

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

06-2004

€ 4,99

Österreich..... € 5,40
Schweiz..... S 900fr
Lissabon..... € 5,75
Spanien..... € 6,75
Belgien..... € 5,75

www.playstation.com

UNZENSIERT
DVD

Verkauf ohne Altersbeschränkung! DT-Control geprüft. Der belagerte Donut ist nicht freigegeben!



110 MINUTEN | 50 VIDEOS & SPIELSTÄNDE
ALLE TOPHITS AUF DVD!



XXL-Video-Test

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Genialer
Horrorschocker



Erste Spielszenen

BURNOUT 3

Geniale
Vollgas-Action



Vietnamkrieg-Spektakel

SHELLSHOCK NAM '67

...und vieles mehr



GRAN TURISMO 4

Der PS-starke Test der Prologue-Version: Ein Pflichtkauf für alle Rennspiel-Fans & DVD-Bericht

METAL GEAR SOLID 3

Premiere! Unglaubliche Insider-Infos zur Story sowie Details zum neuen Kampf- und Tarnsystem

CALL OF DUTY ^{OF} FINEST HOUR

WELTPREMIERE!

Wachablösung für Medal of Honor: Das ist die neue WWII-Ego-Shooter-Referenz!

TIPPS &
TRICKS

DIE ULTIMATIVE KOMPLETTLÖSUNG ZU HITMAN: CONTRACTS
DIE DETAILLIERTE KOMPLETTLÖSUNG ZU RAINBOW SIX 3



4 194449 804995 CyPress

RED • DEAD REVOLVER



"STILECHTER
WESTERN-SHOOTER
MIT GROSSARTIGER
ATMOSPHÄRE."

PLAY THE PLAYSTATION 05/04

DEMNÄCHST
ERHÄLTlich



WWW.REDDEADREVOLVER.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.

HEISS MANCHE MÖGEN'S HEISS!

In diesem Monat geht der Punk ab: Mehr als zwanzig (!) Tests, darunter Kracher wie Gran Turismo 4 Prologue oder Hitman: Contracts, sind am Start. Da soll noch mal einer sagen, wir saßen mittendrin im Sommerloch... Denn in diesem Jahr wird es keines geben.

Mit Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Driver 3, Silent Hill 4: The Room usw. steht für die nächsten Wochen und Monate weiterer hochkarätiger Software-Nachschub auf dem Plan.

Im PreScreen-Abteil stehen alle Zeichen auf E3: Mit brandheißen Infos zu Metal Gear Solid 3, Resident Evil: Outbreak File #2, The Getaway 2 & Co. öffnen wir euch vorab die Tore zur weltgrößten Videospiele-Messe. Den Live-Bericht liefern wir dann in der nächsten play nach.

Auf euren ausdrücklichen Wunsch gibt's ab dieser Ausgabe wieder ausführliche Importtests zu auserlesenen PS2-Spielen aus Japan und den USA – danke für die vielen Leserbriefe und E-Mails zu diesem Thema. Den Auftakt machen ab Seite 82 das außergewöhnliche Online-Rollenspiel-Meisterwerk Final Fantasy XI und der schaurig-schöne Offline-/Online-Horrorschocker Resident Evil: Outbreak. Weitere NTSC-Perlen werden folgen...

Vom Rhein an den Main: Ein „Herzliches Willkommen“ an dieser Stelle unserem neuen Redakteur Wolf Speer. Er verstärkt seit Mitte April die play-Redaktion. TV-Junkies kennen ihn aus der bundesweit ausgestrahlten Videospiele-Sendung „GIGA Games“. Wolf berichtete dort vor laufender Kamera „live“ aus der Welt der Videospiele und hat auch hinter den Kulissen gewirkt. Mehr Infos zum Ex-Fernsehmann findet ihr im playFinale.

Willkommen erneut im Club! Alle Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe eine spielbare Demo-Version des Action-Krachers Transformers gratis. Wollt ihr auch zum erlauchten Kreis der play-Abonnenten gehören und solche Schmankerl frei Haus erhalten? Dann füllt einfach die dem Magazin beigelegte Abo-Karte aus.

Viel Spaß beim Lesen!
Eure play-Redaktion



Exklusives Special: play liefert euch die allerersten Infos zu Call of Duty: Finest Hour.



Importtests: Die US-Versionen von Resident Evil: Outbreak und Final Fantasy XI im Blickpunkt.



Neuzugang: Wolf Speer (ehemals GIGA Games) verstärkt seit April die play-Redaktion.

TRANSFORMERS DIE SPIELBARE DEMO FÜR ABONNENTEN

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

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



INHALT 06/04

SpecialScreen

☆ Call of Duty: Finest Hour 22

playGewinnspiel

EA Sports Fight Night 2004 14
Transformers 71
Tomb Raider: Lara Croft – Die Wiege des Lebens 117

playNews

Japan News 10
Meldung des Monats: Neue Infos GTA San Andreas 8
USA News 12
Wertungsvergleich 16

PreScreen

PlayStation2

Ace Combat 5 58
Athens 2004 64
Dragon Quest VIII 70
Gradius V 61
Jak 3 52

☆ Metal Gear Solid 3: Snake Eater 38

NBA Ballers 69
Obscure 62
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 50
Ratchet & Clank 3 54
Resident Evil: Outbreak File #2 56
Shellshock: NAM '67 42
Shrek 2 60
Smash Court Tennis Pro Tournament 2 69
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 34
Syphon Filter: The Omega Strain 66
The Getaway 2 46
Tom Clancy's Ghost Recon 2 68

Hardware

100Hz-Lightgun 111
Bass Master Fishing: Angel-Kontroller 110
Component Extension Kabel 111
EyeToy-Kamera 110
Gametalk-USB-Headset 112
Kabellose Tanzmatte 111
Kabelloses PS2-Keybord 111
Online-Shops 113
PS2-HDD 110
SOCOM USB-Headset 112
Soul-Calibur-II-Arcade-Stick 111
USB-Headset 112

RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE #2 S. 56



Der Horror geht weiter: Alle Infos zur Umbrella-Zombie-Rückkehr.

JAK 3 UND RATCHET & CLANK 3 S. 52/S. 54



Helden-Comeback: Wir haben Sonys Jump'n-Run-Doppelspitze angezockt.

SPIELE INDEX

Ace Combat 5 58	Gran Turismo 4: Prologue Version 74	Ratchet & Clank 3 54	Syphon Filter: The Omega Strain 66
Akte X: Resist or Serve 100,121	GTA Vice City (dt.) 123,124	Resident Evil: Outbreak File #2 56	The Getaway 2 46
Alias 101	Hitman: Contracts 78,126	Resident Evil: Outbreak 82	The Suffering 122
Athens 2004 64	Jak 3 52	Serious Sam: Next Encounter 98	This Is Football 2004 140
CyGirls 101	Malice 102	Shellshock: NAM '67 42	Tom Clancy's Ghost Recon 2 68
Deadly Skies 3 102	Metal Gear Solid 3: Snake Eater 38	Shrek 2 60	Transformers 90
Die Geistervilla 121	NBA Ballers 69	SingStar 94	UEFA Euro 2004 99
Dragon Quest VIII 70	Obscure 62	Smash Court Tennis Pro Tournament 2 69	Urban Freestyle Soccer 122
Drakengard 97	Onimusha Blade Warriors 96	Sniper 2 104	Van Helsing 92
Ein Kater macht Theater 104	Outlaw Volleyball 103	Socom II: U.S. Navy SEALs 142	Way of the Samurai 2 121
Enter the Matrix 123,124	Pitfall: Die verlorene Expedition 122	SOCOM Online-Tipps 142	World of Outlaw Sprints 103
Final Fantasy XI 86	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 50	Splinter Cell: Pandora Tomorrow 34	World Rugby Championship 104
Forbidden Siren 125	R: Racing 125	Star Trek: Shattered Universe 103,122	Wrath Unleashed 122
Gradius V 61	Rainbow Six 3 125,134		

★ 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

CALL OF DUTY: FINEST HOURS. 22



Der Medal-of-Honor-Killer: Activisions WWII-Ego-Shooter-Kracher im großen Acht-Seiten-Special.

FINAL FANTASY XIS. 86



Ins Netz gegangen: Alle Infos zum Online-RPG im kompromisslosen Import-Test.

Rubriken

Editorial	3
Hefte nachbestellen	120
Impressum	120
Next play	144
play Finale	146
play Hits	108
play Mail	118
play Team	32
play-TV-Inhalt	6
play TV DVD-Inhalt	30
Releaselisten: Was kommt wann?	20
Wertungssystem	72

TestScreen

PlayStation2	
Akte X: Resist or Serve	100
Alias	101
CyGirls	101
Deadly Skies 3	102
Drakengard	97
Ein Kater macht Theater	104
Final Fantasy XI	86
★ Gran Turismo 4: Prologue Version	74
Hitman: Contracts	78
Malice	102
Onimusha Blade Warriors	96
Outlaw Volleyball	103
Resident Evil: Outbreak	82
Serious Sam: Next Encounter	98
SingStar	94
Sniper 2	104
Star Trek: Shattered Universe	103
Transformers	90
UEFA Euro 2004	99
Van Helsing	92
World of Outlaw Sprintcars	103
World Rugby Championship	104

ZUM SAMMELN
UND EINHEFTEN

playTips

Action-Replay-Codes PS2	125
Cheat Cards	123
play Tipps	121

Lösungshilfen

★ Hitman: Contracts	126
★ Rainbow Six 3	134
SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Online-Tipps)	142
TIF: This Is Football 2004	140

KOMPLETTLÖSUNGEN

HITMAN: CONTRACTSS. 126 RAINBOW SIX 3S. 134



Killer-Instinkt: Mit play geleitet ihr Agent 47 durch die halsbrecherischen Missionen.



Stillgestanden: Führt Ding Chavez und Co. sicher durch den Anti-Terror-Kampf.

DVD-INHALT 06/04

www.playplaystation.com

SPIELZEIT: 110 MINUTEN

News

Bass Master Fishing
Dragon Quest V&VIII
Kuon
Music 3000
PTVSDPS2SS – playTV sucht den PS2-SingStar
Shellshock: NAM '67
Top 5
Trivial Pursuit
World Championship Rugby

SpecialScreen

Tom Clancy's Splinter Cell:
Pandora Tomorrow

PreScreen

TRAILER - TRAILER - TRAILER - TRAILER

Def Jam Vendetta II
Red Dead Revolver
Transformers
YOU-Messe

PreScreen

Athens 2004
Burnout 3
Jak 3
Mercenaries
Ratchet & Clank 3
Smash Court Tennis 2
X-Files: Resist or Serve

TestScreen

Alias
Drakengard
Ein Kater macht Theater
Final Fantasy XI
Gran Turismo 4 Prologue Version
Hitman: Contracts
Malice
MTX Mototrax
Resident Evil: Outbreak

News: SHELLSHOCK: NAM '67

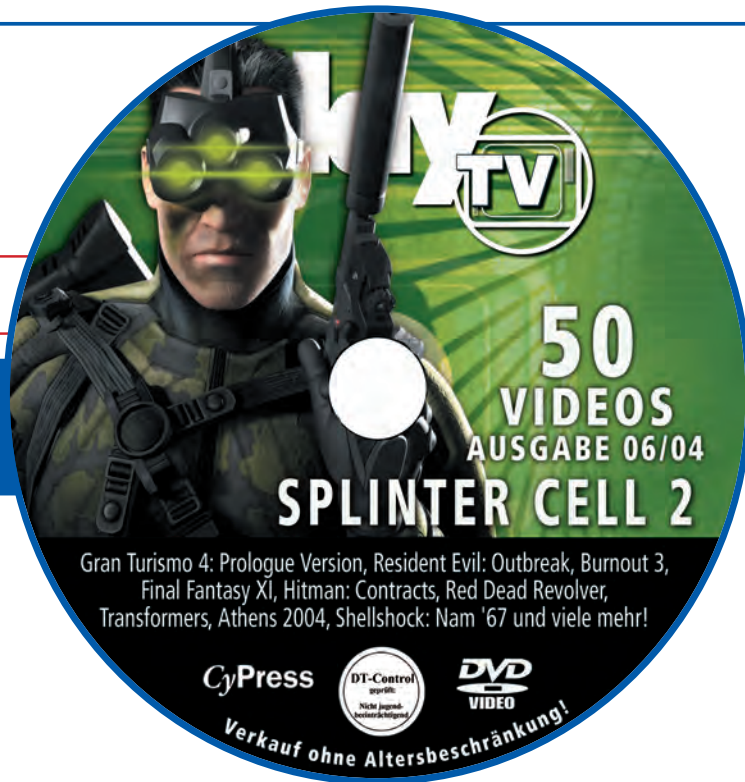


Im Dschungel ist die Hölle los: Wir zeigen euch die ersten Spielszenen aus Eidos schonungslosem Vietnam-Shooter.

SpecialScreen: SPLINTER CELL – PANDORA TOMORROW



Schattenkrieger: Wir zeigen euch den ersten Level von Sam Fishers Schleich-Abenteuer im XXL-Video.



PreScreen: BURNOUT 3

Noch schneller, noch mehr Blech!

Klemmt euch hinter das Steuer der PS-Boliden und gebt Vollgas. Mit playTV kachelt ihr über die Autobahn und geht auf Kollisionskurs.

Erlebt eineinhalb Minuten lang exquisite Massenkarambolagen.

TestScreen: RESIDENT EVIL: OUTBREAK



Schaurig-schön: Capcoms Zombie-Horror-Spektakel im gnadenlosen XXL-playTV-Videotest – da bleiben keine Fragen offen.

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

Serious Sam: Next Encounter

Transformers

UEFA Euro 2004

Tipps & Tricks

UEFA Euro 2004

Bonus

PES 3: Das Tor des Monats: Der Gewinner

PES 3: Das Tor des Monats:

Teilnahmebedingungen

PSone-Perle des Monats: Suikoden 1 & 2

ISO-Bereich

X-Port-Speicherstände

Baphomets Fluch 3

Buffy Chaos Bleeds

Ghosthunter

Jak II: Renegade

Kya Dark Lineage

Medal of Honor Rising Sun

Maximo vs. the Army of Zin

Need for Speed: Underground

Ratchet & Clank 2

SOCOM II: U.S. NAVY SEALs

SSX 3

Bonus

PES 3: Das Tor des Monats: Der Gewinner



Noch wenige Minuten bis zum Abpfiff. Eberl flankt auf Van Lent. Van Lent köpft und Toooooorrrr!

PLAY TEAM

PLAY NEWS

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

MELDUNG DES MONATS

NEUE INFOS ZU GTA SAN ANDREAS



Unbestätigt: Wir gehen davon aus, dass San Andreas auf der E3 Weltpremiere feiern wird.

Noch vor der ersten offiziellen Präsentation sickerten weitere Details zur nächsten Grand-Theft-Auto-Episode durch. So werdet ihr euren Helden mit einem Editor voraussichtlich selbst erstellen können. Ebenso soll's einen Modus zum Basteln besonders spektakulärer Stunts geben. Der Schauplatz San Andreas soll deutlich größer ausfallen als Vice City, Schnellstraßen werden die einzelnen Stadtteile miteinander verbinden. Zudem plant Entwickler Rockstar Gerüchten nach eine Online-Unterstützung ein. Hoffen wir, dass auf der E3 die Bombe platzt.

INS NETZ GEGANGEN: SPIDER-MAN 2

Mehr als zwei Millionen verkaufter Exemplare von Spider-Man: The Movie lassen nur einen Schluss zu: Ein Nachfolger muss her! Pünktlich zum Kinostart des zweiten Streifens spinnt der Marvel-Held seine Netze wieder auf der PS2 – aber so ganz anders als im Vorgänger. In GTA-Manier darf sich Spidey nun in Manhattan frei bewegen. Mit seiner Fadentechnik schwingt sich der Held durch die Straßen. Bei Bedarf landet er auf dem Boden der Tatsachen, um beispielsweise einen Raubüberfall zu vereiteln – mit blanken Fäusten versteht sich.

Natürlich nutzt Spidey im Kampf auch seine Spinnenkräfte: Mit der Fadenoffensive lassen sich etwa mehrere Lumpen gleichzeitig einwickeln, ehe ihr ihnen die Birne weich klopft. Die Story wird durch Schlüsselmissionen weitergesponnen.



Back in the Streets: In der nächsten play erfahrt ihr mehr über Spideys PS2-Rückkehr.

REKORDVERDÄCHTIG: GAMES CONVENTION 2004



Das Motto der GC 2004: Das lässt Dich nicht mehr los!

Die Zeichen stehen gut: Wie die Messeleitung aktuell mitteilte, haben sich für die kommende Games Convention in Leipzig bis dato 23 Prozent mehr Aussteller angemeldet, als zum vergleichbaren Vorjahreszeitpunkt. Damit sei das Business Center fast schon ausgebucht. Wie 2003 wird es auch heuer ein Eröffnungskonzert geben: Andy Brick dirigiert das Filmharmonik Orchestra aus Prag. Das Konzert findet am 18. August im Gewandhaus statt. Die Messe selbst dauert vom 19. bis 22. August. Wir play-Redakteure freuen uns schon auf euren Besuch an unserem Stand!



Moderne Kriegsführung: Maximal 24 Spieler dürfen sich online die Bomben um die Ohren werfen.

FRONTKRIEG: BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

Nach Battlefield 1942 und Star Wars Battlefront geht Electronic Arts' Multiplayer-Saga in die nächste Runde. Wie der Namen andeutet, erwarten euch weder ein virtueller Zweiter Weltkrieg noch abgedrehte Sci-Fi-Scharmützel, sondern moderne Kriegsführung. Wahlweise auf Seiten der USA, einer Koalition des Mittleren Ostens oder China ziehen bis zu 24 PS2ler online ins Gefecht. Mit dabei: Etwa 70 zeitgemäße Waffen und über 30 Vehikel – vom Truppenlaster über Panzer bis hin zum Kampfhelikopter. Zur optimalen Kommunikation findet das USB-Headset Unterstützung.



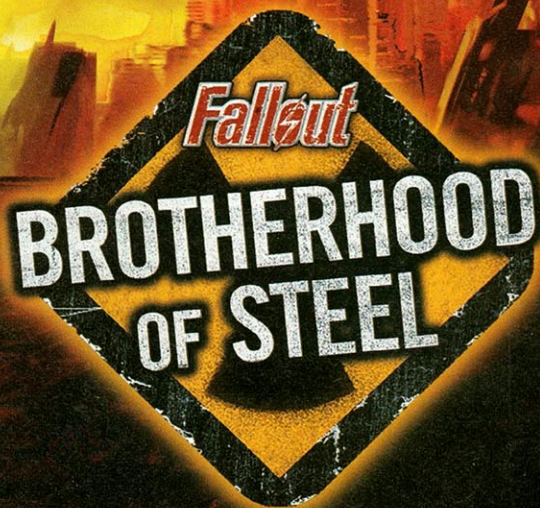
Im Kreise seiner Lieben: Playboy-Chef Hugh Hefner lädt zum Nachzocken seiner Karriere ein.

AUFBAU-SIM MAL ANDERS: PLAYBOY THE MANSION

Was Playboy-Erfinder Hugh Hefner geschafft hat, dürfen PS2-Strategen demnächst auch versuchen – mit einem Busenblatt ein weltbekanntes Wirtschaftsunternehmen aufbauen. In der Rolle des alternden Erotik-Experten müsst ihr beispielsweise die legendäre Playboy-Mansion von einer „einfachen“ Villa zum Prunkbau machen, und damit Stars und Sternchen in Swimming-Pools und auf den Tennisplatz locken. Nebenbei führt ihr die Sex-Postille zu überragender Auflagenstärke: Vom Fotoshooting mit allerlei attraktiven Bunnies bis zur Wahl eines passenden Cover-Motivs habt ihr alle Hände voll zu tun.

HAMMER, DYNAMIT, RAKETENWERFER

SIND DEINE WERKZEUGE FÜR DEN WIEDERAUFBAU



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...



JETZT IM HANDEL



85%

„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

**Riesiger Erfolg:
Dragon Quest V**

Megaseller in Japan:
Dragon Quest V

Obwohl es sich „nur“ um ein runderneuertes Remake des SNES-Klassikers handelt, führt das Square-Enix-Werk seit Wochen die Verkaufscharts an. Über 1,5 Millionen Exemplare sind seit der Veröffentlichung im März abgesetzt worden. Vielleicht liegt's ja an dem Demo-Video von Dragon Quest VIII, das dem RPG beiliegt?

**RPG-Rausch: Tales-
Episoden in Arbeit**

Sympathische Fantasy-Kost
aus Fernost: Tales of Rebirth.

Nippon-Veteran Namco will in diesem Jahr gleich zwei Folgen der ‚Tales of‘-Serie für die PS2 veröffentlichen. Bei Tales of Symphonia handelt es sich um eine aufgepeppte Konvertierung des Game-Cube-Abenteuers aus 2003. Tales of Rebirth hingegen ist eine brandneue Folge der knuffigen Rollenspiel-Saga – PAL-Release ungewiss.

**Retro-Nachschub:
Neue Sega-Ages-Titel**

Veteran: Out Run in der
Sega-Ages-Version.

Ende Mai steht der aufgebahrte Arcade-Klassiker Out Run für PS2 an. Die nächsten Kandidaten der Sega-Ages-Kollektion sind auch schon benannt. Vol. 14 beinhaltet ein Remake von Alien Syndrome. Vol. 15, Sega Ages 2500: Decathlete, packt die drei Sport-Oldies Decathlete, Winter Heat und Virtua Athlete 2k auf eine Disc.



Putzige Jump'n-Run-Kost: Ty The Tasmanian Tiger 2 soll im Herbst kommen.

**DER DSCHUNDEL BEBT:
TIGER TY KEHRT ZURÜCK!**

Kann sich noch jemand an Ty The Tasmanian Tiger erinnern? Das quirlige Jump'n Run von Electronic Arts überzeugte Ende 2002 mit quatschbunter Optik und solidem Inhalt. Jetzt ist der Nachfolger in Sicht – und Ty hat dazugelernt: Sein Bumerang lässt sich nun in 21 Varianten mit unterschiedlichem Nutzwert verwandeln. Zusätzlich stehen dem australischen Tierchen im Kampf gegen Obermottz Boss Cass und dessen Reptilien-Schergen fünf Mech-Einheiten zur Auswahl. Der hüpf- und puzzelastige Ablauf wird um Fahr- und Flugmissionen erweitert.

FANGFRISCHE INFOS: HEADHUNTER: REDEMPTION

Schwarzhumoriger Endzeit-Thriller:
Headhunter: Redemption von Amuze.

Der zweite Teil der Kopfgeld-Action spielt 20 Jahre nach den Geschehnissen des Originals. Infolge einer gigantischen Katastrophe ist die Zivilisation nahezu komplett zusammengebrochen. Eine neue Zwei-Klassen-Gesellschaft besteht aus der leistungsorientierten Gemeinschaft ‚Above‘ und der Welt des Abschaums ‚Below‘. Entsprechend steuert ihr zwei Helden, den bereits bekannten Jack Wade und den weiblichen Neuzugang Leeza. Zu den neuen Waffen zählen winzige Explosivpfeile, die in den Körper eindringen und dann explodieren.

TEKKEN-NINA SCHLÄGT ZURÜCK: DEATH BY DEGREES

Ungewohntes Bild: Besonders hartnäckige Gegner hält sich Nina mit 9-mm-Geschossen vom Leib.

Namco spendiert Tekken-Grazie Nina Williams ein eigenes Spiel. In dem Action-Adventure zeigt die rassistische Schönheit einer ominösen Geheimorganisation, wo der Hammer hängt. Die skrupellosen Terroristen haben eine Hightech-Waffe gestohlen und planen, die Welt zu unterwerfen.

In Death by Degrees zeigt sich Nina aber nicht nur von ihrer harten Seite. Zwar prügelt sie sich auch durch Gegnerhorden – und das zum

Teil mit bekannten Tekken-Moves – Stealth-Einlagen wird das Spiel jedoch ebenfalls bieten. Richtig gehört: Schleichen, Tarnen und Meuchelmorden stehen ebenfalls auf dem Einsatzplan. Dabei nutzt Frau Williams modernste Ausrüstung, darunter der X-Ray-Scanner. Mit dem Röntgenstrahler scannt sie die Körper der Feinde auf Schwachstellen ab, um ihnen dann größtmöglichen Schaden zuzufügen. Waffen hat sie natürlich



Vom Fach: Bei Entwickler Venom Games arbeiten einige Jungs, die bereits am letzten Rocky-Spiel gewerkelt haben.

AUFFE FRESSE: ROCKY LEGENDS

Das neueste Box-Spektakel von Ubisoft nimmt sich der fiktiven Faustkämpferlegende schlechthin an – Rocky. Aber damit nicht genug: Zeitlich vor den legendären Kinostreifen angesiedelt, spielt ihr in Rocky Legends nicht nur die Karriere von Balboa, sondern auch die seiner späteren Weggefährten Apollo Creed, Clubber Lang und Ivan Drago nach. Ein Lizenzabkommen zwischen Ubi und MGM macht's möglich. Getreu dem Motto ‚Vom Kirmesboxer zum Weltsportler‘ erwartet euch ein Mix aus Karriere-Simulation und arcadelastriger Prügelkost. Da darf man gespannt sein!



Kräftig austeilen: Mit neuen Moves legt die blonde Powerfrau das Lumpenpack in Nullkommanichts auf die Bretter.

auch dabei: Unterschiedliche Bleipusten sowie diverse Hieb- und Stichwaffen – von Katana bis Tonfa-Holzknüppel – kommen gegen besonders hartnäckige Schergen zum Einsatz.

Der aus Kampfaction und Stealth-Elementen zusammengemixte Cocktail klingt schmackhaft – in einer der nächsten Ausgaben gibt's ausführliche Infos!

WEB-INFO | www.namco-ch.net/death-by-degrees/



PLAYSTATION 2 NETWORK-GAMING

GET NEW
FRIENDS
TO PLAY WITH.



LITTLE MERMAID



COLOGNE COWBOY



BIG BEN BENNY

 **WARNING**
CHOKING HAZARD. SMALL PARTS.
NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS.

Mit PlayStation®2 Network-Gaming gibt es neue Freunde inklusive. Einfach den Netzwerk-adapter aktivieren und sofort online mit tausenden neuen Leuten in ganz Europa spielen.



FUN.
ANYONE?

USA NEWS

Zusammenarbeit:
Ubisoft und U.S. Army

Nach realistischer? Ubis nächste Kriegsspiel-Generation.

Ubisoft hat sich die Rechte der Marke America's Army für den Konsolenmarkt gesichert. So erhält der Publisher exklusive Einblicke in Struktur, Inhalte und Abläufe der U.S. Armee. Durch die professionelle Unterstützung soll das Spiel America's Army einem enorm hohen Realitätsanspruch gerecht werden. Irgendwann im Sommer 2005 wird der Konsolenkrieg beginnen – na dann...

Online-Big Brother:
FBI

Der U.S.-Geheimdienst FBI hat beantragt, dass Anbieter von Breitbandinternet Netzwerke künftig so anlegen, dass Abhören und Mitschneiden sämtlicher Kommunikationsvorgänge möglich wird. In letzter Konsequenz hieße das, etwa SOCOM-Sessions über PS2-Netzwerk dürften von der Polizei protokolliert werden. Jeder neue Anbieter muss diese Möglichkeit in sein Angebot einbauen.

Kommt: Shin Megami Tensei: Nocturne



Hat einen Gastauftritt: Dante aus Devil May Cry.

Beflügelt von Erfolg und Lob der U.S.-Umsetzung von Disgaea, will Nippon-Spezialist Atlus schnell nachlegen. Bei Shin Megami Tensei: Nocturne handelt es sich um den dritten Teil eines düsteren Endzeit-RPGs, dessen PSone-Vorgänger nur in Japan erschienen sind. Schauplatz ist ein düsteres Tokio der Zukunft, in dem verschiedene dämonische Gruppen um die Vormacht kämpfen. Nach euren Aktionen ändert sich der Verlauf des Abenteuers.

BEUTELRATTEN-BLUES: CRASH
BANDICOOT TWIN SANITY

Crash mal ganz anders: Mit Cortex im Schlepptau müsst ihr viel mehr Puzzles lösen.



Nach Der Zorn des Cortex schraubt Entwickler Traveller's Tale derzeit an einem weiteren Crash-Bandicoot-Abenteuer. Und – oh Wunder – mit der Twin-Sanity-Episode scheint etwas Neues auf uns zuzukommen: Erstmals in der langjährigen Seriengeschichte hüpf und wirbelt der Nager nicht über vorgegebene Level-Pfade, sondern erkundet die kunterbunten 3D-Welten völlig frei! Zudem seid ihr diesmal nicht allein, sondern mit Ex-Erzfeind Dr. Neo Cortex unterwegs. Mal muss Crash dem Spitzbart Gefahren aus dem Weg räumen, mal nimmt er Cortex auf die Schultern und schleudert ihn den gemeinsamen Feinden entgegen.



ROCKSTAR GAMES: NEUES STUDIO ÜBERNOMMEN

Die Rockstar-Familie hat Zuwachs bekommen! „Rockstar Leeds“ nennt sich der neueste Einkauf des millionenschweren Take-2-Subunternehmens (u.a. GTA-Serie). Dahinter steht der ehemals als Moebius Games bekannte englische Entwickler. Auf das Konto der Briten gehen bisher vornehmlich Handheld-Hits wie die GBA-Umsetzung von Max Payne. Entsprechend wird sich das 30-köpfige Team künftig weiterhin dem Thema „Taschenspiele“ widmen, auch für Sonys PSP.

UBISOFT AUF KRIEGSKURS: BROTHERS IN ARMS



Kopf einziehen: Während die Kugeln über euch hinwegpfeifen, kämpft ihr euch durchs Krisengebiet.



Bombenhagel: Baker und seine Truppe können auf Luftunterstützung der Alliierten Kräfte zurückgreifen.

Der französische Publisher Ubisoft hat einen exklusiven Vertrag mit der U.S. Army (siehe U.S.-News) und kündigt nun das Zweite-Weltkriegs-Spektakel Brothers in Arms an. Die Story des taktischen Third-Person-Shooters beruht laut den Machern auf einer wahren Begebenheit.

Ihr spielt Sgt. Matt Baker, den Anführer der 502. Fallschirmspringereinheit am D-Day. Die Truppe soll die

Alliierten hinter den feindlichen Linien gegen die deutschen Armeen unterstützen. Ein Höhepunkt soll die Schlacht um die französische Stadt Carnetan sein.

Entwickelt wird Brothers in Arms von den Ego-Shooter-Experten Gearbox Software. Um die Schauplätze originalgetreu nachbilden zu können, greifen die Texaner auf Augenzeugenberichte von Kriegsbeteilig-

ten, Luftaufklärungsbilder und Fotos des U.S.-Army-Nachrichtendienstes zurück. Der renommierte Oberst John Antal, Autor zahlreicher Kampf- und Strategiebücher der U.S. Army, steht den Entwicklern in militärischen Fragen mit seinem Know-how zur Seite.

Erscheinen soll Brothers in Arms bereits zu Weihnachten.

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

PLAY-NEWTICKER – AKTUELLES KURZ & KNAPP

+++ Einverleibt: U.S.-Publisher Midway Games hat die Spieleschmiede **Surreal Software** (u.a. The Suffering, Drakan) gekauft +++ Sport-Update: Entwickler Visual Concepts werkelt im Auftrag von Sega **ESPN NFL 2005**. Erscheinen soll die Football-Sim im Oktober 2004 +++ Ausgebremst: Sony verzichtet auf die Veröffentlichungsrechte von **Stolen**. Entwickler Blue 52 sucht derzeit einen neuen Publisher für den geheimnisumwobenen Stealth-Action-Mix +++ Selbst ist der Publisher: **Square-Enix** will die Europa-Niederlassung von 20 auf 50 Mitarbeiter aufstocken, um Software-Marketing und -Vertrieb künftig selbst zu übernehmen +++ Spärlicher Nachschub: Im Juni bringt Konami **EyeToy: Sports** in die japanischen Läden +++ Nippon-Hackepeter: Koeis **Samurai Warriors** erscheint hierzulande über Electronic Arts. Termin: Juni 2004 +++

KILLERNACHWUCHS: TRIGGER MAN



Alles andere als ein Killerspiel: Freaky Flyers, eines der jüngsten Werke von Point of View.

Spiele rund um professionelle Meuchelmörder erfreuen sich konstanter Beliebtheit. Jetzt nimmt sich Publisher Crave, respektive U.S.-Entwickler Point of View der morbiden Thematik an. In Trigger Man gerätet ihr als Vollzeilkiller zwischen die Fronten zweier Mafia-Familien. Heruntergekommene Hafenanlagen und glitzernde Glücksspielpaläste sind die Schauplätze für acht Hauptmissionen. Mal in klassischer Stealth-Manier, mal im offensiven Kampf, übt ihr mit mehr als einem Dutzend Tod-bringer euer Handwerk aus. Innerhalb der komplexen Aufträge sind Speicherpunkte vorgesehen.

LANDJUGEND-COMEBACK: NEUES THE DUKES OF HAZZARD



Riesenspaß für Vollgas-Prolls: Ab Oktober dürft ihr das Gaspedal des General Lee durchtreten.

Ubisoft tüfelt an einem weiteren Spiel zur kultigen TV-Serie „The Dukes of Hazzard“ („Ein Duke kommt selten allein“). Bei The Return of General Lee spielt ihr die Brüder Luke und Bo Duke. Die nehmen am Steuer des General Lee an Rennen teil, um ein Waisenhaus vor dem Ruin zu bewahren. In 18 Missionen warten zudem Verschrottungsorgien und Verfolgungsjagden. Zudem locken diverse Mehrspieler-Modi.

KRALLENKÄTZCHEN: CATWOMAN KOMMT



Könnte was werden: Catwoman ist ein Mix aus Prügelaction und Geschicklichkeitseinlagen.

Pünktlich zum Kinostart des potenziellen Blockbusters bringt EA das PS2-Spiel: Wie zu erwarten, steckt ihr im Latexdress der Batman-Konkurren-tin. Und die weiß sich in der Unterwelt von Gotham City zu behaupten: Mit eleganten Martial-Arts-Manövern und einer knallenden Peitsche prügelt die im Film von Halle Berry gespielte Heroine anrückende Gangster nieder. Darüber hinaus dient der Riemen als Schwunghilfe. Auch kann Catwoman wie der Prince of Persia an der Wand entlanglaufen.

www.playstation.com ■ Juni 2004

MORE GAMES MORE FRIENDS



So schnell findest du mit Network-Gaming neue Freunde:

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

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS” is a trademark of Sony Corporation.

© 2002 Sony Computer Entertainment Europe. “PlayStation Net” is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. “PS” is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. All product titles, publisher names, brands, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

PLAY GERÜCKTEKÜCHE

Frisch aufgeschnappt,
brandheiß serviert



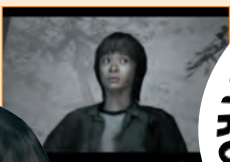
Prügelnachschub Bei Namco denkt man derzeit ernsthaft über einen dritten Teil der exzellenten Soul-Calibur-Reihe nach. Das bestätigte ein Firmensprecher.



Lagerwechsel, die Erste U.S.-Entwickler Silicon Knights (u.a. Eternal Darkness (Bild), Metal Gear Solid: The Twin Snakes, beide GameCube) entwickelt nicht mehr exklusiv für Nintendo – was da wohl auf PS2ler zukommt?



Lagerwechsel, die Zweite Die Grafikprofis Factor 5 wollen künftig auch Spiele für andere Konsolen bringen. In den letzten Jahren hat sich der Entwickler exklusiv Nintendo-Systemen gewidmet (u.a. Star Wars: Rogue Squadron III).



Siren 2? Die Siren-Entwickler planen offensichtlich einen zweiten Teil. Zumindest sucht das Team auf der offiziellen Homepage nach personeller Verstärkung für das Projekt.

GEWINNSPIEL: EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004

DIE REFERENZ-BOXEREI FÜR PLAYSTATION 2

Gewinnt mit play und Electronic Arts schicke Shirts für jede Gelegenheit

- 1. – 3. Preis:** je 1 Spiel Fight Night 2004 für PS2,
je 1 Sweatshirt EA Sports (weiß/XL)
4. – 6. Preis: je 1 Longsleeve EA Sports (weiß/rote Ärmel/L)

Folgende Frage müsst ihr richtig beantworten,
dann wandert eure Einsendung in die play-Lostrummel:

Wie heißt die innovative Schlagsteuerung
von Fight Night 2004?

- a) Full-Crunch-Control
b) Total-Punch-Control
c) Flying-Hands-Control

Schickt die richtige Antwort an:

Cypress GmbH • Redaktion play
Stichwort: Blaue Augen
Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg
oder per E-Mail: blaveaugen@cypress.de



Einsendeschluss ist der 28. Mai 2004,
der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

HIP-HOP-HALBSTARKE: DEF JAM VENDETTA II



Kung-Fu-Kotelett: Über zehn verschiedene Kampfstile wird's in Def Jam Vendetta II geben.



In die Kronjuwelen: Im zweiten Teil dürft ihr eure Kollegen auch über die DSL-Leitung vermöbeln.

Die Rap-Rüpel steigen wieder in den Ring. Nach dem großen Erfolg von Def Jam Vendetta kündigt Publisher Electronic Arts den Nachfolger an.

In Def Jam Vendetta II wird es mehr als 70 spielbare Charaktere geben. Darunter 35 der zurzeit angesagtes-

ten Maulhelden wie Method Man, Redman, Sean Paul oder Snoop Dogg. Aber auch bekannte Film- und Serienstars werden kraftvoll zuschlagen – wir freuen uns beispielsweise auf den Einsatz von Carmen Electra. Wem das nicht reicht, der erstellt im Create-A-Player-Modus seinen eigenen Street-Fighter, der mit einem authentischen Kampfstil ausgestattet werden kann. Zum überarbeiteten und vereinfachten Kampfsystem kommen auch ganz neue Elemente, es können jetzt Gegenstände eingesetzt werden. Sprich: Ihr zieht

eurem Gegenüber Mülltonnen und Knüppel über die Rübe. Ebenfalls restauriert wurde der Story-Modus. Der ist nun nicht mehr linear, dafür dreimal so umfangreich. Der besonders spaßige Mehrspieler-Part wurde um die Online-Funktion erweitert. Bis zu vier Prügelpagen dürfen sich online die Hücke voll hauen.

Beattechnisch darf neben Rhymes bekannter Szenegrößen mit exklusivem Def-Jam-Material gerechnet werden – wir sind gespannt.

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



PLAY-NEWTICKER – E3-HIGHLIGHTS KURZ & KNAPP

+++ **Sega** will auf der Mega-Messe sechs neue Spiele vorstellen. Ein neues Sonic soll nicht dabei sein +++ **GTA San Andreas** wird nicht als spielbare Version, voraussichtlich aber als Video vertreten sein +++ Ubisoft präsentiert mit **Tom Clancy's Rainbow Six Black Arrow** einen Ego-Shooter primär für Online-Mehrspielerrunden +++ Die **PlayStation3** wird auf der E3 nicht gezeigt. Sony will aber weitere Infos zur Hardware preisgeben +++ Capcoms USA-Niederlassung bringt ein **Bionic-Commando-Remake** mit zur E3 +++ **Devil May Cry 3** feiert in Los Angeles seine Weltpremiere +++ Square-Enix wird höchstwahrscheinlich ein **Final Fantasy für Sonys PSP** zeigen +++ **Metal Gear Solid 3** soll erstmals in spielbarer Form vorgestellt werden +++

„Scheiß Wetter!“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



Die **Wireless Gun** ist der optimale Controller, um jeden Lightgunshooter als Sieger zu bestehen und das befreit von lästigen Kabeln. Optimale Gewichtsverteilung, die Wireless-Technologie und die hohe Akku-Leistung bieten langen und entspannten Spielspaß.

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

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

www.bigben-interactive.de

PLAY GERÜCHTEKÜCHE

Frisch aufgeschnappt,
brandheiß serviert



Online-Ausbau Das Breitband-Experiment Final Fantasy 11 läuft offensichtlich erfolgreich. Man habe mehrere weitere Online-Spiele in Vorbereitung, bestätigte ein Square-Enix-Sprecher, ohne Details zu nennen.



Ritterschlag Bei Capcom soll sich ein drittes Maximo in der Mache befinden. Auf der E3 soll die Fortsetzung des Ghosts'n-Goblins-Vertrags nicht gezeigt werden.



Neues Castlevania? In einem Interview hat Konami Koji Igarashi angedeutet, dass er sich nach der Fertigstellung von Nanobreaker (Bild) einer weiteren Castlevania-Episode widmen werde.

KNALLHARTER BALLERNACHSCHUB: FAR CRY INSTINCTS

Im PC-Sektor zählt das kürzlich erschienene Far Cry (dt.) von Crytek zu den erfolgreichsten Ego-Shootern der letzten Jahre. Da verwundert es nicht, dass Ubisoft die Marke Far Cry auch Konsolenspielern schmackhaft machen will. Um die Entwicklung von Far Cry Instincts kümmert sich jedoch nicht die genannte deutsche Softwareschmiede, sondern Ubis hauseigenes Team in Montreal. An das Original angelehnt soll auch das Spin-off auf der Basis einer gigantischen, frei erforschbaren Spielwelt inklusive verschiedener Lösungswege funktionieren. Ein Erscheinungstermin ist noch unklar.



Zu schön um wahr zu sein? Der erste Screenshot von Far Cry Instincts sieht überwältigend aus.

RABIATE RASEREI: MASHED SORGT FÜR PARTYSTIMMUNG



Waffenstarrend: In Mashed verhilft euch nicht nur euer fahrerisches Geschick zum Sieg.



Und Abflug: Der blaue Wagen lernt nach einem Raketenanschlag das Fliegen.

Erinnert ihr euch noch an die Micro Machines? Die spaßigen Miniflitzer waren vor einigen Jahren der Kracher jeder zünftigen Multiplayer-Party. Empire Interactive bringt uns im Juni eine „erwachsene“ Version der unkomplizierten Rennen: Per Multitap rasen bis zu vier Mitspieler mit Untersätzen aus einem umfangreichen Fuhrpark auf 13 Strecken um den Sieg.

Friedfertig geht es bei der Bleifüh-Hatz allerdings nicht zu: Mit MG,

Granatwerfer und Zielsuchrakete bombt ihr eure Gegner von der Bildfläche und setzt euch schlingend an die Spitze – bis ihr selbst über eine Mine fahrt... Um jede noch so friedfertige Spielerrunde in einen brodelnden Hexenkessel zu verwandeln, hat man einen genialen Spielspaßkniff eingebaut: Ist euer Wagen nachhaltig demoliert, könnt ihr zwar die Runde nicht mehr gewinnen, ballert aber per Fadenkreuz auf Konkurrenten – so könnt ihr selbst nach dem Ausscheiden den Spielablauf aktiv beeinflussen.

Ein erstes Probespiel bescheinigt dem Action-Racer echte Partyqualitäten: Dank simpler Handhabung und dem berühmten „Nächste Runde kriege ich dich!“-Effekt sollten alle geselligen Zocker den Titel im Auge behalten.

Ein erstes Probespiel bescheinigt dem Action-Racer echte Partyqualitäten: Dank simpler Handhabung und dem berühmten „Nächste Runde kriege ich dich!“-Effekt sollten alle geselligen Zocker den Titel im Auge behalten.

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

IN & OUT

IN

- Doppeldecker-Freitag im Laby
- Gelungene Film-Remakes (Dawn of the Dead)
- Wunschos Glücklichein
- Karaoke mit Motörhead
- Sarotti Nr.1 mit Kakaosplittern

OUT

- brennendes Frittier-Fett
- Lammfleisch
- ISIS-Lagerschlüssel
- Frühjahrsallergien
- Kokosnussöffnen ohne passendes Werkzeug

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
Alias	72	–	80	71	81
Bad Boys II	51	59	46	52	58
Die Geistervilla	69	72	72	–	71
Ein Kater macht Theater	68	63	54	–	–
FireFighter F.D. 18	61	68	71	67	68
Ghost Recon: Jungle Storm	84	83	62	75	69
Glass Rose	73	–	55	36	68
Goblin Commander	77	79	76	77	78
Rainbow Six 3	86	87	86	83	88
Sniper 2	4	3	–	–	–
Star Trek: Shattered Universe	48	48	–	–	39
TIF 2004	76	73	70	74	70

PSP, PSX & PS3 NEWS

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

DIE GERÜCHTEKÜCHE BRODELT: NEUES ZU PLAYSTATION3 & PSP

David Reeves, Präsident und Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Europa, hat sich zu den beiden kommenden PlayStation-Modellen geäußert. Womöglich werde die PS3 in verschiedenen Versionen ausgeliefert: Eine besonders kostengünstige Variante etwa könnte auf das Abspielen von Software und Filmen reduziert sein. Eine aufwändigere und entsprechend teurere PS3 käme zusätzlich mit eingebauter Festplatte und PSX-Link-Möglichkeit für möglicherweise 600 bis 700 Euro daher, so Reeves.

Auch zum Thema Speichermedium gibt's Neuigkeiten: Wahrscheinlich wird die PS3 nicht auf DVDs setzen, sondern auf die zukunftssträchtige Blue-Ray-Technologie.

Wie schon bei der PSone wird es aller Wahrscheinlichkeit nach eine abgespeckte PS2 geben. Den Namen „PStwo“ hat sich Sony zumindest schon vor Monaten in den USA als Warenzeichen eintragen lassen.

In Sachen PSP bestätigte der Europa-Chef die Gerüchte um eine Aufstockung des Arbeitsspeichers: Laut Reeves birgt das Sony-Handheld jetzt satte 30 MB RAM. Auf der Leistungsskala soll der Taschenspieler wohl zwischen PSone und PlayStation2 liegen. Aller Voraussicht nach wird Sony beim PSP zudem auf einen Regional-Code für Spiele verzichten. Jedes Gerät würde also Software aus allen Territorien (Japan, USA oder Europa) abspielen. Für Filme würde diese Code-Freiheit allerdings nicht gelten.



Vorbild Game Boy Advance? Die PSP-Software wird unter Umständen auf Länder-Codes verzichten.



Sprach über die PlayStation-Zukunft: SCEE-Präsident David Reeves.

KURZ & KNAPP

PSP: Bildschirm-Hersteller benannt



50 Jahre TV-Erfahrung prädestinieren: Sharp entwickelt mit am PSP-Display.

Die Bildschirme der PlayStation Portable werden gemeinsam von Samsung und Sharp entwickelt. Bei Sharp handelt es sich um Japans führenden Hersteller von LCD-Displays, die Südkoreaner von Samsung widmen sich derzeit verstärkt der Plasma-Technologie. Der Jahresumsatz für den PSP-Auftrag wird auf knapp 330 Millionen Euro geschätzt.

Die Bildschirmdiagonale soll zwischen 10 und 13 Zentimetern liegen.

Umfrage: Wer will PSP unterstützen?



Hat mehrere PSP-Spiele in der Mache: Branchen-Urgestein Sega

In Japan wurden die wichtigsten Software-Hersteller zu ihren Plänen bezüglich der PSP befragt. Folgende Firmen haben Titel in Arbeit und/oder zum System-Launch verfügbar: Sega, Konami, Nippon Ichi, Namco und Chunsoft. Andere Hersteller prüfen derzeit die Möglichkeiten des PSP oder denken ernsthaft über eine Unterstützung nach: Atlus, From Software, Irem, Bandai, Taito, Square-Enix, SNK Playmore. Unentschieden oder abgeneigt sind der Umfrage nach Tomy, Kadokawa und Tecmo.

