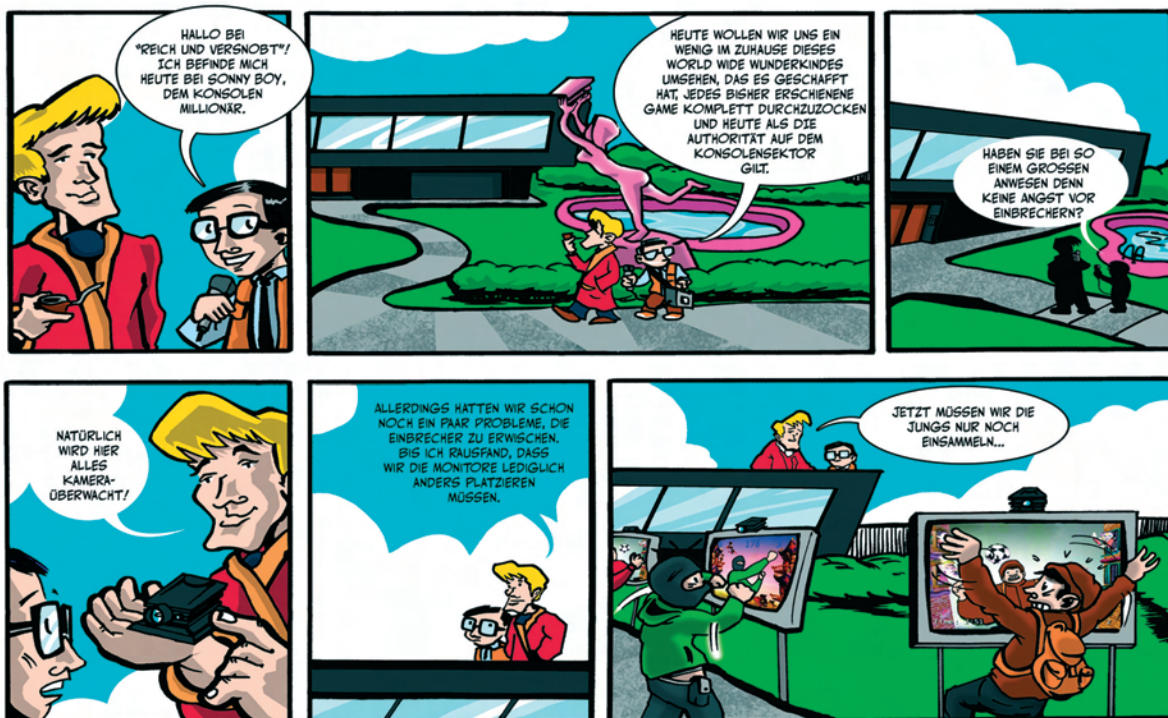
Die Spinne am Ende von Mission 1 ist eine echte Zerreißprobe für die Nerven – zumindest für play-Redakteur Marc K. Springen, attackieren, Special-Move – bei so anspruchsvollen Strategien geht schon mal ein Pad kaputt.

5. Extermination (Sony)

Ganz schön frech: Nur wenn Supersoldat Dennis Riley seine Multifunktionswaffe mit sämtlichen Upgrades ausgestattet hat, ist der Endboss ein Klacks – und die müsst ihr in den Weiten der 3D-Levels erst mal alle entdecken...

Die Abenteuer des Sonny Boy

© PIWI/DINTER 2004





MISSION: ÜBERLEBEN

Endlich wird das Geheimnis Samus Arans erster Mission gelüftet! Schieß' dir den Weg durch die labyrinthartigen Höhlen des Planeten Zebes und befreie das Universum von der tödlichen Bedrohung der Metroids. Bist du stark genug, diese Mission zu bestehen?

METROID ZERO MISSION
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP™

www.nintendo.de

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, Sageri, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telt*

TOP-CHARTS

31843 Louis de Funès: Der Gendarm von ...
27936 Hey Mama
31845 One night in Bangkok
31840 Olympic Fanfare (WOK-WM)
25456 Schuh des Manitu: Superperforator
27923 Obvious
25127 Verdammt ich lieb Dich
30393 Thank you - Tank-You-Man
31795 Cant wait until tonight
27717 Losing my religion
31786 Just one last dance
31721 Augen auf
27836 Mad world
27708 Turn me on
31738 Toxic
30405 Liebe ist alles
27666 Superstar
30372 Der letzte Stern
31811 Behind the sun
27822 Powerless (say what you want)
31427 Get low
27756 Shut up
30366 Leb denn der alte Holzmichel noch
31720 Du hast mein Herz gebrochen
31776 Its over now
30406 Solitary man
30369 Red blooded woman
27881 Dschungelgong (holt mich hier raus)
30249 Hey Ya!

KINO/TV HITS

20331 Das Lied vom Tod
20261 Mission Impossible
20598 Rocky: Eye of the tiger
20078 Axel F.: Beverly Hills Cop
20240 Das Boot
20318 Simpsons
25064 Miss Marple
31352 King of Queens
20203 Halloween
23144 Dschungelbuch: Probiers mal mit...
20102 Biene Maja
20299 Pippi Langstrumpf
20157 Der rosarote Panther
24039 Wer hat an der Uhr gedreht
20218 James Bond
21834 Bacardi Feeling
25149 Dragonball: Cha-La-Head-Cha-
31716 Dragonball: Du wirst unbesiegt
21209 Starwars
20008 Captain Future
23526 Pinky and the brain
24180 Herr der Ringe

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Siemens S(L)55, ST60, M55, MC60

10609 Action Golf
10201 Action Golf
10600 Action Golf
10607 Action Golf
10608 Action Golf
10301 Action Golf
10300 Action Golf
10207 Action Golf
10606 Action Golf
10211 Action Golf
10212 Action Golf
10213 Action Golf
10100 Action Golf
10217 Action Golf
10218 Action Golf
10221 Action Golf
10603 Action Golf
10223 Action Golf
10047 Action Golf
10036 Action Golf
10551 Action Golf
10550 Action Golf

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, 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 Abo täglich ein Produkt der gewählten Kategorie zum Vorzugspreis von je EUR 1,99. Sende einfach "STOP EROTIK", "STOP CHART", "STOP HIT" oder "STOP BILD" um den Service jederzeit zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2 sowie in allen österreichischen und schweizer Netzen.

TUNING-CARDS für Österreich: Sende "DIENSTNAME" an 0900888444** **TUNING-CARDS für die Schweiz:** Sende "DIENSTNAME" an 9898***



TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

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

0190 826 506

0900 510 035

0901 579 975

900 77 900

0903 39030

166 140 478

0909 0400 404

SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081*

0900 528 050**

9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 €

(max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €

2€ /SMS, *3 CHF/SMS

WAP - DOWNLOAD

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

Sende eine leere SMS an

0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung

"Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern -

Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts

ins WAP.

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text

"CHAT" an 83222

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,-

*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys von ALKATEL, SAGERI, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON.
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS.
*Klingeltöne: alle NOKIA (außer 5110), SAGERI, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALKATEL (One touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (6025 825 und neuer), TELIT, TRIMA, SENDO, MAXON.
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGERI, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIMA, SENDO (Revlon), LG, NEC (nicht-Motor), SHARP, PANASONIC (G077, X70, MAXON).
*Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Sageri, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola, Sendo, Nec, LG, Maxon.

Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, farbige Bilderbeiträge und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein. Bitte support@klingelton.com