DEN TOD IN DER TASCH: DEATH, JR.



Sonys erster PlayStation-Portable-Held: Nachwuchs-Sensenmann Death Junior.

Mit Death, Jr. hat Sony das erste Spiel für die tragbare PSP vorgestellt. Zwar wollte sich der Entwickler Backbone Entertainment noch nicht zu Genre und Spielmechanik des Nachwuchs-Todes äußern, entgegen ersten Mutmaßungen soll es sich aber nicht um einen Plattform-Hüpfer handeln. Angeblich erwartet uns ein rabiatere Action-Shooter für Jugendliche. Dank skurril-sympathischem Charakterdesign und überzeugender Technik weckt das knuffige Klappergestell schon jetzt unser Interesse. Wir freuen uns auf ein viel versprechendes Handheld-Debüt.

VON DEN UNREAL-MACHERN: DARK SECTOR FÜR DIE PS3?



Zweifelhaft: Ein schwer bewaffneter Weltraumsoldat verbirgt sich im Schatten.

Mit dem mysteriösen Actiontitel Dark Sector steht uns ein potenzielles Highlight für die kommende PS3-Konsole ins Haus. Digital Extremes, die kreativen Köpfe hinter der Unreal-Serie, basteln schon seit mehr als drei Jahren an der virtuellen Dunkelheit. Ob uns wirklich – wie einst angekündigt – ein bleihaltiger Weltraum-Ego-Shooter ins Haus steht oder ob das Spielkonzept mittlerweile überarbeitet wurde, weiß man nicht. Erste Bilder belegen die grafische Opulenz des Titels – nötigen die zahlreichen Schatteneffekte etwa zu lautlosen Schleicheinlagen?

**„Knalliger Shooter mit beeindruckender
Fernsicht und bombastischer Action ...!“**

Playzone 4/04

**„Gigantisches Actionspektakel
mit riesigen Kampfrobotern.“**

OPM2 4/04

Bestell dir die
**GRATIS
DEMO**
auf
www.atari.de
(solange Vorrat reicht)

„... brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial.“

Maniac 4/04

„Bombast-Action der besten Sorte.“

OPM 2 Sonderheft Frühjahr 04

„Halo auf der PS2“

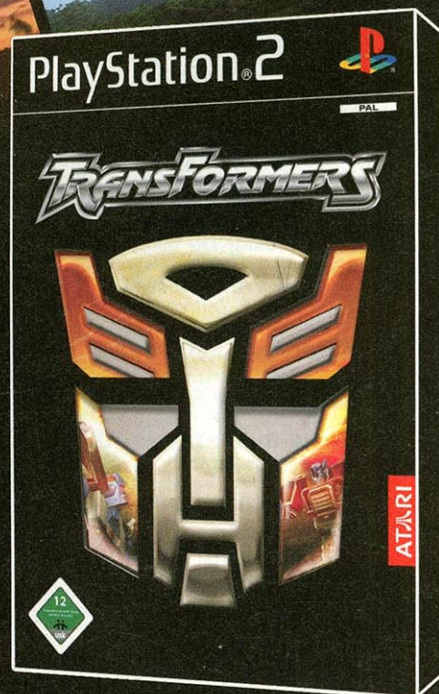
Gamesurf.de März 04

DIE ZUKUNFT DER ACTION-SHOOTER

WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS



PlayStation 2



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



Bujinagai
(Bay Area Multimedia, Action)

Carmen Sandiego
(Bay Area Multimedia, Action-Adventure)

ESPN Major League Baseball
(Sega, Sportspiel)

Megaman Anniversary Collection
(Capcom, Action)

Shrek 2
(Activision, Action)

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

The Mummy
(HIP Interactive, Action-Adventure)

World Championship Pool
(Bay Area Multimedia, Billard)

JAPAN – MAI/JUNI



Beatmania IIDX 7th Style
(Konami, Musikspiel)

Espgaluda
(Arika, Shooter)

Lost Aye Sophie
(Idea Factory, Abenteuer)

Online Pro Wrestling
(Yukes, Wrestling)

Panzer Front Ausf. B
(Enterbrain, Strategie)

Sega Ages 2500 Series Vol. 13 Outrun
(Sega, Rennspiel)

Super Robot Taisen MX
(Banpresto, Simulation)

Tenshou Gakuen Kensousoku
(Asmik Ace, Abenteuer)

Ultraman
(Banda, Action)

JUNI 2004

Titel	Hersteller	Genre	Ersteinschätzung
Athens 2004	Sony	Sportspiel	★★★★☆
A-Train 6	THQ	Simulation	tba.
Boxing Champions	THQ	Sportspiel	★★☆☆☆
Centre Court: Hard Hitter 2	THQ	Sportspiel	★★★★☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	★★★★☆
Drakengard	Take2	Action	siehe Test S. 97
Driver 3	Atari	Action	★★★★☆
Formel Eins 2004	Sony	Rennspiel	tba.
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	EA	Action-Adventure	★★★★☆
Headhunter: Redemption	Atari	Action	★★★★☆
Indy Car Series 2005	Codemasters	Rennspiel	tba.
MTV Music Generator 3	Codemasters	Musikspiel	★★★★☆
Obscure	Atari	Survival-Horror	★★★★☆
Onimusha Blade Warriors	Capcom	Action	siehe Test S. 96
Risiko: Die Weltherrschaft	Atari	Brettspiel	★★★★☆
Savage Skies	Bigben	Action	★★☆☆☆
Shellshock: NAM '67	Eidos	Action	★★★★☆
Shrek 2	Activision	Action	★★★★☆
SingStar	Sony	Musikspiel	siehe Test S. 94
World Championship Pool	Bigben	Billard	★★☆☆☆
World Championship Snooker 2004	Codemasters	Billard	tba.

JULI 2004

Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adventure	★★★★★
Robot Warlords	THQ	Strategie	tba.
Schuhmacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	★★☆☆☆
Tokyo Road Race	THQ	Rennspiel	★★☆☆☆

AUGUST BIS SEPTEMBER 2004

Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Vivendi	Jump'n Run	★★☆☆☆
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Ego-Shooter	★★★★★
Crimson Tears	Capcom	Action	★★★★☆
Gradius V	Konami	Action	★★★★☆
Juiced	Acclaim	Rennspiel	★★★★☆
Kookabonga	Vivendi	Partyspiel	tba.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi	Adventure	★★★★☆
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Konami	Action-Adventure	★★★★☆
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Survival-Horror	siehe Test S. 82
Runaway: A Road Adventure	Bigben	Adventure	tba.
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
The Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆

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	Namco	Action	tba.
Fahrenheit	Vivendi	Action-Adventure	★★★☆☆
Fight Club	Vivendi	Action	★★☆☆☆
Final Fantasy XII	Square-Enix	Rollenspiel	★★★★★
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	★★★★★
GTA: San Andreas	Take2	Action	tba.
ICO 2	Sony	Action-Adventure	★★★★☆
Incredibles: Die Unglaublichen	THQ	Action	tba.
Jak 3	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	★★★★☆
Mortal Kombat: Deception	Konami	Beat'em Up	★★★★☆
Nanobreaker	Konami	Action	★★★★☆
NARC	Konami	Action-Adventure	★★☆☆☆
Need for Speed: Most Wanted	EA	Rennspiel	★★★★★
Neo Contra	Konami	Action	★★★★☆
PGA Tour 2005	EA	Golfspiel	★★★★★
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n Run	★★★★★
Red Ninja	Vivendi	Action	tba.
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	★★★★☆
Silent Hill 4: The Room	Konami	Survival-Horror	★★★★★
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n Run	★★★★☆
Sniper Elite: Berlin 1945	Wanadoo	Action	★★★☆☆
SpongeBob SquarePants: The Movie	THQ	tba.	tba.
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	★★★☆☆

RE OUTBREAK FILE #2



Das Grauen kehrt zurück! Der Überlebenskampf in den Straßen von Raccoon City geht weiter... ob off- oder online und was euch sonst erwartet, könnt ihr **ab Seite 56** erfahren.

THE GETAWAY 2



In London tobt der Bär: Die Straßen sind belebt, das Gameplay ist überarbeitet und auch die Grafik ist aufgepeppt worden. Mehr zur Crime-Simulation **ab Seite 46**.

SHELLSHOCK: NAM '67



Die Schrecken des Krieges als packendes Videospiel – die Operation scheint zu gelingen! Mehr zum kommenden Highlight erfahrt ihr in diesem Heft **ab Seite 42**.

PANDORA TOMORROW



Größer, besser und noch leiser: Auch das zweite Splinter-Cell-Abenteuer wird ein Hit. Sam Fisher schleicht in Zukunft off- und online. **Ab Seite 34** könnt ihr mehr erfahren.

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, Take2)
3.	Final Fantasy XII (Rollenspiel, Square-Enix)
4.	Silent Hill 4: The Room (Survival-Horror, Konami)
5.	Gran Turismo 4 (Rennspiel, Sony)
6.	Killzone (Ego-Shooter, Sony)
7.	Driver 3 (Action, Atari)
8.	Onimusha 3 (Action-Adventure, Capcom)
9.	Champions of Norrath (Action-RPG, Ubisoft)
10.	Hitman: Contracts (Action-Adventure, Eidos)

REDAKTION MOST WANTED

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

1.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Action-Adventure, Konami)
2.	Shellshock: NAM '67 (Action, Eidos)
3.	ICO 2 (Action-Adventure, Sony)
4.	GTA: San Andreas (Action, Take2)
5.	Onimusha 3 (Action-Adventure, Capcom)
6.	Killzone (Ego-Shooter, Sony)
7.	Call of Duty: Finest Hour (Ego-Shooter, Activision)
8.	Brothers in Arms (Action, Ubisoft)
9.	Gradius V (Shooter, Konami)
10.	Tenchu Kurenai (Action, Activision)

SpecialScreen

CALL OF DUTY

FINEST HOUR

Dirk Gemeinhardt

Der Medal-of-Honor-Killer! Als erstes europäisches PlayStation-Magazin berichtet play exklusiv von der Call-of-Duty-Front. Die Entwickler von Spark Unlimited gewähren uns tiefen Einblick in das bislang geheim gehaltene WWII-Ego-Shooter-Projekt für PlayStation2.



○ Entscheidungsschlacht: Mit dem Kampf um Stalingrad beginnt das PS2-Call-of-Duty.

PS2 Sherman Oaks, eine kalifornische Stadt im nördlichen Großraum von Los Angeles, im April 2004. Im Hauptquartier von Spark Unlimited herrscht reges Treiben, denn in wenigen Tagen präsentieren die Entwickler auf der Prä-E3-Veranstaltung von Activision eine spielbare Demo ihres allerersten Projekts – Call of Duty: Finest Hour. Seit der Gründung des Softwarestudios im August 2002 hat unser Gesprächspartner Scott Langteau zusammen mit seinem rund 40 Mann starken Kreativ-

Team auf diesen besonderen Tag hingearbeitet.

Spark Unlimited besteht zu rund 75 Prozent aus Ex-Angestellten von Electronic Arts LA, vormals DreamWorks Interactive. Diese Leute haben bereits maßgeblich an der Entstehung von Medal of Honor, Medal of Honor: Underground und Medal of Honor: Frontline mitgewirkt. Kurz nach Produktionsende des PS2-Teils quitierte die Gruppe ihren Dienst.

Zu den „Deserteuren“ gehörten der damalige Producer Scott Langteau, der Animation Director Sunil Thanamushy, der Lead Sound Designer Erik Kraber und der Associate Lead Designer Eric Church (siehe Kasten).

Die Pflicht ruft!

Die Wurzeln von Call of Duty: Finest Hour sind fest im PC-Spiele-Bereich verankert. Analog zur Firmengeschichte von Spark Unlimited trennten sich 22 Schlüs- ➤

SpecialScreen

Wer ist Spark Unlimited?

Die wichtigsten Personen auf einen Blick: Auf ihr Konto gingen in der Vergangenheit die ersten drei Medal-of-Honor-Kampfeinsätze.

Jetzt produzieren sie mit vereinten Kräften die WWII-Ego-Shooter-Referenz Call of Duty: Finest Hour.



Scott Langteau

Der Leitwolf: Producer und Chief Operating Officer Scott Langteau arbeitete von 1999 bis 2002 für EA an den zwei Medal-of-Honor-Titeln für PSone und an Medal of Honor: Frontline.



Eric Church

Der Spielmacher: Eric Church als Lead Game Designer – der Meister allen Leveldesigns. Auch er war zwischen 1999 und 2002 an der unglaublichen Erfolgsstory der Medal-of-Honor-Serie von Electronic Arts beteiligt.



Sunil Thanamushy

Der Puppenspieler: Er war der Animation Director der ersten drei Medal-of-Honor-Abenteuer. Zuvor hatte er den PSone-Dinos von The Lost World: Jurassic Park auf die Sprünge geholfen.



Jade Grillo

Der Tonmeister: Mit authentischen Waffengeräuschen setzte der Sound Designer neue Standards im PC- und Videospielebereich. Für seine Leistungen wurde er 2001 mit dem Academy of Interactive Arts and Sciences Interactive Achievement Award ausgezeichnet.



Stephen Ratter

Der Maler: Er kreierte in seiner Medal-of-Honor-Schaffenszeit bei EA als Artist z.B. allerlei Hintergrund-Grafiken und 3D-Waffen-Modelle. Hier sieht man ihn bei Recherchearbeiten für Call of Duty: Finest Hour auf dem Roten Platz in Moskau.

SpecialScreen

Call of Duty (PC)

„Im Krieg kämpft niemand alleine“ – mit diesem Schlachtruf sandte Entwickler Infinity Ward im November 2003 den Zweiter-Weltkriegs-Ego-Shooter auf den heiß umkämpften PC-Markt. Die dreigeteilte Story um Private Martin, einen Angehörigen der 101st Airborne Ranger Division, Sergeant Evan, einen britischen SAS-Agenten, und Alexei, einen Rotarmisten, schnellte in Deutschland sofort an die Spitze der Computerspiele-Charts.

In 26 mitreißenden wie auch beklemmenden Missionen operiert man beispielsweise am D-Day hinter den feindlichen Linien, sabotiert das Schlachtschiff Tirpitz oder kämpft im zerbombten Stalingrad ums nackte Überleben. Call of Duty beeindruckt zudem mit der ohrbetäubenden Soundkulisse sowie mit der ausgereiften Künstlichen Intelligenz der CPU-Kameraden.



Das U.S.-Kapitel: Private Martin landet am D-Day im Schuß der Deutschen. Häuserkämpfe prägen viele Szenarien.



Das Briten-Kapitel: Sergeant Evan sabotiert an verschiedenen Orten die deutsche Kriegsmaschinerie.



Das Sowjet-Kapitel: Alexei gerät zwischen die Fronten der eigenen Politikommissare und die der Wehrmacht.



Filmreife Kulisse: Die detaillierten Kulissen basieren auf Zeugenaussagen und Fotos.

selfiguren, die Medal of Honor: Allied Assault entwickelt haben, von ihrem Arbeitgeber 2015. Im Januar 2002 riefen sie Infinity Ward ins Leben. Nach anfänglichen Spekulationen der Fachpresse, ob denn nun die Company an einem Ego-Shooter-Konzept zur zehnteiligen HBO-TV-

danken, trotzdem sind es zwei völlig unterschiedliche Spiele. Wir entwickeln eine PS2-Fassung mit neuen Charakteren, Aufträgen und Kampagnen (...)", sagt Spark-Unlimited-Producer Scott Langteau.

Welcher Grundgedanke ist gemeint? Entsprechend der mit Höchstwertungen

„CALL OF DUTY (PC) UND CALL OF DUTY: FINEST HOUR BASIEREN AUF DEMSELBEN GRUNDGEDANKEN, TROTZDEM SIND ES ZWEI VÖLLIG VERSCHIEDENE SPIELE.“

Serie „Band of Brothers“ feile, brachte die Ankündigung von Call of Duty für PC (Release: November 2003, siehe Kasten) absolute Gewissheit.

Im Gegensatz zu den fragwürdigen Medal-of-Honor-Abenteuern wird die Grausamkeit des Zweiten Weltkrieges ohne Pathos thematisiert. Als U.S.-Fallschirmspringer, britischer SAS-Elitesoldat und russischer Infanterist erlebt der PC-Zocker 12 Stunden Krieg.

und Auszeichnungen übersäten PC-Version setzt sich der PS2-Ableger aus drei separaten Hauptkapiteln zusammen. Folgerichtig stehen die Kampagnen auf Seiten der Amerikaner, der Engländer und der Sowjets im Einklang mit der Call-of-Duty-Philosophie.

Die Eigenständigkeit der Konsolenversion resultiert in

PC-Kollaborateur?!

„Call of Duty (PC) und Call of Duty: Finest Hour basieren auf demselben Grundge-

Fahrbare Helden

Die Missionen von Sgt. Rivers (und seiner Panzerbesatzung) sind mit abwechslungsreichen Vehikel-Intermezzi durchzogen. Dabei nimmt man den Platz des Richtschützen ein. Unter anderem geht man mit seinem Sherman-Panzer auf Tiger-Jagd.

Zur Info: Der deutsche Kampfpanzer ist eines von vielen feindlichen Fahrzeugen, die in Call of Duty: Finest Hour auftauchen.





○ Richtschütze: Im russischen T-34-Panzer greift man deutsche Stellungen an.



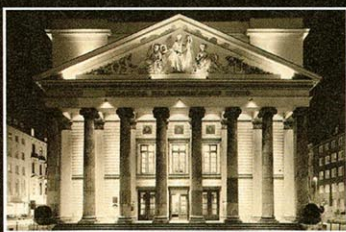
○ Bomberangriff: Deutsche Heinkel 111 legen Stalingrad in Schutt und Asche.

erster Linie aus dem Drehbuch. Die Ausweitung des Plots auf die Kriegsjahre 1942 bis 1945 vergrößert das historische Ausgangsmaterial sprunghaft. Insofern stehen die Ost- und Westfront sowie der Kriegsschauplatz Nordafrika zur Debatte.

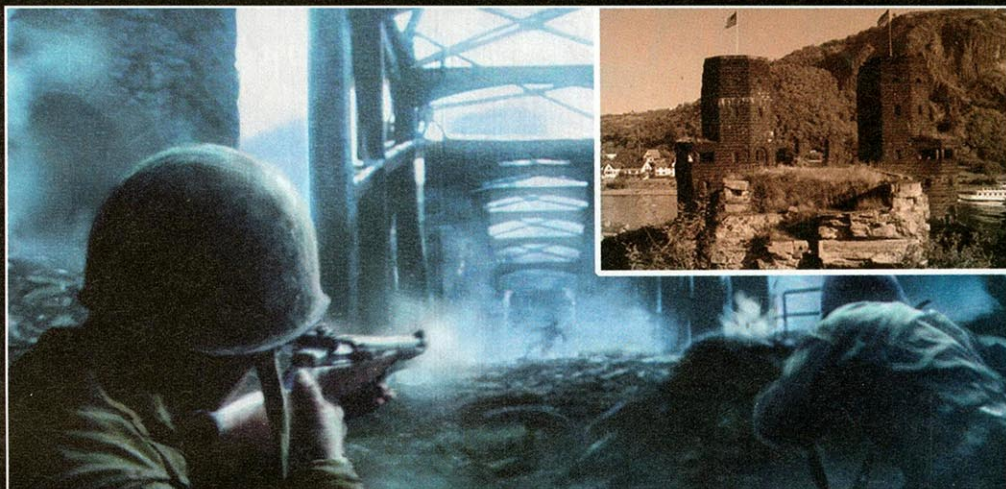
Russischer Winter

Die Informationspolitik von Spark Unlimited ist mit der Geheimhaltungsstufe des berühmt-berüchtigten Enigma-Codes gleichzusetzen: Das Softwarehaus schweigt sich aus über den konkreten Aufbau der Missionen. Lediglich bei auserlesenen Passagen des Stalingrad-Levels – er ist der Auftakt zu Call of Duty: Finest Hour – dringt man tiefer in die Materie ein.

Als blutjünger, unerfahrener Rotarmist verteidigt man das



○ PS2-Geschichtsstunde: Die Befreiung von Aachen am 21. Oktober 1944 durch Alliierte Truppen ist Bestandteil des Spiels. Als G.I. eskortiert man eine Howitzer-Selbstfahrlafette zum Aachener Theater. Kleines Bild: Das Aachener Theater 2004.



○ Der Weg über den Rhein: Die Brücke von Remagen ist in Call of Duty: Finest Hour von den U.S.-Truppen heiß umkämpft. Das kleine Bild rechts oben zeigt die zerstörte Rheinüberführung im Jahr 2003.

strategisch bedeutsame Rüstungs- und Verkehrszentrum an der Wolga. In der zerrückten Stadt fällt die Entscheidung in erbitterten Häuserkämpfen Mann gegen Mann. Nach einer Weile trifft der Soldat die bildhübsche Scharfschützin Tanya. „Mit ihr stiehlt man sich durch das Abwasserkanal-System von Stalingrad, immer auf der Suche nach vorteilhaften Positionen, um die Deutschen unentdeckt ins Fadenkreuz zu nehmen“, verrät Scott Langteau.

Dazwischen verfolgt der PS2-Militarist das Schicksal eines Richtschützen in einem T-34, dem Standard-Kampfpanzer der Roten Armee.

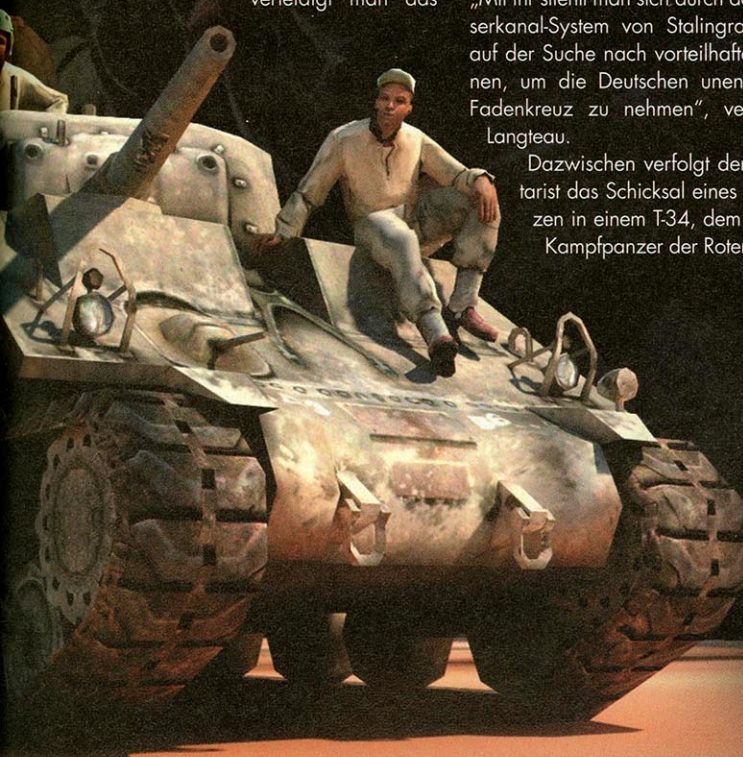
Historischer Nährboden

Weitere Schauplätze und Ereignisse im zweiten und dritten Kapitel von Call of Duty: Finest Hour sollen sein: eine antike römische Festung in Tunesien im Jahr 1943, die Befreiung der Kaiserstadt Aachen am 21. Oktober 1944, die Ardennen-Offensive Ende Dezember 1944 und die Gefechte um die Brücke von Remagen im März 1945.

Diese oftmals in Hollywoodfilmen und TV-Produktionen (siehe Kasten) frei >>>



○ Reenactment Shows: Die Entwickler besuchten diese Veranstaltungen in den USA, bei denen Kampfhandlungen des Zweiten Weltkriegs nachgestellt werden.



SpecialScreen



○ Vorlage für Texturen: Die Detailversessenheit von Spark Unlimited kennt offensichtlich keine Grenzen, sogar die Schuhsohlen deutscher Knobelbecher wurden für die Bitmap-Tapeten-Erstellung fotografiert. Gleiches gilt für die tropentaugliche Uniform des Nordafrika-Korps-Soldaten.

AN EHEMALIGEN KRIEGSSCHAUPLÄTZEN IN DEUTSCHLAND UND RUSSLAND GINGEN DIE ENTWICKLER IHRER RECHERCHEARBEIT NACH.

interpretierten historischen Ereignisse und Persönlichkeiten werden bei Call of Duty: Finest Hour so authentisch wie möglich dargestellt. Ein Beispiel: Der spielbare farbige U.S.-Panzerkommandant hört auf den Namen Sgt. Rivers. Er erinnert frappierend an den mit der Medal of Honor ausgezeichneten, im Winter 1944 gefallenen

Staff Sergeant Ruben Rivers vom 761st Tank Battalion der U.S. Army, dessen „Black Panthers“-Einheit ausschließlich aus anglo-afrikanischen Soldaten bestand.

Im Detail betrachtet erzählt die dreigeteilte Story die Schicksale von sieben fiktiven wie auch real existierenden Hauptdarstellern. Teils wird deren Identität unter

Verschluss gehalten. Die Macher wollen dem Zocker zu verstehen geben, dass in Wirklichkeit nicht ein einziger Mann, nicht eine einzige Armee, nicht eine einzige Nation den Krieg gewonnen hat.

Lebende Geschichte

Für Call of Duty: Finest Hour hat Spark Unlimited intensive Nachforschungen angestellt. Die Vorgehensweise haben sie von ihren früheren Medal-of-Honor-Werken übernommen: Eine Gruppe flog vor Beginn der Produktion nach Europa, um an ehemaligen Kriegsschauplätzen in Deutschland und Russland (z.B. Moskau) zu recherchieren. Anhand der Foto- und Videoaufnahmen wurde die Atmosphäre



○ Rendezvous im Kugelhagel: Links im Bild sieht man die Scharfschützin Tanya.



○ Volltreffer! Der T-34 hat einen Panzer III komplett außer Gefecht gesetzt.

Der Befehl zum „Ausbooten“

Diese Bildfolge zeigt in einer Animationsstudie, wie deutsche Landsers Hals über Kopf einen beschädigten Panzer IV verlasen, was im Militärjargon als „ausbooten“ bezeichnet wird.





○ **Schießplatz-Action:** Für die Aufnahmen der Waffengeräusche verwendete man die echten Waffen samt scharfer Munition. Man schoss auf Rinderhälften, Holzbretter, Metallteile usw.



der jeweiligen Locations eingefangen. Will man – mit Blick auf die Fotos – damit Texturen, 3D-Landschaften und Gebäude erstellen.

Außerdem suchten die Macher vor Produktionsbeginn das Gespräch mit Experten, Zeitzeugen und Kriegsveteranen beider Seiten. „Das Team hat Überlebende der 761st ‚Black Panther‘ Tank Division kontaktiert. Uns wurde erst dadurch klar, dass diese Jungs, die im Zweiten Weltkrieg eine historische Leistung erbracht haben, nicht für Ruhm und Ehre, sondern um Anerkennung gekämpft haben“, verrät Langteau.

Eine Entwickler-Delegation war zudem auf so genannten, in den U.S.A. besonders populären „Reenactment Shows“ vertreten. Hier hat man die Uniformen vieler Teilnehmer abgelichtet, die in ihrer Freizeit WWII-Schlachten nachstellen.

Frontierfahrene Ratgeber

Auch als die Karawane von Electronic Arts Los Angeles zu Spark Unlimited weitergezogen war, blieb der militärische

Berater, Captain Dale Dyle, „seiner“ Medal-of-Honor-Reihe treu. Der 59-jährige Hollywoodschauspieler („Der Soldat James Ryan“, „Band of Brothers“, „Rules – Sekunden der Entscheidung“) und Ex-U.S.-Marine im Vietnamkrieg erfährt eine Wachablösung durch Captain John Hillen a.D. und Colonel Hank Keirsej a.D. In den USA, vor allem bei Fernsehkanälen, genießen die beiden „Desert-Storm“-Veteranen den Ruf renommierter Zweiter-Weltkrieg-Experten.

Programmierter Gehorsam

Die mit dem Bronze-Star-Orden dekorierten Soldaten ließen die PC-Kollegen von Infinity Ward noch vor Call of Duty: Finest Hour an ihrem Erfahrungsschatz teilhaben. Dazu Scott Langteau: „Es ist großartig, die beiden zu haben. Wir haben dadurch noch tiefere Einblicke bekommen, wie Kämpfe geführt werden. Und, wie man ein taktisch einwandfreies KI-Verhalten der CPU-Kameraden programmiert.“

Die Künstliche Intelligenz konzentriert

Den echten Sgt. Ruben Rivers!

... starb am 19. November 1944 als ein 8,8-cm-Geschoss den Turm seines Panzers durchschlug. Drei Tage zuvor wurde der U.S.-Soldat in der Nähe der französischen Ortschaft Geubling ernsthaft verletzt, als sein Tank über eine Mine fuhr. Rivers verzichtete auf die ärztliche Hilfe, stattdessen führte er den Angriff auf das von den Deutschen besetzte Dörfchen Bourgaltroff an.

sich in Call of Duty: Finest Hour auf zwei Schwerpunkte: Zum einen sind die Denkmuster und Verhaltensmuster der computer-gesteuerten Mitstreiter von großer Bedeutung, zumal die Spielfigur in mehreren Missionen von einem CPU-Kampfverband flankiert wird. Die Mentalität der NPCs hängt wiederum von der Nationalität ab, der sie angehören. „Die Amerikaner setzen auf Feuerkraft, die Briten erreichen mit Hilfe ihrer superben Aufklärung und taktisch raffinierten Methoden ihre Ziele. Die Russen besitzen minderwertiges Equipment. Ihre Stärken sind der Gehorsam der Rotarmisten >>>



SpecialScreen

Film-, TV- und Buchvorlagen

Die wichtigsten Kriegsfilm- und TV-Serien, die den Entwicklern von Spark Unlimited bei der Entstehung von Call of Duty: Finest Hour als Inspirationsquelle gedient haben.

Die Brücke von Remagen (1969)

Format: DVD
Länge: ca. 115 Minuten
Regisseur: John Guillermin
Schauspieler: Robert Vaughn, George Segal, Hans Christian Blech

März 1945, wenige Wochen vor Kriegsende. Die einzige noch intakte Brücke über den Rhein bei Remagen wird zum legendären Kampfschauplatz zwischen Wehrmacht und U.S.-Truppen. Hitler gibt den Befehl, die Brücke zu sprengen. Die Amerikaner müssen handeln.



The Sounds of War Wenn Helden sterben (1958)

Format: DVD
Länge: ca. 95 Minuten
Regisseur: John Irvin
Schauspieler: Ron Eldard, Zak Orth, Frank Whaley

Stellungskrieg in der Eifel 1944: Private David Manning wird zum Sergeant befördert und muss mit einer unerfahrenen Gruppe eine wichtige Brücke einnehmen. Der Einsatz wird ein Desaster.



Band of Brothers (2001)

Format: DVD, Buch
Länge: ca. 600 Minuten
Regisseur: u.a. Tom Hanks
Schauspieler: Damian Lewis, Donnie Wahlberg, Ron Livingston

Die zehnteilige TV-Serie basiert auf dem Buch des Historikers Stephen Ambrose und begleitet die E-Company (genannt „Easy“) der U.S. 101st Airborne Division von ihrer Grundausbildung über den D-Day, quer durch Holland, Belgien, Deutschland und Österreich bis zum Ende des Kriegs.



Duell Enemy at the Gates (2001)

Format: DVD
Länge: ca. 131 Minuten
Regisseur: Jean-Jacques Annaud
Schauspieler: Jude Law, Ed Harris, Rachel Weisz

Ostfront 1942: Während der Schlacht um Stalingrad sieht sich der zu einem Nationalhelden aufgebaute Scharfschütze Vassili Zaitsev in einem entscheidenden Duell mit dem deutschen Präzisionsschützen Major König konfrontiert.



○ Rückendeckung: Sehr oft kämpft man an der Seite von intelligenten CPU-Kameraden.

sowie deren Material-Übermacht“, so Scott Langeau.

Zum anderen wird die facettenreiche Gegner-KI die „glorreichen Sieben“ fordern: Wenn einem Landsker bei einem Scharmützel seine Unerfahrenheit ins Gesicht geschrieben steht, spielt sein kampferprobter Wehr-

Programmierer von Rockstar North haben damit GTA III und GTA Vice City (dt.) aus dem Hut gezaubert. Hinzu kommt, dass die Engine die Multiplattform-Entwicklung gestattet. In diesem Fall wird das WWII-Abenteuer auf die Systemarchitektur der PlayStation2 maßgeschneidert, später folgen Konvertierungen für Xbox und Game-

NICHT EIN EINZIGER MANN, NICHT EINE EINZIGE ARMEE, NICHT EINE EINZIGE NATION HAT DEN KRIEG ALLEINE GEWONNEN.

machts-Kamerad seine ganze Routine aus. Mit schwerem Gerät ausgestattete Eliteeinheiten der Waffen-SS und ranghohe Offiziere bedeuten von Haus aus eine noch größere Gefahr.

Grafik aus der Konserve

Spark schwört bei Call of Duty: Finest Hour auf die RenderWare-Lösung aus dem Hause Criterion. Damit lassen sich komplexe und detaillierte 3D-Welten kostengünstig wie auch effizient kreieren. Die

Cube. Ein Blick über den Tellerrand: Für Call of Duty (PC) hat Infinity Ward eine modifizierte Quake-III-Engine herangezogen. Medal of Honor: Frontline basiert dagegen auf einer „hausgemachten“ Routine von Electronic Arts.

Des Weiteren stellt Animation Director Sunil Thankamushy eine Verbindung zwischen der Künstlichen Intelligenz und den Bewegungsabläufen her. Schule machen beispielsweise die nahtlos ineinander greifenden Animationen der panisch



○ Entwurf fürs Leveldesign: Eine Konzeptzeichnung von Remagen. Die Bevölkerung hat bereits kapituliert und hängt weiße Fahnen aus den Fenstern.



○ Herkunft erkennbar: Die Anzeigen erinnern frappierend an die Medal-of-Honor-Reihe.

agierenden deutschen Panzer-IV-Besatzung, die notgedrungen „ausbooten“ muss (siehe Kasten).

Mit Pauken und Trompeten...

... meldet sich der einstige Medal-of-Honor-Komponist Michael Giacchino zurück. Nachdem er im letzten Jahr den Call-of-Duty- (PC) und Secret-Weapons-over-Normandy-Soundtrack komponiert hat, sitzt er nun an den Noten für den PS2-Ego-Shooter. Die klassischen Musikstücke gehen tief unter die Haut, sie werden vom 75 Personen umfassenden Hollywood Studio Symphony Orchestra (u.a. „Fluch der Karibik“) eingespielt.

Mit Jack Grillo zeichnet ein weiterer Medal-of-Honor-Routinier für sämtliche Toneffekte verantwortlich. Er arrangierte auf einer Shooting Range außerhalb von Los Angeles zahlreiche Aufnahme-Sessions mit echten WWII-Waffen. Dort wurden nicht nur Schüsse aus verschiedenen

Entfernungen (wenige Zentimeter bis mehrere hundert Meter) aufgezeichnet. Der Soundspezialist hat die



○ Clever: Die KI der Gegner hängt von Kriegserfahrung und Waffengattung.

Geräusche des Nachladens, des Herunterfallens von Hülsen, von Einschlägen auf verschiedene Oberflächen, Abpraller sowie vorbeiziehender Projektile erfasst. Bei den besagten Reenactment-Shows richtete er das Mikrofon auf die mehr als 60 Jahre alten Kampffahrzeuge.

„Tatsache ist, dass das Team ein vollwertiges Aufnahmestudio im Spark Hauptquartier in Sherman Oaks errichtet hat. Von da aus kann Jack die Sound-Produktion überwachen“, sagt Scott Langteau am Ende des Gesprächs mit play. ■

Tanya alias
Tania Chernova

Die russische Scharfschützin Tanya ist einer von sieben spielbaren Charakteren in Call of Duty: Finest Hour. Sie sieht ihrer „Genossin“ Tania Chernova aus dem Film „Duel – Enemy at the Gates“ zum Verwechseln ähnlich. Die Sowjet-Soldatin wird wiederum von der 33-jährigen englischen Schauspielerin Rachel Weisz dargestellt.



○ ...21, 22, 23: Die umständliche Handhabung der Standard-Handgranate RGD 33 der Roten Armee wurde für Call of Duty: Finest Hour authentisch umgesetzt.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Spark Unlimited
Spieler	1	Erhältlich ab	November
Hersteller	Activision	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.callofduty.com – www.sparkunlimited.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — pot. Hitkandidat

Call of Duty: Finest Hour wird ein Meisterwerk! Der Ego-Shooter hat alle Zutaten für ein Mega-Hit.

zum Archivieren!

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



**50 VIDEOS!
110 MINUTEN!**

ALLE TOPHITS AUF DVD!

**Burnout 3
Shellshock NAM '67
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow
Ratchet & Clank 3
Gran Turismo 4
Prologue Version
Red Dead Revolver u.v.m.**

XXL-VIDEO-TEST ZUM GENIALEN HORRORSCHOCKER!

OUTBREAK



**Resident Evil: Outbreak • Shellshock: Nam' 67 • Splinter Cell:
Pandorra Tomorrow • Red Dead Revolver • Ratchet & Clank 3**



06/04



DVD • 110 MINUTEN SPIELZEIT • DVD DAS PROGRAMM



NEWS-MIX

Bass Master Fishing • Dragon Quest V&VIII • Kuon • Music 3000 • PTVSDPS2SS – playTV sucht den PS2-SingStar • Shellshock: Nam '67 • Top 5 • Trivial Pursuit • World Championship Rugby



SPECIAL SCREEN

• Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow



PRESCREEN-TRAILER

• Def Jam Vendetta II
• Red Dead Revolver
• YOU-Messe



PRESCREEN

• Athens 2004
• Burnout 3
• Jak 3
• Mercenaries
• Ratchet & Clank 3
• Smash Court Tennis 2
• X-Files: Resist or Serve



TESTSCREEN

• Alias
• Drakengard
• Ein Kater macht Theater
• Final Fantasy XI
• Gran Turismo 4
• Prologue Version
• Hitman: Contracts
• Malice
• MTX Mototrax
• Resident Evil: Outbreak
• Serious Sam: Next Encounter
• Transformers
• UEFA Euro 2004



TIPPS & TRICKS

• UEFA Euro 2004



BONUS

• PES 3 - Das Tor des Monats:
Teilnahmebedingungen
• PES 3 - Das Tor des Monats: der Gewinner
• PSone-Perle des Monats: Suikoden 1 & 2

X-PORT-SPEICHERSTÄNDE

Baphomets Fluch 3 • Buffy Chaos Bleeds • Ghosthunter • Jak II: Renegade • Kya Dark Lineage • Medal of Honor: Rising Sun • Maximo vs. the Army of Zin • Need for Speed: Underground • Ratchet & Clank 2 • SOCOM II: U.S. NAVY SEALS • SSX 3

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

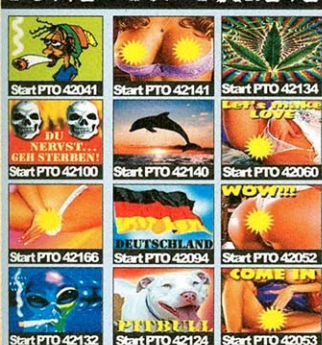


Handy-Fun ohne Grenzen

www.gigahandy.com

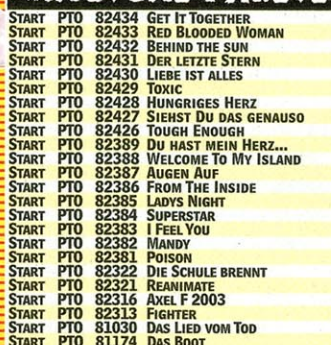
NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE



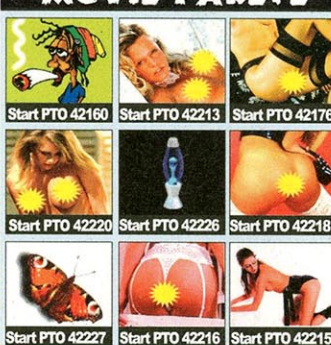
...UND VIELE MEHR!!

RINGTONES PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PTO-NUMMER an 84242*

BESTELLBEISPIEL: "START PTO-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 PTO-42206) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. Anbieteranteil Vodafone. Alle Pakete erhältst Du im Abo täglich je 1,99 /SMS. Mit jedem anderen Bestelltext hinter Start, der nicht in dieser Werbung aufgeführt ist, bestellst Du unser tägliches Abo 'Spaß-SMS des Tages' zum Weiterversenden.

POWER RINGTONES

Genial! Polyphon und monophon

- CHART-BREAKER**
- 82434 GET IT TOGETHER
 - 82433 RED BLOODED WOMAN
 - 82432 BEHIND THE SUN
 - 82431 DER LETZTE STERN
 - 82430 LIEBE IST ALLES
 - 82429 TOXIC
 - 82428 HUNGRIGES HERZ
 - 82427 SIEHST DU DAS GENAU SO
 - 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

MOVIE UND TV KULT

- 81030 DAS LIED VOM TOD
- 82342 DER DRITTE MANN
- 82326 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 PATÉ
- 82344 SEX AND THE CITY
- 82341 DALLAS
- 82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
- 82338 JACKASS
- 82149 WICKI
- 81817 WER HAT AN DER UHR...
- 81816 MUPPETS
- 81169 GZSZ
- 82155 COBRA 11
- 82146 PIMP LANGSTRUMPF
- 82144 LÖWENZAHN
- 82150 INSEL M. 2 BERGEN
- 82148 CAPTAIN FUTURE

Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display MOVIES



42438 42223 42218

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

86688

ZUM BEISPIEL: PTO42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

851445

0900560551 € 3,63/Min 0900902310 SFR 423/Min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



42422 42134 42043 42373 Display-Cleaner 41016

Der Hammer: Dein persönliches Color-Pic

So geht's: Schicke eine SMS mit: PTO Bestellnummer und einem kurzen Namen an: **86688** z.B.: PTO 42416 Axel (du bestellst Pix Nr 42416 mit dem Namen "Axel") siehe Produktbeispiel



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY!



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: Sportspiele, Rallye-Spiele, Survival-Horror
	Aktuelle PS2-Spiele: Winnig Eleven 7 International
	Spielt sonst noch: Afrika Korps vs. Desert Rats (PC)
	Im DVD-Player rotiert: Master and Commander
	Aus den Boxen dröhnt: You're dead – Soundtrack
	Freut sich über den Frühling weil: man mit Elvis schön spazieren gehen kann. man wieder draußen Fußball kicken kann.

	André Steinert (AS) • Volontär Genre-Experte für: Jump'n Runs, Adventures, Survival-Horror
	Aktuelle PS2-Spiele: Resident Evil: Outbreak
	Spielt sonst noch: Forbidden Siren, MGS: Twin Snakes (GC)
	Im DVD-Player rotiert: Sin Eater
	Aus den Boxen dröhnt: Rydell, The Casket Lottery, Champion
	Freut sich über den Frühling weil: Bin Allergiker, ich hasse den Frühling.

	Colin Gäbel (CG) • Stellvertretender Chefredakteur Genre-Experte für: Rollenspiele, Action-Adventures
	Aktuelle PS2-Spiele: The Sniper 2, Gradius V
	Spielt sonst noch: Metroid: Zero Mission (GBA)
	Im DVD-Player rotiert: Chihiros Reise ins Zauberland, Kill Bill Vol.1
	Aus den Boxen dröhnt: Uli John Roth (Metamorphosis)
	Freut sich über den Frühling weil: da die Bäume ausschlagen & mit etwas Glück Neu-Kollege Wolf treffen.

	Gunther Hruby (GH) • Tipps & Tricks-Redakteur Genre-Experte für: Wrestling, PS2-Online
	Aktuelle PS2-Spiele: Rainbow Six 3, Socom II
	Spielt sonst noch: ...auf jeden Fall kein Rainbow Six 3 mehr.
	Im DVD-Player rotiert: Auf jeden Fall nix mit Doris Day
	Aus den Boxen dröhnt: Klassiker von Saxon und Ozzy Osbourne
	Freut sich über den Frühling weil: ...Hä? Schon wieder Frühling? War doch erst letztes Jahr!

	Mark Liebold (ML) • Leitender Redakteur Genre-Experte für: Action, Action-Adventures, Ego-Shooter
	Aktuelle PS2-Spiele: Hitman: Contracts
	Spielt sonst noch: Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: North Shore History X
	Aus den Boxen dröhnt: The Beautiful Mistake, Destiny, Naiad
	Freut sich über den Frühling weil: Das Fahrrad auf den ersten Ausritt wartet.

	Fränk Bogen • Art-Director
	Aktuelle PS2-Spiele: Fallout: Brotherhood of Steel
	Spielt sonst noch: Lego, Sackhüpfen
	Im DVD-Player rotiert: Findet Nemo, Kill Bill Vol.1
	Aus den Boxen dröhnt: Motörhead
	Freut sich über den Frühling weil: ...es dem André richtig dreckig geht...

	Heiko Strobel (HS) • Redakteur Genre-Experte für: Funsport, Beat'em Ups, Rollenspiele
	Aktuelle PS2-Spiele: Hitman: Contracts
	Spielt sonst noch: DaoC (PC), Harvest Moon (GC)
	Im DVD-Player rotiert: Happy Tree Friends
	Aus den Boxen dröhnt: Christiansen, Glassjaw, Glasseater
	Freut sich über den Frühling weil: der näher am Sommer liegt, als der Winter.

	Fränzi Hamm • Layout-Queen
	Aktuelle PS2-Spiele: Pitfall – Die verlorene Expedition
	Spielt sonst noch: Köchin für Fränk
	Im DVD-Player rotiert: Findet Nemo, Bulletproof Monk
	Aus den Boxen dröhnt: Die Ärzte (bin im Trainingslager...)
	Freut sich über den Frühling weil: ...man endlich nicht mehr Autoscheiben freikratzen muss.

	Marc Kirzeder (MK) • Redakteur Genre-Experte für: Rennspiele, Strategie, PS2-Hardware
	Aktuelle PS2-Spiele: Hitman: Contracts
	Spielt sonst noch: Transformers (PS2), Baldur's Gate DA 2
	Im DVD-Player rotiert: Der weiße Hai SE, Findet Nemo
	Aus den Boxen dröhnt: No Means No, Britney Spears
	Freut sich über den Frühling weil: ich wieder mit Honeybunny am Main Bierle trinken kann.

	Karel Stumpf • DVD-Produktion
	Aktuelle PS2-Spiele: Resident Evil: Outbreak (US)
	Spielt sonst noch: Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: Kill Bill Vol.1, Master and Commander
	Aus den Boxen dröhnt: Red Hot Chili Peppers – „Californication“
	Freut sich über den Frühling weil: ...ich endlich meine Wollmütze nimmer aufsetzen muss – die juckt wie Sau!

	Wolf Speer (WS) • Redakteur Genre-Experte für: Survival-Horror, Action-Adventure
	Aktuelle PS2-Spiele: Project Zero II
	Spielt sonst noch: Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Xbox)
	Im DVD-Player rotiert: Takeshi Kitanos Dolls
	Aus den Boxen dröhnt: Christl Stürmer „Mehr Waffen“
	Freut sich über den Frühling weil: die Mädchen und Colin endlich wieder kurze Röcke tragen.

	Matthias Eckert • DVD-Produktion
	Aktuelle PS2-Spiele: Besitze keine PS2. Sponsoren bitte melden!
	Spielt sonst noch: Halo, Splinter Cell 2 (Xbox), HdR 3 (GC)
	Im DVD-Player rotiert: Tränen der Sonne
	Aus den Boxen dröhnt: Depeche Mode 101
	Freut sich über den Frühling weil: ...die Pollen mir endlich wieder ordentlich zusetzen können :-(

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.

INHALT 06/2004

PLAYSTATION2

Ace Combat 5	58
Athens 2004	64
Dragon Quest VIII	70
Gradius V	61
Jak 3	52
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	38
NBA Ballers	69
Obscure	62
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	50
Ratchet & Clank 3	54
Resident Evil: Outbreak File #2	56
Shellshock: NAM '67	42
Shrek 2	60
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	69
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	34
Syphon Filter: The Omega Strain	66
The Getaway 2	46
Tom Clancy's Ghost Recon 2	68



© The Getaway 2



© Metal Gear Solid 3: Snake Eater



© Resident Evil: Outbreak File #2



© Splinter Cell 2



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



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

PLAY-DATEN | Marc Kirzeder

PS2

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

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

1 70% FERTIGGESTELLT

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

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

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

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

PreScreen

SPLINTER CELL 2

PANDORA TOMORROW

play auf Tour: Wir haben die PS2-Version des Agenten-Knallers ausgiebig für euch Probe gespielt.



Glück im Unglück: Dieser Söldner hat einen Spion entdeckt.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI



Dank USB-Headset-Unterstützung kommt noch mehr Agenten-Flair auf. Über das Headset kriegt ihr die Anweisungen von Lambert direkt auf's Ohr. Wer im Besitz des SOCOM-USB-Headsets ist, sitzt bei Pandora Tomorrow in der ersten Reihe.



Erwischt: Dieser Shadow-Net-Spion hat nichts mehr zu lachen.



Argus-Optik: Die Söldner spielt man aus der Ego-Perspektive.

PS2 Sicher fragt sich der ein oder andere, warum Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow noch immer nicht für unser aller liebstes Spielzeug – die PlayStation2 – erschienen ist. Bei unserem Besuch in der Stadt der Liebe sind wir der Sache auf den Grund gegangen. Nebenbei haben wir in den Pariser Ubisoft Studios den Solo- sowie den Online-Modus der PS2-Version ausgiebig zocken dürfen.

Die Besten der Besten

Doch bevor wir eines der Displays in Beschlag genommen haben, wollten wir natürlich wissen, warum PlayStation2-

Besitzer mit immer neuen Terminverschiebungen leben müssen. Die Gründe sind Qualitätsbedingt: PS2-Besitzer sollten nicht nur eine Xbox-Portierung bekommen, sondern eine auf die PS2 zugeschnittene Fassung. Aus diesem Grund wurde die Engine überarbeitet und sogar stellenweise neu geschrieben. Für diesen Kraftakt hat man Ubisofts Crème de la Crème aus Kanada, Frankreich und China rekrutiert. Ein Großteil dieser Entwickler war bereits an bekannten Titeln wie Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good & Evil, Rayman 3: Hoodlum Havoc, XIII und natürlich dem Vorgänger, Tom Clancy's Splinter Cell, beteiligt.



○ **Schleichen ist Trumpf:** Auch im Nachfolger ist der Schatten der beste Freund unseres Agenten.

Hollywoodreife Story

Wir schreiben das Jahr 2006. Die U.S.A. installieren in Osttimor eine provisorische Militärbasis um dort Verteidigungskräfte auszubilden. Einflussreiche Gruppen aus der Region sind entsetzt über die plötzliche Präsenz des U.S.-Militärs. Unter der Leitung des indonesischen Guerilla-Führers Suhadi Sadono formiert sich eine militante Bewegung, die in einer Nacht-und-Nebel-Aktion die U.S.-Botschaft in Dili besetzt. Sadonos Männer nehmen Dutzende Militärs und Zivilisten als Geiseln und versuchen, die U.S.-Regierung zu erpressen und aus dem Land zu vertreiben.

Die Third Echelon, eine Unterorganisation der NSA, schickt ihren besten

Mann ins Krisengebiet: Sam Fisher. Er soll die U.S.-Truppen vor Ort unterstützen und Suhadi und seinen Gefolgsleuten das Handwerk legen.

Neue Fronten

Gleich in den ersten Spielminuten fallen bei Pandora Tomorrow Innovationen auf. Beschränkte sich das Aktionsgebiet von Fisher im ersten Teil auf urbane Territorien, kämpft er sich nun auch durch die Wildnis, genauer gesagt durch den indonesischen Dschungel. Hier gibt es keine Räume, in denen er sich verkriechen kann. Stattdessen lauern im Dickicht jede Menge Tiere, die er durch unaufmerksames Vorgehen aufschreckt, womit er natürlich die Wachen alarmiert. Im Dschungel lauern aber noch andere Gefahren. Hochexplosive Sprengfallen machen den Buschbesuch zum Spießrutenlauf. Obwohl das Entschärfen der tödlichen Minen im Vergleich zum Xbox-Pendant komplizierter ist, stellt es für unseren Helden dennoch kein Problem dar. Xbox-Spione machen die Fallen mit einem simplen Knopfdruck unschädlich, PS2-Spitzel hingegen müssen Geschick an den Tag legen. Ähnlich wie beim Schlösserknacken mit dem Dietrich entschärft ihr



○ **Schon bekannt:** Alte Ausrüstungsgegenstände finden sich zum Teil überarbeitet wieder.



○ **Alternativen:** Es gibt mehrere Wege, ein Level anzugehen....

DAMALS UND HEUTE: THERMOBRILLE



○ **Damals:** Die Thermo-Optik des ersten Splinter-Cell-Teils.



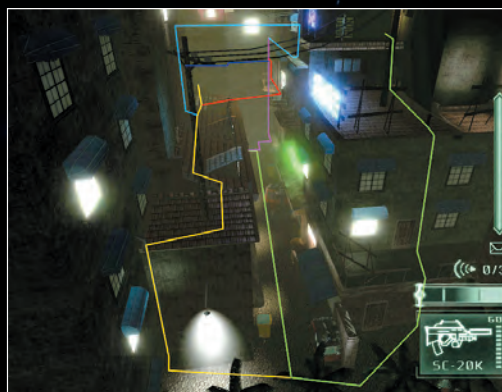
○ **Heute:** Die Wärmeoptik stellt wesentlich mehr Details dar.

die Minen, indem ihr das Kontaktrad gefühlvoll mit dem Stick abschraubt.

Auf Sams Einsatzplan steht aber nicht nur das Entschärfen von Sprengfallen in den indonesischen Tropen, Herr Fisher reist auch mit dem Zug durch Frankreich, schlägt sich durch die sandigen Straßen von Jerusalem und infiltriert den riesigen Flughafen von Los Angeles.

Bewegungsfreiheit

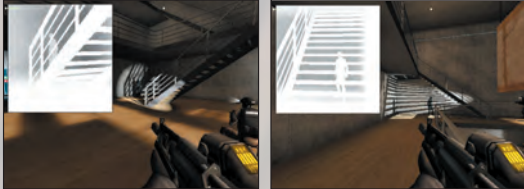
Weitere Neuerungen finden sich in der Ausrüstung von Fisher. Die Flexible Optik hat nun auch Nachtsicht- und Wärmebildfunktion, man kann das ➤➤➤



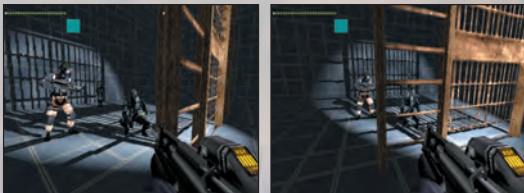
○ **....hier ein Beispiel für die zur Verfügung stehenden Routen.**

MAKING OF... FLASHLIGHT

Eine große Herausforderung stellte die Programmierung der Lichtkegel der Taschenlampen auf den Argus-MPs dar. Ein dreiköpfiges Team hat mehr als sechs Monate an der Routine gefeilt, um diese in Echtzeit darstellen zu können. Das Ergebnis kann sich allerdings wirklich sehen lassen.



○ **Behind the Scenes:** Der weiße Kasten zeigt, wie der Schatten berechnet wird. Rechts das Ergebnis im Spiel.



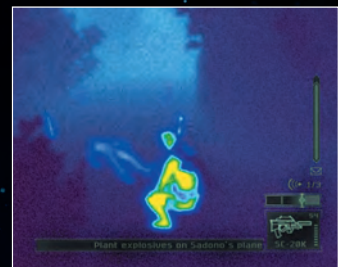
○ **Der endgültige Test:** Diese beiden Bilder zeigen die Stärken der Engine bei Transparenz und Schatten-Effekten.



○ **Sonnenseite:** Um nicht aufzufallen, solltet ihr gut beleuchtete Umgebungen meiden. Denn auch im Nachfolger gilt: Der Schatten ist der beste Freund des Agenten.



○ **Der Tod kommt von oben:** Mit dem Seil lasst ihr euch vorsichtig hinunter.



○ **Lebensversicherung:** Sprengfallen könnt ihr mit der Wärmebildkamera ausfindig machen.

bewegliche Auge auch unter Boden- und Dachlücken schieben. Auf diesem Weg findet er heraus, ob sich ober- und unterhalb von ihm Feindesgesindel herumtreibt. Dieses Feature kommt besonders auf der Zugfahrt von Paris nach Nizza gelegen. Oft stehen im neuesten Abenteuer mehrere Lösungswege zur Auswahl, in diesem Falle gleich drei: über, unter oder durch die einzelnen Waggons hindurch. Die dritte Version birgt am meisten Gefahren. Denn im Zug befinden sich neben den Terroristen auch zahlreiche Zivilisten – eine Situation, mit der Sam bis dato nicht konfrontiert war. Wird er entdeckt, riskiert er nicht nur sein Leben, sondern auch das der unbescholtenen Passagiere.

Aber nicht nur Sams Equipment wurde aufgerüstet, er beherrscht auch neue Moves. Neuerdings kann er beim Spagatsprung zwischen zwei Wänden sein Gewicht verlagern und sich dadurch von einer Wand abstoßen und

höher gelegene Ebenen erreichen. Mit der neu erlernten SWAT-Drehung wendet sich Sam fast unsichtbar von einer Wand zur anderen über Türen und Mauerspalt hinweg.

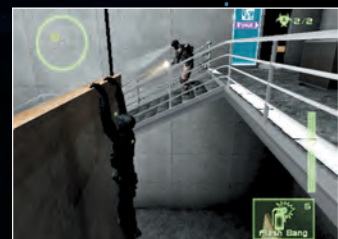
Hightech-Spielzeug

Trotzdem hat es Sam nicht allzu einfach, auch dem Schergengesindel wurde nämlich Hirn spendiert. So schlagen sie Alarm, sobald sie ihn erspürt haben. Passiert Fisher ein zweiter Fehler, ziehen die Gegner zur Sicherheit kugelsichere Westen über, beim nächsten Fauxpas packen sie Schutzhelme aus. In dieser Montur hilft nur noch eins: eine Kugel zwischen die Augen.

Zum Glück hat Sam auch im zweiten Teil ein ansehnliches Repertoire an Waffen im Gepäck. Der neue Laserpointer auf der FN7-Pistole erlaubt punktgenaues Schießen. Doch Vorsicht. Die rote Zielmarkierung verrät Sams Position. Mit dem Mehrzweck-Gewehr schießt Sam neben scharfer



○ **Augen auf:** Dank Sams Multifunktionsgewehr ist auch dieser Kamerad gleich Geschichte.



○ **Nicht bewegen:** Die Brillen der Söldner sind mit Bewegungssensoren ausgestattet.



PS2-Bonus: Wie auch schon im Vorgänger hat die PlayStation2-Version ein Extra-Level. Diesmal spielt es im Dschungel.



Die Stadt der Engel: In Pandora Tomorrow wird es eine Vielzahl verschiedener Außenlevels geben.

Munition auch Betäubungsringe und Elektroschocker ab. Ebenfalls mit im Survival-Rucksack: Haftkameras, mit denen er unübersichtliche Gegenden ausspähen und herumlaufendes Terroristenpack mit einer Gasattacke lähmen kann. Mit seinem Richtmikrofon belauscht er die Gespräche der bösen Buben. Apropos Gespräche: Die PlayStation2-Version kommt mit USB-Headset-Unterstützung daher. Mit angeschlossenem Headset dröhnen Funkgespräche und Anweisungen nicht mehr aus den TV-Boxen, sondern direkt ins Ohr. Es kommt aber nicht nur die Ohrmuschel zum Einsatz, mit dem Mikrofon könnt ihr durch Rufen oder Pfeifen eure Feinde ins Verderben locken.

Cleverer Interneteinsatz

Für den Mehrspieler-Modus haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen. Anstatt simpler Deathmatches, wie bei den meisten Online-Konkurrenten, bietet Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow ein ausgeklügeltes und innovatives Mehrspieler-Konzept. Über eine stationäre LAN-Verbindung oder über die DSL-Leitung bekriegen sich zwei Spieler pro Mannschaft auf einem virtuellen Schlachtfeld.

Die Ausgangssituation: Die Argus-Söldner haben in einem Gebäude Bomben gelegt und verteidigen diese mit ihrem Leben. Aufgabe der Shadow-Net-Spione ist es, die Bomben ausfindig zu machen und zu entschärfen.



Hartes PS2-Leben: Anders als Xbox-Agenten brauchen...



...PlayStation2-Spione viel Fingerspitzengefühl, um Fallen zu entschärfen.



Optischer Leckerbissen: Beim zweiten Abenteuer von Sam Fisher haben die Entwickler in Sachen Grafikfeuerwerk noch ein paar Briketts nachgelegt.

Klingt simpel, doch durch die Unterschiede in der Ausrüstung gestaltet sich das Räuber- und Gendarmenspiel schwieriger als angenommen.

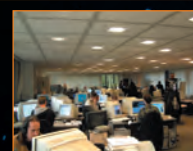
Spion vs. Söldner

Grundsätzlich verfügen die Spione über die gleichen Gadgets wie Meisterspion Fisher. Thermobrille, Nachtsichtgerät, Haftkameras, Rauch- und Elektrostörgranaten. Über das Headset werden Taktiken und Schleichwege abgesprochen. Klettern und Hangeln haben die Herren in Schwarz ebenfalls drauf, auf schweres Geschütz müssen sie allerdings verzichten.

Das ist alleine den Argus-Söldnern vorbehalten, die in der Ego-Perspektive auf die Jagd gehen. Neben dem hochfrequenten MG samt ausschaltbarer Taschenlampe, hochexplosiven Haftminen und Spezialbrillen mit Bewegungssensoren haben die Söldner noch Haftmikros im Repertoire. Trägt der Feind eine solche unbemerkt am Leib, kann über das Headset der Funkkontakt der Spione abgehört werden. Ein weiteres Ass im Argus-Ärmel: Die insgesamt acht Schauplätze sind allesamt mit Überwachungskameras und Laserbarrieren ausgestattet, die nur den Shadow-Net-Spionen gefährlich werden können.

Ihr seht, beide Seiten haben reizvolle Extras und spielen sich völlig unterschiedlich. Die neue Spielerfahrung, die die Entwickler vollmundig angekündigt haben, können wir nach etlichen Matches bestätigen. Egal ob spannende Schleich-Aktion in der Solo-Kampagne oder schweißtreibende Mehrspieler-Matches: Die PlayStation2-Version von Pandora Tomorrow hat uns auf ganzer Linie überzeugt. ■ AS

FRANKREICH, FRANKREICH



Der Feinschliff der Solo-Kampagne von Pandora Tomorrow wird im französischen Marceau ausgeführt. Der Online-Part, also der komplette Mehrspieler-Modus, wird einige Kilometer weiter im schönen Annecy entwickelt.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Ubisoft
Spieler	1-4 (Online)	Erhältlich ab	2. Quartal
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ubisoft.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Größer, besser und noch leiser: Auch das zweite Schleich-Abenteuer von Sam Fisher wird ein Hit – off- und online.

PreScreen

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Sicher durch den News-Dschungel: Wir bringen euch in Sachen Metal Gear Solid 3: Snake Eater auf den neuesten Stand!



Der hat gegessen: Snake überfällt einen feindlichen Soldaten.



Vom Fach: Motosada Mori ist der militärische Berater der Serie.

PS2 Dass sich Konamis Schleichspezialist Snake (so zumindest lautet bei den Entwicklern sein Codename) in seinem neuen PS2-Abenteuer erstmals durchs satte Dickicht eines üppigen Polygondschungels schlägt, dürfte für aufmerksame Leser wahrlich keine Neuigkeit mehr sein. Brandheiß sind hingegen Details zum „CQC“-Nahkampfssystem, zu den kostspieligen Motion-Capturing-Aufnah-

men sowie – besonders brisant – zu einer vom Entwickler bislang noch nicht bestätigten Liste aller auftretenden Spielcharaktere. Hat das Konami-Team eine undichte Stelle?

Körpereinsatz

Lautlos und mit angehaltenem Atem schleicht ihr an die ahnungslose Patrouille heran. Bevor ihr jedoch den einschläfernden Nackengriff ansetzen könnt, dreht sich euer Digi-Gegner um und blickt direkt in eure überraschten Augen. Die

geladene Waffe würde entschieden zu viel Lärm machen, eure einzige Chance liegt in der Flucht – während hinter euch schon die Alarmsirenen heulen...

Jeder Metal-Gear-Solid-Kenner kennt diese prekäre Situation. Um die Überlebenschancen des Nachwuchsrambos im neuesten PS2-Spross entscheidend zu verbessern, haben sich die japanischen Entwickler mit dem hauseigenen militärischen Berater, Motosada Mori, zusammengesetzt und haben Snake ein eigenes kreierte Nahkampfsystem auf den durch-

KUCK MAL, WER DA SPRICHT!

Die Fans standen Kopf: Im Internet ist eine Liste aufgetaucht, die alle in Metal Gear Solid 3 auftretenden Charaktere enthalten soll. Hersteller Konami war zu keiner Stellungnahme bereit und zeigte damit ein selten rigoroses Vorgehen. Alle Forumsbeiträge wurden zudem ohne Umschweife gelöscht – auch das spricht für die Richtigkeit der Neuigkeiten. Sollte es sich nicht um eine Ente handeln, treffen wir im neuen PS2-Silberling auch auf den CIA-



Lyndon B. Johnson



Nikita Chruschtschow

Chef, den FOX-Anführer Major Zero und den mysteriösen Ivan Radeinovich Rasikov – ist er etwa der Vater von MGS-2-Held Raiden? Das wissen bislang nur die Entwickler...

○ Tauchen erstmals reale Persönlichkeiten in einem MGS-Teil auf?



Up and away: Stuntmen legen sich für die Zwischensequenzen ins Zeug.



⊙ Akkurat: Ein Tritt in die Kniekehle haut auch den stärksten Wachmann um.

trainierten Leib geschneidert. Von nun an ist der Untergrundkämpfer auch ohne Schießweisen tödlich.

Fliegende Fäuste...

Der hinterlistige Kopfschuss aus dem sicheren Versteck heraus ist nicht länger die einzige Chance des wortkargen PS2-Sneakers. In Metal Gear Solid 3 setzt ihr eure schwer bewaffneten Gegner erstmals auch durch direkten Körperkontakt außer Gefecht. Der „CQC“-Nahkampfmechanismus („Close Quarter Combat“) erlaubt es, eure virtuellen Gegenspieler ohne einen einzigen Schuss zu entwerfen und sie sogar dauerhaft auszuschalten. Situationsbedingt lässt euer Alter Ego die Fäuste fliegen, zwingt den Gegner mit einem präzisen Tritt in die Knie oder setzt die feindliche Kanone gegen den Träger selbst ein. Schmerzhaft für eure Opponenten, enorm erleichternd für den von Wachen bedrängten Spieler.

...und knirschende Knochen

Um einen möglichst flüssigen Spielablauf zu garantieren, präsentiert sich das

„CQC“-System ansatzweise intelligent: Werden bestimmte Voraussetzungen erfüllt und hat der Schlangenfresser eine korrekte Körperhaltung, schaltet sich die Nahkampfmechanik automatisch ein – auch ohne Finger verrenkende Knopfdruck-Kombinationen setzt ihr so Messer oder Handfeuerwaffen ein und legt feindliche Soldaten (auf ewig?) schlafen. Klar, dass Entwickler Konami absolut lebens-echte Animationen verspricht – und auch beim eingesetzten Motion Capturing protzt der geheime Dschungelkampf mit Superlativen.

Spiel-Film

Dass von echten Kampfprofis abgefilmte Bewegungen digitalisiert in Videospiele übertragen werden, ist in der technikversessenen Branche gang und gäbe. Neu ist hingegen der enorme Aufwand, mit dem die japanische Spieleschmiede dem dritten Metal-Gear-Solid-Spiel Kinoatmosphäre verpassen will.

So wurden die Stuntmen von einer mit Druckluft kontrollierten Absprungmatte statt von einem alten Trampolin >>>



⊙ Unscheinbar: Dieser Gürtel ermöglicht besonders spektakuläre Motion-Capturing-Aufnahmen.

PreScreen

ZEITGESCHICHTE(N)

Kein Geheimnis: Im Gegensatz zur durchgesickerten Charakterliste gab Konami diese Storyboards offiziell frei. Doch auch sie bringen kein Licht ins Dunkel um die Geschehnisse in der Zeit des Kalten Krieges – noch nicht.

ÜBRIGENS: NUR BEI UNS BEKOMMT IHR DIE WÖRTLICHEN ÜBERSETZUNGEN DER JAPANISCHEN SPRECHBLASEN UND ANMERKUNGEN!



PreScreen

MOTOSADA MORI



Der militärische Berater der Metal-Gear-Solid-Reihe wacht über die realistische Inszenierung der im Spiel dargestellten Kampfhandlungen. Der Mann muss es wissen: In Japan leitet Mori die Personal Defense Systems Academy, deren Zöglinge sich aus Leibwächtern und Soldaten rekrutieren. Motosada Mori selbst ist erfahren in Judo, Karate und Aiki-Jujitsu.



○ Erste Wahl: Zwar könnt ihr auch zuschlagen, ohne ein sicheres Versteck überlebt ihr trotzdem nicht lange.



○ Duell: Mori und MGS-Vater Hideo Kojima führen das Nahkampfsystem vor.

durch die Luft geschleudert, ein spezieller Gurt am Körper ermöglichte dabei die Rotation der menschlichen Dummies um alle drei Achsen. Das hört sich ziemlich unspektakulär an meint ihr? Vielleicht

kann euch die Tatsache umstimmen, dass diese aufwändige Motion-Capturing-Technik bis zu Metal Gear Solid 3 zuvor noch in kei-

nem anderen japanischen Videospiel im Einsatz war – der verbissene Kampf um die Stealth-Krone ist eröffnet!

Undichte Stelle

Die Story hinter Snake Eater ist neben allen Kniffen und Überraschungen (warum schleichen wir uns durch den Kalten Krieg – und steuern wir wirklich wieder Solid Snake?) besser behütet als die Goldreserven in Fort Knox. Trotzdem sind nun mehr oder minder gravierende Details an die Öffentlichkeit gedrungen. Unter anderem sickerte eine Liste mit allen im Spiel auftretenden Charakteren durch. Eine amerikanische Casting-Firma hatte anhand dieser Liste geeignete Sprecher gesucht.

Obwohl Konami diese Meldungen nicht bestätigen wollte, spekulieren Fans nun weltweit über die genauen Zusammenhänge zwischen Snake, der ominösen Eva, Ocelot und dem hundertjährigen (!) Scharfschützen mit dem Codenamen The End. Besonders bemerkenswert: Neben vielen Kürzeln und Decknamen

tauchen auch die Bezeichnungen President Johnson und Crustschow in der illustren Aufstellung auf – und wer in Geschichte ein bisschen aufgepasst hat, der weiß mit den Namen des amerikanischen Vietnam-Befürworters und des russischen Stalin-Nachfolgers durchaus etwas anzufangen...

Noch mehr Informationen zu den bislang enthüllten MGS-3-Charakterköpfen findet ihr im Kasten auf der Seite 38 – doch seid gewarnt: Wer sich die Spannung nicht verderben will, sollte auf die Lektüre verzichten!

Dschungelfieber

Wenn alles glatt geht, erwartet uns mit dem dritten Metal-Gear-Streich ein wahres Stealth-Meisterwerk, das sogar den amtierenden Genrekönig Sam „Splinter Cell“ Fisher in seine Schranken weisen könnte. Freut euch auf ein extra fettes Special im nächsten Heft – wir berichten vor Ort von der E3, der größten Spielemesse der Welt, und fühlen Snake erstmals direkt auf den Zahn. Nicht vergessen! **WS**



○ Tuchfühlung: Die geladene Waffe schüchtert Snake nicht ein – gleich gibt's Saures.

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

Welcome to the jungle: Der dritte Teil der Metal-Gear-Solid-Saga will die Stealth-Krone zurückerobert – und die Chancen stehen ausgezeichnet!



○ Keine Freunde: Statt liebevollem Schulterklopper droht der Knockout.



„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ – Richard Nixon

SHELLSHOCK™

NAM '67



PC
CD

PlayStation 2



eidos
www.eidos.com



SHELLSHOCK NAM '67

Eignet sich der Vietnamkrieg als
Vorlage für ein Videospiel?
Eidos sagt ganz entschieden „Ja“!

BIS INS DETAIL



Die Entwickler in den Amsterdamer Guerrilla-Studios haben etliche Bücher gewälzt, um das Vietnam-Setting so glaubhaft wie möglich gestalten zu können. Sämtliche Uniformen, Waffen und Fahrzeuge von Freund und Feind wurden akribisch recherchiert.



Heiß: Gegen den Flammenwerfer ist kein Kraut gewachsen.



Vorbei: Für den GI am Boden kommt jede Hilfe zu spät.

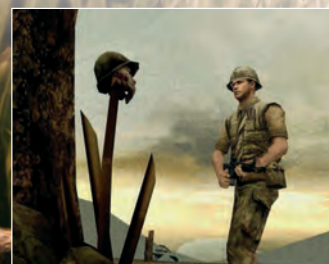
PS2 Shellshock: Nam'67 soll der erste Third-Person-Shooter werden, der die Schrecken des Krieges authentisch und ohne falsches Pathos an Spieler heranträgt. Kann so etwas in einem Videospiel überhaupt funktionieren? Jetzt gibt es endlich Neuigkeiten von dem ambitionierten Kriegsspiel und es sieht ganz so aus, als würde die Rechnung aufgehen. Shellshock: Nam'67 verspricht nicht nur ein gutes Action-Spiel zu werden, allem Anschein nach schaffen es die gewitzten Entwickler in den holländischen Guerrilla-Studios tatsächlich, auch die Gräueltaten des Krieges glaubhaft zu transportieren.

Zu den Fakten: Shellshock: Nam'67 wird keine deutsche

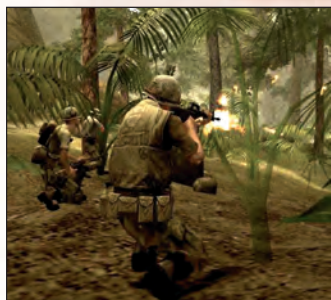
Sprachausgabe haben. Alle Gespräche im Spiel und in den Zwischensequenzen werden in englischer Sprache geführt. Damit will man eine Atmosphäre erzeugen, wie man sie von Anti-Kriegsfilmen her kennt. Zum besseren Verständnis werden alle Zwischensequenzen untertitelt. Die Musik soll ein Weiteres zu der dichten Atmosphäre beitragen. Auf der Songliste werden hauptsächlich Oldies stehen, wie man sie aus Filmen wie „Platoon“ oder „Full Metal Jacket“ kennt.

Auftakt des Horrors

Im Spiel werdet ihr als junger Soldat zu einer Einheit mitten im vietnamesischen Dschungel abkommandiert. Gleich zu Beginn des Spiels übt ihr in der ersten Mission die Steuerung. Dazu müsst ihr in einem hügeligen Dschungelabschnitt einen vom Vietcong besetzten, strategisch wichtigen Punkt am Gipfel eines Hügels zurückerobern. Von hier aus kontrollieren die Vietcong einen Flusslauf und eine wichtige Zugangsstraße. Euer Auf-



Kriegsverbrechen: Solche Gräueltaten waren in Vietnam keine Seltenheit.



❶ Funkspruch: Während eines Feuergefechts fordert der Funker einen Luftschlag an....



❷ ...kurz darauf werfen amerikanische F-4-Phantom Napalmbomben ab.

trag ist es, den Hügel zu besetzen und bei dieser Gelegenheit allen Widerstand niederzuschlagen. Erst wenn dieses Missionsziel erfüllt ist, kann die U.S.-Armee auf dem Hügel eine Basis errichten, von dem aus ein Platoon die Kontrolle über das Gebiet übernehmen soll.

In den frühen Morgenstunden werfen zunächst zwei F-4-Phantom-Jets der U.S.-Airforce über dem Einsatzgebiet insgesamt vier 500-Pfund schwere Bomben ab. Die Druckwelle macht das gegnerische Camp dem Erdboden gleich, fegt Zelte hinweg und knickt Bäume ab als wären es Zahnstocher. Das ist das Signal für eine Schwadron von Hueys. Diese wendigen Helikopter fliegen eine übersichtliche Ebene an und setzen Soldaten ab, die den Hügel einnehmen sollen. Die GIs springen aus den Hubschraubern und beziehen unverzüglich Stellung hinter Felsen und Bäumen. An dieser Stelle übernimmt ihr die Kontrolle über euer Alter Ego.

Als ihr mit den Soldaten aus der Deckung stürmt, pfeift ein Kugelhagel aus dem Dickicht. Ein Kamerad wird in unmit-

telbarer Nähe von einer Salve durchlöchert und fällt. Von allen Seiten dringen schreckliche Schreie durch den Dschungel zu euch. Als ihr weiter den Hügel hinaufstürmt, schreien schwer verletzte Soldaten im Todeskampf „Man down, Man down, I need a Medic now!“ Welche Route ihr einschlagt, bleibt euch überlassen. Auf dem Weg nach oben werdet ihr ständig die verzweifelten Schreie der sterbenden und verletzten Kameraden hören. Ihr kommt an zerfetzten, toten Körpern vorbei und werdet sogar abgerissene Gliedmaßen im Geäst der Bäume entdecken. Als ihr die Höhengipfel erreicht, schlägt euch nur noch schwacher Widerstand entgegen. Als auch die letzten Gegner getötet sind, ist der Hügel genommen und das Camp kann errichtet werden.

Shellshock im Detail

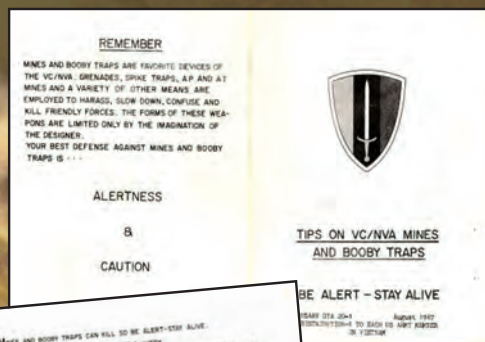
Der Sturm auf den Hügel ist ein erster Vorgeschmack auf das, was euch in den nächsten Stunden erwartet. Kompromisslose Kriegsaction, gepaart mit einer dicken Portion unbarmherzigem >>>



❸ Trau, schau, wem: Der Dschungel steckt voller Gefahren, überall können Feinde lauern.

BE ALERT – STAY ALIVE

Wie genau es die Entwickler in ShellShock: Nam '67 mit der Authentizität nehmen, lässt sich gut am Beispiel der Booby-Traps (Minen und Sprengfallen) erklären. Die im Dickicht getarnten Spreng- und Stolperfallen forderten unter den U.S.-Soldaten zahlreiche Todesopfer. Im August 1967 hat die Leitung des Militärs deshalb einen Merkzettel an alle Vietnam-Soldaten ausgegeben, der in die Hosentasche passte und auf die tödlichen Gefahren hinwies. Der Zettel war mit den Worten „Be Alert – Stay Alive“ überschrieben und die Anfangsbuchstaben der einzelnen Zeilen ergaben den Satz: „Mines And Boobytraps“. Die Soldaten waren aufgefordert, auch auf kleinste Hinweise auf die hinterhältigen Todesfallen zu achten.



❹ Sei aufmerksam und überlebe: Der Merkzettel klärt über die Gefahren von Sprengfallen und Minen auf.



☉ Tod im Reisfeld: Statt spiegelnder Wasseroberflächen sieht man eine auf „alt“ getrimmte Grafik. Diesen Effekt verursacht ein bestimmter Filter.

DIE BELL-HUEY UH1



Die Huey wurde in Vietnam sowohl zum Transport von Menschen und Material, als auch im Kampf eingesetzt. Tatsächlich hat das U.S.-Militär in Vietnam das erste Mal Soldaten mitten in so genannte „hot zones“ geflogen und abgesetzt. „Hot Zones“ sind Gebiete, in denen heftige Kampfhandlungen stattfinden.

Realismus. Ihr werdet ganz unterschiedliche Gebiete besuchen, wenig bewachsene Abschnitte bis hin zu unübersichtlich dichten Dschungel. Zwischenfälle wie falsch koordiniertes Unterstützungsfeuer und versehentliche Abschüsse in den eigenen Reihen verdeutlichen den Realismus, den sich ShellShock: Nam '67 auf die Fahnen geschrieben hat. Soldaten werden nicht immer gleich getötet, sondern können auch noch verletzt an eurer Seite weiterkämpfen.

Euer Charakter entwickelt sich von einem absoluten Greenhorn langsam zu einem Mitglied der Special Forces, bis er schließlich zu einem Black-Ops-Agenten aufsteigt, der hinter den feindlichen Linien agiert. Ausgangspunkt wird das Basiscamp eures Platoons sein. Hier dürft ihr euch mit anderen Soldaten unterhalten und nützliche Beziehungen aufbauen. Auf diese Weise kommt ihr an Informationen über bevorstehende Einsätze, könnt verschiedene Waffen ausprobieren oder euch einfach hängen lassen und Musik hören.

Die Spieldauer haben die Entwickler bei mittlerem Schwierigkeitsgrad mit etwa 15 bis 20 Stunden angegeben. Das Spiel wird elf Levels bieten, jeweils mehrere Speicherpunkte sollen den Frustrationsfaktor niedrig halten. Insgesamt wird es 33 Waffen geben, die ihr im Kampf einsetzen könnt. Dazu kommen Sprengfallen vom Vietcong. Außerdem könnt ihr die Waffen gefallener Vietcong-Soldaten aufheben und per Funk einen Luftschlag mit Napalm anfordern.

Neuer Maßstab?

Mit Sicherheit wird ShellShock: Nam '67 neue Realismus-Maßstäbe im Genre der Kriegsspiele setzen. Aber auch die Künstliche Intelligenz (KI) soll sich positiv vom Einheitsbrei gewöhnlicher Shooter abheben. Je nach Schwierigkeitsgrad machen die Soldaten des Vietcong und der Vietnamesischen Volksarmee viel oder wenig Gebrauch von der Levelumgebung, verschanzen sich im Dickicht und schießen besser. Wichtigstes Feature ist jedoch unbestreitbar der enorm hohe Anspruch an

ein realistisches Kriegsszenario, das ohne kitschigen Heldenpathos und Heuchelei auskommen will. Wir sind jedenfalls sehr gespannt, ob sich die vielen ambitionierten Versprechen in einer ersten Preview-Version bewahrheiten! ■ MK



☉ Flora und Fauna: Einige Gebiete gewähren nur bedingt Deckung.



☉ Grausam: Auf den Schlachtfeldern stolpert ihr förmlich über Leichen.

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Action	Entwickler	Guerrilla
Spieler	1	Erhältlich ab	Juni 2004
Hersteller	Eidos Interactive	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.eidos.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Die Schrecken des Krieges als packendes Videospiel – die Operation scheint zu gelingen!



☉ Obacht geben: Das Errichten von Sprengfallen ist ein innovatives Feature von ShellShock.

PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. The names and brands of PS2 and its member associations are trademarks of PS2 and its member associations. PS2 and its member associations are trademarks of PS2 and its member associations.



Julian



Annika



Timmi



Onkel Horst



Verena



Alex



Opa Paschulke



Tante Inge

Lisa

Omi Paschulke



Gerd-Uwe



„Was wir hier sehen, ist ein kompaktes 3-4-3-System, wie es die Paschulkes gerne spielen. Natürlich müssen die Jungs vorne die Buden machen, aber ohne Unterstützung von hinten geht natürlich nix. Mit dieser Taktik haben die Paschulkes jetzt zum vierten Mal in Folge das Triple geholt.“



FOOTBALL'S COMING HOME

FUN. ANYONE?
PlayStation 2

PreScreen

the Getaway 2

Fragen über Fragen: Wurden die Mängel ausgemerzt? Wie sieht es mit den Anzeigen aus? Gibt's endlich ein Getaway mit Spielspaß?

MOTION-CAPTURING

Die Motion-Capturing-Aufnahmen wurden ebenfalls verbessert. Sie sind jetzt eine Kombination aus traditioneller Licht-Technik und dem bereits im ersten The Getaway verwendeten Magnet-Verfahren. Der Effekt: Noch genauere Bewegungsabläufe sind möglich, Gestik und vor allem Mimik werden viel detaillierter übertragen.



☉ Fahrscheine, bitte: An manche Einsatzorte gelangt man besser mit der U-Bahn.



„Eine spritzige Crime-Simulation ganz im Stile der Grand-Theft-Auto-Reihe, angesiedelt im perfekt virtuell nachempfundenen London“. Klingt ja schon mal nicht schlecht. Wenn man zudem an die im zweistelligen Millionenbereich angesiedelten Entwicklungskosten denkt, sollte man eigentlich meinen: Hier kommt der nächste



☉ Hauruck: Besiegte Gegner sollte man tunlichst in dunklen Ecken verstecken.

Referenztitel. Tja, das dachte damals beinahe die gesamte Fachpresse und dementsprechend war der Hype gewaltig, der um The Getaway (PS2, 2002) generiert wurde.

Demzufolge war aber das Geschrei groß, als der Action-Titel nach vierjähriger Entwicklungszeit endlich fertig gestellt war und den hohen Erwartungen nicht

gerecht wurde.

Technik und Präsentation waren über jeden Zweifel erhaben, aber geschmeidige Animationen, erstklassige Synchronstimmen und ein nahezu eins zu eins kopiertes London sind eben nicht alles. Dem standen nämlich ein ödes Trial-&-Error-Prinzip, eine träge Steuerung, eine unausgereifte Kameraführung, viele Desi-

DER DIREKTE VERGLEICH

Wie man an den Screenshots deutlich erkennen kann, hat The Getaway 2 auch ein grafisches Facelifting durchlaufen.



☉ Beulen und Kratzer: Das Schadensmodell wurde überarbeitet, die Fahrzeuge fliegen nun Stück für Stück auseinander.



☉ Jetzt auch mit Autofahrer: Beim Vorgänger hat man sich noch darüber geärgert, dass niemand hinterm Steuer saß.



➊ Genug zum Verschrotten: Der Fuhrpark wurde durch ein paar neue Lizenzen vergrößert.



➋ Gewusst wie: Man kann sich die Objekte der Umgebung zu Nutze machen.

gnfehler und fehlende Anzeigen gegenüber. Der Titel scheiterte fatal am Gameplay. Das Ende vom Lied: The Getaway erhielt nur bescheidene Ratings von den Fachmagazinen.

Im virtuellen London sind mittlerweile zwei Jahre verstrichen. Die damaligen Protagonisten Mark Hammond und DC Carter gibt es nicht mehr. Sie sind Vergangenheit. Der Plot des Sequels wurde als eigenständiges Spiel entwickelt. Es sind keine Vorkenntnisse erforderlich, um bei The Getaway 2 einzusteigen. Selbstverständlich werden Kenner des Vorgängers hie und da auf Bekanntes stoßen. Besonders hervorgehoben wird die Geschichte um den ehemaligen Amateur-Boxer und Kleinganoven Eddie O'Connor, der eigentlich nur zur falschen Zeit am falschen Ort war.

Nicht allein gelassen

In London ist die Zeit unterdessen nicht stehen geblieben. Neue Gangs haben sich formiert, alte Banden haben neue Freunde gefunden, mit einigen Verbrechern ist überhaupt nicht gut Kirschen essen... und es wird allmählich gefährlich für jedermann.

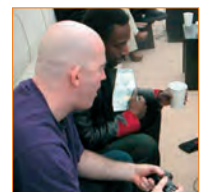
Im ersten Teil spielte man zuerst die Geschichte des Ganoven Mark Hammond, anschließend konnte man einen weiteren Durchgang starten mit dem Cop DC Carter. „Die Idee, die dahinter steckt, ist, dem Spieler den Verlauf der gleichen Story aus zwei völlig unterschiedlichen Blickwinkeln zu ermöglichen. Aus der des Gangsters und aus der des Ganoven“, so Naresh Hirani, Director von The Getaway 2. „Das zweite Spiel bedient sich desselben Schemas. Und es sind dieses

Mal mehr als zwei spielbare Personen vorhanden, deren einzelne Storys miteinander verflochten sind“. So muss man das Abenteuer mit jeder Figur bestreiten, um den Durchblick im gesamten Plot zu bekommen.

Vorsicht Baustelle

Nach jahrelanger harter Arbeit am virtuellen London reißt man gewiss nicht die ganze Stadt ein und verlagert das Spielgeschehen an einen anderen Ort. Naresh Hirani dazu: „Wir kennen jede Ecke von London, die schönen Touristengenden, aber auch die heruntergekommenen Bezirke. London bietet einfach den perfekten Hintergrund, um viele Geschichten zu erzählen“. Hirani weiter: „Die The-Getaway-Reihe war schon immer so ausgelegt, dass Central-Lon- ➤

AB NACH DOWN UNDER



Brendan McNamara, Director von The Getaway, hat sich davongemacht. Brendan hat gemeinsam mit einigen Entwicklern Sony und deren Studio London, Team Soho, verlassen. In seinem Heimatland Australien gründete er seine eigene Firma, Team Bondi. Team Bondi sitzt bereits fleißig am ersten Titel, der exklusiv für die PlayStation3 erscheinen wird. Infos zum Spiel gibt es derzeit noch nicht.



➌ Missions-Vielfalt: In manchen Missionen werden euch Klettereinlagen abverlangt.



➍ Unglaublich aber wahr: Viele neue Autos und eine neue Fahrphysik.



➎ Realismus-Schiene: Man möchte den Spieler einen Film erleben lassen.



➏ Detail-Verliebtheit: Auf dem Lack der unterschiedlichen Fahrzeuge spiegelt sich die Umgebung wider.



➐ Neuwagen: Sämtliche Autos sind nun wesentlich detaillierter und mit hochauflösenden Texturen versehen.

PreScreen



○ Tod von hinten: Durch Stealth-Kills möchte man einen zusätzlichen taktischen Aspekt in's Gameplay bringen.

ALLES NOCH GESCHMEIDIGER



Insgesamt ist die Physik viel ausgefeilter und schönere Bewegungsabläufe sind möglich: Bei Motorradfahrten sitzt der Held nicht steif auf dem Bike, sondern verlagert sein Gewicht wie ein echter Motorradfahrer (z.B. beugt er sich bei Steigungen vor). Auch die Stoßdämpfer des Zweirads werden realistisch „bewegt“.

don im Mittelpunkt steht. Es gibt keinen Grund, das Terrain zu vergrößern und das Gebiet beispielsweise durch Vororte auszuweiten“.

Trotzdem wurde in London einiges umgebaut, um dem Titel mehr Spieltiefe zu verleihen und um mehr Details ins Herz von London zu pflanzen. So werdet ihr bei euren Aufträgen in düstere Hinterhöfe geraten, wilde Verfolgungsjagden über Hausdächer unternehmen, in die Kanalisation absteigen und auf das voll funktionstüchtige U-Bahn-System von London zugreifen können. Wahnsinn!

Nichts dazugelernt...

Die neuen Umgebungen deuten es an – die Missionen werden diesmal hauptsächlich zu Fuß erledigt. Das ist beachtlich und soll nicht bedeuten, dass die Autoverfolgungsjagden dem Rotstift zum Opfer gefallen sind.

Die Realismus-Schiene möchte man auf keinen Fall verlassen. Um die Authentizität so hoch wie möglich zu halten, verzichtet man abermals auf Anzeigen, die dem Spieler offenbaren, wie viel Gesund-

heitsenergie er noch hat, wie viel Munition noch geladen ist usw. Das ist sehr schade, waren doch die fehlenden Anzeigen ein gravierender Kritikpunkt am Vorgänger. Das nächste Feature, das wir schmerzlich vermissen, ist die fehlende Stadtkarte. Erneut hat man nicht die Möglichkeit, eine Map einzublenden. So ist man wieder an die Stadtkarte gebunden, die der Spielverpackung beiliegt, um die verschiedenen Einsatzorte und Straßen ausfindig zu machen. Zumindest hat man in Sachen Straßennamen dazugelernt, es wird zwar keine Straßenschilder geben, dafür aber wird der Name der Straße eingeblendet, wenn ihr sie befahrt.

...oder doch?

Auf Grund des gewollt hohen Realismus-Grades entfallen auch die lächerlichen Erholungsphasen, bei denen sich der angeschlagene Charakter wie ein an Asthma leidender Raucher an eine Wand lehnte, keuchte und dabei seine Gesundheit regenerierte. „Die Nuss war hart zu knacken“, sagte Hirani. Unterm Strich

wurde das alte Regenerations-System auf das nächste Level gebracht. Es wird spezielle Orte und Räume geben (Krankenhaus, Medizinschrank etc.), an denen der Charakter bestimmte Items (Medi-Packs) findet, die er zur Heilung einsetzen kann.

Es gibt nun eine deutlich bessere Grafik, die vor allem mehr Hang zum Detail zeigt, auch die Animationen wurden überarbeitet (siehe Marginalspalte) und der Lizenz-Fuhrpark vergrößert. So könnt ihr fortan auch mit Zweirädern (vom Motorrad bis zum Vespa-Roller) über Londons Asphalt düsen. Sämtliche Levels sind nun deutlich komplexer. Beispielsweise führte der Weg bei einer Verfolgungsjagd durch eine Apartment-Anlage mit mehreren Häusern, Stockwerken, Wohnungen, über Dächer hinweg usw.

Alles in allem klingen die neuen Features sehr verlockend. Eigentlich wurde an allem etwas verbessert, wenn nicht sogar völlig neu erschaffen. Wir freuen uns schon auf die E3, da werden weitere Details über The Getaway 2 verraten. Wir halten euch auf dem Laufenden. ■ HS



○ Spiegelbild: Für alle Charaktere stand eine Person Modell.



○ Nichts für Hau-drauf-Naturen: Bei manchen Missionen sollte man besser unerkannt bleiben.

PLAY-DATEN

PS2

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

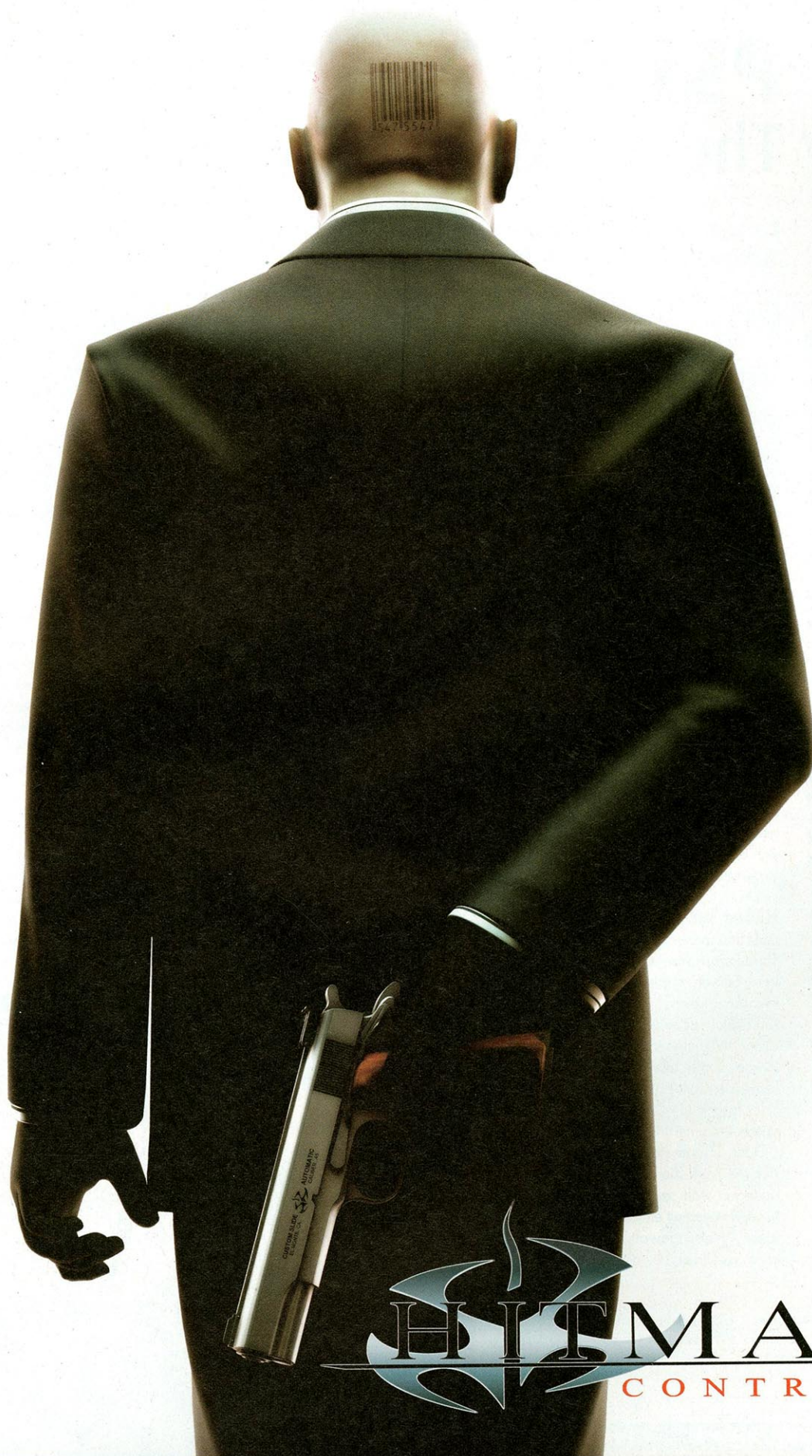
Webinformationen: www.playstation.de

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

In London tobt der Bär: Die Straßen sind belebt, das Gameplay ist überarbeitet und auch die Grafik ist aufgepeppt worden.

COMING SOON.

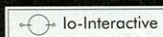


HITMAN[™]

CONTRACTS

WWW.HITMANCONTRACTS.COM

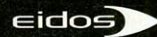
STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTlich



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.



PSI-OPS

The Mindgate Conspiracy

Langsam aber sicher mausert sich Midways gewitzter Gedanken-Thriller zum Actionhit – play hat das innovative Spektakel schon mal Probe gespielt.

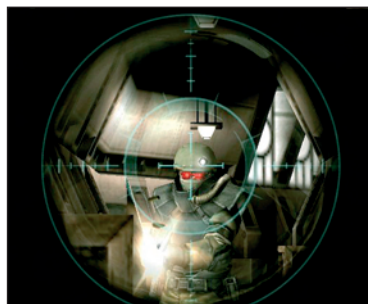
VORBILD FILM



Während man in der Welt der Videospiele erst so langsam auf den Trichter kommt, hat das Thema PSI-Kräfte und Telekinese in der Filmgeschichte bereits Tradition. Bevorzugt im Horror-Genre haben sich bereits diverse Zelluloidwerke der Idee der Gedankenkontrolle angenommen. So auch die beiden Stephen-King-Verfilmungen „Carrie“ (1976) und „Feuerkind“ (1984) oder der kanadische Traditions-Splatter „Scanners“ 3 (1991).



❶ **Knallhart:** PSI-kontrollierten Feinden dürft ihr ein paar Kugeln in den Leib jagen.



❷ **Zwiespalt:** Durch Kopfschuss getötete Gegner hinterlassen keine PSI-Energie.



❸ **Zauberland:** Mit zunehmender Spieldauer werden die Schurken immer phantastischer.

PS2 Nach und nach wird Arcade-Veteran Midway zum echten Spielspaß-Profi. Haben sich die Amis bis vor ein paar Jahren primär mit immer neuen Mortal-Kombat- und Gauntlet-Updates einen Namen gemacht, setzt der Traditionshersteller in jüngster Zeit vermehrt auf frische Ideen und auf Qualität statt Quantität.

Auch PSI-Ops: The Mindgate Conspiracy (ehemals ESPionage) ist schon seit geraumer Zeit in der Entwicklung. Ob sich der Aufwand lohnt, erfahrt ihr in den folgenden Zeilen.

Killer im Kopf

Auf den ersten Blick scheint sich das Third-Person-Abenteuer um Spezialagent Nick Scryer nicht deutlich von gängigen Genre-Vertretern wie zum Beispiel Kill.Switch abzuheben. Mit einer Reihe dicker Wummen im Gepäck schleicht der Heroe durch allerlei schwer bewachte Terroristenhochburgen, drückt sich auf Knopfdruck an Wänden entlang und schaltet routiniert Computer kurz.

Doch Scryer hat weit mehr im Oberstübchen als die meisten seiner Genre-Kollegen. Mit seinen so genannten PSI-Kräften meuchelt er meist effektiver als mit roher Waffengewalt. Auf Knopfdruck etwa lässt Nick alle nicht niet- und nagel-

festen Objekte schweben – egal ob Holzkiste, Benzinfass oder feindlicher Guerilla-Krieger. Einmal gepackt, lassen sich die Gegenstände in Kombination mit dem Analog-Stick frei durch den Raum dirigieren. Listenreiche Zocker schleudern so auch explosive Propangasflaschen in gegnerische Deckungen oder lassen wehrlos zappelnde Bösewichter aus luftiger Höhe auf den harten Asphalt klatschen – rabiat aber effektiv.

Die Gedanken sind frei

Mit offensiven Manövern alleine geben sich die Entwickler aber nicht zufrieden. Die Schwebekräfte könnt ihr auch nutzen, um selbst zu fliegen. Stellt ihr euch auf eine Holzpalette, könnt ihr beispielsweise

gefahrlos über ein Bodengitter gleiten, das unter Starkstrom steht. Aber Vorsicht: Stoßt ihr mit eurem Untersatz irgendwo an, kommt das provisorische Fluggerät schnell gefährlich ins Wanken – eine ausgeklügelte Physik macht's möglich. Eine andere praktische PSI-Fertigkeit lässt den Geist eures Helden buchstäblich durch Wände wandern, dann kann er unbekanntes Terrain nach potenziellen Gefahren absuchen.

Natürlich kostet jeder Einsatz der wundersamen Kräfte Energie. Die füllt ihr wieder auf, indem ihr die Gehirne erlegter Gegner quasi aussaugt. Habt ihr ein Opfer allerdings zuvor per Kopfschuss eliminiert, kann der malträtierte Schädel nicht mehr als PSILieferant dienen. ■ **CG**



❹ **Notnagel für den Nahkampf:** Auf Knopfdruck schickt ihr euren Gegenspielern eine Feuerwelle entgegen – und steckt nebenbei alles brennbare Level-Inventar in Brand.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure	Entwickler	Midway
Spieler	1	Erhältlich ab	3. Quartal
Hersteller	Konami	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.psiopsgame.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Bleibaltiger Action-Thriller mit brillanter Physik – Midways ungewöhnliches Agenten-Epos hat das Zeug zum Hit!

DER TAG FÜR EIN NEUES RITUAL IST GEKOMMEN...

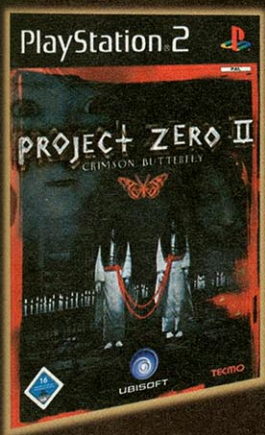
PROJECT ZERO™ II

CRIMSON BUTTERFLY



"SEHR GUTES SURVIVAL-HORROR-ADVENTURE MIT
ABGEFAHRENEM KAMPFSYSTEM
UND GRUSELIGER ATMOSPHÄRE"

PLAYZONE 03/2004



WWW.PROJECTZERO2.COM

TECMO

UBISOFT



PreScreen



JAK 3

Premiere in London: play hat Naughty Dogs nächstes Epos ausprobiert.

JAK IM WANDEL DER ZEIT



🕒 **Feuer frei:** Mit dem Digi-Pad schaltet ihr zwischen den einzelnen Wummen hin und her.



🕒 **Wiedersehen:** Alte Bekannte erwarten euch.

PS2 Eben noch gefeierter Held, wenig später geächteter Sündenbock – Ruhm ist vergänglich. Diese bittere Lektion muss Jump'n-Run-Ikone Jak in seinem dritten PS2-Abenteuer schmerzhaft lernen.

Wir erinnern uns: Am Ende von Jak II: Renegade war es dem langohrigen Recken gelungen, die Stadt Haven City vor der Bedrohung durch bösartige Metallschädel zu retten. Eine rauschende Siegesfeier markierte das Finale der zweiten Episode. Doch haben die Einwohner Haven Citys die Sektkorken zu früh knallen lassen, wie wir jetzt wissen. Unter der Führung irgendeines noch

unbekannten Super-Despoten haben sich die Blechgesellen neu formiert und die Hightech-Metropole in die Zange genommen. Das Schlimme ist, dass man ausgerechnet Jak für die erneute Invasion verantwortlich macht und ihn daraufhin aus der Stadt verbannt. Ein Gefangenschiff setzt den bemitleidenswerten Hüpfheroen im wahrsten Sinne des Wortes in der Wüste aus, in den so genannten Wastelands – mit Kumpel Daxter und Plaudertasche Pecker im Schlepptau...

Wüstenplanet

Tapfer kämpft sich das Trio zunächst unter sengender Sonne durch die

staubtrockene Sandhölle, dann übermannt sie die Erschöpfung. Jak & Co. haben Glück im Unglück: Ein Trupp Bewaffneter entdeckt die Zusammengebrochenen und bringt sie in die Wüstenhauptstadt Spargus City.

Dass die Uhren in der unwirtlichen Heimat der Ausgestoßenen anders ticken als in der Glitzermetropole Haven City, merkt euer Held sofort. In den erbarmungslosen Wastelands ist für Faulpelze kein Platz, jeder Tag ist erneut ein harter Kampf ums Überleben. Und so muss auch Jak erst einmal beweisen, dass seine Errettung die Mühen wert war.



🕒 **Die Kraft des Lichts:** Die speziellen Fähigkeiten von Light-Jak sind grundsätzlich eher friedlicher Natur.



🕒 **Schön gemacht:** Unterschiede zwischen Tag und Nacht geben der ohnehin brillanten Optik den letzten Schliff.



○ Auf dem Rücken des Dinos: Mit passendem Untersatz ist Jak in Spargus City gleich viel schneller unterwegs.



○ Händchen für Humor: Die hervorragend synchronisierten Streithähne Pecker und Daxter haben die Lacher auf ihrer Seite.

Spargus City ist dabei – ähnlich wie Haven City in Jak II – Basis und Ausgangspunkt für einzelne Missionen. Allerdings ist die Wüstenmetropole bei weitem nicht so komplex und technisiert wie ihr Vorbild. Statt

Hightech-Gleitern dienen saurierartige Reptilien als Transporter. Anstelle von blitzblanken, stählernen Riesenbauten, säumen einfache Steinhäuser und heimelige, strohgedeckte Hütten die verschlungenen Pfade. Eine Entscheidung, die Entwickler Naughty Dog auch aufgrund von Fanreaktionen getroffen hat. Bei diesen war das große aber unübersichtliche Haven City nämlich nicht nur auf Gegenliebe gestoßen.

Tausendsassa

Hatten bereits die ersten beiden Jak-Folgen mehr zu bieten als nur traditionelle Hüpfspielkost, wird diese Tendenz nun weitergeführt. Abwechslung ist in den Dutzenden von Missionen vordringlich: Mal ballert ihr euch einen

von Monstern verseuchten Gebirgspfad entlang, während parallel ein mit Dynamit beladener Zug über die Schienen rattert, für den ihr mit gezielten Schüssen die Weichen stellt. An anderer Stelle flitzt ihr am Steuer eines Dünenbuggys durch die Weiten der Wastelands, um eine Reihe von begehrten Artefakten aufzuklauben. Dumm nur, dass eine Horde grimmiger Sandräuber mit PS- und waffenstarken Jeeps unterm Hintern ebenfalls durch die Wüste knattert.

Wem der Schwierigkeitsgrad des Vorgängers zu hoch war, darf aufatmen: Jetzt wird es nicht nur mehr Checkpoints geben, sondern auch flexible Spielhilfen. Wer z.B. einen Heldentod nach dem anderen stirbt, kann damit rechnen, dass als Konsequenz weniger Feinde auftauchen.

Gut gerüstet

Da sich Jak bereits in seinem früheren Abenteuer mit schweren Ballermännern vertraut gemacht hat, wird auch diesmal wieder scharf geschossen. Insgesamt zwölf Wummen – vier Todbringer, die sich je zweimal aufrüsten lassen – warten auf ihren Einsatz. Die bekannte Sci-Fi-Shotgun etwa mutiert

mit dem ersten Upgrade zu einer sich krümmenden Laserschlange. Nach dem zweiten Power-up spuckt der Püsterich Ziel suchende Projektile aus. Darüber hinaus findet Jak auch ein paar Rüstungsteile, die ihm mehr Lebenspunkte einbringen.

Und eine Neuheit noch zum Schluss: Durftet ihr im Vorgänger nur die dunkle Seite der Macht nutzen, gibt es diesmal auch den Konterpart: Als strahlend heller Light-Jak überwindet der Hüpfheroe zum Beispiel mit einem Flügelschlag tiefe Abgründe oder füllt seine Lebensenergie wieder auf. Aber keine Bange: Die brachialen Kampftalente von Dark-Jak dürft ihr natürlich ebenfalls einsetzen. ■ CG



○ Tod den Blechköpfen: Jaks Dauerfehde mit den böartigen Metallschädeln bringt euch auch zurück nach Haven City.

QUO VADIS JASON RUBIN? WARUM DER FIRMENGRÜNDER NAUGHTY DOG VERLÄSST

Bereits in der letzten play-Ausgabe haben wir euch verkündet, dass Naughty-Dog-Mitbegründer und Jaks geistiger Vater, Jason Rubin, sein Software-Unternehmen verlassen wird. In London nannte uns der sympathische U.S.-Amerikaner seine Gründe: „Es ist eigentlich ganz einfach: Ich möchte nicht weiter aufsteigen bei Sony Computer Entertainment. Denn das würde bedeuten, dass ich nicht mehr an einem speziellen Spiel arbeiten könnte, sondern eine ganze Reihe von Produkten betreuen müsste. Und das ist für mich nicht interessant, ich möchte Spiele machen. Außerdem haben wir bei Naughty Dog inzwischen so viele hochspezialisierte Talente, dass ich eigentlich nicht mehr viel zu tun habe“, so seine Worte. Was genau wir künftig von ihm erwarten können, wollte Jason Rubin noch nicht sagen. Er wolle aber „definitiv etwas in der Spieleindustrie machen“. play wünscht auf jeden Fall viel Glück und hofft auf neue tolle Software.



○ Gründete 1986 gemeinsam mit Andy Gavin Naughty Dog: Jason Rubin.

PLAY-DATEN

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Naughty Dog
Spieler	1	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.naughtydog.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Größer, bunter, besser: Mehr Abwechslung und Verbesserungen im Detail könnten Jak 3 noch vor seinen Vorgängern platzieren.

RATCHET & CLANK 3

Auf zu neuen Ufern: Insomniacs dritter Streich schickt sich an, der neue Mehrspielerhit zu werden.



BIG IN JAPAN



Auch in Fernost zählen Ratchet & Clank zu den beliebtesten Jump'n-Run-Helden – der zweite Teil verkaufte sich knapp eine halbe Million Mal. Ein Erfolg, der für ein Spiel westlichen Ursprungs durchaus beachtlich zu nennen ist. Vielleicht liegt's ja an den kosmetischen Veränderungen von Ratchet, die speziell für den japanischen Markt vorgenommen worden sind.



☉ Je mehr Augen, desto dümmer: Die brandneuen Tyrannoiden-Schurken sind gut bewaffnet aber selten dämlich.



☉ Größere Levels, mehr Details, mehr Feinde: Technisch lotet Ratchet & Clank 3 die Grenzen der PS2-Hardware aus.

PS2 Onlinefähige Spiele gibt es für die PS2 inzwischen in beachtlicher Auswahl. Leider ist die Vielfalt noch nicht überragend – meist locken Taktik-Shooter und Sportadaptionen ins Netz. Mit Ratchet & Clank 3 erwartet euch Ende 2004 eine Breitband-Gaudi der etwas anderen Art. Wie bei Ubisofts Splinter Cell Pandora Tomorrow begnügen sich die Macher nicht damit, ein geringfügig abgeändertes Solo-Abenteuer als Multiplayer-Spaß anzubieten. Stattdessen bastelt Insomniac Games auf der Basis des Ratchet-&

Clank-Universums ein eigenständiges Online-Spektakel.

Team gegen Team

Dabei hört sich eine erste Beschreibung des Mehrspieler-Parts zunächst altbacken an: Zwei Teams mit jeweils höchstens vier Mitstreitern versuchen, das Hauptquartier der Gegenseite einzunehmen. Jede Basis wird von vier Automatik-Geschützen bewacht. Gelingt es euch, diese Kanonen zu zerstören, aktiviert sich der Teleporter in die Festung und die Runde ist gewonnen – soweit die Theorie.

Ganz so simpel gestaltet sich das Unterfangen in der Praxis jedoch nicht. Mit plumper Waffengewalt stehen eure Chancen nämlich denkbar schlecht, auch nur in die Nähe des Feindeslagers zu kommen. Taktisches Vorgehen in der Gruppe ist unabdingbar: Die einzelnen Maps – ob staubiger Gebirgspass oder verschneite Talsohle – sind nicht nur von beachtlicher Größe, sondern auch voll von Abkürzungen, Geheimgängen, Hochplateaus und Gebäuden.

Allein mit guter Ortskenntnis ist aber noch keine Schlacht zu gewinnen. Ent-



☉ Multiplayer-Vorteil: Der Spieler u.r. hält die Feindesbande vom Raumgleiter aus in Schach.



☉ Kleine Rätsleinlagen: Hier legt Ratchet mit einem Energiestrahler Schalter um.



☉ Aus Erfahrung gut: Clank stellt euch wieder seine Propeller-Talente zur Verfügung.



⊖ Noch nicht ganz perfekt: Der Vierspieler-Splitscreen-Modus hat mit leichtem Ruckeln zu kämpfen.

sprechend findet sich in den Weiten der Levels so ziemlich jeder Ballermann wieder, den Fans aus den ersten beiden Episoden kennen – mal am Wegesrand liegend, mal gut versteckt. Sci-Fi-Schrotflinte oder Killerdrohnen, Raketenwerfer oder schweres MG – mit der passenden Ausrüstung sichert ihr eurer digitales Dasein ab. Wird euer Roboter dennoch niedergemacht (in Mehrspieler-Partien dürft ihr nicht Ratchet & Co. übernehmen), rematerialisiert ihr euch nach ein paar Wartesekunden wieder vor der heimischen Basis.

Gemeinsam unschlagbar

Als besonderes und mitunter entscheidendes Schmankerl kommen bei den Mehrspielerrunden auch Fahrzeuge zum Einsatz. Mit einer Art Hovercraft etwa flitzt ihr durch die Polygon-Pampa – sowohl über flaches Land als auch an steilen Felswänden entlang. Noch glücklicher ist der Kämpfe, der einen Raumgleiter ergattert. Am Steuer des wendigen Fluggeräts düst ihr nicht nur

frei durch die Areale, sondern seid auch nur sehr schwer zu treffen. Sämtliche Fahrzeuge verfügen selbstverständlich über Bordkanonen und dürfen von bis zu zwei Spielern geentert werden.

Während ein Zocker etwa das Mini-Raumschiff lenkt und das Frontgeschütz bedient, hockt sein Kollege an der Bombenluke: Aus der Vogelperspektive lässt dieser mit dem Fadenkreuz die Sprengsätze auf am Boden umherflitzende Gegner regnen. Natürlich dürfen beide Recken jederzeit auf Knopfdruck aussteigen. Bei Online-Partien dürft ihr zwecks optimaler Kommunikation selbstverständlich ein Headset anstöpseln. Wer nicht über einen Breitbandanschluss verfügt, kann sich im Splitscreen mit bis zu drei anderen Spielern vergnügen. Hierbei sind bei unserer Demoversion allerdings noch leichte Ruckler aufgetreten.

Mehr drin, mehr dran

So brillant der Mehrspieler-Part ist, auch Solisten werden mit Ratchet &



⊖ Nimm' das, Stahlschurke: Im Nahkampf leistet die bewährte Schraubenschlüsselaxt gute Dienste.

INTERVIEW MIT BRIAN ALLGEIER

„BEI UNS MUSS NIEMAND SAMSTAG NACHTS ARBEITEN!“

play im Gespräch mit Brian Allgeier, Design Director Insomniac



play: Zwischen den Veröffentlichungen von Teil zwei und drei liegt gerade mal ein knappes Jahr. Was ist das Geheimnis eurer Effizienz?

Brian Allgeier: Wir haben einfach großes Glück, mit so talentierten Leuten arbeiten zu können. Mittlerweile hat Insomniac mehr als 100 Angestellte. Da muss niemand Samstag nachts bis vier arbeiten (lacht). Aber alle haben ein Ziel: Möglichst gute Spiele zu machen! Diese Leidenschaft in Kombination mit sehr guter Organisation zeichnet unsere Kultur bei Insomniac aus.

Play: Wie seid ihr auf die Idee mit dem Online-Part gekommen?

Brian Allgeier: Wir denken eigentlich ständig über Möglichkeiten nach, das Ratchet-&-Clank-Universum weiter auszubauen. Unsere Design-Abteilung hat eine Politik der 'Offenen Tür': Wann immer jemand eine gute Idee zu irgendwas hat, kann er sie äußern. Bei 100 Mitarbeitern kommt da schon was zusammen.

Play: Ratchet & Clank zählt zu den wenigen West-Titeln, die auch in Japan sehr erfolgreich sind. Wie erklärt ihr euch das?

Brian Allgeier: Wir bekommen immer sehr viel Feedback von unseren Produkt-Managern in den verschiedenen Territorien. Als Konsequenz daraus haben wir den Charakter von Ratchet speziell japanischen Bedürfnissen angepasst. Er hat zum Beispiel sehr viel dichtere Augenbrauen. Außerdem stehen viele von uns auf typisch japanische Spiele. Dieser Einfluss hat uns natürlich auch geholfen, das Spiel fernosttauglich zu machen. Ratchet & Clank war zudem das erste westliche Spiel, das in Japan als Bundle mit der PS2 ausgeliefert worden ist.

Clank wieder hervorragend bedient. Das Raumschiff Phönix ist der Ausgangspunkt für Ratchets neueste Einsätze gegen die bösen Tyrannoiden. Dort lassen sich zum Beispiel die neuen Ballermänner antesten, bevor sie im Kriesengebiet zum Einsatz kommen. Sage und schreibe 15 neue Wummen gibt es im dritten Teil zu entdecken, 14 davon lassen sich viermal aufrüsten.

Zudem erwartet euch ein Meisterwerk, das in technischer Hinsicht sogar den exquisiten Vorgänger aussticht. Game Director Brian Allgeier präsentierte uns eine Grafikkraft, die seiner Ansicht nach im Vorgänger noch nicht möglich gewesen wäre. Wir können's kaum noch erwarten! **CG**

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Jump'n Run	Entwickler	Insomniac
Spieler	1-8	Erhältlich ab	4. Quartal
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.insomniacgames.com

70% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Pot. Hitkandidat

Technisch traumhaft, spielerisch perfekt und mit einem genialen Online-Modus – Zockerherz, was willst du mehr?

PreScreen

RESIDENT EVIL

Outbreak File #2

Das Grauen kehrt zurück! Der Überlebenskampf in den Straßen von Raccoon City geht weiter...



○ Allround-Team: Jeder Charakter ist im Besitz besonderer Fähigkeiten. Jim Chapman stellt sich auf Knopfdruck tot.



○ Rätseltradition: Ein Tiger war bereits in Resident Evil (PSone, 1996) Bestandteil eines Rätsels.

DAS VERLORENE HOTEL



Da man sich bei Capcom bisher nur über das Zoo-Szenario von Resident Evil Outbreak File #2 geäußert hat, stellt sich die interessante Frage, ob das A-Day-Inn-Raccoon-City-Motel einen weiteren Schauplatz darstellen wird. Eigentlich sollte das Level bereits in Teil 1 vorkommen, in dem der mürrische Hotelbesitzer Mickey das Sagen hat.

Als Capcom auf dem hauseigenen Gamer's Day im Januar 2004 betont hatte, Resident Evil 4 bleibe GameCube-exklusiv, ist im PS2-Lager der letzte Hoffnungsschimmer erloschen. Noch im Vorfeld der Veranstaltung kursierten Gerüchte, das Abenteuer von Leon S. Kennedy werde für die schwarze Kiste adaptiert.

Beinahe im gleichen Atemzug wurde die nächste Hiobsbotschaft verkündet: Die PAL-Fassung von Resident Evil Outbreak (erscheint 09/2004, den U.S.-Importtest findet ihr ab Seite 82) werde kein Online-Feature bieten.

„Grauenhafter“ Aktenstapel

... dafür wird aber Resident Evil Outbreak File #2 höchstwahrscheinlich ins Netz gehen. Die europäische Capcom-Niederlassung will bis spätestens 2005 die derzeitigen Probleme mit den nationalen Service-Providern und der Sprachbarriere beseitigt haben. Außerdem munkelt man im fernen Japan bereits, dass sich Resident Evil Outbreak – File #3 in der Mache befinde.

Die Nummerierung aller zukünftigen Episoden der Survival-Horror-Serie macht Sinn: In einem play-Interview (Ausgabe 12/02) berichtete Resident-

Evil-Outbreak-Director Nori-taka Funamizu von „20 fertig gestellten Szenarien“. Da Teil 1 aber lediglich fünf Levels bietet, ist im Idealfall mit drei weiteren PS2-Schauermärchen zu rechnen.

Aufstand der Tiere

Die Beweise liegen auf der Hand: Auch in Resident Evil Outbreak File #2 ist das von T- und G-Virus verseuchte Raccoon City der Hauptschauplatz. Alle Ereignisse gehen zwischen der ersten und letzten Mission („Outbreak“ bzw. „Decisions, Decisions“) von Resident Evil Outbreak über die Bühne.

Hinzu kommt, dass die acht Hauptdarsteller/-innen des ersten Teils abermals zur Auswahl stehen. Das heißt: Wachmann Mark, Chirurg George, Computer-Expertin Yoko, U-Bahn-Schaffner Jim, Klempner David, Kellnerin Cindy, Journalistin Alyssa und Polizist Kevin kämpfen erneut in den Straßen der U.S.-amerikanischen Kleinstadt ums nackte Überleben.



○ Bon Appétit: Eine Horde Zombies lauert vor dem Restaurant des Raccoon City Zoos auf Beute.



○ Noch unklar: Wie viele Szenarios wird Resident Evil Outbreak File #2 bieten?



⊙ Chronologische Brüche: Die einzelnen Szenarios hängen zeitlich gesehen überhaupt nicht zusammen.

Im Gegensatz dazu sind alle Schauplätze neu. Dazu gehört beispielsweise die bis dato unbekannte Zoo-Anlage von Raccoon City mit ihrem menschenleeren Restaurant, dem rätselhaften Tropenhaus sowie dem großflächigen Sumpfgebiet. Als brandgefährlich stellt sich eine Elefantenshow heraus, da ein vom T-Virus infizierter Dickhäuter unsere Helden attackiert...

Optimierter Horror-Trip

Ferner sollen die überlangen Ladezeiten in Resident Evil Outbreak File #2 erheblich verkürzt werden – auch ohne den Einsatz der 40 GB großen Festplatte. Des Weiteren haben die Charakter-Designer

Kreaturen entworfen, die in keinem anderen Resident-Evil-Titel zuvor in Erscheinung getreten sind. Zusätzlich feiert eine Schar von Kult-Monstern ihr Comeback: der Licker, die Hunter-beta-Spezies, die Cerberus-Töten, die Riesenspinnen, die Krähen etc. Dabei werden alle Gegner vor Levelbeginn per Zufallsgenerator über die verwüstete Stadtkulisse verteilt.

Trotz aller Neuerungen bleibt sowohl das Offline- als auch das Online-Spielprinzip gleich. Während man im Einzelspieler-Modus von zwei CPU-gesteuerten Charakteren unterstützt wird, bilden bei der Network-Variante maximal vier Personen das „Fluchtkomitee“. Von einem LAN-Feature ist derzeit leider noch nicht die Rede.

Weitere Infos zum jüngsten Resident-Evil-Projekt werden auf dem Capcom Producer's Day am 10. Mai in Los Angeles bekannt gegeben – mehr dazu in der nächsten play. ■ **DG**



⊙ Biss mit Folgen: Mit dem T- oder G-Virus infizierte Figuren verwandeln sich in spielbare Untote, bevor sie ins Gras beißen.

ALTE BEKANNTTE, NEUES ABENTEUER

Folgende spielbare Charaktere wollen aus Raccoon City fliehen:



Kevin Ryan
Beruf: Police Officer
Alter: 31
persönliches Item:
.45er Automatic



Mark Wilkins
Beruf: Wachmann
Alter: 52
persönliches Item:
modifizierte Pistole



Alyssa Ashcroft
Beruf: Journalistin
Alter: 28
persönliches Item:
Dietrich



David King
Beruf: Klempner
Alter: unbekannt
persönliches Item:
Werkzeugkoffer



Cindy Lennox
Beruf: Kellnerin
Alter: 24
persönliches Item:
Kräuterbehälter



Jim Chapman
Beruf: U-Bahn-Schaffner
Alter: 24
persönliches Item:
Münze



Yoko Suzuki
Beruf: Studentin
Alter: 20
persönliches Item:
Rucksack



George Hamilton
Beruf: Arzt
Alter: 39
persönliches Item:
Medizin-Set

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Survival Horror	Entwickler	Capcom
Spieler	1-4	Erhältlich ab	2005
Hersteller	Capcom	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

40% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Survival-Horror der Spitzenklasse. Offensichtlich wird das Online-Feature auch hierzulande funktionieren.



ACE COMBAT 5

The Unsung War

Tom Cruise und Will Smith vor Augen: Im Cockpit eines Kampffjets wagt ihr euch in spektakuläre Dogfights um die Herrschaft über den Luftraum.



⦿ **Luftkampf:** Scharfe Konturen und beeindruckende Weitsicht sorgen für Stimmung.



⦿ **Afterburner:** Mit rasender Geschwindigkeit fliegt ihr über idyllische Dörfer.



⦿ **Blau:** Wir können es kaum erwarten, den tiefblauen Ozean in Bewegung zu sehen.

UND... SCHNITT!



Ace Combat 3: Electrosphere auf der PSone war Opfer brutaler Schnitte: Nahezu alle Zwischensequenzen wurden entfernt und so erschien außerhalb Japans quasi nur ein halbes Spiel – aus den ursprünglich zwei CDs hat man eine gemacht. Hoffen wir, dass dem fünften Teil ein ähnliches Schicksal erspart bleibt.

PS2 Namcos Ace-Combat-Serie ist alteingesessenen Sony-Fans noch aus den frühesten Tagen der guten, alten PlayStation ein Begriff. Der erste Teil begleitete den jungen 32-Bitter bereits bei seiner Markteinführung. Auch nach all den Jahren zeigt die Serie keinerlei Ermüdungserscheinungen – neuen Spielelementen und großzügigem Face-Lifting sei Dank.

Herr der Lüfte

Die Handlung beginnt auf der Sand Island-Basis mitten im Ceres-Ozean: Dieser trennt die beiden konkurrierenden Supermächte Osea und Yuktobania räumlich voneinander. Am 23. September 2010 wird ein unbekanntes Flugobjekt gesichtet. Sofort startet eine Abfangstaffel, sie wird komplett aufgerufen und die Basis löst die Alarmstufe Rot aus: Eine weltweite Krise droht und ihr seid als junger Pilot mittendrin. Könnt ihr eure Heimat Osea verteidigen und das Schlimmste verhindern?

Auch wenn die Handlung in naher Zukunft in einer fiktiven Welt spielt, wurden jede Menge bekannter Maschinen lizenziert. Ihr freut euch auf mehr als 50 Jets in eurem Hangar, manche davon sind Weiterentwicklungen aktueller Maschinen. Natürlich unterschei-

den sich die verschiedenen Jets in ihrer Bewaffnung, Geschwindigkeit und Handhabung voneinander.

Im Kampf gegen den Feind steht ihr nicht alleine: Ihr könnt euren Flügelmännern Befehle erteilen und so den Gegner mit Teamwork vom Himmel holen – das gibt dem an sich actionlastigen Spielprinzip eine neue, taktische Komponente. Euch erwarten über 30 Missionen mit unterschiedlichen Zielen: Luftkämpfe wollen ausgetragen werden, dann sollt ihr wieder Bodenziele angreifen und so manches Mal stehen auch Aufklärungs- oder Rettungsmissionen auf dem Programm – für Abwechslung ist also gesorgt.

Das auffälligste Merkmal der Namco-Entwicklung ist die fulminante Grafik: Eure Umgebung wurde mit echten Fotos texturiert und der Effekt ist verblüffend:

Auf den ersten Blick sind die Screenshots von echten Aufnahmen kaum zu unterscheiden: Flüge über Städte, Berge oder das Meer wirken realistisch wie selten zuvor. Hoffen wir nur, dass die flüssige Darstellung nicht unter der üppigen Texturpracht leiden muss.

Combat online?

Momentan ist noch unklar, ob Ace Combat 5 auch online spielbar sein wird, wünschenswert wäre es allemal. Ebenso können wir nur hoffen, dass die PAL-Version diesmal nicht – wie früher bereits geschehen – der Story beraubt wird. Während das Spiel für Herbst 2004 in USA und Japan angekündigt ist, steht für Europa noch kein Termin fest. Wir gehen davon aus, dass PAL-Spieler etwa an Weihnachten abheben können. ■ **TN**



⦿ **Steigflug:** Wo sich dem echten Piloten der Magen umdreht, bewundert ihr das schöne Bergpanorama.

PLAY-DATEN

Genre	Flugsimulation	Entwickler	Namco
Spieler	1-2	Erhältlich ab	3. Quartal (USA/Japan)
Hersteller	Namco	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.namco.com

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Eine faszinierende Handlung, fotorealistische Grafik und flotte Spielbarkeit lassen auf eine gelungene Fortsetzung des Klassikers hoffen.



Scharfschütze



Hinterhalt



Feuerschutz



Taktik ist deine beste Waffe.

www.socom2-game.com



FUN. ANYONE?

PlayStation 2



SHREK 2



Das grüne Ungeheuer ist zurück! Gemeinsam mit seinen Freunden zieht Shrek los, sich seinen Schwiegereltern vorzustellen.



Die Unschuld vom Lande: Dieses Rotkäppchen hat es faust dick hinter den Ohren.



Besserwisser: Kommt ihr nicht weiter, oder habt ihr die Übersicht verloren, hilft der allwissende Spiegel weiter.

DER FILM



Um euch stilecht auf das zweite Abenteuer des grünen Riesen einzustellen, solltet ihr euch den witzigen Trailer des neuen Films nicht entgehen lassen. Den findet ihr unter: http://www.apple.com/trailers/dreamworks/shrek_2/

PS2 Dass Versoffungen erfolgreicher Kinofilme selten lange auf sich warten lassen, ist hinlänglich bekannt. Dass diese Lizenztitel ihren Vorbildern meistens nicht einmal annähernd gerecht werden, ist ebenfalls keine Neuigkeit.

Dass es auch anders geht, zeigt Luxoflex (True Crime), die sich im Auftrag von Activision der Versoffung von Shrek 2 angenommen haben. Wir durften das Spiel zum kommenden Dreamworks-Streifen vorab antesten.

Heldenquartett

Die Story haben die Entwickler aus dem Film übernommen. Ihr spielt die Geschichte eins zu eins nach und besucht dabei bekannte Orte, wie beispielsweise Shreks Sumpf. Die Programmierer haben es sich aber nicht nehmen lassen, auch neue Locations ins Spiel einzubauen. Insgesamt wird es elf Levels geben, von denen vier nicht aus dem Film stammen, darunter der Gespenstische Wald. In jedem Level erfüllt der Spieler unterschiedliche Ziele: Mal sucht ihr für die drei Schweinchen die Nadel im Heuhaufen, mal geleitet ihr blinde Mäuse sicher durch einen Parcours mit Mausefallen nach Hause.

Das Besondere an Shrek 2: Ihr steht den Aufgaben nicht alleine gegenüber, sondern seid immer zu viert unterwegs. Ihr steuert allerdings immer nur einen Charakter des Quartetts. Die Kontrolle der anderen übernimmt die CPU. Mit dem L2-Button springt ihr beliebig zwischen den Helden hin und her.

Spaß hoch vier

Und das ist auch bitter nötig, denn jeder der insgesamt zehn spielbaren Helden verfügt über besondere Fähigkeiten, die ihr zum Lösen der Aufgaben braucht. Shrek ist der Mann fürs Grobe, mit seinen Bärenkräften kann er spielend schwere Gegenstände aus dem Weg räumen und nachhaltig die Fäuste schwingen. Letztere braucht das grüne Ungeheuer, um sich die zahlrei-

chen Feinde vom Leib zu halten. Der Esel erwehrt sich des Gegnergeseindels mit seinen kräftigen Hinterläufen. Die harten Hufe eignen sich zudem gut um Bäume zu fällen – hin und wieder muss man sich selbst eine Brücke legen über Abgründe und Flüsse.

Nicht nur spielerisch hinterließ Shrek 2 dank funktionierendem Charakterwechsel und guter Steuerung einen hervorragenden Eindruck. Auch grafisch überzeugte das Oger-Abenteuer mit glasklarer Optik. Für den guten Ton im Heldengetümmel sorgen die Original-Synchrsprecher aus dem Film, Traumschiff-Schönling Sascha Hehn und Samstag-Nacht-Sexbombe Esther Schweins. Wir freuen uns auf den Test in der nächsten Ausgabe. **AS**



Pussy: Den Gestiefelten Kater müsst ihr erst im Kampf besiegen, bevor er sich euch anschließt.

PLAY-DATEN

Genre	Action	Entwickler	Luxoflex
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Juli 2004
Hersteller	Activision	Preis	ca. 50 Euro

Webinformationen: www.activision.de

80% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Ein Spaß für die ganze Familie: Witzige Charaktere, gute Steuerung und glasklare Optik sorgen bei Shrek 2 für beste Stimmung.

GRADIUS V



❌ Leider unverändert: Ohne die passende Bewaffnung mutieren einige Stellen zur Geduldprobe.

PS2 Wie Irem's R-Type-Saga gehört die Gradius-Reihe zu den wenigen klassischen Shooter-Serien, die sich aus goldenen Bitmap-Tagen in die aktuelle Polygon-Zeit retten konnten. Bereits zum System-Start der PlayStation2 hatte Hersteller Konami mit Gradius 3&4 ein famoses Baller-doppel auf den Markt gebracht. Vier Jahre später will der fünfte Teil den Beweis antreten, dass traditionelle Horizontal-Scroller noch immer nicht zum alten Software-Eisen gehören.

Wer im Laufe seiner Zocker-Karriere schon mal eine Runde Gradius gespielt hat, dürfte



❌ Knüppelhart: Gegen die Mechspinne ist weniger Waffengewalt als ein ruhiger Daumen am Digi-Pad gefragt.



❌ Praktisch: Bei einer Vic-Viper-Variante dürft ihr die Ballerichtung der Beiboote selbst justieren.

beim fünften Teil keine Einstiegsprobleme haben. Nach wie vor schwingt ihr euch ins Cockpit von einer von vier – in Sachen Bewaffnung leicht unterschiedliche – Vic-Viper-Varianten. Danach heißt es wie gehabt ausweichen, abschießen und Extra-Kapseln einsammeln. Die Kapseln tauscht ihr gegen Zusatzausrüstung wie Speed-ups, Laserkanone oder Beiboot ein.

Die Boote haben die japanischen Entwickler mit einer Neuerung versehen: Abhängig vom anfangs gewählten Kampfkreuzer nehmen die Hilfsdrohnen nach einem Druck auf R1 eine andere Formation an: Mal schwirren die Satelliten schuttschildartig um Vic Viper herum, mal richtet ihr in Kombination mit dem Steuerkreuz manuell deren Schussrichtung aus – cool!

Nach mehrmaligem Durchzocken der uns vorliegenden Drei-Level-Demo ist eines klar: Gradius V ist ein Ballervergnügen für Shoot'em-Up-Fans mit Nerven aus Stahl. Wenn buchstäblich Hunderte feindlicher Projektile auf euer Raumschiff eindringen, sterben Genre-Greenhorns im Sekundentakt.

Aber Übung macht auch hier den Meister – und Festbeißen lohnt sich: Technisch zaubert Konami mit bildschirmfüllenden Explosionen, herrlichen Hintergründen und liebevoll modelliertem Feindesvolk ein echtes Grafikfeuerwerk auf den TV. Freunde zünftiger Action merken sich Gradius V unbedingt vor. **CG**

Genre	Shooter
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Tokyo
Erhältlich ab	3. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO: www.konami-europe.com	

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

70%

★★★★☆ — Hervorragend

Klasse inszeniert, knallhart und kompromisslos: Ein Action-Feuerwerk für Shoot'em-Up-Experten. Schwer für Anfänger.

Schnüre die Stiefel eines SEALs-TEAMS in SOCOM II: U.S. NAVY SEALs und stelle dich der ultimativen Herausforderung: dem Häuserkampf.



SOCOM II ist so realistisch, weil es in Zusammenarbeit mit den U.S. Navy SEALs entwickelt wurde. Unsichtbare Scharfschützen zielen auf dich, hinter jeder Ecke wartet der Feind. Und jeder Zivilist kann Freund oder Feind sein. Taktik ist deine wirksamste Waffe.



Zieh im Single-Mode in den Häuserkampf. Oder geh online und spiel mit bis zu 16 anderen Spielern in ganz Europa. In beiden Fällen wird dir das Headset helfen, mit deinem Team zu kommunizieren und es zu einer echten Einheit zu formen. Vergiss nicht: Nur gemeinsam habt ihr eine Chance.



Trage den Krieg gegen den Terror zu deinen Gegnern in 12 aufregenden internationalen Missionen.



Jetzt auch mit neuem Headset.

SOCOM II
U.S. NAVY SEALs

FUN. ANYONE?

PlayStation 2



www.playstation.de www.socom2-game.com

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SOCOM II is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. SOCOM II © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

OBSCURE

Schule ist der Horror, meint ihr? Dieser Gruselschocker aus Frankreich nimmt euch beim Wort...

FILM-VORBILD



Scheinbar haben sich die Obscure-Entwickler kräftig vom Hollywoodstreifen „Faculty – Trau keinem Lehrer“ inspirieren lassen – im 1998 angelaufenen Edeltrash kam eine zusammengewürfelte Uni-Clique (darunter Josh Hartnett und Elijah „Frodo“ Wood) hinter ein schreckliches Geheimnis: Fiese Aliens sind in die Körper der versammelten Lehrerschaft geschlüpft.



Genre-typisch: Bevor sich Türen öffnen, wollen natürlich knifflige Rätsel gelöst werden.



Nachtschattengewächs: In der dunklen Wolke verbirgt sich ein ekliges Monster.

PS2 Erfahrene Gruselexperten wissen: Nebelhangene Kleinstädte sollten wir unbedingt meiden und geheime Militärlabors beherbergen stets geifernde Bio-Mutationen mit Heißhunger auf frisches Menschenfleisch. Kein Problem, das sind wir inzwischen gewohnt. Was aber, wenn uns der überirdische Schrecken an ganz alltäglichen Orten heimsucht – wie etwa in einer belebten Universität...?

Der sportliche Basketball-Freak Kenny wirft nach Schulschluss noch ein paar Körbe, seine Freundin Ashley drängt ihn

per Handy zur Heimkehr – die beiden Turteltauben wollen mal wieder einen romantischen Abend verbringen.

Highschool-Horror

Doch es kommt anders: Als ein unbekannter Frechdachs Kennys Rucksack stiehlt, setzt der Student zur Verfolgung an; doch statt auf den Langfinger stößt er auf eine gigantische Digi-Monstrosität, gegen die der Protagonist keine Chance hat. Der ungleiche Kampf dauert nur Sekunden, dann wird der Bildschirm schwarz...

In anderen Survival-Horror-Titeln würde euch jetzt der Game-Over-Screen entgegenflimmern, bei Obscure bildet diese Szene jedoch, ganz im Gegenteil, den furiosen Auftakt – nur eine von vielen frischen Ideen, mit denen das französische Schauermärchen neue Akzente setzt im ausgelutschten Genre. Diesmal wird der Terror in ein alltägliches Umfeld transportiert, statt waffenstarrendem Supersoldaten befiehlt ihr verunsicherte Hochschüler im Teenie-Alter. Der Plural ist an dieser Stelle übrigens beabsichtigt, denn anders als Capcom, Konami und Co. setzen die Obscure-Entwickler auf Teamwork – auf Knopfdruck wechselt ihr zwischen gleich fünf juvenilen Helden.

Freiwillige vor!

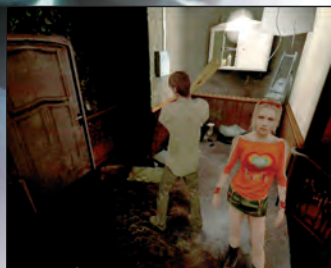
Gegen das lichtscheue Gesindel, das urplötzlich die Leafmore-Highschool heim-



Eifersüchtige Freundin: Noch ahnt sie nicht, dass ein Monster ihren Liebsten erwischt hat.



Großaufnahme: Im gelungenen Intro werden alle Charaktere vorgestellt.



⊖ **Abwehrhaltung:** Spieler eins rechnet mit dem Schlimmsten.

sucht, seid ihr alleine völlig machtlos. Dessen eingedenk, fordert ihr durch simples Ansprechen euren Wunschpartner auf, mit euch gemeinsam in leere Flure und dunkle Klassenräume aufzubrechen. Bei der Auswahl eures Sidekicks solltet ihr aber die speziellen Charaktereigenschaften jedes Schülers im Hinterkopf haben: So bricht etwa der großspurige Stanley Schlösser in Sekundenschnelle auf, wohingegen die zierliche Shannon hilfreiche Hinweise zum Besten gibt. Glücklicherweise erkennt der virtuelle Beistand eure Führungsqualitäten an und erfüllt per Digi-Pad erteilte Kommandos anstandslos („Hilf mir!“, „Bleib hier!“ etc.).

Weitaus prickelnder spielt es sich mit einem Partner: Habt ihr einen gleichgesinnten Mitspieler zur Hand, steigt dieser per Starttaste direkt mit ins Schocker-Spiel ein und unterstützt euch als vollwertiger Begleiter. So könnt ihr in aller Ruhe eine staubige Vitrine in Augenschein nehmen, während Player zwei abgedunkelte Fensterscheiben zerdeppert und den vormals nachtschwarzen Raum erhellt.

Das natürliche Sonnenlicht ist euer wichtigster Verbündeter: Mehr noch als Bleikugeln fürchtet die obskure Höllebrut



⊖ **Heimwerkerkönig:** Mit Tesafilm verbindet ihr die Taschenlampe mit der geladenen Waffe.

einfallende Lichtstrahlen – im hellen Schein vergehen die überirdischen Schreckgestalten kreischend zu schwarzem Dunst. Darüber hinaus erfüllen die Lichtquellen aber auch gewöhnliche Funktionen und ermöglichen euch das Auffinden (über-)lebenswichtiger Gegenstände wie Munition, Schlüssel oder Umgebungskarten.

„Is' voll die Hölle!“

Neben dem erfrischenden Coop-Modus und dem ungewöhnlichen Hochschul-Setting können vor allem die technischen Details überzeugen: Der exklusive „Black Aura“-Effekt sorgt für wabernde Schattenspiele rings um angreifende Gegner, Stühle kippen nach Körperkontakt mit dem flüchtenden Avatar um und die realistische Soundkulisse lässt euch nach jedem plötzlichen Geräusch zusammenfahren – war da nicht was? Erst mit der vollends lokalisierten deutschen Version des anspruchsvollen Nervenkitzels werden wir die schauerliche Hintergrundstory um verschwundene Schüler, bizarre Experimente und unterweltliche Monster vollends verstehen können. Unsere Preview-Version hat noch ein paar Fragen gelassen. Dank



⊖ **Resident Evil lässt grüßen:** Das Treppenhaus als kleine Hommage an den Großmeister?

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

Im Laufe des Spiels befehligt ihr diese fünf Recken und nutzt ihre besonderen Fertigkeiten:



Kenny Matthews:

Das Verschwinden des sportlichen Kenny erlebt ihr aktiv. Per Knopfdruck setzt er zum kräftezehrenden Sprint an.



Shannon Matthews:

Kennys kleine Schwester ist ein besonders heller Kopf: Sie nimmt ihre Umgebung besonders genau in Augenschein und gibt euch wertvolle Hinweise.



Ashley Thompson:

Die burschikose Ashley sorgt sich um ihren Freund Kenny, der in besagter Nacht nicht nach Hause gekommen ist. In Kämpfen schlägt sie besonders hart zu.



Stanley Jones:

Der beste Freund des anfangs vermissten Kenny. Seine geschickten Finger knacken widerspenstige Schlösser in Windeseile.



Josh Carter:

Als Nachwuchsjournalist ist Josh stets hinter einer großen Story her. Steuert ihr ihn, blinken wichtige Objekte auffällig, sobald ihr einen neuen Raum betretet.

talentierter Sprecher und authentisch-flapsigem Jugendslang („Ich ruf' die Bullen!“) vermittelt Obscure eine dichte Atmosphäre, die sich bei haarsträubenden Höhepunkten nicht vor Genre-Großmeistern wie Silent Hill oder Resident Evil verstecken muss. Schreckwillige sollten sich den Titel auf jeden Fall vormerken – in der nächsten Ausgabe klären wir, ob der Atari-Silberling wirklich im Horror-Olymp Platz nehmen kann! ■WS



⊖ **Ruhe vor dem Sturm:** Auf dem Schulhof versammeln sich die unfreiwilligen Helden.

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.atari.de

90% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

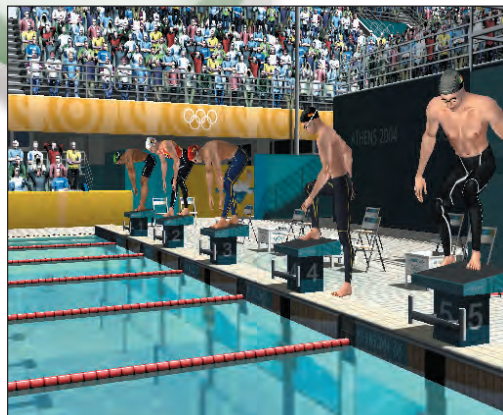
Teenie-Schocker mit überzeugender Technik und innovativem Zweispieler-Modus: Zu zweit gruselt es sich doppelt gut.



Die Pflichtanschaffung für PS2-Olympioniken. 26 gelungen umgesetzte Disziplinen entflammen im PS2-Laufwerk Olympisches Feuer.



100-Meter-Sprint: Der klassische Joypad-Killer – ihr müsst schnellstmöglich und abwechselnd auf X- und Kreis-Button einhämmern.



Schwimmen: Im Wasser wechselt das Geschehen in die Ego-Perspektive. Man hört das Publikum und den eigenen Herzschlag.

GÖTTERBOTEN ALS MASKOTTCHEN



Athena Phivos

Phivos und Athina heißen die Maskottchen der Olympischen Sommerspiele in Athen 2004. Athina ist die griechische Göttin der Weisheit, des Friedens und zudem die Schutzpatronin Athens. Phivos ist bekannter unter dem Namen Apollo, als Gott des Lichts und der Musik.

PS2 Vom 13. bis zum 29. August blickt die Sportwelt auf Athen: Exakt 108 Jahre nachdem der französische Historiker und Pädagoge Baron Pierre de Coubertin (1863 bis 1937) die Renaissance der Olympischen Spiele der Neuzeit eingeleitet hat, kehrt die wichtigste Sportgroßveranstaltung der Welt an ihren ursprünglichen Austragungsort zurück.

Während das Olympische Komitee derzeit noch um die Austragung der Sommerspiele bangt, da sich viele Wettkampfstätten noch im Rohbau befinden, steht das offizielle Olympia-Video Spiel kurz vor der Vollendung.

Hallo, Hellas!

Nach den Multiplattform-Auftritten von Olympic Games: Atlanta '96, Sydney

2000, Hyper Olympics in Atlanta oder Ganbare Nippon! Olympic 2000 gelang Sony Computer Entertainment der ganz große Coup: Athens 2004 erscheint ausschließlich für PlayStation2 – die Xbox-, GameCube-, PC- und Handheld-Fraktion schaut dagegen in die Röhre.

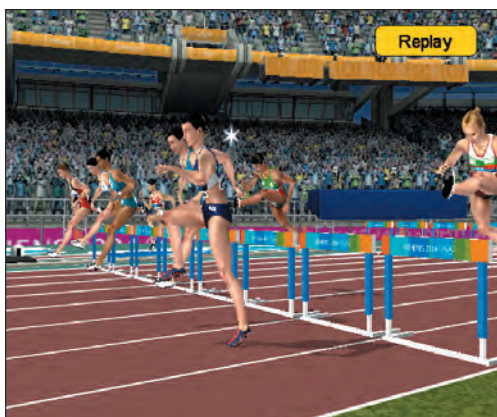
Überraschenderweise entwickelt kein Sony-eigenes Studio, sondern der Third-Party-Entwickler Eurocom das PS2-exklusive Olympia-Spektakel. Auf das Konto der Engländer gehen bisher PS2-Auftragsarbeiten, wie etwa das Jump'n Run Sphinx und die verfluchte Mumie, der Ego-Shooter 007 James Bond: Nightfire, die Filmumsetzung von „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ usw.

Mit klangvollen Namen glänzt auch die Kommentatoren-Riege vom ZDF:

Leichtathletik-Experte und Chef der ZDF-Hauptredaktion Sport Wolf-Dieter Poschmann, die sechsfache Schwimmp-Olympiasiegerin Kristin Otto und „Das aktuelle Sportstudio“-Reporter Thomas Wark moderieren kompetent und redigiert die 26 Disziplinen.

Gold statt Olivenzweig

Die Wettkämpfe lassen sich in sechs Sparten aufteilen – Leichtathletik, Schwimmen, Turnen, Bogenschießen, Reiten und Gewichtheben (alle Disziplinen auch im Infokasten). Im Unterschied zum bisherigen PS2-Genre-Krösus International Track & Field (Konami, 2000) sind weitaus mehr Timing und Rhythmusgefühl gefragt denn rohe, die Joypad-Buttons strapazierende Muskelkraft.



100 Meter Hürden: Um nicht ins Straucheln zu geraten, springt ihr im richtigen Augenblick über die Hindernisse.



Diskuswerfen: Lässt man den rechten Analog-Stick kreisen, beginnt sich der Athlet zu drehen.



○ Springreiten: Mit R1 meistert ihr die Hindernisse im anspruchsvollen Parcours.

Krasse Gegensätze bilden der 100-Meter-Sprint der Männer und der Hochsprung der Frauen. Beim Spurt schnell ihr per R2-Knopf aus dem Startblock und hämmert direkt im Anschluss abwechselnd auf den X- und den Kreis-Knopf, bis ihr schließlich beim Zieleinlauf euren Oberkörper mit R1 nach vorne neigt.

Um den realen Hochsprung-Weltrekord von 2,09 Metern der Bulgarin Stefka Kostadinova „überfliegen“ zu können, müsst ihr mit X- und Kreis-Symboltasten die richtige Schrittfolge einhalten. Hierzu drückt man entweder die jeweilige Symboltaste, wenn der linke bzw. der rechte Fuß den Untergrund auf der dafür vorgesehenen Markierung berührt.

Olympische Hausaufgaben...

... haben die Eurocom-Entwickler mit Fleiß erledigt. Schließlich wurden die sieben Austragungsorte der PlayStation2-Olympiade originalgetreu nachempfunden.



○ Weitsprung: Der Olympionike darf bei dieser Disziplin den Absprung nicht verpassen.

den. Dazu gewährte das Olympische Komitee Einblick in die Bauzeichnungen des altherwürdigen Panathinaiko Stadiums (Bogenschießen), des Olympic Aquatic Centre (Schwimmen), das Markopoulo Olympic Equestrian Centre (Springreiten) oder des Athens Olympic Stadiums (Leichtathletik).

Hinzu kommt, dass das Olympische Regelwerk bei allen Wettbewerben peinlich genaue Beachtung gefunden hat. Mustergültige Beispiele sind das Zeitlimit, das für einen Durchlauf beim Kugelstoßen zur Verfügung steht und die Strafzeiten beim Springreiten, wenn ein Hindernis nicht fehlerfrei gemeistert wird.

Ein Wahnsinnsaufwand wurde des Weiteren bei den Aufnahmen der Bewegungsabläufe betrieben. Für das Bodenturnen der Männer und der Frauen musste eine extra große Anlage für die Aufnahmen aufgebaut werden. Zudem steckte man ein Springpferd samt Reiter in einen Motion-Capturing-Anzug. ■ DG

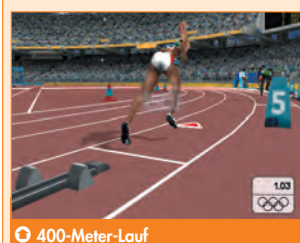


○ Hochsprung: Die Sportlerin tritt auf Knopfdruck in die angezeigten „Fußstapfen“.

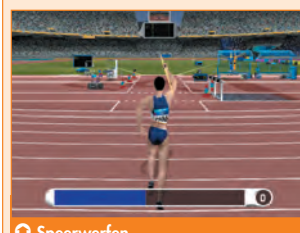


○ Bodenturnen: Dieser ästhetische Kraftakt wird durch die Steuerung gut simuliert.

ALLE DISZIPLINEN AUF EINEN BLICK



○ 400-Meter-Lauf



○ Speerwerfen



○ Springreiten

LEICHTATHLETIK:

100-, 200-, 400-, 800-, 1500-Meter Lauf, 100 Meter Hürden

Hochsprung, Weitsprung, Dreisprung, Diskuswerfen

Hammerwerfen, Speerwerfen, Stabhochsprung, Kugelstoßen

SCHWIMMEN:

100 Meter Rücken, 100 Meter Brust, 100 Meter Schmetterling, 100 Meter Freistil

TURNEN:

Bodenturnen Herren, Bodenturnen Damen, Ringe, Springen

BOGENSCHIESSEN:

70 Meter Einzel

REITEN:

Springreiten

GEWICHTHEBEN:

Reißen und Stoßen

PLAY-DATEN

PS2

Genre	Sportspiel	Entwickler	Eurocom
Spieler	1-4	Erhältlich ab	Juni
Hersteller	Sony	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.playstation.de

75% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Athens 2004 ist auf dem besten Weg, einen Platz im Videospiel-Olymp einzunehmen.

SYPHON FILTER

The Omega Strain

Rückkehr eines alten Bekannten: Mit The Omega Strain gibt das Syphon-Filter-Franchise sein Debüt auf der PS2.



○ Jetzt keinen Mucks: Mit dem Messer an der Kehle hält man besser still.



○ Zwei Herzen, ein Gedanke: Hoffentlich habt ihr die besseren Reaktionen.

ENTWICKLER-BIOGRAFIE:



Das Entwicklungsstudio Sony Bend, das sich bis zum Kauf durch den japanischen Multi-konzern noch Eidetic nannte, zeichnet bislang u.a. für folgende Spiele verantwortlich:

1980 Zork I/C64
1981 Zork II/C64
1982 Zork III/C64
1987 Border Zone/C64/PC
1995 All Star Baseball / PC/PSone
1996 Bubsy 3D/PSone
1999-2001 Syphon-Filter-Reihe/PSone

Wer noch eine PS2 im Regal stehen hat, der besitzt mit hoher Wahrscheinlichkeit mindestens eine der drei bislang erhältlichen Syphon-Filter-Episoden: Die geheimen Untergrundeinsätze von Schleichprofi Gabe Logan erfreuten sich bei Liebhabern klassischer Agenten-Action großer Begeisterung.

Führungswechsel

Entwickler Sony hat das Flehen vieler Fans erhört und ruft euch demnächst auch auf der PS2 zum knallharten Antiterroreinsatz auf. Mit der aktuellen Konsole

hat sich auch die Belegschaft geändert: Serien-Veteran Gabe Logan ist zwar noch mit an Bord, greift jedoch nicht mehr aktiv ins Spionagegeschehen ein. Als unerfahrener Neuling seiner eigens gegründeten Black-Box-Agentur reist ihr – natürlich stets undercover – in 17 Missionen rund um die Welt von Japan bis in den Jemen und bekämpft eine neue, besonders aggressive Form des titelgebenden Syphon-Filter-Virus'.

Der Kern des Gameplays bleibt weitestgehend unangetastet: In feinstem Agentenmanier schleicht ihr euch an unauffälligen Wachen vorbei, schafft

euch Zugang zu schwer gesicherten Gebäuden und liefert euch in brenzligen Situationen verbissene Feuergefechte mit feindlichen Soldaten. Ohne seine Helferlein ist allerdings auch der gerissenste Windhund aufgeschmissen: Das Nachtsichtgerät verschafft euch auch in schwärzester Nacht den vollen Durchblick, der Betäubungsstab setzt Gegner laut- und (für euch) gefahrlos außer Gefecht. Trotz aller Gimmicks ist in The Omega Strain besondere Vorsicht geboten: Anders als in den drei Vorgängern stehen die wehrhaften Opponenten in den einzelnen Levels nicht mehr an fest definierten Plätzen, sondern nehmen bei jedem Start einer Runde neue Positionen ein. Ein kleiner, aber feiner Schachzug der Entwickler – so werden auch bereits absolvierte Einsätze aufs Neue zur Nervenprobe.

Wer geht mit rein?

Die wirkliche Innovation und damit der größte Pluspunkt des neuen PS2-Versteckspiels ist aber zweifelsohne der Online-Modus. Richtig gelesen: Erstmals in der



○ Ich will auch mal: Die selbstsüchtigen Gegner wollen euch partout nicht mit ihrem Panzer fahren lassen.



○ Zieh, Pilger: Dank Zielfernrohr habt ihr in diesem Duell die besseren Karten.



Ⓢ Auffällig: Zum Sonnentanken habt ihr keine Zeit – schnell ins Versteck!

Seriengeschichte habt ihr die Möglichkeit, die verdeckten Operationen im Team mit bis zu vier Mitgliedern in Angriff zu nehmen. Nachdem sich jeder Spieler seinen Wunsch-Avatar zusammengebastelt hat (ihr wählt aus einem Satz verschiedener Körper-, Gesichts- und Kleidungsbauteile), loggt ihr euch in einen Auftrag ein und erfüllt unter Zeitdruck das jeweilige Missionsziel. Besonders interessant: Einige Aufgaben lassen sich ausschließlich in diesem originellen Kooperations-Modus lösen. So hieven euch Teamkollegen auf vormals unerreichbare Anhöhen oder geben euch dringend notwendigen Feuerschutz.

Um fatale Kommunikationsprobleme auszuschließen („Ich dachte, du wolltest schießen!“), unterstützt Syphon Filter: The Omega Strain das separat erhältliche USB-Headset für eure PS2 – präziser Taktikplanung steht somit nichts mehr im Wege, mit fummeligen Pad-Kommandos müsst ihr euch nicht abmühen. Übrigens lohnt sich das regelmäßige Erscheinen an der Online-Front: Wer eine hohe Erfolgsrate aufweist, schaltet neue Waffen und Charakteroptionen frei.

Ein hartes Geschäft

Das Stealth-Genre boomt: Schleich-Spezialisten wie Solid „Metal Gear“ Snake und Sam „Splinter Cell“ Fisher sind die derzeit hellsten Sterne am Konsolenhimmel. Zwar kann der neueste Syphon-Filter-Ableger nicht mit einem derart prestigeträchtigen Namen protzen, dennoch verspricht Gabe Logans Zögling jede Menge Taktikspaß.

Vor allem die angesprochene Online-Unterstützung birgt viel Potenzial und könnte dem Genre neue Impulse bringen. Zum ersten Mal treten schleicherfahrene Spione nicht gegen-, sondern miteinander an und schließen knifflige Untergrundeinsätze im Team ab – Bildschirmagenten sind fortan nicht mehr nur auf sich allein gestellt.

Mit The Omega Strain erwartet uns ein würdiger Nachfolger der populären Action-Adventure-Serie, der alte Fans befriedigen und neue Anhänger gewinnen dürfte – Freunde dieser Thematik sollten den Sony-Silberling auf jeden Fall im Auge behalten. Die Beta-Tests haben bereits begonnen, lange werden wir also nicht mehr auf unseren Einsatz warten müssen. ■ WS



Ⓢ Agent zum Selberbasteln: Im Menü zimmert ihr euch euren Wunschcharakter zusammen...



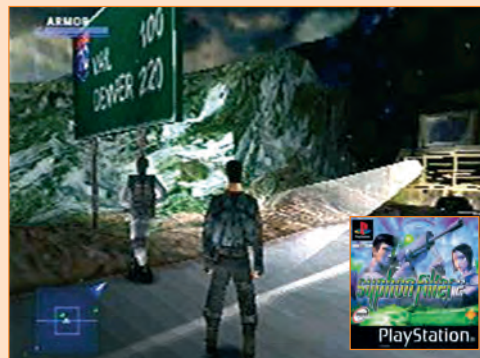
Ⓢ ...wobei im Zuge der Gleichberechtigung auch Frauen zum Einsatz kommen.

DER EWIGE KAMPF GEGEN DIE AGENCY: DIE SYPHON-FILTER-HISTORIE

Solltet ihr mit dem Namen des tödlichen Killervirus' nichts anfangen können, helfen wir euch auf die Sprünge: Im Juli 1999 erschien bei uns der erste Teil der Spionageserie auf der PSone – allerdings zensiert und nicht öffentlich beworben. Der Erstling wurde weltweit sehr positiv aufgenommen und bekam kaum ein Jahr später, im April 2000, einen Nachfolger, der seinem beliebten Vorgänger in nichts nachstand. Beim 11/2001 erschienenen dritten Teil sah es allerdings schlechter aus: Zwar hatten sich Spielprinzip und -qualität kaum geändert, aufgrund einiger sehr kontroverser Bezüge zum 11. September jedoch und vor allem aufgrund der unzeitgemäßen Technik konnte Syphon Filter 3 keine Traumwertungen mehr einfahren.



Ⓢ Syphon Filter, 1999, PSone



Ⓢ Syphon Filter 2, 2000, PSone



Ⓢ Syphon Filter 3, 2001, PSone

PLAY-DATEN

PS2

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

Webinformationen: www.playstation.com

60% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★☆☆☆ — Vielversprechend

Gemeinsam gegen böse Buben: Dank Online-Modus könnte sich The Omega Strain zur bisher besten Syphon-Filter-Episode mausern.

GHOST RECON 2

Ghost Recon: Jungle Storm ist gerade erschienen, da haben wir schon erstes Material vom runderneuten Nachfolger für euch.



⊙ Unter Beschuss: Euer Team verteidigt sich mit voller Waffengewalt.



⊙ Sprecht ihr Japanisch? Euer Auftrag führt euch nach Ostasien.



PS2 Eigentlich wird Ghost Recon 2 erst auf der Spielemesse E3 Mitte Mai uraufgeführt, wir haben aber schon ein Entwickler-Interview und die ersten Bilder ergattern können. Kennt ihr den gerade erschienenen Vorgänger Ghost Recon: Jungle Storm, wisst ihr auch über dessen größten Fehler bescheid: Die Grafik ist klobig und nicht zeitgemäß. Entwickler Red Storm hat hier seine Hausaufgaben gemacht und kündigt für Ghost Recon 2 dramatische Verbesserungen an. „Wir packen nun deutlich mehr Polygone ins Spiel, außerdem werden die Texturen viel schärfer“, so Brian Tate, Lead Artist bei Red Storm. Auch die populäre Havok2-Physikengine (Max Payne 2, Pitfall: The Lost Expedition) kommt nun zum Einsatz. Sie soll das Verhalten der Fahrzeuge, zerstörbare Objekte und tote Körper natürlicher erscheinen lassen. Jede Menge Spezialeffekte sollen Ghost Recon 2 zudem „filmisch“ erscheinen lassen.

Mehr Action!

Ghost Recon 2 bleibt zwar ein Taktik-Shooter, Action steht dabei aber

deutlicher denn je im Vordergrund – auch, um das neue Spiel vom hauseigenen, deutlich taktischer geprägten Konkurrenten Rainbow Six 3 abzuheben. „Wir fokussieren uns mehr auf Action und Emotionen, um die Intensität einer chaotischen Kriegs Atmosphäre zu verstärken“, so Travis Getz, Authenticity Coordinator. „Natürlich wird auch Taktik im Spiel sein, aber wir erweitern das Erlebnis, damit Ghost Recon 2 möglichst vielen Leuten Spaß macht“.

"Schickt mal einen Heli!"

Eure Headset-Kommandos richtet ihr nicht nur an eure Teamkameraden. In bestimmten Situationen könnt ihr eine komplette Infanterie-Einheit zur Verstärkung anfordern – oder gar das Komman-

do zum Luftschlag geben. Fliegt der Feind mit Hubschraubern heran, greift ihr zum Raketenwerfer oder stellt euch hinteres Geschütz und holte den Heli vom Himmel.

Über die Story aus der Feder von Tom Clancy breitet Red Storm noch den Mantel des Schweigens. Immerhin ist inzwischen bekannt, dass Ghost Recon 2 in Ostasien spielen wird. „Diese Umgebung erlaubt uns, dem Spieler ein besonderes grafisches Erlebnis zu bieten“, äußerte sich Game Designer Christian Allen zur Wahl des Schauplatzes.

Auf der E3 soll Ghost Recon 2 schon spielbar sein – wir sind gespannt, inwieweit die angekündigten grafischen Verbesserungen Ghost Recon einen neuen, frischeren Look verleihen. **■ SZ**



⊙ Deutlich schöner als der Vorgänger präsentierte sich der zweite Teil der Ghost-Recon-Reihe. Dem Hubschrauber am Himmel dürft ihr sogar Befehle erteilen.

PLAY-DATEN

Genre	Taktik-Shooter	Entwickler	Red Storm
Spieler	1	Erhältlich ab	Winter 2004
Hersteller	Ubisoft	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.ghostrecon.de

40% FERTIGGESTELLT

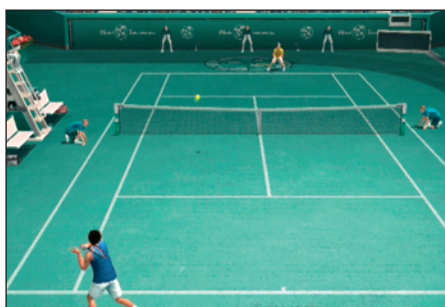
ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Auf nach Asien: Mehr Action und eine neue Physik-Engine sollen das Kriegserlebnis intensiver machen.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2



Außenseiter: Zu Beginn könnt ihr nicht an jedem Turnier teilnehmen, da der Weltranglistenplatz zu schlecht ist.



Globetrotter: Im Laufe eines Jahres nimmt man an vielen mehr oder minder bekannten Wettbewerben teil.



Exaktes Timing: Wie beim echten Tennis muss man die Filzkugel optimal treffen.

PSE Australian Open, French Open, All England Championships, US Open – auf dem Aushängeschild des neuesten Teils der Smash-Court-Tennis-Serie stehen u.a. die vier Grand-Slam-Turniere. So setzt das Tennis-spiel aus dem Hause Namco auch in dieser Saison auf ein Überangebot an offiziellen Lizenzen von Veranstaltungen und Sportartikelherstellern. Hinzu kommt eine edle Auswahl von zehn angesagten Tennisgrößen der ATP und WTA, etwa Tommy Haas, Juan Carlos Ferrero, Serena Williams oder Anna Kournikova.

Während in den Arcade-, Mehrspieler- und Trainings-Modi das Standardprogramm abgespielt wird, geben die Nippon-Entwickler ihr Bestes, mit dem Karriere-Modus die bisherige Genre-Referenz Virtua Tennis 2 (SEGA, 2001) zu toppen. Im einleitenden Create-a-Player-Menü wählt ihr nicht nur den Look, sondern obendrein detaillierte Leistungsmerkmale des Tennisprofis. Fortan versucht ihr als Nummer 250 der Tennisweltrangliste, das Feld von hinten aufzurollen.

Ausgesprochen gewöhnungsbedürftig: In jeder Partie kämpft man um festgelegte Spiel- bzw.

Satzbälle, wobei die Aufgabe z.B. darin besteht, einen Breakball abzuwehren. Bei Erfolg verteilt man anschließend die eingeheimste Siegpriämie in Form von Erfahrungspunkten auf die einzelnen Fähigkeiten des Filzball-Virtuosens. Um tatsächlich an die Spitze zu gelangen, steigert man die Performance zusätzlich mit neu erworbenem Equipment (Schläger, Schweißbänder, Schuhe usw.) sowie mit schweißtreibenden Trainingslektionen. Das Coaching fällt im Vergleich zu Virtua Tennis 2 um einiges realistischer und noch anspruchsvoller aus. **■ DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

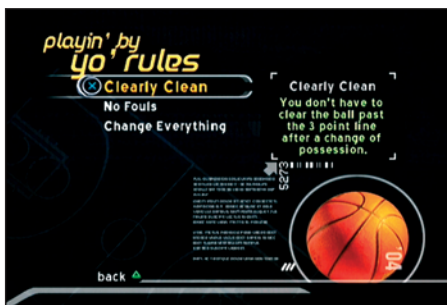
75%

★★★★☆ — Hervorragend

Das ist die erste Tennissimulation, die Virtua Tennis 2 vom Thron stoßen kann!

Genre	Sportspiel
Hersteller	Sony
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	Mai
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.playstation.de

NBA BALLERS



Wie hätten Sie's denn gern? Die Regeln kann man bei manchen Matches abändern.



Der Schnellere gewinnt: Wer den X-Button schneller drückt, kann seinen Gegner etwas abdrängen.



Sterndeuter: Die eingeblendeten Sterne verraten euch, wie viele Moves ihr schon aneinander gereiht habt.

PSE Wie kann man NBA Ballers am besten beschreiben? Es spielt sich ähnlich wie EAs NBA-Street-Reihe, bietet ein noch einfacheres Gameplay und macht genauso süchtig.

Bei NBA Ballers werden die Matches hauptsächlich eins gegen eins ausgetragen. Manchmal kommt noch ein weiterer Gegenspieler dazu, dann heißt es: Jeder gegen jeden. Vor jedem Match entscheidet ihr euch für einen neuen Sportler, außer bei Rags to Riches, dort müsst ihr euch mit einem unbekannten Kid (ihr kriecht euch einen

eigenen Charakter) von der Straße bis nach ganz oben zum NBA-Olymp durchschlagen. Ansonsten wählt ihr aus insgesamt 60 aktuellen NBA-Stars und 24 NBA-Legenden. Aber: Davon sind zu Beginn lediglich 25 Spieler anwählbar. Die anderen müsst ihr erst freispielen, ebenso wie jede Menge anderer Goodies (Movies, Courts, Apartments, Studios, Yachten, Autos uvm.).

Entweder schaltet ihr direkt mit einem Sieg schon etwas frei, oder aber ihr investiert die gewonnenen Punkte in Goodies. Die Matches unterliegen wie bei NBA Street verschiedenen

Reglements (bestimmten Punktestand erreichen, bestimmte Moves ausführen etc.). Das A und O ist es aber, den Gegenspieler alt aussehen zu lassen. Je mehr Moves (Dribbel-Aktionen, Kunststückchen, etc.) ihr aneinander reiht und mit erfolgreichem Korbwurf oder Dunk abschließt, desto höher steigt euer Punktestand. Außerdem lädt sich dabei ein Balken auf, der es euch ermöglicht, spektakulär inszenierte Spielzüge auszuführen.

Wenn jemand NBA Street die Krone streitig machen kann, dann ist das NBA Ballers. **■ HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

85%

★★★★☆ — Hervorragend

Lockeres Arcade-Basketball mit hoher Langzeitmotivation und jeder Menge interessanter Extras zum Freispielen.

Genre	Basketball
Hersteller	Midway
Entwickler	Midway
Erhältlich ab	2. Quartal
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.midway.com



DRAGON QUEST VIII

Dragon Quest hat das Japano-Rollenspiel erfunden, hat für schulfreie Erstverkaufstage gesorgt und ist bis heute Japans beliebteste Spieleserie.



○ **Mysteriöse Schönheit:** Was die Dame in Rot mit dem Kristall will, wissen wir nicht. Dafür überzeugt sie wie alle Figuren mit toller Mimik.



○ **Der hat gegessen:** Euer grobschlächziger Freund Yangus setzt diesen niedlich-grimmigen Monstern mit der Axt zu.

DRAGON QUEST V – DAS REMAKE



Kürzlich ist in Japan das Remake des Super-Nintendo-Klassikers Dragon Quest V erschienen – mit neuem Artwork und einem komplett orchestralen Soundtrack. Außerdem hat das Spiel den obligatorischen Sprung in die dritte Dimension hinter sich, die Szenarios dürfen zur besseren Erforschung nun gedreht werden. Japans Spieler waren begeistert: Bereits in den ersten 24 Stunden gingen rund 700.000 Exemplare über die Ladentische.



Als vor einigen Jahren Dragon Quest VII erschien, war die Überraschung im Westen groß: Trotz Grafik, die selbst Retro-Fans entsetzte, verkaufte sich das gigantische Rollenspiel-Abenteuer besser als Squares aufwändige Final-Fantasy-Episoden.

Heute spielt das keine Rolle mehr, seit der Fusion der beiden Firmen fließen ohnehin alle Einnahmen in die gleiche Kasse und wie's aussieht, können sich sogar deutsche Fans jetzt auf ihr erstes Dragon Quest freuen.

Traditionsbewusst

Was ist das Besondere an Dragon Quest VIII? Genau genommen gar nichts... das Ganze spielt in einer bunten Fantasy-Welt, die Charaktere aus der Feder von Kult-Mangaka Akira Toriyama ähneln denen der Vorgängerspiele und Grafik mit Cell-Shading ist heute auch nichts Ungewöhnliches mehr. Wo aber Final Fantasy mit Protz-Optik glänzt, setzt Dragon Quest auf Altbewährtes und Inhalt – das Spielsystem ist einfach und leicht zugänglich, die rundenbasierten Kämpfe flott und trotzdem taktisch und die Helden sind einfach sympathisch – wer traumati-

sierte Einzelgänger will, ist hier fehl am Platz.

Technik, die begeistert

Adäquate Optik liefert ein externes Studio: Das Team Level 5 hat schon mit den üppigen Dark-Chronicle-Szenarios für Staunen in der Fangemeinde gesorgt. Bei Dragon Quest fallen vor allem die schön gestalteten Figuren auf: Jede von ihnen ist eine dreidimensionalisierte Toriyama-Illustration. Auch die weiträumigen Areale begeistern: Ob ihr mit dem Planwagen über Feldwege holpert oder auf einem flinken Säbelzahn über Wiesen prescht, die Weitsicht ist stets enorm und die Optik immer flüssig. Bei den Kämpfen

wurden keine großen Experimente gewagt: Ihr tretet mit einer Viererparty an und wählt in Menüs Attacken oder Zaubersprüche aus.

Grafisch hat sich viel verändert: Waren die Kämpfe bisher immer mit statischen Frontalansichten der Gegner verbunden, genießt ihr nun Kamerafahrten und seht euren Helden beim Kampf zu – zum Glück scheint die hohe Spielgeschwindigkeit darunter nicht zu leiden.

Übrigens: Einen festen Release-Termin gibt es noch nicht, aber die Chancen auf eine PAL-Fassung stehen gut – Square-Enix will die Dragon-Quest-Serie nach den umwerfenden Erfolgen in Japan nun auch im Westen etablieren. ■ **TN**



○ **Gemeinsam stark:** Mit vier Helden und einem Wagenlenker ist die Party klein, aber dafür hoffentlich gut charakterisiert.

PLAY-DATEN

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Square Enix
Spieler	1	Erhältlich ab	unbekannt
Hersteller	Square Enix	Preis	ca. 60 Euro

Webinformationen: www.square-enix.co.jp

50% FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK: ★★★★★ — Hervorragend

Japans Rollenspiel-Primus erstrahlt im neuen Grafik-Gewand: Wir erwarten einen Megahit sondergleichen.

MEGA-GEWINNSPIEL

TRANSFORMERS

In Zusammenarbeit mit Atari verlosen wir einzigartige Preise zum Action-Kracher Transformers für PlayStation2. Sowohl für Fans der Kult-Serie als auch für Freunde exzellenter Action-Kost ist dieses Spiel ein wahres Muss!

Wenn ihr die unten stehende Frage richtig beantwortet und uns die Lösung per Postkarte oder E-Mail zukommen lasst, habt ihr gute Chancen, einen dieser sensationellen Preise abzusahnen:

DIE PREISE

- 1 PlayStation2-Konsole mit Airbrush-Lackierung „Autobots“ (Sammlerstück) plus Transformers-Spiel
- 1 PlayStation2-Konsole mit Airbrush-Lackierung „Decepticons“ (Sammlerstück) plus Transformers-Spiel
- 3 x je ein Transformers-T-Shirt plus ein Transformers-Spiel (PS2)
- 7 x je ein Transformers-T-Shirt

DIE PREISFRAGE

Auf welchem Planeten sind die Transformers beheimatet?

- ☐ Cyberproton
- ☐ Cybtertron
- ☐ Cyberton

Schickt die richtige Antwort an:
CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Transformers
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail:
transformers@playplaystation.com

Transformers,
das ultimative Action-Spiel
– ab dem 7. Mai im Handel.

Einsendeschluss ist der 28. Mai 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

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 .hack// Infection Vol.1 (Atari)
5 Need for Speed: Underground (Electronic Arts)
*Quelle: www.amazon.de

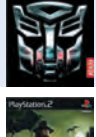
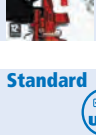
USA-CHARTS*


1 NBA Ballers (Midway)
2 MVP Baseball 2004 (Electronic Arts)
3 EA Sports Fight Night 2004 (Electronic Arts)
4 DDR Max 2: Dance Dance Revolution (Konami)
5 Barbie Horse Adventures: Wild Horse Rescue (Vivendi)
*Quelle: www.amazon.com

JAPAN-CHARTS*


1 Dragon Quest V (Square Enix)
2 Nobunaga's Ambition: Tenka Sousei (Koei)
3 Shin Sangoku Musou 3 Empires (Koei)
4 Monster Hunter (Capcom)
5 Dokodemo Issyo: Toro & he Shooting Star (Sony)
*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 Ströbel	André Steinert	Wolf Speer
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE VERSION	 I love die Rallye-Strecken! GT 4 muss her! ★★★★☆	Zwei Räder gut, vier Räder schlecht. ★★★★☆	Für mich als PS-Muffel schon zu viel des Guten. ★★★★☆	Verkürzt das Warten auf Gran Turismo 4. ★★★★★	Fans der Serie greifen zu. ★★★★☆	Rennsimulationen sind nicht mein Ding. ★★★★☆	Sicherlich gut, aber absolut nichts für mich. ★★★☆☆
HITMAN: CONTRACTS	 Die Serie war noch nie mein Ding. ★★★☆☆	Das etwas andere Action-Adventure. ★★★★★	Hart und gut – ein feines Killerabenteuer! ★★★★☆	Niemand killt schöner als Nr. 47! ★★★★★	Eindeutig das beste Hitman der Serie! ★★★★★	Spitze! Muss ich zocken. ★★★★★	—
RESIDENT EVIL: OUTBREAK (US)	 Der Online-Modus rockt! Mehr davon...! ★★★★☆	Ich bin Vollblut-Offline-Zocker. ★★★★☆	Online mit den richtigen Mitstreitern ein Knaller! ★★★★☆	Ich weiß nicht, Resident Evil ich lieber offline. ★★★★☆	Wenn die „KI“ der Mitspieler passt, macht's Spaß! ★★★★☆	Online macht die Zombiehatz einen Mordsspaß. ★★★★★	Gruselfaktor hin oder her: Die Kommunikation fehlt! ★★★★☆
FINAL FANTASY XI (US)	 Mich hat's wirklich beeindruckt. ★★★★☆	FF war noch nie meins. Und jetzt auch noch online? ★★★★☆	Keine Frage, das bislang beste PS2-Online-RPG. ★★★★★	Dafür bräuhete ich Urlaub. ★★★★☆	Einfach der Wahnsinn! ★★★★★	Für Fans ein Muss! Ich kann damit nichts anfangen. ★★★★☆	Da könnte selbst ich wieder schwach werden... ★★★★☆
TRANSFORMERS	 Dem Spiel fehlt der allerletzte Kick. ★★★☆☆	Da fliegen die Blechfetzen. ★★★★☆	Okay, sieht brillant aus. Aber, Roboter...brrrr! ★★★★☆	Der Überraschungstitel dieser Ausgabe. ★★★★☆	Macht garantiert nicht nur Fans glücklich. ★★★★☆	Überraschend gut. ★★★★☆	Es geht doch: Mal ein ordentliches Lizenz-Spiel. ★★★★☆
VAN Helsing	 Ich sag nur: Devil May Cry „light“. ★★★☆☆	—	Für eine Filmversetzung überraschend gut. ★★★☆☆	Den zieh' ich mir lieber im Kino rein! ★★★☆☆	Lockere Action-Kost für Zwischendurch. ★★★☆☆	Kurzweiliger Actionspaß. ★★★★☆	Schöne Aufmachung, auf Dauer aber einöde. ★★★☆☆
SINGSTAR	 Coole Sache. Das beste Karaoke-PS2-Spiel. ★★★★☆	Ich kann nicht singen... noch nicht! ★★★★★	Genial, aber warum fehlt bei uns The Darkness? ★★★★☆	Yeah! SingStar ist der absolute Party-Hit! ★★★★★	Darf auf keiner Party fehlen! ★★★★★	Herrlich! Ich muss üben, üben, üben... ★★★★★	Nicht so spaßig wie die bisherigen EyeToy-Episoden. ★★★☆☆
DRAKENGARD	 Mag das Chaos-Legion-Panzer-Dragon-Imitat nicht. ★★★☆☆	—	Sehr unterhaltsam, bis auf die garstige Mücke. ★★★☆☆	Gähnt! Sowas, das is' nix für mich. ★★★☆☆	Für mich nichts Besonderes. Genre-Fans greifen zu. ★★★☆☆	Junge, Junge. Der Soundtrack nervt übelst. ★★★☆☆	Dynasty Warriors mit Drachen: Mir gefällt's. ★★★☆☆
SNIPER 2	 Das Ergebnis eines VHS-Informatik-Kurses. ☆☆☆☆	Wo Licht ist, muss es auch Schatten geben. ☆☆☆☆	Midas beweist: Nach unten ist die Messlatte offen. ☆☆☆☆	Kult! Das schenke ich Colin zum Geburtstag! ★☆☆☆	Dreck aus der Hölle: Die Gurke des Monats! ☆☆☆☆	Kaum zu glauben, dass so etwas veröffentlicht wird. ☆☆☆☆	HAMMERGAME!!! – Nein, wartet... doch nicht. ☆☆☆☆

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 Spieler-
anzahl dabei

Grafik



16:9-
Option



Progressive
Scan



50/60 Hertz
umschaltbar

Sound



Sprach-
ausgabe



Dolby
Surround



Dolby
Digital



dts



Dolby
Surround
Pro Logic II

Zubehör



Force Feed-
back



Light Gu-
n



Analog-
JoyStick



Lenkrad



Multitap



Keyboard



LAN



Maus-
Unter-
stützung



Tanz-
matte



Breitband-
adapter



Breitband-
adapter

TEST DES MONATS

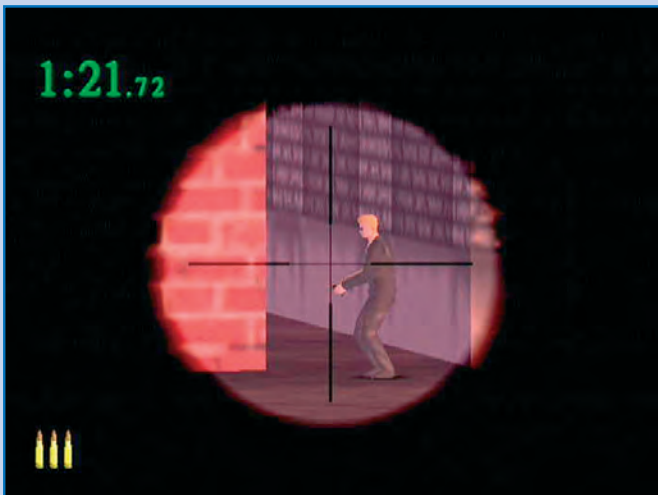
HITMAN: CONTRACTS



○ Agent 47 bei seinem bereits zweiten Auftrag auf der PlayStation2. Unser ausführlicher Test klärt, warum der Titel der Beste der Serie ist.

FLOP DES MONATS

SNIPER 2



○ So schlecht, dass man's kaum glauben kann: Midas' Ballergurke setzt im Trash-Segment technisch und spielerisch neue Maßstäbe!

- 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% ⁴ Sound 89%	RATING (PROZENT) 86
 1	 2		
Einsteiger Fortgeschrittene Profis ⁵			

INHALT 06/2004

PLAYSTATION2

Akte X: Resist or Serve	100
Alias	101
CyGirls	101
Deadly Skies 3	102
Drakengard	97
Ein Kater macht Theater.	104
 Final Fantasy XI (US-Version).	86
 Gran Turismo 4: Prologue Version	74
 Hitman: Contracts	78
Malice.	102
Onimusha Blade Warriors.	96
Outlaw Volleyball.	103
Resident Evil: Outbreak (US-Version)	82
Serious Sam: Next Encounter	98
 SingStar	94
Sniper 2	104
Star Trek: Shattered Universe	103
Transformers	90
UEFA Euro 2004	99
Van Helsing.	92
World of Outlaw Sprintcars	103
World Rugby Championship.	104



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



GRAN TURISMO 4 “Prologue”

**JETZT ENDLICH AUCH BEI UNS! WIR HABEN DER PAL-VERSION
VON GT 4 PROLOGUE GANZ GENAU UNTER DIE HAUBE GESCHAUT!**



☉ Gährende Leere: Die Boxengasse ist schon da, die Crew kommt erst bei GT 4 hinzu.



☉ Heißsporn: Beim Anbremsen glühen wieder sichtbar die Bremscheiben der GT-Renner.

PS2 Es geschehen noch Zeichen und Wunder! Erst hieß es, GT 4 Prologue, die heiß ersehnte Vorabversion zum vierten Teil von Sonys Gran-Turismo-Serie, werde nur in Japan erscheinen. Dann wurde bekannt, dass das Spiel auch in den U.S.A. veröffentlicht wird. Schließlich gab Sony auf der Cebit 2004 in Hannover die erlösende Nachricht bekannt: GT 4 Prologue kommt auch in Deutsch-

land in die Läden. Genau wie seinerzeit beim Erscheinen von Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva (Test in Ausgabe 08/02), wird der Preis von GT 4 Prologue bei günstigen 40 Euro liegen. Damit platziert man die Vorabversion geschickt zwischen einem Vollpreis- und einem Platinum-Titel. Und was kann man erwarten für sein Geld?

Rennspiel-Fans dürfen sich auf einen schmackhaften PlayStation2-Motorsport-





🔴 **Gedrängel:** Kurz nach dem Start geht es heiß her. Wer zu sehr drängelt, dem droht eine Zeitstrafe!



● **Schöne Aussichten:** Zahlreiche Kameraperspektiven sorgen bei den Wiederholungen für Staunen.



☐ Oben ohne: Eventuell wird man in GT 4 selbst entscheiden dürfen, ob man offen fährt.



Farbpalette: Die Farbe eures Wagens dürft ihr selbst aussuchen.

Apetitthappen freuen. Unter der Haube der Prologue-Version pumpt nämlich die neue Grafik-Engine massig schicke Polygone auf die Mattscheibe. Außerdem unterstützt GT 4: Prologue Logitechs offizielles GT-4-Lenkrod, das Driving Force Pro (Test in play 03/04). Damit kommt ihr, sofern ihr den schwarzen Edel-Lenker schon in der Garage stehen habt, erstmals in den Genuss des einzigartigen 900°-Lenkeinschlags.

Und was hat GT 4: Prologue noch zu bieten? Bei den Spielmodi gibt sich der Renner zunächst sparsam wie ein Dreiliter-Auto. Es gibt einen Fahrschul- und einen Arcade-Modus. Zusätzlich dürft ihr im Replay-Theatre eure schönsten Rennen oder schnellsten Rundenzeiten immer wieder bewundern, oder damit eure Freunde beeindrucken.

Fahrschule unterwegs!

Bevor es auf die Piste geht, werfen wir noch schnell einen kurzen Blick auf die

SpieLOPTionen. Hier könnt ihr die BildschirmanSicht von 4:3 auf 16:9-Breitbild umschalten, das Bild zentrieren, die Hintergrundmusik deaktivieren, die automatische Traktionskontrolle an- oder abstellen, Gegner einzuschalten, zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, die automatische Speicherung aktivieren, Rumble-Effekte zuschalten, zwischen manueller oder automatischer Schaltung auswählen und schließlich ein angeschlossenes Lenkrad kalibrieren. Hier lässt sich auch bereits das Logitech-Driving-Force-Pro-Lenkrad anwählen.

Da euch im Arcade-Modus anfangs nur zwölf Fahrzeuge zur Auswahl stehen, empfiehlt es sich, ein bisschen Zeit in das Trainieren eurer Fahrkünste zu investieren, bevor ihr euch die Arcade-Rennen vornehmt. Die Fahrprüfungen sind in fünf Klassen unterteilt. Die ersten sechs Tests beschränken sich auf simple Fahrmanöver, wie das Fahren auf der Ideallinie bei 50 km/h, »

WENN AUS VISIONEN
SPIELE WERDEN



🕒 **Mastermind mit Benzin im Blut:** Kazunori Yamauchi, Produzent der GT-Spiele.



○ Für Sammler und Nostalgiker: Moto Toon Grand Prix 2 und Gran Turismo (beide PSone) gibt's für 30 Euro bei Amazon.

Gran-Turismo-Mastermind
Kazunori Yamauchi ist nicht nur ein Fan komplexer Rennspiele. Er hat sich auch von frühester Jugend an mit Leib und Seele dem Motorsport verschrieben. Doch bevor er mit Gran Turismo einen Rennspiel-Meilenstein für PSOne entwickelte, lieferte er mit Moto Toon Grand Prix und Moto Toon Grand Prix 2 quasi seinen Einstand in das Genre der Rennspiele. Erst danach hatten seine Vorgesetzten genug Vertrauen in den jungen Kazunori gefasst und ein ausreichendes Budget angespart, um die Entwicklung des ersten Gran Turismo zu finanzieren.

Inzwischen gibt es, zählt man alle Gran-Turismo-Derivate zusammen, insgesamt elf Titel, die das GT-Logo im Namen tragen. Hierzulande kennen wir jedoch nur die vier wichtigsten: Gran Turismo, Gran Turismo 2, Gran Turismo 3: A-spec, Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva und das hier vorgestellte GT 4: Prologue. Mit Gran Turismo 4 wird die Serie wahrscheinlich ihren PlayStation2-Höhepunkt feiern. Ein Gran Turismo 5 für PlayStation2 halten wir angesichts der Pläne Sonys, bis spätestens 2006 die PlayStation3 in den Handel zu bringen, für ziemlich unwahrscheinlich.



TestScreen



○ Prüfungsstress: Insgesamt müsst ihr 46 Prüfungen bestehen...



○ ...und am besten alle mit „Gold“, dann schaltet ihr alle Fahrzeuge frei!

LOGITECH DRIVING FORCE PRO



GT 4: Prologue unterstützt als erstes Spiel Logitechs neues Force Feedback Lenkrad, das Driving Force Pro. Das Besondere am offiziellen GT-4-Lenker: Er lässt sich um 900 Grad drehen, was 2,5 Umdrehungen entspricht. Damit lassen sich fein abgestufte Lenkbewegungen realisieren, wie sie mit gewöhnlichen PS2-Lenkrädern nicht möglich sind.

das Durchfahren von Schikanen, sauberes Kurvenfahren oder punktgenaues Bremsen. Mit jeder bestandenen Prüfung schaltet ihr ein neues Fahrzeug frei, das im Arcade-Modus darauf wartet, von euch getreten zu werden. Insgesamt gibt es 41 Fahrprüfungen plus fünf „Coffeebreaks“, die mit einfachen Übungen den Prüfungsstress auflockern. Auf diese Weise stockt ihr den anfangs mageren Fuhrpark von zwölf Autos auf immerhin stattliche 63 Fahrzeuge auf. Allerdings bekommt ihr nur dann alle Fahrzeuge zu Gesicht, wenn ihr sämtliche Fahrprüfungen auch mit Gold abschließt.

Strecken und Fahrzeuge

Im Fuhrpark sind neben einigen harmlosen Nippon-Kleinwägen wie z.B. dem Toyota ist, Honda Fit oder dem Mitsubishi Colt auch mächtige GT-Boliden enthalten. Mit einem Honda Takata Dome NSX, Nissan X Anavi Nismo GT-R oder dem flunderflachen BMW McLaren F1 GTR Fina geht auf den Rennstrecken mächtig die Post ab. Habt ihr mit euren Leistungen in der Fahrschule also für eine volle Garage gesorgt, solltet ihr euch den Arcade-Modus zur Brust nehmen.



○ Streckenposten: Einige Bitmap-Zuschauer sind animiert und springen in letzter Sekunde zur Seite.

Ihr geht auf fünf verschiedenen Strecken an den Start. Auf den beiden Rennstrecken Tsukuba Circuit und Fuji Speedway (beide Japan), den Rallye-Kursen Grand Canyon (U.S.A.) und Cita di Aria (Italien) sowie auf dem Stadtkurs New York (U.S.A.). Wer sich wundert, dass er allein auf weiter Flur unterwegs ist, sollte in den Optionen zunächst die Gegner aktivieren, daraufhin tummelt ihr euch gemeinsam mit fünf weiteren Fahrzeugen auf den Strecken. Auf den Rallye-Kursen fahrt ihr jedoch grundsätzlich alleine gegen die Zeit. Die Strecken unterscheiden sich in der Anzahl der zu fahrenden Kilometer und im Schwierigkeitsgrad bei der Streckenführung. Der Tsukuba Circuit ist eine relativ kurze Rennstrecke, die nur geringe Ansprüche an euer fahrerisches Können stellt. Der Fuji Speedway ist da schon schwieriger zu meistern. Gleich nach dem

Start müsst ihr stark abbremsen, um nicht aus der ersten 180-Grad-Kurve zu fliegen.

Die Rallye-Strecken haben es ebenfalls in sich. Im Grand Canyon seid ihr z.B. ausschließlich auf Schotter unterwegs. Hier müsst ihr versuchen, das richtige Verhältnis zwischen Drift und Gas zu finden, um am Ende eine gute Zeit einzufahren. Dazu stehen in der virtuellen Garage vor Kraft strahlende Allrad-Monster bereit. Boliden wie das Ford Focus Rallye Car, der Subaru Impreza, oder auch der schon etwas betagte Klassiker Lancia Delta HF Integrale sind für die Schotter-Strecke wie geschaffen. Besonders hier macht sich die neue Fahrphysik bemerkbar. Im Vergleich zu GT 3: A-spec reagieren die Fahrzeuge jetzt viel direkter auf eure Lenkbewegungen. Es ist nun eine wahre Freude mit dem Ford Focus Rallye Car über den



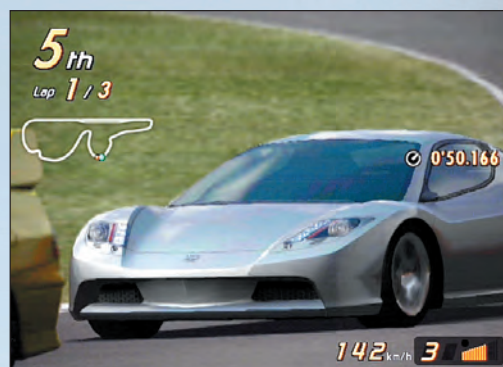
○ Kraftprotz: So richtig fett geht es erst mit den PS-starken GT-Boliden zur Sache!



○ Exotisch: Der witzige Daihatsu Copen ist auch in Deutschland erhältlich.



○ Staubtrocken: Ein neues Partikelsystem sorgt für dichte Staubwolken auf der Rallye-Strecke.



○ Prototyp: Der HSC (Honda Sports Concept) wurde 2003 auf der Tokyo Motorshow präsentiert.



❶ Umfaller: In einer „Coffeebreak“-Runde müsst ihr möglichst viele Pylonen innerhalb eines Zeitlimits umfahren.



❷ Extra-Future: An der Entwicklung des Toyota MTRC (2004) war GT-Produzent Kazunori Yamauchi beteiligt.

GT 4 MIT PORSCHE?



In Gran Turismo 4 endlich sollen lizenzierte Fahrzeuge des Stuttgarter Sportwagenherstellers Porsche an den Start gehen. Bisher mussten die Entwickler von Polyphony Digital die schnellen Nobelhobel als „Ruf“ tarnen. Damit ist dann Schluss! Ob dann auch der neue Porsche Carrera GT dabei sein wird, ist noch unsicher.

Wüstensand der Grand-Canyon-Strecke zu schlittern

Bleifuß ade?

Auf dem Stadtkurs rast ihr quer durch New Yorks Business District Manhattan und kommt dabei an weltberühmten Sehenswürdigkeiten wie dem mit Neonreklame gepflasterten Times Square vorbei. Im Big Apple dominieren haarige 90-Grad-Kurven das Renngeschehen. Bleifuß-Fetischisten werden schnell einsehen, dass man hier mit Streetracer-Allüren nicht weit kommt. Dafür sorgt schon eine weitere Neuerung, die bei GT 4: Prologue erstmals in der Seriengeschichte zum Einsatz kommt. Wer

nämlich in den Rennen seine Position durch harsches Rempeln zu verbessern sucht, wird bei allzu harten Zusammenstößen für zehn Sekunden mit einem Geschwindigkeitslimit bestraft. Erst nach Ablauf dieser Zeitstrafe könnt ihr wieder Vollgas geben und versuchen, euren Rückstand aufzuholen.

Leider hat Sony bei GT 4: Prologue auf einen Zweispieler-Modus verzichtet. Noch bei Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva hatte man Spielern den Spaß gegönnt, sich aneinander zu messen. Das hätte auch beim neuen Spiel die Langzeitmotivation auf jeden Fall um ein Vielfaches gesteigert. Dafür wird der PAL-Version eine Bonus-

DVD mit speziellen Videos und einem Making of beiliegen. Hier wird man einen Blick auf den Fuhrpark des kommenden GT 4 erhaschen können. Außerdem werden Aufnahmen vom Gran-Turismo-Vater und Produzent Kazunori Yamauchi gezeigt. Der Motorsport-Fanatiker lässt es sich noch immer nicht nehmen, die vielen Traumautos bei den vielen Testläufen auch mal selbst zu fahren. Angeblich entschuldigt er sich sogar in einem beigefügten Brief offiziell bei den Gran-Turismo-Fans für die lange Entwicklungszeit des vierten Teils und wünscht dem rennspielbegeisterten Käufer auf diesem Weg viel Spaß mit GT 4: Prologue. ■



❸ Kurzstrecken-Bomber: Der Tsukuba Circuit ist nur wenige Kilometer lang.

FAZIT | Marc Kirzeder

GT 4: Prologue glänzt sowohl mit einer phänomenalen Optik bei der Darstellung der Boliden, als auch mit einer absolut überzeugenden neuen Fahrphysik. Um die Fahrprüfungen allesamt mit Gold abzuschließen und damit alle 63 Fahrzeuge freizuschalten, muss man schon ein paar Stunden investieren. Will man mit allen Fahrzeugen auf den fünf Strecken die Fahrphysik und die Unterschiede zwischen den Boliden testen, ist man auch darüber hinaus noch lange beschäftigt. Dazu kommt, dass ein paar enorm schicke Concept-Cars exklusiv Gran-Turismo-Zockern vorbehalten bleiben und in keinem anderen Rennspiel zu finden sein werden.

Abschließend stellt sich bei GT4: Prologue die unangenehme Gretchenfrage: Lohnt sich die Anschaffung des limitierten Appetithäppchens angesichts des mageren Umfangs, oder nicht? Kurz gesagt: Als Fan der Serie kommt man natürlich nicht um die Prologue-Version herum!

POSITIV

- „State of the Art“-Grafik
- kostet nur 40 Euro
- 900°-Driving-Force-Pro-Unterstützung

NEGATIV

- geringer Umfang
- schnell durchgespielt
- keine Herausforderungen

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 GT 3: A-spec (Platinum)	91%	08/01
2 Burnout 2: Point of Impact	85%	11/02
3 GT Concept 2002 Tokyo-Geneva (Platinum)	78%	08/02

PLAY DATEN

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER	1	USK	k.A.
Hersteller	Sony	148KB				
Entwickler	Polyphony Digital					
Erhältlich ab	26. Mai					
Preis	ca. 40 Euro					
WEB-INFO: www.playstation.de						

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 91%
Sound 87%

85

RATING (PROZENT)

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Toscreen



HITMAN

CONTRACTS

WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN MANN? **NIEMAND?!**
 WENN ER ABER KOMMT? **DANN SEID IHR TOT!**

WAS GESCHAH...



...im ersten Teil? Ein glatzköpfiger Mann erwacht in einer Zelle, in seinen Hinterkopf ist ein Strichcode tätowiert. Er weiß weder wie er heißt, noch wer er ist. Er weiß nur eines: Es wurde geboren um zu töten. Als Auftragskiller macht er sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit. Die Spur führt in ein Sanatorium, dort stößt er auf die schreckliche Wahrheit: Er ist ein Klon und er ist nicht allein.



Verkleidung ist nicht alles: Um als Zimmerbursche in den Raum zu kommen, braucht man auch ein paar Handtücher.



Arsen und Kochmützchen: Ein guter Killer braucht keine Pistolen oder Gewehre zum Töten.

PS2 Er hat keinen Namen. Er hat kein Gesicht. Er hinterlässt keine Spuren. Agent 47 ist der beste Auftragskiller, den die Videospielwelt jemals hervorgebracht hat. Das letzte Mal hat man ihn im Herbst 2002 über den Bildschirm schleichen

sehen. Jetzt ist er zurück, doch es warten keine neuen Aufträge auf ihn. Hitman: Contracts steht ganz im Zeichen seiner Vergangenheit.

In alten Wunden bohren

Bei Hitman: Contracts handelt es sich nicht um den offiziellen dritten Teil der Serie. Das jüngste Spiel um Agent 47 knüpft dort an, wo der erste Hitman-Titel geendet hat: im Sanatorium (siehe Marginalspalte). Die Flucht aus dem Spital verläuft mehr oder minder erfolgreich, der Hitman liegt kurz darauf schwer verletzt in einem Hotelzimmer. Dem Tode nahe, ziehen bereits erledigte Aufträge noch einmal an seinem geistigen Auge vorbei.

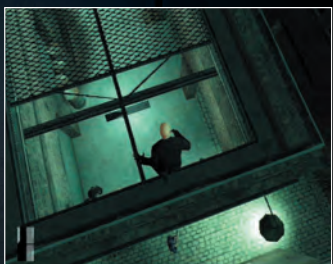
Zwölf Jobs lassen die Entwickler auf spielerische Art Revue passieren. Vier

Missionen stammen aus der jüngeren Vergangenheit, genauer gesagt aus dem ersten Teil der Hitman-Serie. Dieser wurde nie für die PS2 umgesetzt. Nach acht Jahren dürfen sich Konsolenspieler nun an den Original-Einsätzen versuchen – wenn auch nur ansatzweise.

In Hitman: Contracts wird die Geschichte um den Killer nicht nur noch einmal erzählt, sondern auch weiter gesponnen. Die letzte Mission spielt wieder in der Gegenwart und beschreibt die spektakuläre Flucht aus dem inzwischen von der Polizei umstellten Hotel.

Schießen ist Silber...

Bis es soweit ist, müsst ihr allerdings erst ein paar im wahrsten Sinne des Wortes schmutzige Jobs erledigen. Die zweite Mission führt euch in ein



Nur Geduld: Wenn ihr jetzt herunterspringt, würde euch die Polizeistreife bemerken.



○ Arm dran: Das Entführungsoffer ist tot. Jetzt braucht ihr nur noch einen Beweis dafür.

Schlachthaus. Während in den vorderen Hallen die Fleischer ihrem blutigen Handwerk nachgehen, wird im hinteren Bereich eine wilde Drogenorgie gefeiert – eine sehr bizarre Situation. Alltäglich dagegen ist der Job, den es hier zu erledigen gilt, zumindest für einen Auftragskiller: Meat King Campbell Sturrock und sein Anwalt Andrei Puscus sind zu liquidieren. Außerdem muss die entführte Tochter eures Klienten gefunden werden.

... Schleichen ist Gold!

Das Besondere an Hitman ist die Freiheit, die der Spieler genießt. Es bleibt ganz eurem Einfallsreichtum überlassen, wie ihr einen Job erledigt. Grundsätzlich ist es möglich, einen Auftrag mit Waffengewalt zu lösen. Wer aber blind alles und jeden über den Haufen ballert, kann ganz schnell selbst zum Opfer werden. Stattdessen empfiehlt es sich, die klassische Taktik des Täuschens und Tarnens anzuwenden. Agent 47 kann sich verkleiden und so unbemerkt in gesicherte Areale vordringen.

Mit dem richtigen Outfit kommt man auch an ganz spezielle Gegenstände heran bzw. kann Dinge tun, die ansonsten nicht möglich wären. So ist es für einen Kellner legitim, einen Teller Suppe

zu einem Gast zu bringen... dass die Suppe vergiftet ist und der Gast ganz oben auf der Hit-Liste steht, muss ja niemand wissen. Als Wache verkleidet, wäre dies nicht möglich.

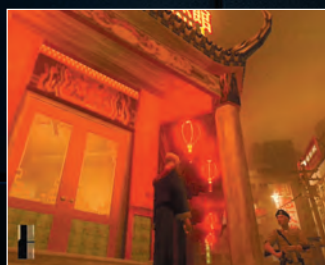
Sturrock liegt in einem abgesicherten Bereich. Dort hinein gelangen nur Wachmänner, VIP-Gäste oder Metzgergesellen, die dem stets hungrigen Meat King Essen bringen. Es liegt an euch, wie ihr an das notwendige Outfit und Equipment herankommt. Nicht jeder Gast ist automatisch für den VIP-Bereich prädestiniert und nicht jeder Metzger schleppt eine Schlachtplatte mit sich herum.

Beobachtungsgabe, Improvisationstalent und Geduld sind gefragt. Oft muss man das Objekt der Begierde erst mal suchen und dann überlegen, wie man am geschicktesten herankommt. Das fängt beim Beschaffen der Kleidung an, geht über das Organisieren von Ausrüstung und Waffen und hört beim eigentlichen Tötungsakt auf.

In der Regel bekommt man Outfits nur, wenn man die Person, in deren Rolle man schlüpfen möchte, aus dem Weg räumt. Das ist nicht mit Umbringen gleichzusetzen. Oft reicht es, die Opfer zu betäuben, möchte man ein Silent-Assassin-Ranking erhalten (siehe



○ Ganz wichtig: Der Hitman muss die Körper seiner Opfer verstecken!



○ Nach Alternativen suchen: Manchmal wird einem die Waffe abgenommen.

Marginalspalte S. 80), ist das sogar notwendig. Dabei sollte man aber immer in Betracht ziehen, dass sie wieder aufwachen und dann Alarm schlagen. Ihr müsst euch also entweder beeilen oder ihr macht gleich Nägel mit Köpfen.

Auf Nummer sicher gehen

Kein „Entweder“ und schon gar kein „Oder“ gibt es bei der Sicherheit. Egal was Agent 47 tut, er sollte sich dabei niemals erwischen lassen und sich niemals zu auffällig verhalten. Ein potenzielles Opfer, das sich im letzten Moment noch umdreht, bevor ihr es von hinten mit der Klaviersaite stranguliert, kann mit seinem Geschrei die gesamte Operation gefährden. Um das zu vermeiden, sollte der Hitman nicht nur immer möglichst langsam und damit leise gehen, sondern auch stets die Lage sondieren und Informationen sammeln. Ein Blick durch das Schlüsselloch oder auf die Karte (es sind die Positionen aller Personen und Schlüsselpunkte vermerkt) bewahrt den Killer vor so manch brenzlicher Situation.

Der Anwalt Andrei Puscus liegt in einer Nische des Schlachthofs >>>

VERSTECKTE SCHLÜSSELKARTE



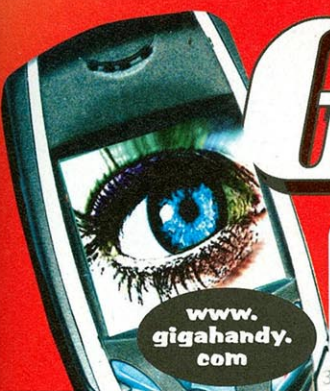
In der Mission Vorfall im Wang Fou können neugierige Spieler die Keycard von Dr. Ortmeier finden. Mit dieser ist man in der Lage, im ersten Level zwei verschlossene Türen zu öffnen. Hinter der einen liegt eine Gatling-Minigun. Hinter der anderen ist ein Raum mit Kältekammern, in denen die Entwickler von Io Interactive sowie eine Hand voll Bösewichter aus Hitman liegen.



○ Düstere Kulisse: Die erwachsene Thematik wird auch durch den finsternen Grafikstil unterstrichen.



○ Alleskönner: Schlösserknacken ist für Agent 47 kein Problem. Erwischt lassen sollte er sich dabei aber nicht.



GIGA-FUN

FÜRS HANDY

50 GENT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "UUC"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

86688

ZUM BEISPIEL: UUC42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

861489

☎ : 0900560574 € 3,63/Min ☎ : 0900902318 SR 423/Min

1,86 euro/min

www.
gigahandy.
com

GIGA-GEILE HANDY GAMES

CHART-BREAKER

- 82387 AUGEN AUF
82434 GET IT TOGETHER
82433 RED BLOODED WOMAN
82432 BEHIND THE SUN
82431 DER LETZTE STERN
82430 LIEBE IST ALLES
82429 TOXIC
82428 HUNGRIGES HERZ
82427 SIEHST DU DAS GENAU
82389 DU HAST MEIN HERZ GEBROCHEN
82388 WELCOME TO MY ISLAND
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
82377 SHUT UP
82359 NUMB
82345 BEYOND THE SEA
82316 AXEL F 2003

NEU

MOVIE-CLASSICS

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

TV-KULT-KRACHER

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

DAS GEHT:

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

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

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 HUAAHHH
36007 SCHREI EINES ESELS
36008 KIRCHENGLOCKEN
36009 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
36010 GELÄCHTER MEHRERE LEUTE
36011 DEUTSCHE HYMNE
36012 USA HYMNE
36013 HALLO HIER IST DER BORIS
36014 MANN SCHREIT WIE WILD
36015 MELODIE MIT MUNDHARMONICA
36016 KRANKES LACHEN
36017 LUSTIGES LACHEN
36018 NA NA NA NA NA NA NA
36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
36020 NYMPHOMANINEN
36021 ZWEI FRAUEN STÖHNEN
36022 EIN ALTER WECKER

- 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 !!

- 42410 42157 42440
42183 42184 42216

Colored Logo-Hits

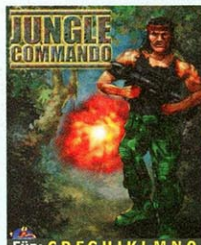
- 41010 41014 41005
FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650
86688
Farbige Logos € 2,99/SMS,
max. € 5,98 f. 2 SMS
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)



GIRL GAMBLE
BEST.NR: 38015

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

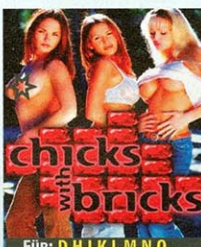
FÜR: D,H,I,L,M,N,O



JUNGLE COMMANDO
BEST.NR: 38003

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

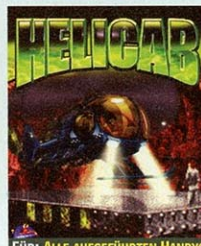
FÜR: C,D,F,G,H,I,K,L,M,N,O



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 MÄDCHEN ZU
ZERSTÖREN UND DIE GIRLS
ZU BEFREIEN. FÜR IHRE
RETTUNG HAT JEDES
MÄDCHEN EINE
BESONDERE
ÜBERSCHÜSSUNG FÜR DICH
PARAT...

FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O



HELI CAB
BEST.NR: 38007

SPITZE FELSEN, 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
HERAUSFORDERUNG
GEWACHSEN BIST, DANN
SCHWING DEINEN HINTERN
HINTER DEN
STEUERKNÜPPEL EINES
HELICAB!

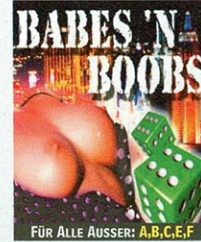
FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



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
SCHÖNHEITSSCHIRURGEN
N, DENN LEIDER KANNST
DU KEINEN FÜHL-TEST
MACHEN!

FÜR: I,J,O



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.

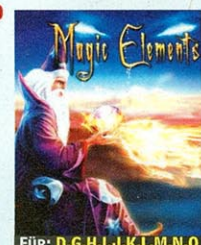
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F



DELTA BOMBER
BEST.NR: 38002

DU BIST EINER DER
WENIGEN, DIE AUERWÄHLT
SIND, DEN NEUESTEN
KAMPFPUT DIESER
JAHRTAUSENDS ZU FLIEGEN.
SETZE DEINEN GEGNER MIT
BOMBENTYPISCHEN UND
MASCHINGEWEHRFEUER
ZU UND BEFREIE DIE
BESETZTEN GEBIETE VON
DEM BÖSEN!

FÜR: B,C,D,E,F,G,H,I,K,L,M,N



MAGIC ELEMENTS
BEST.NR: 38004

IN EINER ZEIT IN DER
MYTHEN UND 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 HOFFNUNG DES
GUTEN IN DIESER WELT...

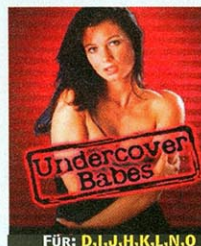
FÜR: D,G,H,I,J,K,L,M,N,O



DIRTY DREAMS POKER
BEST.NR: 38029

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

FÜR: I,J



UNDERCOVER BABES
BEST.NR: 38027

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

FÜR: D,I,J,H,K,L,N,O



SPEED CHASER
BEST.NR: 38010

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

FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



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 ALLERFEINSTEIN !

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F

CALL FOR GAMES:

0190

821524

☎ : 0900560573 € 3,63/Min ☎ : 0900902303 SR 423/Min

Handy
Selector

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

TestScreen



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Auf dem Datenhighway sind die Zombies los. Capcoms Gehirnfresser stellen sich dem Play-Onlinetest.



○ Alles rot: Hier gab's gerade mächtig Ärger.



○ Lecker: Optisch präsentiert sich Outbreak von der Schokoladenseite.

ONLINE-RANKINGS

CLEAR TIME	RANKING	PLAYER NAME
1st	0:00:00	Player Name
2nd	0:00:00	Player Name
3rd	0:00:00	Player Name
4th	0:00:00	Player Name
5th	0:00:00	Player Name

Natürlich hat Resident Evil: Outbreak auch eine Besten-der-Besten-Highscore-Liste. Wer sich dort verewigen möchte, hat allerdings einiges vor sich. Schon kurz nach Erscheinen des Spiels in den USA haben die Resident-Evil-Hardcores knallhart vorgelegt. Da heißt es offline üben, üben und nochmals üben...



Dieser Schock geht tief. Nun kehren die Umbrella-Zombies samt Online-Modus zurück auf die PlayStation2 und wir Europäer schauen in die Röhre. Denn: Capcom hat sich in Europa gegen einen Online-Modus entschieden und wird Resident Evil: Outbreak nur als Offline-Version in die Läden stellen.

Aus diesem Grund haben wir uns die USA-Version der Zombiehatz geschnappt und das Teil für euch auf Herz und Nieren, also off- und online, geprüft.

Im neuen Gewand

Zeichneten sich noch alle Vorgänger durch eine spannende und zusammenhängende Story aus, ist jetzt alles anders. Da Resident Evil: Outbreak in fünf Episo-

den unterteilt ist, verfolgt man statt einer eindrucksvollen Story fünf voneinander unabhängige Kurzgeschichten. Die fünf Episoden gehen parallel zu den Geschehnissen über die Bühne, die zwischen dem zweiten Teil der Serie und Resident Evil 3: Nemesis liegen.

Aber nicht nur bei der Story hat sich im PlayStation2-exklusiven Teil der Zombiehatz einiges getan. Genau wie in Resident Evil: Zero (GameCube, 2003) setzt der japanische Entwickler wieder auf das Mehrhelden-Prinzip. Das heißt, es kämpfen gleich drei Charaktere in Raccoon City ums Überleben. Allerdings übernehmt ihr nur einen der drei, die anderen beiden werden von der CPU gesteuert. Im Online-Modus bilden sogar vier menschliche

Spieler das Fluchtkomitee und nehmen gemeinsam vor den blutrünstigen Menschenfressern Reißaus.

Heldensortiment

Etwas Neues haben sich die Entwickler auch bei der Wahl der Helden einfallen lassen. Diesmal ist euer Alter Ego kein gut ausgebildetes Mitglied einer Polizei- oder Militäreinheit, sondern ein Otto-Normalo, einer wie du oder ich. Zur Auswahl stehen acht herkömmliche Personen mit vollkommen unterschiedlichen Hintergründen und Herkunft. Jeder verfügt über Stärken und Schwächen, die sich auf der Flucht vor den ziemlich flinken Zombies als nützlich, wenn nicht sogar als lebensrettend erweisen können.

Eine der Hauptpersonen ist die Reporterin Alyssa Ashcroft. Sie hat immer Dietriche in der Tasche, mit denen sie im Handumdrehen Schlösser knackt. Der Schaffner Jim Chapman ist passionierter Rätsellöser und ist somit erste Wahl, wenn's um clevere Denkaufgaben geht. Bei Bedarf kann er sich auch auf den Boden werfen und



○ Variantenreich: Auf der Flucht bekommt ihr es mit vielen unterschiedlichen Zombies zu tun.



○ Dicke Freunde: Verletzten Kollegen greift ihr schnellstmöglich unter die Arme.



○ Patent: Haushaltsgegenstände wie diese Eisenstange können als Waffe missbraucht werden.

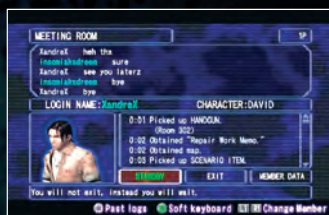
sich tot stellen. Dann lassen ihn die Zombies links liegen und greifen sich statt seiner den nächstbesten Kandidaten. Dieses Spielchen hat allerdings auch seine Nachteile, jede Ruhephase sorgt nämlich für eine schnellere Ausbreitung des Virus', den ihr bereits in euch tragt.

Killerbazillus

Richtig – ihr seid von Beginn an mit einem tödlichen Bazillus infiziert. Der breitet sich kontinuierlich in euren Eingeweiden aus. Ihr habt etwa 90 Minuten Zeit, eine Episode bzw. ein Szenario zu beenden. Braucht ihr länger, rafft euch der Killervirus dahin. Nagen in der Zwischenzeit Zombies an euch herum, gelangen weitere Viren in euren Körper und beschleunigen den Infektionsprozess. Eine Prozentanzeige hält euch jederzeit über den Stand der Inkubation auf dem Laufenden. Im Offline-Modus bricht euer Alter Ego zusammen, wenn er die 100-Prozentmarke erreicht und stirbt. Anders im Online-Modus: Seid ihr hier zu 100 Prozent infiziert, verwandelt ihr euch selbst in einen Zombie und lechzt fortan nach dem Blut eurer Mitspieler. Als lebende Leiche bleiben euch jedoch nur knappe drei Minuten. Danach beißt ihr endgültig ins Gras, wenn euch nicht schon vorher jemand mit einer Portion Blei gefüttert hat.

Eile ist geboten

Ihr steht aber nicht nur wegen des Killerbazillus' permanent unter Zeitdruck. Kleine Verschnaufpausen beim Nachladen



○ Plauderstündchen: Chatten könnt ihr nur vor und nach den Matches.

eurer Waffen oder beim Blick auf die Karte haben die Entwickler kurzerhand gestrichen. Wechselt ihr ins Inventar, um Pflaster auf eure Wunden zu kleben oder um einen aufgefundenen Notizzettel zu studieren, läuft das Spiel gnadenlos weiter und ihr bleibt auch in diesen Momenten angreifbar. Gleiches gilt bei Rätseln, die in Resident Evil: Outbreak natürlich auf euch warten. Neben dem >>>



○ Zombieparty: Hier sind die Überlebenschancen sehr schlecht.

Die Szenarios



Outbreak

Das erste Szenario beginnt in J's Bar. Als die unerwarteten Gäste dort einfallen, gibt es nur einen Ausweg: Durch die oberen Stockwerke das Dach erreichen. Die Flucht vor den Zombies führt euch auch durch die Kanalisation von Raccoon City zur Hauptstraße der Stadt. Dort erwartet euch eine Hundertschaft blutrünstiger Menschenfresser.



Below Freezing Point

Die zweite Episode führt euch durch die unterirdischen Geheimlabors der Umbrella-Corporation.

Neben blutrünstigen Zombies bekommt ihr es dort mit den äußerst gefährlichen Huntern zu tun. Eure

Aufgabe besteht darin, die eingefrorene Forschungsstation zu entleeren, um so wieder ans Tageslicht zu gelangen.



The Hive

Schauplatz für die dritte Episode ist das Raccoon-City-Hospital. In dem Krankenhaus treibt ein von Würmern befallener Oberarzt sein tödliches Spiel. Dieser trägt den Schlüssel zur Freiheit bei sich. Der Unhold

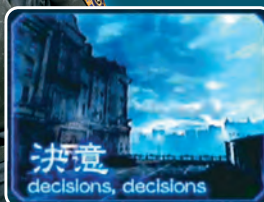
lässt sich mit konventionellen Waffen aber nicht erledigen. Ihr müsst herausfinden, wie ihr den Madenmann klein kriegt.



Hellfire

Nach einer Explosion steht das Apple-Inn-Hotel in Flammen. Der Weg aus dem vierten Szenario führt euch durch die zerstörten und brennenden Zimmer und Gänge der Herberge.

Euer Ziel ist es, das Notstromaggregat des Hotels einzuschalten und über eine elektrische Leiter in der Lobby aus der Flammenhölle zu entkommen.



Decisions, decisions

Die letzte Episode beginnt in der Empfangshalle der Raccoon-City-Universität und führt euch durch die Umbrella-Versuchseinrichtungen unterhalb der Hochschule. Dort erwarten euch viele unterschiedliche Bies-

ter wie Riesenspinnen und mutierte Bienen. Zum Showdown lädt ein mächtiger Gegner.



TestScreen

Was kostet die Welt?!

Die USA-Version von Resident Evil: Outbreak ist problemlos auch in Deutschland online spielbar – mit der entsprechenden Hardware und einem DSL-Anschluss natürlich. Um auf dem Datenhighway auf Zombiejagd gehen zu können, braucht man folgende Hardware: U.S.-Konsole, Netzwerkadaptor (EURO oder USA) und Resident Evil: Outbreak (U.S.-Version). Die Anschaffungskosten betragen je nach Online-Shop, Versandkosten oder Importhändler circa 250 bis 300 Euro. Wer sich die ultra langen Ladezeiten ersparen will, braucht zusätzlich auch die PS2-HDD. Die ist nur im Bundle mit Final Fantasy XI erhältlich und schlägt noch mal mit 100 bis 140 Euros zu Buche. Das Onlinespielen selbst ist dann aber kostenlos.



2 gegen 1: Eilt niemand zu Hilfe, siehts für Aaron schlecht aus.



Zeitdruck: Wechselt ihr ins Inventar, läuft das Spiel gnadenlos weiter.

obligatorischen ID-Karten- und Schlüsselsuchen habt ihr auch die ein oder andere Denksportaufgabe in

Form von Minigames (u.a. Schalter in der richtigen Reihenfolge drücken oder Code-Kombinationen knacken) zu erledigen. Wer also ungestört nachdenken möchte, sollte vorher zusehen, dass ihm jemand den Rücken frei hält.

Die Kommunikation der Spieler untereinander funktioniert off- und online gleichermaßen und zwar mit dem rechten Analog-Stick. Zieht ihr den Stick nach unten, fordert ihr die Kollegen auf, euch zu folgen. Drückt ihr den Knüppel nach links, ruft ihr stattdessen um Hilfe. Werdet ihr von einem Mitspieler gerufen, könnt ihr ihm mit einem Druck auf den Quadrat-Button antworten. Euer Held lässt dann eine vorgenerierte Antwort vom Stapel.

Episode überlebt, wird abgerechnet. Für gefundene Gegenstände, Hilfeleistungen oder Waffennutzung bekommt ihr Punkte auf eurem Konto gutgeschrieben. Die könnt ihr dann im Collection-Menu für neue Kostüme, Videosequenzen oder Musikstücke auf den Kopf hauen.

Im Free-Mode erstellt ihr euer eigenes Spiel. Legt die Anzahl der Spieler, den Schwierigkeitsgrad sowie das Szenario (es stehen nur die im Offline-Mode freigespielten Episoden zur Verfügung) fest und geht gemeinsam auf die Jagd nach Zombies bzw. Punkten.

Gruseln in Echtzeit

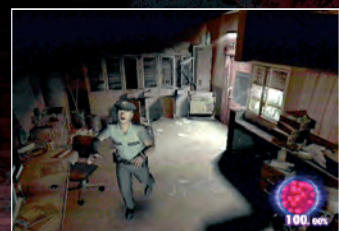
Die Zeiten vorgerendeter Hintergründe sind vorbei. Optisch präsentiert sich Resident Evil: Outbreak im feinsten polygonalen Hi-Res-Horrorgewand. Dass so viel schaurig-schöne Grafikpracht ihren Preis hat, bekommt man während der horrenden Ladezeiten zu spüren. Ein Raumwechsel geht niemals unter zehn Sekunden Zwangspause vonstatten. Anders sieht es mit eingebauter Festplatte aus. Nach der Installation des Zocks auf HDD halbieren sich die Ladezeiten. ■

Horror hoch vier

Abgesehen vom vierten Mitspieler unterscheiden sich Off- und Online-Modus nur unwesentlich voneinander. Online stehen zwei Modi zur Auswahl. Der Szenario-Mode ähnelt dem Offline-Abenteuer. Hier müsst ihr die fünf Szenarios nacheinander durchspielen. Abhängig von eurem und dem Können eurer Mitspieler beträgt die Spielzeit einer Episode zwischen 15 Minuten und einer Stunde. Habt ihr eine



Seitenwechsel: Steigt die Infektionsanzeige auf 100 Prozent...



...verwandelt ihr euch in einen Zombie und könnt eure Mitspieler zerfleischen.

FAZIT | André Steinert

Ich will dein Gehirn! Resident Evil: Outbreak gib'ts dir. Nach dem Ableben des Mitspielers als Zombie den Arsch versohlen oder den gerade zum Menschenfresser mutierten Kollegen mit Blei voll pumpen macht einfach Mordsspaß. Überhaupt kommt online bei der gemeinsamen Zombiejagd richtig Spaß auf. Wie bei anderen Online-Games auch, steht und fällt dieser natürlich mit den Kollegen, die euch bei der Flucht zur Seite stehen.

Der starke optische Auftritt von Outbreak wird durch die fehlende Kollisionsabfrage zwischen den Spielern ein wenig getrübt. Ansonsten weiß der Titel abgesehen vom mageren Umfang und den unverschämten langen Ladezeiten zu gefallen. Besitzer einer U.S.-PS2 werden um das Online-Spektakel nicht herumkommen. Alle, die jetzt mit dem Gedanken spielen, sich neues Equipment aus Übersee kommen zu lassen, sollten die Kreditkarte schnell wieder einstecken. Denn so viel Kohle ist der Spaß dann doch nicht wert.

POSITIV

- schaurig-schöne Optik
- innovativer Zombie-Modus
- Online-Modus

NEGATIV

- unendlich lange Ladezeiten (ohne HDD)
- schlechte Kommunikationsmöglichkeiten
- zu wenige Szenarios

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Silent Hill 3	91%	05/2003
2 Project Zero 2: Crimson Butterfly	85%	05/2004
3 Akte X: Resist or Serve	70%	06/2004

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror	MEMORY CARD	SPIELER	1
Hersteller	Capcom	514KB	Online	4 Spieler
Entwickler	R&D Production Studio 1	USK	16 Jahre	
Erhältlich ab	sofort			
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.capcom.com/outbreak			

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 81%
Sound 77%

81

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

Aktuell im Kino: THE DAY AFTER TOMORROW · TROJA

DVD VISION

Großes Amazon-Special

Alle aktuellen DVD-Schnäppchen für unter 10 und 15 Euro

Freddy vs. Jason

Das genialste Schlitzerduell der Filmgeschichte

S.W.A.T.

Cooler Verfolgungsjagden und wilde Schießereien für Fans des krachenden Action-Kinos

DER HERR DER RINGE

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung



Velodyne VX-10



Nubert AW-440

BEZAHLBARE SUBWOOFER

Nuberts brandneuer AW 440 tritt in der attraktiven Einstiegsklasse gegen den VX 10 der Tieferton-Spezialisten von Velodyne an



ALLE SIEGER

Welche Filme haben gewonnen? Welche Leser ein Heimkino? Die Auflösung finden Sie auf Seite 6

Jetzt
am
Kiosk!

Das große Amazon-Special

Alle aktuellen DVD-Schnäppchen für unter 10 und 15 Euro

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung!

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

TestScreen



Gruppendynamik Marke Square: Wir haben die amerikanische Version des Edel-Online-RPGs gründlich unter die Lupe genommen.



○ Gelbes Federvieh voraus: Habt ihr den erforderlichen Subquest abgeschlossen, dürft ihr auf dem Chocobo durch Vana'Diel preschen.



○ Nimm das! Sind die Yagudo anfangs noch grimmige Gegner, werden sie zu bloßem Kanonenfutter, sobald ihr stärker werdet.

DAS AUKTIONSHAUS



Neben regulären Shops sind die Auktionshäuser die Konsumtempel von Final Fantasy 11. Hier könnt ihr unzählige exotische Gegenstände kaufen, überflüssiges Inventar zu Geld machen und mit anderen Spielern handeln. Und ganz nebenbei lernt ihr so die Mini-Ökonomie von Vana'Diel kennen...

„Mist, das Geld ist schon wieder knapp... dabei wollte ich doch endlich ein neues Schwert kaufen... und ich brauche mal wieder Hosen! Ich könnte angeln gehen und den Fang verkaufen... oder gehe ich einfach nach draußen und haue Monster? Ich hab' auch noch ein paar Kristalle, die könnte ich versteigern. Oh, wer spricht mich da an... ob ich mit ein paar anderen zusammen eine weitere Mission spiele? Klar, warum nicht? Moment... ist



○ Hallo Großer: Die mächtigen Galka sehen imposant aus und können viel einstecken.

es wirklich schon 3 Uhr nachts!?" – innerer Monolog eines Final-Fantasy-11-Spielers

Final Fantasy mal anders

Vana'Diel könnte ein paradiesischer Ort sein... wenn da nicht die fiesen Beastmen wären: Die haben sich wieder einmal vorgenommen, die großen Reiche San D'Oria, Bastok und Windurst zu vernichten. Da stehende Armeen offenbar zu teuer sind, verlassen sich die Herrscher zur Verteidigung lie-



○ Erwischt: Wir haben ein nächtliches Yagudo-Camp gefunden.

ber auf die zahlreichen Abenteurer. Und einer von denen seid ihr.

Im Unterschied zu den früheren Episoden ist euch euer Held nicht vorgegeben: Vor dem Spielstart generiert ihr euer Alter Ego selbst. Dabei habt ihr fünf Rassen zur Auswahl. Humes sind die normalen Menschen – sie haben keine besonderen Stärken, aber auch keine nennenswerten Schwächen. Die graziösen, langohrigen Elvaan sind extrem gute Kämpfer. Die Tarutaru sind klein und knubbelig – aber in Sachen Magie macht ihnen keiner was vor. Wollt ihr vor allem schnell sein, setzt ihr auf die Mithra – die Katzenmenschen könnt ihr zwar nur in ihrer weiblichen Form spielen, dafür sind die beschwanzten Damen besonders flink und agil. Die großen Einstecker sind die Galka: Die bärtigen Gesellen halten extrem viel aus und können zudem ordentlich austeilen. Bei dieser Rasse müsst ihr hingegen auf die Damen verzichten.



Alter Bekannter? Die Goblins haben wir zuletzt in Final Fantasy 9 gesehen. Dieses Exemplar setzt uns gerade mit dem fieses Dia-Zauberspruch zu.

Habt ihr euch für einen Helden oder eine Heldin entschieden, sind die Vorbereitungen noch nicht abgeschlossen: Verschiedene Gesichter und Haarfarben stehen noch zur Wahl, auch der anfängliche Beruf wird festgelegt. Ihr wählt aus vertrauten Klassen: Krieger, Schwarzer Magier, Dieb und ein paar mehr kennt ihr aus den Offline-Vorgängern.

Wo bin ich, was tue ich?

Habt ihr euch für eine Nation entschieden, findet ihr euch direkt in der Hauptstadt wieder. Und schon fangen eure Probleme an: Vorbei sind die Zeiten der kleinen, überschaubaren Final-Fantasy-Dörfer – die Städte der Online-Version sind riesig und auch nach mehreren Spielstunden müsst ihr immer mal wieder einen Blick auf die Karte werfen um zu sehen, wo ihr hin müsst. Oder um zu sehen, wo ihr hin wollt – in Final Fantasy 11 genießt ihr nämlich nahezu grenzenlose Freiheit. Alleine 'rumziehen und aufleveln? Kein Problem! Ein paar Mitspieler suchen und die Story vorantreiben? Klaro!

Auktionen starten und Geld in die Kassen bringen? Sicher doch. Gefundene Rohstoffe bei Gilden weiterverar-

beiten? Nur zu! Die Klasse wechseln und sein Glück als Magier versuchen? Bitte sehr!

Und so vergeht Stunde um Stunde...

Monsterschreck

Trotz aller Möglichkeiten ist natürlich das Training des eigenen Helden am wichtigsten. Das erledigt ihr außerhalb der Städte, dort trifft ihr fieses Monstergezucht. Alleine oder im Team rennt ihr durch Steppen und über Berge. Zufallskämpfe gibt's nicht mehr – jedes Monster könnt ihr bereits von weitem erkennen. Traut ihr euch den Kampf zu, wählt ihr das entsprechende Kommando, euer Held zieht die Klinge und es kommt zum Gefecht. Kämpfe laufen zur Hälfte in Echtzeit ab.

Je nach Waffe dauert es eine geraume Weile, den Schlag vorzubereiten – mit einem Kurzsword seid ihr schneller als mit einer schweren Sense. Die normalen Schläge führt der Held automatisch aus – ihr könnt euch währenddessen frei um das Monster herum bewegen. Taktischen Nutzen hat das aber kaum – nur wenn ihr euch zu weit entfernt, richten eure Attacken keinen Schaden mehr an. Spezialangriffe und



Die aufgeräumten Menüs lassen keine Fragen offen: Hier rüstet ihr euren Helden aus.

Magie wählt ihr manuell in einem Menü aus. Während Magie die üblichen Magiepunkte verbraucht, sind viele der Krieger-Attacken abhängig von der Zeit: Habt ihr einmal die Fähigkeit „Mighty Strikes“ eingesetzt, die normale Attacken für eine Weile verstärkt, müsst ihr zwei Stunden (!) warten, bis ihr das erneut tun dürft.

Ist euch das Monster überlegen und segnet ihr das Zeitliche, ist das nicht so schlimm: Können euch eure Kameraden nicht wieder beleben, steigt ihr an einem vorher festgelegten Start- >>>

KONZEPTZEICHNUNGEN AUS DER ENTWICKLUNGSPHASE



Pyrotechnik: Spezialattacken werden Final-Fantasy-typisch mit gleißendem Licht in Szene gesetzt.

ERST DIE ARBEIT, DANN DAS VERGNÜGEN

Bevor ihr euch ins Online-Abenteuer stürzen dürft, ist Arbeit angesagt: Das Spiel will erst mal installiert sein. Dafür solltet ihr rund zwei Stunden einplanen. Sind Festplatte und Netzwerkadapter (ihr braucht unbedingt eine U.S.-Konsole, einen Breitbandadapter und die Festplatte) noch recht schnell eingebaut, bereitet die Installation von PlayOnline und Final Fantasy 11 einige Mühe. Ihr müsst unzählige Angaben machen zu Wohnort, Telefon, Kreditkarte, usw., jede Menge Passwörter eingeben und euch auch auf die eine oder andere Pause von

15 bis 30 Minuten einstellen. Dann lädt das Programm neue Updates aus dem Netz. Positiv ist uns aufgefallen, dass Installation und Anmeldung selbst von Deutschland aus vollkommen problemlos funktioniert haben – es dauert eine Weile, aber es klappt.

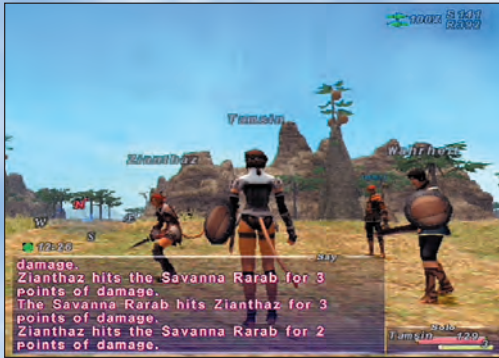
Der Installationsvorgang dauert ein Weilchen, lohnt sich aber.

TestScreen

HOME, SWEET HOME



In eurer Heimatstadt habt ihr eure eigene Bleibe: Dort könnt ihr bei einem Moogle Gegenstände einlagern, euren Job wechseln, gärteln oder extra erworbene Möbel herumrücken. Außerdem laden sich dort eure Hitpoints automatisch wieder auf.



○ Gruppendynamik: Der Krieger haut, der Magier heilt – dank Teamwork geben auch harte Gegner schnell klein bei.



○ Das opulente Renderintro darf nicht fehlen. Anstatt sich auf einen Helden zu konzentrieren, unterstreicht der Vorspann die Vielfalt der Figuren.



FAZIT | Thomas Nickel

Der Umfang von FF 11 erfüllt euch immer wieder mit Euphorie und Verzweiflung – wird man jemals alles sehen? Während eurer Abenteuer in Vana'Diel vergehen die realen Stunden wie im Flug und ihr findet immer wieder etwas Neues zu tun. Neben den audiovisuellen Qualitäten sagt mir vor allem die angenehme Community zu: Ihr findet immer willige Mitspieler auf eurem Niveau, der Umgangston ist durchwegs nett und höflich – Teamgefühl steht im Vordergrund. Ist der Einstieg auch etwas schwer, bekommt ihr doch schnell Routine. Die Story entwickelt sich nur langsam – das ist einer der wenigen Anlässe zur Kritik. Auch Frust-Attacken kommen vor, z.B. dann, wenn ihr wieder einmal vergiftet zusammenbricht, weil Antidot zu teuer ist. Wer die Zeit und das Geld hat für einen Final-Fantasy-Online-Urlaub, sollte den Sprung wagen. Wundert euch aber nicht, wenn ihr plötzlich kaum noch Zeit habt für das normale Leben...

POSITIV

- gigantischer Umfang
- extrem abwechslungsreich
- tolles Teamgefühl

NEGATIV

- sehr zeitaufwendig
- gemächliche Spielgeschwindigkeit
- anfangs überfordernd

PLAY DATEN

Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Square Enix
Entwickler	Square Enix
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 100 Euro (mit Festplatte)
WEB-INFO:	www.square-enix-usa.com

Besondere Auszeichnungen:

Grafik 82%
Sound 83%

91

RATING (PROZENT)

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

punkt wieder ein und habt nur ein paar Erfahrungspunkte verloren – das ist zwar ärgerlich, aber zu verkraften. Seid ihr lediglich angeschlagen, legt ihr eine kleine Pause ein: Mit einem Druck auf L3 kniet ihr euch hin und regeneriert eure Energie nach einer Weile.

Der Barbie-Effekt

Einer der großen Suchtfaktoren jedes Online-Rollenspiels ist die Entwicklung der Charaktere – Final Fantasy 11 macht da keine Ausnahme. Zunächst steigt ihr mit den üblichen Erfahrungspunkten von einem Level ins nächste auf – das verbessert alle eure Eigenschaften. Ihr könnt aber auch an individuellen Kampftechniken feilen: Eine gute Attacke gegen einen mächtigen Feind steigert eure Fähigkeiten mit dem Schwert. Blockt ihr dagegen tapfer die Schläge der Gegner mit dem Schild, wächst hier der betreffende Wert.

Kontinuierlicher Einsatz eines Zaubers macht die entsprechende Magie ebenfalls wirkungsvoller. Letztlich beeinflusst ihr euren Helden auch über seine Ausrüstung. Die kauft ihr in Läden oder in der Auktion. Jedes Ausrüstungsstück hat Begrenzungen – manche Rüstungen sind nur für Krieger gedacht, andere können nur von Magiern getragen werden. Wichtig ist daneben die Levelbegrenzung: Um zu vermei-

den, dass ein Level-1-Neuling gleich vom erfahrenen Kumpel die Mega-Rüstung und das heilige Schwert bekommt, haben Ausrüstungsgegenstände eine Level-Grenze: Erst ab einer bestimmten Stufe dürft ihr bessere Ausrüstung anlegen. Die wird dann auch optisch dargestellt: Der neu erworbene Helm sitzt auf dem Kopf und die frische Rüstung blinkt im Sonnenschein.

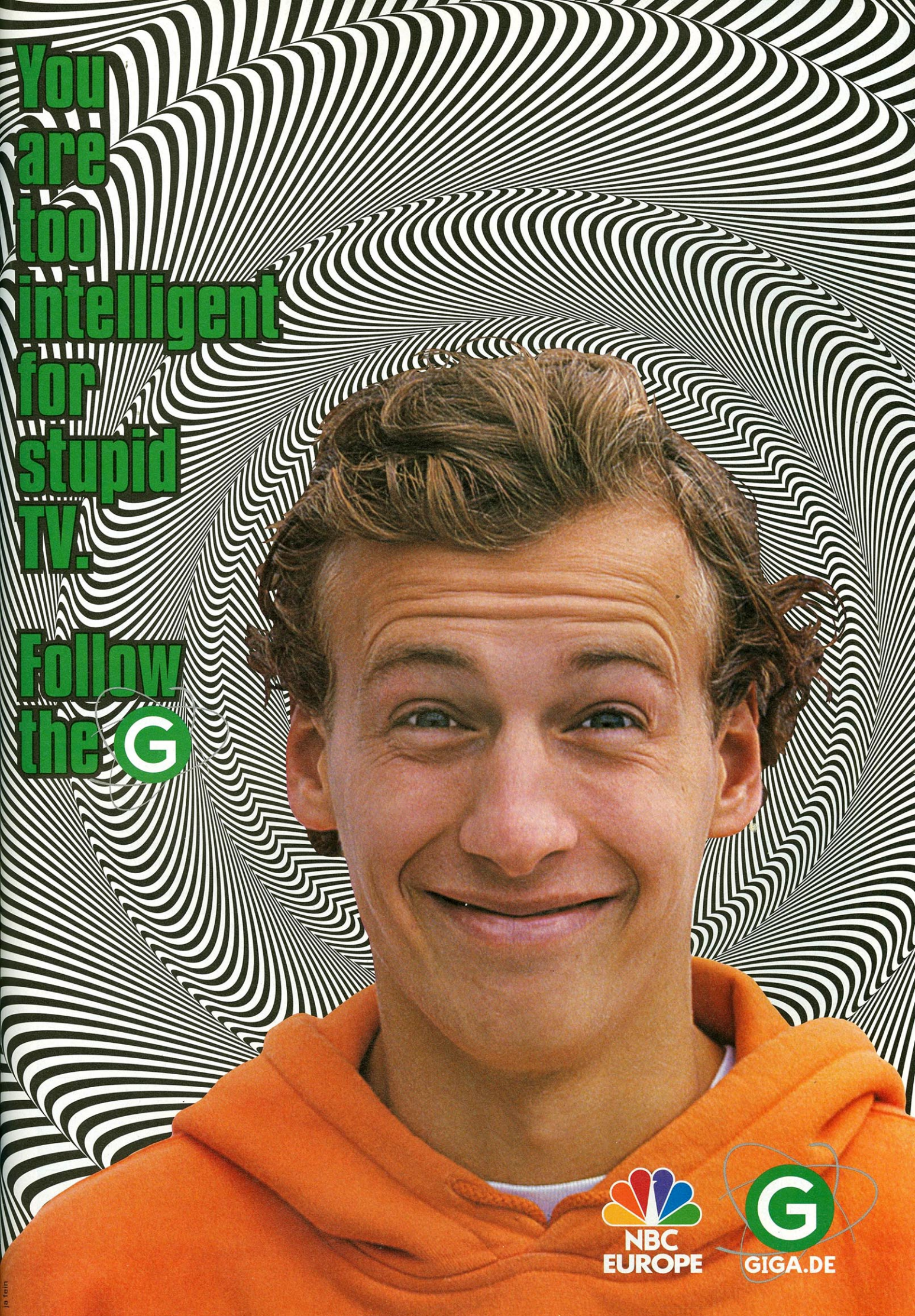
Online-only

Offline kann man Final Fantasy 11 nicht spielen – ihr dürft Squares epische Welt ausschließlich über das Internet betreten. Dafür werdet ihr pro Monat mit knapp zwölf Dollar zur Kasse gebeten, weitere Charaktere kosten ein paar Cent extra – ihr bezahlt per Kreditkarte. Das Spiel selbst ist auch nicht ganz billig. Da es nur mit Festplatte funktioniert, wird die gleich mitgeliefert – gegen entsprechenden Aufpreis versteht sich. Außerdem solltet ihr zumindest in eine USB-Tastatur investieren – mit der Software-Tastatur werden Gespräche mit Mitspielern schnell zur Qual.

Leider plant Sony bis heute nicht, Final Fantasy 11 in Europa zu veröffentlichen. Wir finden das sehr schade, da gerade dieser Titel jede Menge Spieler ins Internet locken würde. Wir sind sicher, die Everquest-Konkurrenz wird über Nacht ganz schön alt aussehen. ■



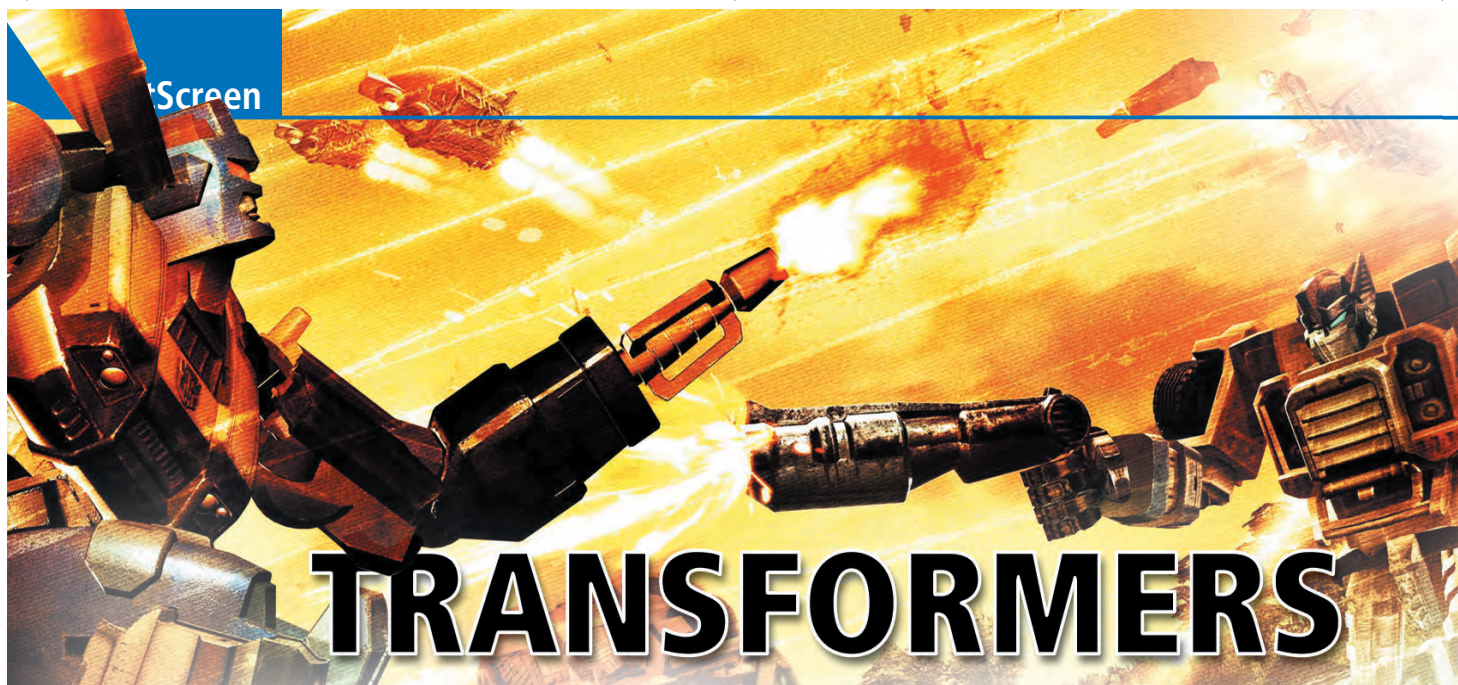
○ Klein, aber oho: Die Tarutaru sehen vielleicht niedlich aus, können mit ihren mächtigen Zaubern aber ziemlich austelen.



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

**Follow
the **





Das Spiel zur Zeichentrickserie von 1985 lässt die Transformers in neuem Glanz erstrahlen!



○ Postkartenidylle: Die Weitsicht ist einfach phänomenal, Speicherpunkte sind mit blauen Strahlen markiert.



○ Close Quarter Combat: Ihr könnt sogar große Objekte wie das Kriegsschiff oder eine Pyramide von innen erforschen.

DIE DATACONS



Neben den Minicons sind in den Levels zahlreiche Datacons versteckt. Damit schaltet ihr Extras frei. Unter dem Menüpunkt Extras könnt ihr dann z.B. den Soundtrack des Spiels, als auch die Titelthemen der TV-Serie finden. Bis ihr jedoch alle Datacons eingesammelt habt, werden schon ein paar Tage vergehen.

Die TV-Serie „Transformers“ ist ein typischer Vertreter seichter Zeichentrick-Unterhaltung aus den 80er-Jahren. Die amerikanisch-japanische Koproduktion wurde 1985 erstmals ausgestrahlt und erfreut sich bis heute großer Beliebtheit bei

ihrer Fans. Jetzt werden die Abenteuer der Transformers beinahe 20 Jahre nach ihrer Erstausstrahlung auf der PlayStation2 fortgesetzt.

Die Geschichte handelt vom ewig währenden Kampf der guten Autobots gegen die bösen Decepticons. Die Decepticons wollen die Welt Cybertron erobern und versklaven. Um die Story interessanter zu machen, haben sich

die Entwickler etwas Neues einfallen lassen und kurzerhand eine dritte Roboterrasse in die Handlung eingebaut: Die Minicons. Die super intelligenten Kleinstroboter können mit großen Transformers zu Einheiten verschmelzen und so die Fähigkeiten ihres Trägers verstärken. Als die Minicons in ihrer Arche vor den Angriffen der Decepticons fliehen, werden sie ent-



○ Mitfahrgelegenheit: Jeder Autobot verwandelt sich auf Knopfdruck in ein Fahrzeug.



○ Upgrade: Habt ihr einen Minicon gefunden, dürft ihr ihn sofort installieren.



○ Segelflieger: Mit dem Gleiter-Minicon könnt ihr hoch in die Luft steigen.



○ Helden aus Kindertagen: Die Autobots Optimus Prime, Red Alert und Hot Shot kämpfen gegen die Decepticons.



○ Bea'tem Up: Im Nahkampf geht es mit bloßen Blechfäusten gegen alle Feinde zur Sache.

deckt und über einem blau-grünen Planeten abgeschossen. Eure Aufgabe ist es nun, die Minicons zu finden, bevor die Decepticons sich ihrer Fähigkeiten bemächtigen und unbesiegbar werden.

Helden aus Blech und Stahl

Im Spiel habt ihr die Wahl zwischen Optimus Prime, Red Alert und Hot Shot. Die drei Autobots unterscheiden sich in den Attributen Geschwindigkeit, Rüstung und Feuerkraft. Optimus Prime ist der Schwerfällige im Transformers-Trio, Red Alert ist der Allrounder im Team und Hot Shot ist der Schnellste, trägt dafür aber die schwächste Panzerung. Habt ihr im Hauptquartier einen Autobot ausgewählt, geht es los. Durch ein Dimensionstor gelangt ihr in die riesigen Levels. Hier ist es eure Aufgabe, die gestrandeten Minicons zu bergen. Die nützlichen Miniroboter sind durch gelb leuchtende Kuppeln markiert, die ihr aufgrund der phänomenalen Weitsicht bereits aus weiter Ferne entdeckt. Zusätzlich dürft ihr auch Datacons einsammeln, die im Bonusbereich z.B. Bilder und Grafiken zum Transformers-Spielzeug von Hasbro freischalten.

Das absolute Highlight von Transformers sind die gigantischen Levels. Gleich zu Beginn des Spiels landet ihr im Dschungel des Amazonas. Dieses

Areal entspricht einer Fläche von 15 Quadratkilometern! Die hügelige Landschaft ist mit einer dichten Vegetation überzogen, von der sich andere Entwickler durchaus mal eine Scheibe abschneiden dürften. Gräser, Büsche, Bäume, Nebelschwaden und Wasserlächen erzeugen eine organische Atmosphäre, die im starken Kontrast steht zu Freund und Feind aus Blech und Stahl. Später besucht ihr auch die vereiste Arktis sowie ein Südsee-Atoll.

Kleine Helfer

Jeder gefundene Minicon erweitert das Waffenarsenal der Autobots um neue Ballermänner und Gadgets wie z.B. einen Gleiter, mit dem ihr weite Strecken fliegend zurücklegen könnt. Angesichts einer soliden Gegner-KI ist das auch dringend nötig. Die Schergen der Decepticons nehmen euch nicht nur tumb unter Feuer, sondern suchen auch geschickt Deckung hinter Bäumen und Felsen. Selbst für Standardgegner ist taktisches Vorgehen notwendig. Später ist die Auswahl der Minicons von entscheidender Bedeutung, alle vier Schultertasten können mit den kleinen Aufrüstern belegt werden. Diese reichen vom einfachen Blaster über Flugabwehrraketen bis zu einem schützenden Schild. Jede Mission kann eine andere

Kombination von Minicons erfordern. Insgesamt gibt es 20 verschiedene Minicons, die ihr miteinander kombinieren könnt.

Technisch betrachtet verbucht Atari Transformers viele Pluspunkte, muss sich jedoch auch Kritik gefallen lassen. Die Grafik ist besonders in den Amazonas-Levels gut gelungen. Weniger schön sind hingegen die Arktis und das Südsee-Atoll. Dafür geizt Transformers nicht mit schicken Spezialeffekten. Während der Kämpfe blitzen immer wieder dicke Explosionen auf und abgeschossene Raketen ziehen förmlich einen Bilderbuchschweif hinter sich her. ■

DIE MINICONS



Kombiniert vorrangig Minicons einer Farbe miteinander. Bei zwei Minicons einer Farbe wird das Energon-Maximum erhöht, bei dreien werden das Energon-Maximum und die Powerlink-Power erhöht, bei vier Minicons werden das Energon-Maximum, die Powerlink-Dauer und die Minicon-Aufladung erhöht. Damit verstärkt ihr eure Schlagkraft enorm, was angesichts des harschen Schwierigkeitsgrades sehr hilfreich ist.

FAZIT | Marc Kirzeder

Atari hat die Kult-Zeichentrickserie mit den wandelbaren Blechhottos gekonnt reanimiert. Sowohl Präsentation als auch Gameplay überzeugen. Die Grafik z.B. glänzt zum Teil mit herrlichen Ausblicken. Aber leider ist Transformers nicht frei von Schwächen. Besonders negativ sind uns teils massive Einbrüche in der Framerate aufgefallen. Vor allem auf dem Kriegsschiff im mittleren Atlantik fällt die Bildwiederholungsrate angesichts einer großen Gegnerschar fast unter Zeitlupen-Niveau. Auch der Schwierigkeitsgrad gibt Anlass zur Kritik. Bereits in „Easy“ machen euch die Blecheimer der Decepticons im späteren Verlauf des Spiels heftig zu schaffen. Dennoch macht es immer wieder Spaß, seinen Autobot mit neuen Minicons auszustatten und sich dann gestärkt in die Schlacht zu stürzen. Alles in allem ist Transformers das Schweizer Taschenmesser unter den Mech-Spielen und darf trotz der Mängel getrost jeder Action-Sammlung hinzugefügt werden.

POSITIV

- riesige Levels
- enorme Weitsicht
- viele Boni

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- Steuerung nicht immer optimal
- Kamera auch nicht

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Zone of the Enders: The 2nd Runner	88%	10/03
2 Battle Engine Aquila	74%	02/03
3 Gundam: Federation vs. Zion	72%	12/02

PLAY DATEN

Genre	Action	PlayStation 2
Hersteller	Atari	SPIELER
Entwickler	Melbourne House	1
Erhältlich ab	sofort	Online Funktion
Preis	ca. 60 Euro	USK
WEB-INFO: www.atari.de		12 Jahre

ABD	PROTECTOR	HERTZ	16:9
Besondere Auszeichnungen:	KING	Grafik 86%	SOUND 84%
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	RATING (PROZENT)
			82



○ Dicke Dinger: Bei den großen Brocken ist neben Feuerkraft auch Taktik gefragt.

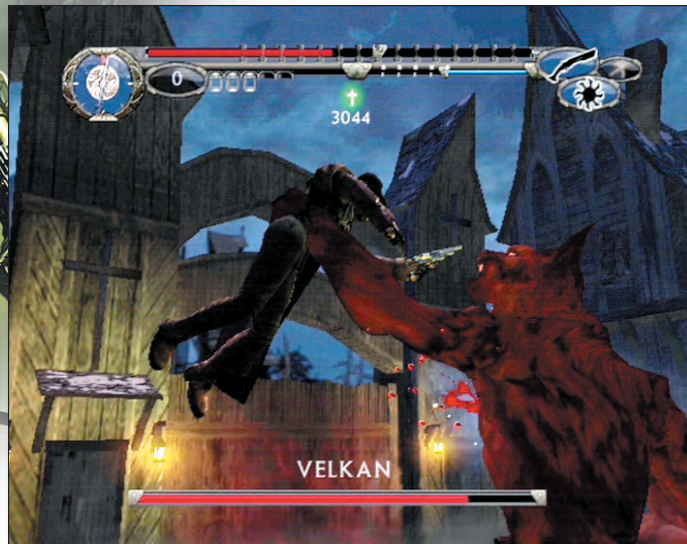
TestScreen

VAN HELSING

Schärft die Pflöcke, poliert das Kruzifix: Wir gehen mit Vampirjäger Van Helsing auf Blutsauger-Jagd!

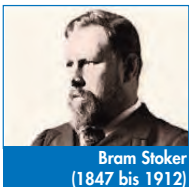


Ex-Wolverine: Hugh Jackman ist diesmal als Vampirjäger unterwegs.



Zu spät: Der Werwolf hat euch am Kragen – ballert, was das Zeug hält!

ABRAHAM VAN HELSING



Bram Stoker
(1847 bis 1912)

Abraham Van Helsing (im Spiel Gabriell) ist dem Schöpfergeist des irischen Schriftstellers Bram Stoker entsprungen. In seinem wohl berühmtesten Roman, „Dracula“, beschreibt er einen holländischen Doktor, Philosophen und Metaphysiker, der die Protagonisten mit uner-schütterlichem Glauben und Fachwissen im Kampf gegen den Vampirfürsten unterstützt.

PSE Im Wandel der Zeit: Aus dem einst behäbigen Naturwissenschaftler Van Helsing aus Bram Stokers berühmter Dracula-Novelle ist im Jahr 2004 ein knallharter Dämonenkiller geworden, der sich bei seinem Kampf gegen den Vampirfürsten auf großkalibrige Waffen und scharfe Klingen verlässt. Zum Kinostart des gleichnamigen Films nehmen wir uns die offizielle Van-Helsing-Lizenzver-sorgung vor.

Horror aus Hollywood

Wie es sich für gute Spiele zu Filmen gehört, haben die Programmierer von Saffire die Atmosphäre des bei uns im Mai anlaufenden Hollywoodstreifens kongenial eingefangen: Die Hauptdar-

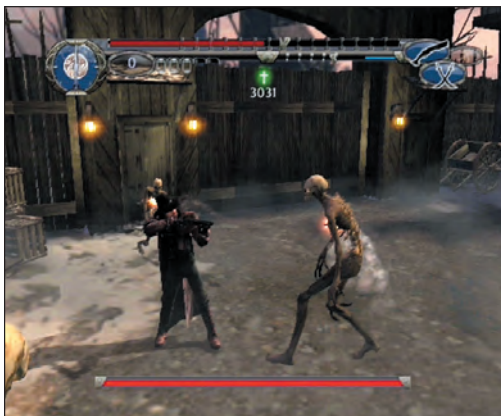
steller Hugh Jackman (bekannt als Wolverine aus den „X-Men“-Verfilmungen) und „Underworld“-Schönheit Kate Beckinsale könnt ihr problemlos identifizieren, auch Frankenstein, Dracula und Co. stehen ihren schaurigen Zelluloid-Vorbildern in nichts nach. Zudem präsentiert Publisher Vivendi den wortkargen Geisterjäger komplett lokalisiert – Cineasten freuen sich über die stimmungsvollen Zwischensequenzen mit dem deutschen Original-Sprecher des charismatischen Hollywood-Mimen.

Als Gabriel Van Helsing säubert ihr im Auftrag der Kirche die Welt von allem Unheil. Die bösen Burschen sind jedoch reichlich unweiltlich: Modrige Klappergestellte wollen euch haufenweise ans Leder, steinerne Chimären

erwachen urplötzlich zu unheiligem Leben und verführerische Sirenen locken unachtsame Abenteurer in den grausamen Tod. Diese Schreckens-Schergen sind jedoch nur Kanonenfutter, erst die aus Mythologie und Literatur bekannten Levelbosse erfordern euer ganzes Exorzistengeschick: Vom erfolgreichen Abschluss eurer heiligen Mission trennen euch Gruselgrößen wie der übermenschlich starke Mr. Hyde, der blutrünstige Werwolf oder Franksteins grobschlächtiges Bau-satz-Monster.

Van Helsing May Cry?

Wer bei dieser Beschreibung an gemächlichen Survival-Horror im Stile von Resident Evil denkt, liegt falsch:



Volltreffer: Selbst schwache Untote vertragen mehr als einen Schuss aus eurer Schrotflinte.



Funkenschlag: Auf dem Dach des Schlosses kämpft ihr inmitten brutzelnder Stromleitungen.



⦿ Time-Attack: Besonders aufmerksame Jäger schalten spezielle Bonuslevels frei.

In Van Helsing wird euch bleihaltige Balleraction am Fließband geboten, mit Shotgun, Armbrust und rotierenden Sägeblättern metzelt ihr das dämonische Pack nieder. Ähnlich wie der weißhaarige Capcom-Schwertswinger Dante setzt euer digitaler Hutträger auf physikalisch unwahrscheinliche, aber unverschämt stilvolle Kampftechniken – der Schrecken aller Vampire beherrscht akrobatische Hechttrollen, Halsbrecherische Doppelsprünge und gibt beidhändig Bleisalven ab. Auch bei seinen Waffen schöpft Van Helsing aus dem Vollen: Auf Knopfdruck wechselt ihr zwischen Revolver und Nahkampfklinge, der ausfahrbare Enterhaken holt Feinde sekundenschnell in Reichweite oder hilft euch über klaffende Abgründe.

Pausenlose Rangeleien mit den übersinnlichen Monstrositäten bestimmen zwar des Helden Alltag, dennoch solltet ihr euch hin und wieder suchend umschauen: Kruzifixe dienen als Spielwährung und werden in neue Moves, Lebenspunkte oder Waffen-Upgrades

eingetauscht, rare Leuchtugeln schalten Cheats frei und simple Minirätsel führen euch zu wichtigen Goodies.

Vorsicht, bissig!

Technisch gibt sich die Blutsaugerei kaum eine Blöße: Der filmreife Soundtrack verwöhnt eure Ohren mit mal antreibender, mal klerikal-schwülstiger Musikuntermalung und die professionellen Synchronsprecher verstehen ihr Handwerk. Grafisch überraschen die 13 Runden, die euch quer durch die



⦿ Sakral: Statt in euch zu kehren, übt ihr in der Kathedrale erste Metzel-Moves.



⦿ Bizarr: Im Labor erwarten euch fliegende Totenschädel und grausige Präparate.

KABINETT DES SCHRECKENS

Im Spiel plagt ihr euch nicht mit handelsüblichen Allerwelts-Zombies, sondern mit allerlei illustren Gestalten aus der Schauerliteratur von Weltrang herum. Und die haben alle schon ein paar Jährchen auf dem Buckel:

- Frankenstein (Mary Shelley, 1818)
- Der Glöckner von Notre Dame (Victor Hugo, 1831)
- Dr. Jekyll und Mr. Hyde (Robert Louis Stevenson, 1886)
- Dracula (Bram Stoker, 1897)



⦿ Mächtig böse: Mr. Hyde.

kargen Landschaften des rumänischen Transsilvanien führen, mit einem hohen Detailgrad und liebevollem Design – so zucken etwa in Frankensteins Labor unentwegt Stromfunken durch die Luft. Lediglich ein gelegentlich auftretendes Ruckeln trübt den optischen Gesamteindruck ein wenig. ■

FAZIT | Wolf Speer

Auch wenn die Entwickler den Namen des Capcom-Helden Dante nicht mehr hören können: Wer sich von der grandiosen Schnetzeloper Devil May Cry so offensichtlich inspirieren lässt, muss sich eben am Genreprimus messen lassen. Und Van Helsing erreicht die Klasse des Vorbilds nicht: Die recht begrenzte Move-Palette, chaotische Massenschlachten und der auf Dauer eintönige Spielablauf verbauen den Weg zum Lizenzhit. Auch nervt es, dass die Kamera nicht frei nachjustiert werden kann. Auf der Haben-Seite stehen die stimmige Kinoatmosphäre und die originellen Gegnerfiguren – wo sonst kann man den Glöckner von Notre Dame verhauen? Unterm Strich erweist ihr mit Van Helsing ein kurzweiliges, professionell präsentiertes Actionspektakel, dem es leider an Langzeitmotivation und spielerischer Abwechslung mangelt. Als Einstimmung auf den Kinobesuch des gleichnamigen Films eignet sich der Silberling jedoch allemal.

POSITIV

- filmreife Atmosphäre
- unkomplizierte Handhabung
- originelles Gegnerdesign

NEGATIV

- auf Dauer eintönig
- unübersichtliche Massenschlachten
- vereinzelte Ruckler

ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1 Devil May Cry	84%	12/01
2 Castlevania	83%	03/04
3 Devil May Cry 2	69%	03/03

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal	156KB	1	VAN HELSING
Entwickler	Saffire	Online Funktion	USK	16 Jahre
Erhältlich ab	14. Mai	Nein		
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.vanhelsinggame.com				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 81%
Sound 83%

RATING (PROZENT)
79

Einsteiger Fortgeschrittene Profis

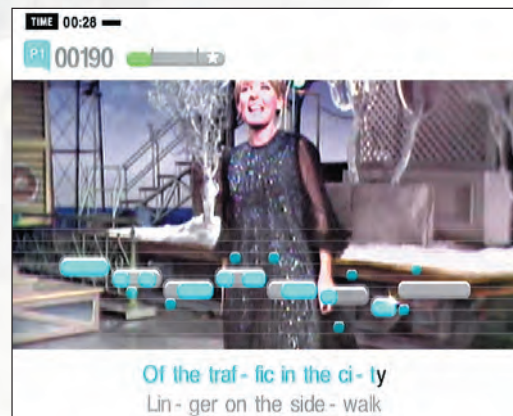
TestScreen

SINGSTAR

Nach unzähligen Casting-Shows im TV seid nun ihr an der Reihe, auf der Bühne die richtigen Töne zu treffen.



○ Traute Zweisamkeit: Bei einem Duett sollten beide Sänger möglichst auf derselben "Wellenlänge" liegen.



○ Wunschkonzert: Hat man keine Kamera zur Hand, läuft zu den Songs das Original Musikvideo ab.

DIE SONGLISTE

Falco: Rock Me Amadeus
Peter Dinklage: Major Tom
Patrick Nuo: 5 Days
Bro'sis: Do You
No Angels: Someday
Lightning Seeds: Three Lions –
 Footballs Coming Home
Die Fantastischen Vier:
 Sie ist weg
Laith Al-Deem: Bilder von Dir
Die Toten Hosen: Steh auf,
 wenn du am Boden bist
A-Ha: Take on me
Pink: Get the Party started
Jamella: Superstar
Motorhead: Ace of Spades
George Michael:
 Careless Whisper
Avril Lavigne: Complicated
Petula Clark: Downtown
Sophie Ellis Bextor:
 Murder on the Dancefloor
Carl Douglas: Kung Fu Fighting
Rick Astley:
 Never gonna give you up
Westlife: World of our own
Ricky Martin:
 Livin' on a Prayer
Madonna: Like a Virgin
Roy Orbison: Pretty Woman
S Club 7: Don't Stop Movin'
Sugababes: Round Round
Elvis: Suspicious Mind
Village People: YMCA
Dido: Thank You
Atomic Kitten: Eternal Flame
Jamiroquai:
 Deeper Underground

PS2 Die findigen Köpfe des Londoner Sony Studios haben erneut zugeschlagen. Das Entwicklerstudio hat bereits mit EyeToy: play und EyeToy: Groove demonstriert, dass man weiß, was bei gediegenen Party- und Familienabenden gefragt ist. Warum ihr neuester Streich, SingStar, ohne den Zusatz EyeToy geschrieben wird, ist schnell erklärt: SingStar kann man nämlich auch ohne die kleine Kamera spielen. Trotzdem sollte man sie anschließen – sich nämlich selbst

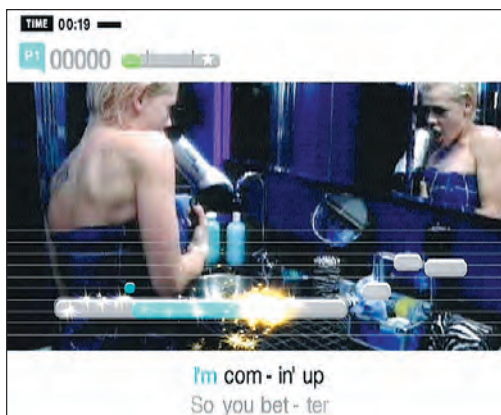
bei den Gesangseinlagen auf dem Bildschirm zu sehen, vermittelt einen Hauch von Bühnengefühl.

Soundcheck

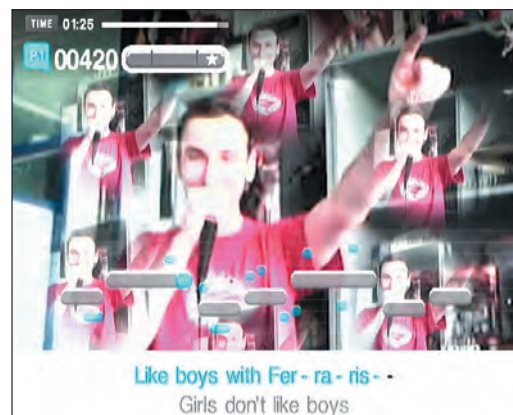
Um dieses Feeling weiter zu intensivieren, liegen der Verpackung von EyeToy zwei hochwertige Mikrofone bei. Mikrofone? Bühnen-Feeling? Genau, hier wird nämlich gesungen. Ab sofort wird die Zocker-Bude zur Karaoke-Bar.

Es sind nur wenige Handgriffe nötig, bis eure Sanges-Area aufgebaut ist. In

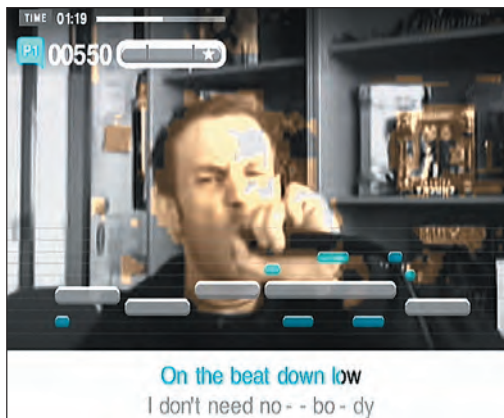
den ersten USB-Anschluss der PlayStation2 steckt ihr den im Lieferumfang enthaltenen Adapter. Daran werden anschließend beide Mikrofone gesteckt. Die Mics sind gut verarbeitet und haben Kabel von etwa drei Metern Länge. Wer nicht schon mit dem Singen überfordert ist, kann Dank der großzügigen Kabellänge sogar eine kleine Choreographie (just for fun) in seinen Auftritt einbauen. In den zweiten USB-Anschluss stöpselt ihr eure EyeToy-Kamera – nur dann können



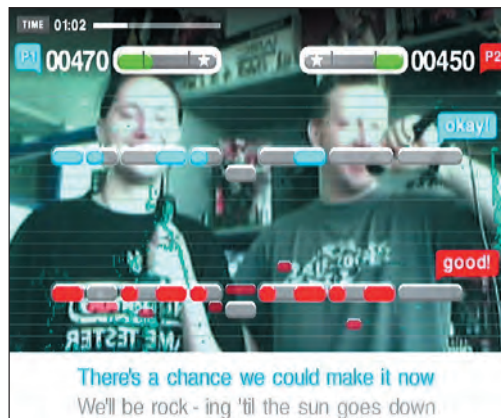
○ Stimmlage: Man muss darauf achten, den Ton innerhalb der grauen Balken zu halten.



○ Zauberei: Während ihr singt, wechseln die grafischen Effekte auf dem Bildschirm.



Das haben wir gelernt: Man muss nicht singen können wie Pavarotti, um Spaß an SingStar zu haben.



Da kommt Freude auf: Bei Partys avanciert SingStar ganz schnell zum eigentlichen Star.



Technikecke: Mehr braucht ihr nicht zu eurem Glück.

euch eure Mitspieler sehen, während ihr vor der Flimmerkiste tanzt.

Live on Stage

Als Einzelspieler mag man nicht wirklich in Stimmung kommen. Man trällert vor sich hin aber es ist einfach keiner da, der einen bejubelt oder auslacht. Noch schlimmer: Man hat selbst keinen, den man auslachen kann. Wer sich aber dennoch als Solist beweisen möchte, kann sich den Karriere-Modus vorknöpfen.

In diesem Fall ist der Name Programm. Ihr zeigt dem SingStar-Universum, dass ihr das neue Talent seid in der Stadt. Durch Telefonanrufe werdet ihr stets auf dem Laufenden gehalten, wo und in welchem Club derzeit was genau abgeht. Ihr müsst dann lediglich von eurem Apartment (das dient euch als Menü) auf die Stadtkarte wechseln, das entsprechende Lokal anwählen, euch für einen Song entscheiden und loslegen. Natürlich ist zu Beginn lediglich ein Club verfügbar. Ihr müsst euch schon ins Zeug legen, um weitere Bars

und Lieder freizusingen. Dabei gilt es stets, eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen oder das Publikums-Meter (je nachdem, wie gut die Töne getroffen werden, fällt oder steigt es) auf einem bestimmten Wert zu halten.

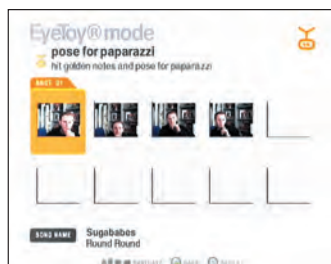
Der Ton macht die Musik

Bei euren Gesangseinlagen achtet ihr vor allem auf die richtige Tonhöhe und -länge sowie auf den richtigen Rhythmus. Im Gegensatz zu Karaoke-Einlagen müsst ihr bei SingStar nicht nur stupide den eingeblendeten Text singen, sondern auch noch die Höhen und Tiefen möglichst genau treffen. Je genauer ihr euch am Original-Song bewegt, umso mehr Punkte wandern auf euer Konto. Solltet ihr keine Kamera angeschlossen haben, wird während des Songs das Original-Video eingeblendet.

Ebenfalls nett: Ihr könnt auch nur so zum Spaß ein Liedchen trällern, euren Gesang am Ende abspeichern und danach zum Video laufen lassen. So schnell wurde noch nie ein Song „nachvertont“. Da kommt Freude auf.

Let's fetz

Den größten SingStar-Spaß findet man jedoch in den acht verschiedenen Multiplayer-Varianten. Entweder man singt im Duett miteinander oder gegeneinander. Bei Team-Matches (bis zu vier Spieler pro Team) wird das Mic nach dem Song weitergereicht, oder ihr gebt es noch im Lied ab. Das hängt ab vom gewählten Spielmodus.



Catch the Moment: An speziellen Stellen werden Momentaufnahmen von euch erstellt.



Manipulation: Abgespeicherte Songs kann man jederzeit abspielen.

PTVSDPS2SS



Wie ihr in den beiden jüngsten Folgen von playTV gesehen habt, suchen wir den talentiertesten SingStar. Sobald der Titel im Juni erscheint, seid ihr gefragt: Schickt uns eure Videos zu den beiden Songs, die wir in der nächsten Ausgabe vorgeben werden. Unsere knallharte und unbestechliche Jury wird dann entscheiden, wer es verdient, eine Runde weiterzukommen. Ebenfalls in der nächsten Ausgabe werden wir die tollen Sachpreise vorstellen, die ihr gewinnen könnt.

FAZIT | Heiko Strobel

Spielt man SingStar alleine, mag der Funke nicht so recht überspringen, packt man den Titel jedoch bei geselligen Partyabenden aus, steigt die Stimmung bereits beim ersten Song. Trifft man alle Töne, erschallen Beifallsrufe, liegt man daneben, erntet man Gelächter. Aber eines ist immer sicher: Diejenigen, die gerade nicht an der Reihe sind, werden köstlich unterhalten. Ob man sich nun bis auf die Knochen blamiert oder nicht, ist nebensächlich, ein ungeschriebenes Partyspiele-Gesetz lautet: Drücken is' nicht. Jeder kommt mal dran!

Im abwechslungsreichen Angebot an echten Klassikern und aktuellen Chartstürmern sollte jeder fündig werden. Freilich, wer mit derlei Unterhaltungs-Software nichts am Hut hat, wird auch von SingStar nicht bekehrt werden. Bei Genre-Fans jedoch darf der Titel nicht fehlen im Regal. Unser Rating bezieht sich übrigens auf den Mehrspieler-Spaß.

POSITIV

- riesiger Partyspaß
- gute Tracklist
- zwei Mikros liegen bei

NEGATIV

- für Einzelspieler langweilig

PLAY DATEN

Genre	Partyspiel	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Sony	101+KB	1-3	
Entwickler	Sony London Studio	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	9. Juni	Nein	O.A.	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.playstation.de			
Besondere Auszeichnungen:				
Einstiege		Fortgeschrittene		Profis
Grafik 65%		Sound 82%		RATING (PROZENT)
87		87		

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Capcom betreibt Onimusha-Recycling... Samanosuke, Jubei Yagyu und Konsorten stehen sich in bester Beat'em-Up-Manier gegenüber.

FIKTION UND REALITÄT



Ihr glaubt, was Samanosuke kann, könnt ihr auch? Dann seid ihr reif für den Kampfsport Kendo: Das Fechten mit dem Bambusschwert wurde im 18. Jahrhundert aus den Techniken der Samurai entwickelt und erfreut sich inzwischen auch in Deutschland einer gewissen Beliebtheit. Bei www.dkenb.de erfahrt ihr, ob es auch in eurer Nähe einen Verein gibt.



○ **Erinnert ihr euch?** Kaede und Samanosuke haben wir schon im ersten Onimusha getroffen.

PS2 Das Brainstorming war kurz: „Wir brauchen ein neues Prügelspiel – immerhin haben wir das Genre erfunden!“ – „Kein Problem – nehmen wir die Onimusha-Typen und bauen wir so etwas wie Super Smash Brothers Melee von Nintendo – das kam ja auch gut an“.

So ist, zumindest der Legende nach, Onimusha Blade Warriors entstanden, eine Mischung aus den eingangs erwähnten Smash Brothers, der Capcom-eigenen Powerstone-Serie und jeder Menge wilder Onimusha-Samurai-Action.

Am Anfang steht die Entscheidung für einen Helden: Ihr findet zahlreiche Lichtgestalten und Schurken der ersten beiden Onimusha-Episoden, Hakenna-



○ **Power-up:** Mit gewonnenen Seelen stocken wir in diesem Menü die Werte des Helden auf.



○ **Tolle Grafik:** Inmitten sich wiegender Grashalme toben die Kämpfe unter Lichteffekten.

se Jean Reno steht leider noch nicht zur Auswahl. Im Anschluss hackt ihr euch anhand unterschiedlicher Aufgabenstellungen durch verschiedene Episoden. Diese reichen von „besiege den fiesen Supergegner“ über „sammle 20 Seelen ein“ bis hin zu „erledige 40 Handlanger“.

Spielerisches Einerlei

Spielerisch unterscheiden sich die Aufgaben kaum voneinander. Ihr wechselt per Steuerkreuz zwischen mehreren 2D-Ebenen, prügelt dem Gegner alle Flausen aus dem Kopf und saugt Onimusha-typisch die Seelen ein, die besiegte Gegner hinterlassen. Die füllen eure Energieleisten und ermöglichen euch besonders protzige Spezialattacken. Zum Glück müsst ihr keine komplizierten Street-Fighter-Specials erlernen – auch komplexe Attacken führt ihr souverän mit einfachen Kombinationen aus. Nach dem Kampf wird abgerechnet und ihr setzt aufgesaugte Seelen ein, um eure Fähigkeiten zu ver-

bessern: Attacke, Verteidigung oder Magie-Wert dürfen nach Belieben erhöht werden – vorausgesetzt, ihr habt ausreichend Seelen im Gepäck.

Vier Freunde müsst ihr sein

Der wahre Reiz liegt aber in den Mehrspieler-Duellen: Mit bis zu vier Spielern tretet ihr in den hübsch gestalteten Arenen gegeneinander an. Die Regeln könnt ihr dabei frei wählen. Um die Abwechslung zu steigern, gibt es neben den zwölf regulären Recken noch jede Menge versteckte Kämpfer. Hartnäckige Fans spielen Oberbösewicht Nobunaga, Samurai-Legende Miyamoto Musashi und exotische Figuren wie Capcom-Urgestein Megaman frei. Musikalisch wartet Onimusha-Klassik: Traditionelle japanische Klänge und düstere Melodien begleiten euch auf euren Metzeltouren, die Figuren sprechen in mäßig synchronisiertem Englisch zueinander – bei all dem Japano-Flair hätten wir uns auch über die Original-Sprecher gefreut... ■

FAZIT | Thomas Nickel

Respekt – auch wenn Blade Warriors streng genommen nur ein Abfallprodukt der „großen“ Onimusha-Spiele ist, werdet ihr mit dem brachialen Samurai-Geschnitzel vor allem im Multiplayer-Modus jede Menge Spaß haben. Die Steuerung läuft sehr flott, auch hat man auf komplizierte Spezialmanöver verzichtet – so können auch Onimusha-Neulinge problemlos mitmischen beim fröhlichen Gehacke. Der Solo-Part fällt da leider etwas ab: Die Handlung ist nicht sehr tief gehend, in erster Linie trainiert ihr eure Figuren und spielt neue Recken frei. Wollt ihr aber regelmäßig mit Freunden zusammen fröhlich zocken, solltet ihr den Kauf von Onimusha Blade Warriors unbedingt erwägen.

POSITIV

- flotte, eingängige Steuerung
- stimmungsvolle Grafik
- vieles freispielbar

NEGATIV

- ärmlicher Storymodus
- mäßige englische Sprecher
- niedriger Schwierigkeitsgrad im Solo-Modus

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Capcom	74KB	1-4	ONIMUSHA BLADE WARRIORS
Entwickler	Capcom	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	28. Mai	Nein	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			

WEB-INFO: www.capcom.com



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 79%
Sound 72%

RATING (PROZENT)

80

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



○ **Volltreffer:** Gelungene Attacken lassen die Gegner wertvolle Seelen verlieren, die wir dann direkt aufsaugen und uns an ihnen stärken.

DRAKENGARD

Square Enix, die Erfinder der Final-Fantasy-Serie, gehen neue Wege – mit einem Dynasty-Warriors-Chaos-Legion-Mix.



○ Ritter, gut durch: Magie ist bei Gegnergruppen sehr nützlich.



○ Über den Wolken... Auf Drachentrücken gelangt ihr in die Stratosphäre.

PS2 Angestellte im Außendienst finsterner Imperien haben meist eine sehr geringe Lebenserwartung: Besonders wenn ein Typ wie Drakengard-Held Caim dem Arbeitgeber den Kampf angesagt hat und die kleinen Soldaten nun im dreckigen Dutzend zerhackt. Und das kam so...

Große Schlachtplatte

Unter der Leitung des mysteriösen Kults der „Watcher“ ist das Imperium hinter Furiae her. Diese junge Dame ist nicht nur die gegenwärtige Inkarnation einer mächtigen Gottheit, sie ist auch die Schwester eines mächtigen Schwertschwingers namens Caim. Und der mag es gar nicht, wenn sich jemand an seiner Schwester vergreift. So geht er einen Pakt mit einem Drachen ein. Das kostet ihn zwar die Stimme, dafür hat er fortan die Unterstützung des riesigen roten Feuerspuckers und kann Erde und Lüfte unsicher machen.

Meist seid ihr zu Fuß auf riesigen Schlachtfeldern unterwegs, wo ihr

bestimmte Gegner eliminieren sollt. Dazu hackt und schlitzt ihr euch durch Unmengen an Fußvolk. Mit Magie und schnellen Schlagkombinationen gebt ihr den Knitclen Saures. Ist euch das zu dumpf, könnt ihr eure Widersacher auch mit Magie beharken oder euren schuppigen Gefährten aufs Spielfeld rufen. Mit ihm segelt ihr im Tiefflug über die Steppen und röstet die Feinde gleich Dutzendweise.

Fliegende Feinde

Um den Überblick zu behalten, könnt ihr per Knopfdruck jederzeit eine Karte aufrufen, die euch sowohl Caims Position als auch die übrigen Ziele anzeigt. In einigen der Levels hebt ihr komplett ab: Ihr steigt auf Drachentrücken gen Himmel und nehmt mit dem Zielkreuz fliegende Gegner aufs Korn.

Caim ist nicht nur ein meisterhafter Schwertkämpfer, auch mit anderen Waffen wie Kriegshammer und Lanze weiß er umzugehen. So könnt ihr ganz nach euren Vorlieben spielen: Schlagt

ihr lieber extrem schnell aber mit wenig Power zu, wählt ihr eine schnelle Hieb-Waffe. Wer lieber gemächlich, dafür aber heftig austeilt, entscheidet sich für schweres Mordwerkzeug. Ihr müsst euch nicht vor Levelbeginn für eine Klinge entscheiden – bis zu acht Waffen schleppt ihr gleichzeitig mit euch herum und könnt im Gefecht jederzeit wechseln.

Bereits absolvierte Levels solltet ihr immer wieder besuchen: Euch erwarten neue Aufgaben, die Caim stärken und den Ausgang der Handlung beeinflussen – nehmt euch Zeit, wenn ihr ein Happy End sehen wollt. ■

FAZIT | Thomas Nickel

Der erste Eindruck von Drakengard ist ernüchternd – mave Grafik, ein beschränktes Spielprinzip und eine sehr gewöhnungsbedürftige Erzählweise machen den Einstieg nicht gerade leicht. Bleibt ihr aber am Ball, entwickelt ihr ein Gefühl für die Feinheiten der Steuerung und für die beste Art, ein riesiges Level von Feinden zu säubern. Fuß- und Flugmissionen sorgen für Abwechslung, letztere sehen auch meist wirklich toll aus. Als brachiales Actionspiel mit Story-Einlage funktioniert Drakengard daher ganz hervorragend und eignet sich ideal zum Abreagieren. Auf Unverständnis stößt aber der lahme Soundtrack – von Square-Enix sind wir eigentlich Besseres gewohnt.

POSITIV

- brachiales Spielgefühl
- verschiedene Endsequenzen
- großer Umfang

NEGATIV

- schwacher Soundtrack
- teils nur mittelmäßige Grafik
- plump erzählte Handlung

PLAY DATEN

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Take 2	40KB	1	Drakengard
Entwickler	Square-Enix/Cavia	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	21. Mai	Nein	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO:	www.drakengard-europe.com			



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 72%
Sound 58%

RATING (PROZENT)

79

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



○ Ordentlich was los: Im dichten Schlachtengetümmel freut ihr euch über hübsche Partikel-Effekte.

ACE COMBAT IN MITTELERDE?



Laut Produzent Takamasa Shiba war eine der Inspirations-Quellen die „Der-Herr-der-Ringe“-Trilogie. Das Cavia-Team wollte europäisches Fantasy-Flair ins Spiel bringen und hielt sich zum Beispiel bei der Farbwahl stark an die Filme von Peter Jackson. Die Flugsequenzen sind laut Interview weniger von Segas Panzer Dragoon, als von Namcos Ace-Combat-Serie geprägt, an der ein Teil des Teams früher gearbeitet hat.



SERIOUS SAM

Next Encounter

Simple Action und knallbunte Comic-Grafik – Serious Sam ist ein actionreicher und spaßiger Ego-Shooter.

GLOBAL STAR SOFTWARE



Das Studio wurde 1995 gegründet und entwickelt heute Budget-Spiele für Take 2 Interactive. In der Vergangenheit haben sie Spiele wie das Wikinger-Abenteuer *Rune* (2001) oder die MTV-Keilerei *Celebrity Deathmatch* (2002) entwickelt. Ihr letzter Titel war das Spiel zur 70er-Jahre Kult-TV-Serie „*Starsky und Hutch*“ (2003).



○ **Kurios:** Diese Gegner rennen trotz abgeschlagenem Kopf schreiend auf Sam zu.



○ **Hummer an Bord:** Im Jeep nehmt ihr die Außerirdischen mit Suchraketen ins Visier.



○ **Online-Spaß:** In den Multiplayer-Gefechten ziehen bis zu acht Spieler in die Schlacht.

PS2 Ego-Shooter sind heutzutage sehr komplex und werden immer aufwändiger in Szene gesetzt. Kommende Hightech-Spiele wie *Killzone* (Sony/Guerrilla) bringen die PlayStation2 bis an die Grenze des technisch Machbaren. *Serious Sam: Next Encounter* ist hingegen ein Ego-Shooter der alten Schule. Hier steht ganz klar unkomplizierte Action im Vordergrund.

Schon wieder Aliens?

Nachdem die Welt mal wieder von einer Bande verzogener Aliens heimgesucht wird, braucht es einen echten Kerl, der den widerlichen Außerirdischen ordentlich den Arsch versohlt.

Wer könnte diesen Job besser machen als Haudegen Sam „Serious“ Stone? Mit einer Hand voll durchschlagender Ballermänner im Gepäck macht er sich auf, die Welt von den Eindringlingen zu befreien. Dazu muss der bärbeißige Held allerdings kreuz und quer durch die Zeit reisen. Während seiner Alien-Hatz besucht er insgesamt 40 Levels, verteilt über drei Epochen. So ballert ihr euch durch das Alte Rom, durchs feudale China und schließlich durch das sagenumwobene Atlantis.

Simple Ballerkost

In einigen Levels darf der ernste Sam auch die Kontrolle über einen Jeep, ein U-Boot und einen Mähdrescher(!) übernehmen. Zwölf verschiedene Waffen erleichtern euch den dreckigen Job. Von einfachen Pistolen über Maschinengewehre und Granatwerfer bis hin zum Flammenwerfer hat Sam alles am Mann, was die Jagd auf schleimige

Monster erfordert. Optisch bringt *Serious Sam: Next Encounter* jedoch nur schlichte Level-Kost auf den Tisch. Die wird aber dafür flüssig serviert und erlaubt euch eine große Weitsicht. Das Leveldesign fällt allenfalls unspektakulär aus. Außer durch weite, offene Areale metzelt ihr euch blindlings durch meist einfach und geometrisch aufgebaute Gebäude. Auch die Monster sind alles andere als detailliert geraten.

Ihr dürft Sam entweder alleine gegen die Alien-Flut führen, oder ihr heizt der hässlichen Brut zu zweit mit einem Freund im Kooperativ-Modus ein. Darüber hinaus gibt es einen Multiplayer-Modus für vier Spieler und einen Online-Modus für spaßige Matches zu acht. Für günstige 30 Euro erhaltet ihr einen soliden Arcade-Shooter, der mit einfachem Gameplay, farbenfroher aber simpler Optik und vielen Multiplayer-Modi durchaus für Kurzweil vor der heimischen Glotze sorgen kann. ■

FAZIT | Marc Kirzeder

Die knallbunte Präsentation passt zum Comic-Outfit des Spiels, wie die sprichwörtliche Faust auf's Auge. Auf der optischen Seite hat *Serious Sam: Next Encounter* wahrlich nicht viel zu bieten. Das Leveldesign ist so einfach wie unspektakulär. Das Gegner-Design ist eher witzig als schick. Wer auf Ego-Shooter steht und kein Grafikfetischist ist, der greift bei *Serious Sam: Next Encounter* für 30 Euro zu. Bis man die 40 Levels durchgespielt hat, vergehen schließlich ein paar Stunden. Nach jeweils ein paar Abschnitten wird zudem automatisch gespeichert, was den Frustrationsfaktor auf ein Minimum reduziert. Die Multiplayer-Modi sind ein netter Bonus. Hirn aus, Finger bewegen – mehr wird nicht verlangt!

POSITIV

- arcadelastiges Gameplay
- flüssige Grafik
- spaßige Multiplayer-Spielmodi

NEGATIV

- einfaches Leveldesign
- detailarme Grafik
- eintöniges Gameplay

PLAY DATEN

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Global Star Software
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO:	www.take2.de



Besondere Auszeichnungen:	Grafik 65%	Sound 61%	RATING (PROZENT)
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	71



○ **Schlachtfest:** Je mehr Aliens ihr killt, desto mehr Punkte laufen auf eurem Konto auf.

UEFA EURO 2004

Fußball-Highlight mit kleinen Macken: ein wirkliches Muss für EM-Schlachtenbummler?



○ **Klarer Vorteil:** Starspieler wie Zidane heben sich von der breiten Masse der EM-Teilnehmer durch bessere Ballfertigkeiten ab.



○ **Brodelnder Hexenkessel:** Die Atmosphäre in den Stadien ist allererste Sahne. Abermals gibt es für jedes Land die passenden Fangesänge.

PS2 Die Fußball-Europameisterschaft 2004 in Portugal beginnt sechs Wochen früher als angenommen – zumindest für sportive PS2-Konsolisten. Bereits ab dem 7. Mai rollt beim FIFA-Football-2004-Ableger der Ball. Dieses virtuelle EM-Komplettpaket beinhaltet nicht nur die Endrunde auf der iberischen Halbinsel, sondern auch die Qualifikation.

Also ist dies die einmalige Chance für alle Völker-Elf-Anhänger, sämtliche Zitterpartien gegen die Fußballzwerge von den Färöer Inseln & Co. mit Wohlwollen in Vergessenheit geraten zu lassen.

Einmal Rudi Völler sein

Für die acht Qualifikationsspiele stehen jedem Nationaltrainer die 40 vermeintlich besten Kicker seines Landes zur Verfügung. Für die Nominierung spielt das Moralsystem neben den typischen Leistungsmerkmalen der einzelnen Profis die wichtigste Rolle. Die Motivation sinkt oder

steigt abhängig davon, wie oft man die Gelbe oder die Rote Karte sieht, wie oft man auf der Auswechselbank sitzt, vom Verletzungsspech verfolgt wird, Tore schießt usw. Mit diesen Infos in der Hinterhand formiert ihr als Coach einen 22-köpfigen, perfekt agierenden EM-Kader: Die Positionen sollten für die Runde der 16 besten Mannschaften in Portugal natürlich optimal besetzt sein.

Die Ballvirtuosen können bei der PS2-Euro 2004 im Vergleich zum aktuellen FIFA-Gebolze einen Tick tiefer in die Trickkiste greifen. Mit angetäuschten Torschüssen, Flugkopfbällen und Fallrückziehern gestaltet sich jede Torraumszene wieder spannender und abwechslungsreicher.

Portugal, wir kommen!

Weitere Änderungen und auch Neuerungen sind teilweise kosmetischer Natur. Die Off-the-Ball-Taktikerei – man dirigiert einen von drei Passempfängern und den Passgeber – lässt sich jetzt genauer und

direkter kontrollieren. Auch weisen die CPU-gesteuerten Sportler ein gesteigertes Laufpensum auf und praktizieren in Offensive und Defensive ein für FIFA-Football-Verhältnisse passables Stellungsspiel.

Eine Klasse für sich stellt abermals die beeindruckende Inszenierung dar, die acht EM-Stadien sind bombastisch wie auch authentisch aufgemacht, die PS2-Fußballer sind verblüffend gut zu erkennen und die Soundkulisse erweist sich als ergreifend. ARD-Reporterin Monica Lierhaus und ihr Kollege Steffen Simon begeistern mit Kompetenz und Wortwitz zugleich. ■



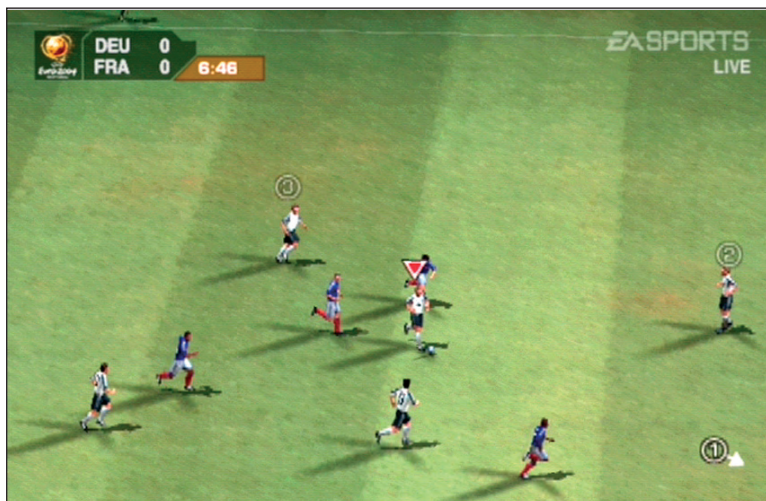
FAZIT | Dirk Gemeinhart

Für Fans der Europameisterschaft, die es bis zum Anstoß im Juni nicht mehr aushalten, ist UEFA Euro 2004 definitiv ein Pflichtkauf. Wählerischen Konsolenfußball-Feinschmeckern jedoch raten wir zur Vorsicht: Denn hinter der blendenden Fassade des offiziellen EM-Gekickes steckt vereinzelt der Wurm drin. Das Sprung-, Flug-, und Rollverhalten des Polygon-Leders erweckt den Eindruck, als wäre dieses mit Beton gefüllt. Die Steuerung erweist sich als extrem träge und unpräzise, was die ohnehin zu monoton geratene Spielgeschwindigkeit in keiner Weise positiv unterstützt. Lobenswert ist das Angebot an Spielmodi, hierbei sticht neben der EM das lehrreiche Training ins Auge. Auf einen Online-Modus muss man leider verzichten.

POSITIV	NEGATIV
• innovatives Moralsystem	• träge Off-the-Ball-Control
• verbesserte Künstliche Intelligenz	• abstruse Ballphysik
• bombastische Grafik	• ungenaue und hakelige Steuerung

PLAY DATEN	
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	7. Mai
Preis	ca. 60 Euro
WEB-INFO:	www.electronicarts.de
MEMORY CARD	100KB
SPIELER	1-8
Online Funktion	Ja
USK	16 Jahre

Besondere Auszeichnungen:	Grafik 86%	Sound 80%	RATING (PROZENT)
			79
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis	



○ **Off-the-Ball-Control:** Das Passspiel-System kommt bei der PS2-Europameisterschaft zum Einsatz. Auf „Weltklasse“ macht das träge reagierende Feature wegen der starken Gegner keinen Sinn.



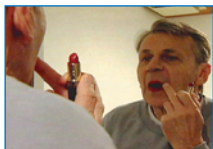
AKTE X

Resist or Serve



Grauenhafte Morde und Horden lebendiger Leichen: Mulder und Scully gehen in einer vergessenen Episode auf Zombiejagd.

SPECIAL FEATURES



Bei den Boni lässt sich Entwickler Black Ops nicht lumpen. Neben einer Art-Gallery mit unzähligen Konzeptzeichnungen der Charaktere und des Storyboards und Dossiers aller Protagonisten lassen sich auch diverse B-Rolls der Synchronaufnahmen freispielen.



Teamwork: In einigen Passagen seid ihr auch gemeinsam unterwegs.



Das Skalpell, bitte: In einem Sezier-Minispiel muss Scully eine Autopsie vornehmen.



Lebende Leichen: Die FBI-Agenten bekommen es vornehmlich mit Zombies zu tun.

PS2 Vor bereits gut einem Jahr ist die letzte Folge der erfolgreichen Mystery-Serie bei uns über die Mattscheiben geflimmert. Nun gehen die beiden FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully auf der PlayStation2 übernatürlichen Vorkommnissen nach.

Partners in Crime

Die Ermittlungen führen Mulder und Scully nach Colorado. In dem Städtchen Red Falls muss eine Serie grauenhafter Morde aufgeklärt werden. Angeblich sind die beiden verschwundenen Winslow-Schwwestern und deren Hang zur Hexerei Ausgangspunkt der

Morde. Als die FBI-Agenten in dem verschlafenen Dorf ankommen, stellen sie jedoch schnell fest, dass dort nicht Hexerei der Ursprung allen Übels ist.

Die Geschichte von Akte X: Resist or Serve wird in drei Episoden mit jeweils zwei Akten erzählt. Die Episoden könnt ihr entweder aus der Sicht von Fox Mulder oder aus der von Dana Scully spielen. Die Szenarien und eure Wege hängen von dieser Wahl ab, ab und zu kreuzen sich aber die Routen der beiden Agenten und ihr geht gemeinsam auf Untersuchungstour. Der Partner wird dann vom Computer gesteuert und folgt euch auf Schritt und Tritt. In brenzligen Situationen steht er euch zudem tatkräftig zur Seite.

Die Aufgaben fallen in Akte X: Resist or Serve genretypisch aus: Gegenstände suchen, untersuchen und einsetzen, das ein oder andere clevere Rätsel lösen und haufenweise Zombie-Lumpen-

pack aus dem Weg räumen. Letzteren rückt ihr mit Pistole, Schrot- und Maschinengewehr, Flammenwerfer oder Molotow-Cocktails zu Leibe.

Staraufgebot

Im Zuge der Ermittlungen trifft ihr aber nicht nur Feindesgesindel, immer wieder macht ihr auch Bekanntschaft mit Charakteren der TV-Serie. So lädt beispielsweise A. D. Walter Skinner zum netten Plausch ins FBI-Hauptquartier oder es gehen euch die Einsamen Schützen beim Computerhacken zur Hand. Dabei sprechen alle Charaktere mit den Originalstimmen der Serienstars. Überhaupt wurde in Sachen Sound gute Arbeit geleistet. Der starke Klangteppich sorgt mit zahlreichen Gruseffekten für atmosphärische Survival-Horror-Stimmung. Grafisch hinterlässt Akte X: Resist or Serve durch stellenweise detailarme Texturen einen weniger guten Eindruck. ■

FAZIT | André Steinert

Spielerisch machen die X-Akten einen ordentlichen Eindruck. Gut gelungen ist der Soundtrack, der mit netten Gruseffekten für Spannung sorgt. Schwächen zeigt das Abenteuer von Mulder und Scully allerdings auf technischer Seite. Bei Kameraschwenks gibt es oftmals Probleme mit der Steuerung und in Kämpfen mit mehreren Gegnern sorgt das schlechte Auto-Aiming für die ein oder andere unnötige Blessur. Die Animationen der beiden FBI-Agenten erinnern an die Figuren der Augsburger Puppenkiste.

Anhänger der TV-Serie lassen sich vergessene Episoden nicht entgehen. Survival-Horror-Fans spielen vorsichtshalber eine Proberunde, denn mehr als Standards haben die X-Akten nicht zu bieten.

POSITIV

- gruseliger Soundtrack
- gutes Voice-Acting
- spannende Story

NEGATIV

- schlechte Kamera
- hakelige Steuerung
- eckige Bewegungen

PLAY DATEN

Genre	Survival-Horror	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal	164KB	1	
Entwickler	Black Ops	Online Funktion	USK	
Erhältlich ab	21. Mai	Nein	16 Jahre	
Preis	ca. 60 Euro			
WEB-INFO: www.vugames.de				



Besondere Auszeichnungen:



Grafik 69%
Sound 74%

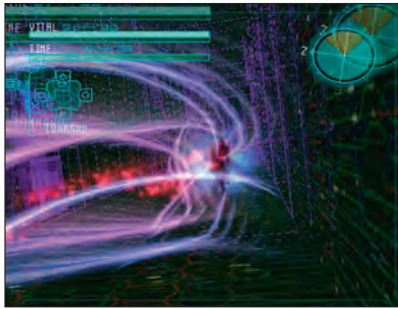
RATING (PROZENT)
70

Einsteiger Fortgeschrittene Profis



Einzelkämpfer: Da die beiden Agenten meist getrennte Wege gehen, untersucht ihr mit Mulder und Scully verschiedene Schauplätze.

CY GIRLS | THOMAS NICKEL



❶ Cyberspace: Diese Sequenzen erinnern an REZ.



❷ Silent-Hill-Filter: Solche Effekte sind Highlights.



❸ Gegen die Wand: Auch Aska kann's.

PS2 In der Zukunft herrschen fiese Mega-Konzerne über die Welt und tun, was sie wollen. Zwei junge, kampferprobte Damen zeigen sich damit ganz und gar nicht einverstanden: Ice, blonde Meisterschützin und Aska, eine schwarzhaarige Schwertmeisterin, haben einem besonders fiesen Unternehmen den Kampf angesagt. Cy Girls wird auf zwei DVDs ausgeliefert – für jede der Figuren eine eigene. Ihr kämpft euch durch Höhlen, Bürokomplexe und den Cyberspace, aufdringliche Gegner erledigt ihr mit Knarre oder Schwert. Ähnlich wie Super-

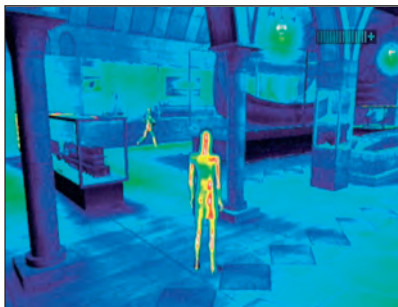
spion Solid Snake können sich die Mädels an Wände pressen, um Deckung zu suchen, allzu viele Stealth-Elemente gibt es aber nicht. Regelmäßig trifft ihr auf knifflige bis nervige Puzzles, die euch den Weg versperren. In solchen Fällen müsst ihr meist Schlüssel oder andere Gegenstände suchen.

Cy Girls hat seine Ideen gekonnt zusammengeklaut, sie aber nur mäßig umgesetzt: Die Steuerung ist bockig, die Kamera zickt und die Rätsel bestehen meist darin, bereits durchquerte Räume noch einmal zu betreten, um irgendetwas zu

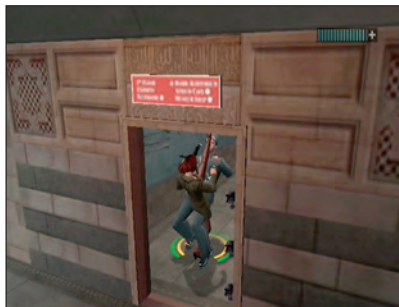
suchen. Die lästigen Gegner wachsen gerne wieder nach und werden sogar stimmungsvoll direkt in die Szenerie gebeamt – planvolles Vorgehen ist damit weder möglich noch notwendig. Die Kämpfe sind weder allzu aufregend noch sonderlich spannend, die Feuergefechte mit Ice sind zumindest minimal interessanter als Askas anspruchslose Schwertkampf-Einlagen. Da die Grafik vor allem durch Flimmern und der Sound durch beeindruckende Einfallslosigkeit auffallen, raten wir ab. Es gibt genug bessere Action-Spiele auf der PS2. Schade um die schönen Rendersequenzen. ■

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	SONY CONTROL	ABE	E	E	5.1	60	Grafik 61%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Konami	199KB	1	USK	16 Jahre	SONY CONTROL	ABE	E	E	5.1	60	59	
Entwickler	Konami	Online Funktion	Nein	16 Jahre	USK	16 Jahre	SONY CONTROL	ABE	E	E	5.1	60	
Erhältlich ab	Mai												
Preis	ca. 55 Euro												
WEB-INFO:	www.konami.com												

ALIAS | HEIKO STROBEL



❶ Goodies: Alias besitzt auch ein Thermosichtgerät.



❷ Fights: Nichts mehr als schnelles Button-Gedrückt.



❸ Splitscreen: Ihr werdet auf Gefahren hingewiesen.

PS2 Sydney Bristow ist zurück. Bereits seit Mitte April beweist die Doppelagentin Alias ihr Können in der zweiten Staffel, die auf Pro 7 läuft. Beim gleichnamigen Spiel lenkt allein ihr die Geschehnisse der Lady.

Mit Alias möchte man nicht die Hardcore-Zocker ansprechen, sondern diejenigen, die die TV-Sendung verfolgen und selbst einmal in die Haut von Sydney schlüpfen möchten, und außerdem die Genre-Einsteiger. Diese Mission ist geglückt. Insgesamt schlägt es Alias bei ihren Einsätzen in sechs riesige, linear angelegte Areale

(Kasino, Museum, Irrenanstalt etc.). Der Schwierigkeitsgrad steigt mit jeder Mission etwas an, bleibt aber stets auf einem einsteigerfreundlichen Niveau. Entweder ballert und schlägt ihr in Rambo-Manier alles kurz und klein, was sich euch in den Weg stellt oder ihr spielt mit Stil und versucht, möglichst unerkannt zu bleiben. Um inkognito zu agieren, kann Sydney ihr Outfit wechseln, jede Menge Goodies (Dietrich, Code-Entschlüssler, DNS-Scanner, Modem uvm.) einsetzen, Wachpersonal durch Werfen von Dosen und Flaschen ablenken, schleichen, an Stangen entlang han-

geln usw. Sollte ein Kampf unumgänglich sein, greift Sydney auf ihre umfassenden Kenntnisse fernöstlicher Kampfkunst zurück. Dank der kaum vorhandenen KI (Künstliche Intelligenz) fällt es richtiggehend schwer, ein Handgemenge zu verlieren. Geübte Spieler sind hier eindeutig unterfordert.

Wie erwähnt ist der Titel für Genre-Einsteiger und Fans der Serie gedacht und bei denen ist er auch bestens aufgehoben. Wer sich nicht an der kantigen Steuerung, den dürrtigen Animationen der Charaktere und der teils planlosen Sucherei nach Gegensätzen stört, darf gerne zugreifen. ■

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	SONY CONTROL	ABE	E	E	5.1	60	Grafik 70%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Acclaim	556KB	1	USK	12 Jahre	SONY CONTROL	ABE	E	E	5.1	60	72	
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham	Online Funktion	Nein	12 Jahre	USK	12 Jahre	SONY CONTROL	ABE	E	E	5.1	60	
Erhältlich ab	sofort												
Preis	ca. 60 Euro												
WEB-INFO:	www.acclaim.de												

DEADLY SKIES III | WOLF SPEER



❶ **Stahlvogel:** Vor dem nächsten Einsatz bewundert ihr noch schnell eure blank polierte Maschine.



❷ **Flügel gestutzt:** Versagt ihr in einer Mission, gib't eine Standpauke von eurer Vorgesetzten.



❸ **Heiß:** Die Ölleitungen der Gegner gehen nach eurem Beschuss in Flammen auf.

PS2 Mit Deadly Skies III bringt Konami den jüngsten Spross der virtuellen Flugschau auf die PS2 – Premiere! Als einer von 20 anwählbaren Digi-Piloten nehmt ihr in mehr als 130 (!) verschiedenen Mühlen Platz – vom lizenzierten Lockheed-Martin-Bomber bis zur wackeligen Propellermaschine aus dem Zweiten Weltkrieg.

Im eigentlichen Spielablauf wird dem Nachwuchspiloten hingegen weniger Abwechslung geboten: Zwar ändern sich Umgebungsgrafik und Missionsbeschreibung regelmäßig, doch im

Grunde ballert ihr immer wieder alles nieder, was nicht zu eurer Flugzeugstaffel gehört. Ungewöhnlich ist die Präsentation ausgefallen: Nicht nur, dass euch zwischen den Einsätzen teilweise minutenlange Textpassagen auf den neuesten Story-Stand bringen, auch inmitten eines haarsträubenden Dogfights zeigen sich eure Flieger sehr mitteilsam und quatschen euch ohne Unterlass die Ohren voll – statt weiter den Sticheleien verfeindeter Piloten zu lauschen, konzentriert ihr euch dann besser auf das anstehende Missionsziel und ignoriert die recht gelungene Nonstop-

Sprachausgabe. Versprühen die ansprechend modellierten Luftvehikel sowie der Manga-Stil anfangs noch eine gewisse Faszination, holen euch Minuspunkte wie das lahme Fluggefühl, quälend langwierige Dialoge zwischen den Einsätzen und eine selten umständliche Menübedienung schnell auf den harten Boden der Tatsachen zurück. Mit einer ernsthaften Simulation haben die „tödlichen Himmel“ zudem nicht viel gemein: Nur Freunde unkomplizierter Arcade-Ballereien dürfen Deadly Skies III bedenkenlos in ihre Sammlung aufnehmen. ■

Genre	Action	PlayStation 2	
Hersteller	Konami		
Entwickler	Konami Tokyo		
Erhältlich ab	14. Mai		
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.konami-europe.com		

Memory Card	73KB	1 Spieler	USK 12 Jahre
Online Funktion	Nein		

ABE	CE	DO	60	Grafik 71%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
TEXTE ENGLISCH	SPRACH AUSGABE ENGLISCH	PROLOGIC II SOUND	DOLBY DIGITAL	Sound 67%	63	
Einsteiger Fortgeschrittene Profis						

MALICE | ANDRÉ STEINERT



❶ **Schwing dein Ding:** Mit ihrer Keule schlägt Malice Angreifer in die Flucht.



❷ **Superfrau:** Mit Schwebemagie kann Malice einfach über Abgründe gleiten.



❸ **Dicker Brummer:** Den ein oder anderen Zwischengegner muss die rothaarige Kleine auch besiegen.

PS2 Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Nach nunmehr drei Jahren Entwicklungszeit, etlichen Publisher-Wechseln und Verschiebungen kommen wir nun doch in den Genuss von Argonaut Games' Hüpfpektakel Malice.

Die Story ist schnell erzählt: Bei einem Aufeinandertreffen mit dem Hundegott beißt dieser doch glatt den Kopf von Malice, der rothaarigen Göre, ab. Ganz nebenbei legt er noch die Welt in Schutt und Asche. Gevatter Tod bietet der Kleinen eine Chance, sich am bösen Metallkörper zu

rächen – klar, dass sie sich das nicht entgehen lässt. Doch ist das Unterfangen mit Arbeit verbunden. Der schlaue Bleckkläffer hat sich in der Metall-Welt versteckt und zudem acht Logik-Schlüssel geklaut. Malice braucht eben diese Schlüssel, um ihn ausfindig zu machen.

Auf der Suche nach den acht magischen Öffnern durchquert das freche Fräulein 23 Levels. Diese sind mit allerhand Aufgaben gespickt. Mal muss sie eine alte Hexe vor widerlichen Käfern beschützen oder einer Horde Krähen die Flügel stutzen. Im Verlauf des Hüpf-Abenteu-

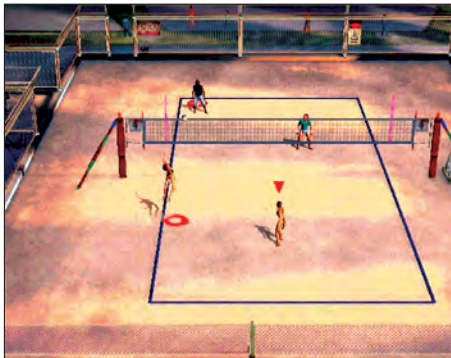
ers erlernt Malice unterschiedliche Fähigkeiten, die sie zum Lösen der Aufgaben oder im Kampf gegen die zahlreichen Schergen anwenden muss. Leider fällt Malices PS2-Abenteuer ziemlich unspektakulär aus. Man starrt auf grotten-schlechte Texturen, die dazu noch verwachsen daherkommen. Außerdem leidet der Spaß unter der langsamen Spielgeschwindigkeit sowie den eintönigen Aufgaben und Gegnern. Einzig die präzise Steuerung kann überzeugen. Fazit: Für das Jump'n Run im Schmuddelook sind selbst 40 Euronen zu viel. Finger weg! ■

Genre	Jump'n Run	PlayStation 2	
Hersteller	Koch Media		
Entwickler	Argonaut Games		
Erhältlich ab	sofort		
Preis	ca. 40 Euro		
WEB-INFO:	www.kochmedia.com		

Memory Card	109KB	1 Spieler	USK 12 Jahre
Online Funktion	Nein		

ABE	CE	DO	16:9	Grafik 49%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
TEXTE ENGLISCH	SPRACH AUSGABE ENGLISCH	PROLOGIC II SOUND	DOLBY DIGITAL	Sound 44%	47	
Einsteiger Fortgeschrittene Profis						

OUTLAW VOLLEYBALL | ANDRÉ STEINERT



Schwache Grafik, die heftig ruckelt: Outlaw Volleyball sollte man verbieten.

Genre	Sport	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	TDK	345KB	1-2
Entwickler	Hyptnotix/ Buzz Monkey	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	16 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO: www.tdk-mediactive.com			

PS2 Beachvolleyball ist ein cooler Sport – aber bekanntlich hat nicht jeder den Atem bzw. die Figur für die schweißtreibende Strandaction.

Wer bei Outlaw Volleyball auf eine sinnvolle Alternative zu Acclaims Summer Heat Beach Volleyball gehofft hat, muss jetzt ganz stark sein: Die auf Xbox vorzügliche Sport-Satire ging auf der PlayStation2 total in die Hose. Das anrühende Drumherum mit deutschsprachigen Chicas und Joe Cools lässt noch auf Spaß hoffen, auf dem heißen Sand verfliegt aber jegliche Freude in Windeseile, denn die Grafik ruckelt so heftig, dass es den Entwicklern einfach peinlich sein muss. Ruckel-

grafik trotz schwacher Wenig-Phasen-Animationen – was waren denn da für Dilettanten am Werk? Wegen der missratenen Ballphysik wirkt das Spielgerät zudem eher wie ein schwerer Medizin- denn wie ein Volleyball. Außerdem verlaufen die Ballwechsel fast immer gleich und jeder dritte Ball des Gegners touchiert das Netz.

Auch die Keilereien auf dem Spielfeld sind unter aller Kanone. Hölzerne Animationen und hakelige Steuerung machen das nette Feature zur Tortur. Unser Fazit ist klar: Strandsport-Fans halten sich auch weiterhin an das viel bessere Acclaim-Spiel und machen einen weiten Bogen um Outlaw Beachvolleyball. ■



SONY PLAYSTATION 2 CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 KONTROLLER	AB D TEXT DEUTSCH	CD D SPRACHEN AUSGABE DEUTSCH	Grafik 32%	SOUND 39%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis						36	

WORLD OF OUTLAWS: SPRINTCARS | MARC KIRZEDER



Die 800-PS-Sprintcars sind durch ihr asymmetrisches Setup speziell für das Fahren auf den Ovalen eingestellt.

Genre	Rennspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Atari	315KB	1
Entwickler	Ratbag	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	keine
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO: www.atari.de			

PS2 In den U.S.A. sind Rennsport-Veranstaltungen, bei denen nur im Kreis gefahren wird, ungefähr so beliebt, wie bei uns linksdrehende Joghurtkulturen. Die Rennsportserie der Sprintcars liegt in Amerika auf der Beliebtheitskala direkt hinter den Nascar-Veranstaltungen auf Platz zwei. In World of Outlaws: Sprintcars dürft ihr euch entweder im Arcade-Modus in ein schnelles Rennen stürzen oder ihr startet gleich eine Karriere.

Dazu sucht ihr euch ein Sprintcar aus, entscheidet euch für einen Fahrer und los geht's. Die schlammigen Events sind in Training, Qualifying und Rennen unterteilt. Es kommt darauf an, die langen Kurven der ovalen Kur-

se mit viel Drift zu fahren. Dazu muss das Fahrzeug-Setup auf den jeweiligen Kurs abgestimmt werden. Wer sich für diesen hierzulande exotischen Motorsport begeistern kann, dürfte wirklich Spaß haben am Karriere-Modus von World of Outlaws: Sprintcars. Zahlreiche Setup-Möglichkeiten laden zum Tunen ein. Je nachdem, wie erfolgreich ihr euch schlagt, werben schon bald Sponsoren darum, ihre Banner werbewirksam auf den Flügeln eures Wägelchens zu platzieren. Für Siegesprämien kauft ihr euch neue Motorteile, mit denen ihr den Offroad-Boliden nach und nach aufrüstet. Für Sprintcar-Fans empfehlenswert. ■



SONY PLAYSTATION 2 CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 KONTROLLER	AB D TEXT DEUTSCH	CD D SPRACHEN AUSGABE DEUTSCH	Grafik 76%	SOUND 72%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis						78	

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE | ANDRÉ STEINERT



Solange die Schilde der Schiffe aktiv sind, sollte man sich ihnen nicht nähern!

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	TDK	256KB	1
Entwickler	Starphere I.	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre
Preis	ca. 30 Euro		
WEB-INFO: www.tdk-mediactive.com			

PS2 Captain Sulu und seine Crew an Bord der USS Excelsior werden in ein Paralleluniversum geschleudert. Dort scheint nichts dem unsrigen zu entsprechen. Die Föderation ist ein machthungriges, erpresserisches Imperium und der Quadrant ist fest in ihrer Hand. Als Sulu die Veränderung erkennt, wird er auch schon von seinem ehemaligen Enterprise-Kollegen Chekov attackiert. Chekovs böses Alter Ego ist entschlossen, die Eindringlinge zu vernichten und jagt die Excelsior fortan durch die Galaxie.

19 Missionen liegen vor euch, bis ihr schließlich wieder in der richtigen Dimension landet. Meistens müsst ihr die Excelsior mit einem klei-

nen Kampffluger gegen feindliche Übergriffe verteidigen. Seien es nun große Schiffe der Constitution-Klasse, Kampfgeschwader oder ganze Raumstationen, immer wird aus allen Phaserbänken und Torpedorohren gefeuert. Hauptsache, ihr könnt den schnellen Ausweichmanövern der Gegner folgen und sie in eurem Fadenkreuz halten.

Die Zwischensequenzen sind unspektakuläre Computer-Animationen und können nicht mit der Qualität der Pendants der TV-Serie mithalten. Einziger Lichtblick für Fans sind die Original-Stimmen von Walter Koenig und George Takei, die ihren beiden alten Enterprise-Rollen Chekov und Sulu neues Leben einhauchen. ■



SONY PLAYSTATION 2 CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 KONTROLLER	AB D TEXT DEUTSCH	CD D SPRACHEN AUSGABE DEUTSCH	Grafik 57%	SOUND 49%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis						48	

WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY | MICHAEL GALUSCHKA



Das „Gedränge“: Sieht aus wie wüstes Chaos, ist aber meist wohl organisiert.

Genre	Sportspiel	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Acclaim	289KB	1-2
Entwickler	Swordfish Studios	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	O.A.
Preis	ca. 60 Euro		
WEB-INFO:	www.acclaim.de		

PS2 Auf der deutschen Sportarten-Beliebtheitskala steht Rugby gleich hinter Synchronschwimmen und Team-Tanzen. Ganz anders sieht es bei den Briten aus, entsprechend regelmäßig versuchen sich dortige Entwickler an virtuellen Umsetzungen des raubeinigen Sports.

Acclaims Beitrag, World Championship Rugby, der Nachfolger des in England überaus erfolgreichen Jonah Lomu Rugby, verbirgt unter seiner hässlichen Schale einen attraktiven Kern: Während Optik (trotz Motion-Capturing-Animationen) und Sound mäßig bis schwach ausfallen, lässt die vielseitige Steuerung viel Raum für gewitzte Spielzü-

ge, krachende Tacklings und realistische Standardsituationen. Ebenfalls gut: der Umfang. So könnt ihr eins der 20 Original-Teams der letztjährigen Weltmeisterschaft übernehmen.

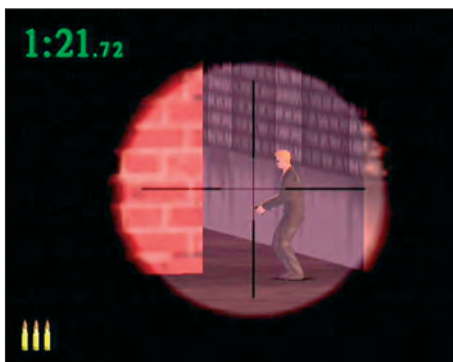
Eine gewisse Kenntnis der Rugby-Eigenheiten und -Regeln sollte aber schon vorhanden sein. Die Anleitung bemüht sich zwar redlich um Aufklärung, nicht zuletzt die unfreiwillig komische Übersetzung ins Deutsche lässt aber viele Feinheiten ungeklärt.

Fazit: Wer keinen großen Wert auf audiovisuelle Präsentation legt und die Regeln kapiert, bekommt mit World Championship Rugby eine ordentliche Umsetzung. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 Steuerung	BD	TEXTE DEUTSCH	SPRACHEN AUSGABEN ENGLISCH	Grafik 47%	Sound 53%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einstieger					Fortgeschrittene	Profis	70	TUFTS INT DVD

THE SNIPER 2 | COLIN GÄBEL



Kein Grafikfehler: So „bescheiden“ sieht der Scharfschützenschmarrn tatsächlich aus!

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Midas	37KB	1
Entwickler	D3 Publisher	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	16 Jahre
Preis	ca. 20 Euro		
WEB-INFO:	www.midasinteractive.com		

PS2 Geschenkt ist noch zu teuer: Auf kein Spiel der PS2-Geschichte passt dieser Satz besser als auf The Sniper 2. Was uns der routinierte Trash-Veröffentlicher Midas (u.a. Maken Shao: Demon Sword) hier anbietet, darf getrost als spielerische Unverschämtheit gewertet werden – wenn man hier überhaupt von einem „Spiel“ reden kann. Aber der Reihe nach...

Das Grundkonzept ist schnell umrissen: Als Scharfschütze müsst ihr in einem Dutzend Missionen eine oder mehrere Zielpersonen ausschalten. Ihr sucht also unter Zeitdruck in Zielfernrohr-Perspektive die hässlichsten 3D-Bauten der gesamten 128-

Bit-Ära ab und hegt stets die Hoffnung, irgendwo möge ein menschenähnlicher Polygon-Klumpen seinen Quadratschädel ins Fadenkreuz halten. Das Auffinden des Opfers ist denn auch die einzige echte Herausforderung des gesamten Machwerks.

Den Rest der Zeit verbringt ihr damit, diverse Ladebildschirme anzustarren oder die herrlich dilettantisch inszenierten Zwischensequenzen zu „genießen“. In Anbetracht derer würde sich selbst D-Film-Experte Ed Wood stöhnend im Grabe umdrehen. Unser Fazit: Allerfeinster Edelschund – so schlecht, dass es fast schon wieder gut ist! ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 Steuerung	BD	TEXTE DEUTSCH	SPRACHEN AUSGABEN ENGLISCH	Grafik 13%	Sound 22%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einstieger					Fortgeschrittene	Profis	4	

EIN KATER MACHT THEATER | ANDRÉ STEINERT



Gefrierbrand: Mit Multifunktionsschirm hält sich der Kater das tierische Lumpenpack vom Leib.

Genre	Jump'n Run	MEMORY CARD	SPIELER
Hersteller	Vivendi Universal	141KB	1
Entwickler	Magenta Software	Online Funktion	USK
Erhältlich ab	sofort	Nein	O.A.
Preis	ca. 45 Euro		
WEB-INFO:	www.vugames.de		

PS2 Bereits in den fünfziger Jahren erschien das Märchen „The Cat in the Hat“ des berühmten amerikanischen Kinderbuchautors Dr. Seuss (u. a. „Der Grinch“). Basierend auf der aktuellen Verfilmung, „Ein Kater macht Theater“, präsentiert Vivendi Universal das kunterbunte Spiel zur Komödie mit Mike Myers („Austin Powers“) in der Hauptrolle.

In dem knallbunten Jump'n Run übernimmt ihr die Rolle des Chaos-Katers und hüpf durch die insgesamt 13 Levels, die allesamt den Kulissen des Films nachempfunden sind. Auf Original-Figuren trifft der Kater mit dem rot-weißen Hut natürlich auch. Da wäre bei-

spielsweise der Goldfisch, der dem Kater mit Tipps tatkräftig zur Seite steht, oder der schmierige Nachbar Quinn, der für das ganze Chaos verantwortlich ist und dem ihr das Handwerk legen müsst.

Optisch und spielerisch erinnert Ein Kater macht Theater an die Hüpf-Klassiker Pandemonium (PSone, 1997) oder Klonoa 2: Lunatea's Veil (PS2, 2001). Die Klasse der beiden Jump'n Runs erreicht Magentas Titel allerdings nicht – es mangelt an neuen Ideen. Dank passabler Steuerung und völlig gewaltfreiem Spielablauf ist das Abenteuer des Katers jedoch ein gefundenes Fressen für jüngere Joypad-Akrobaten und Fans des Films. ■



SONY 10 ANALOG CONTROLLER	DUAL SHOCK 2 Steuerung	BD	TEXTE DEUTSCH	SPRACHEN AUSGABEN ENGLISCH	Grafik 59%	Sound 56%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Einstieger					Fortgeschrittene	Profis	68	TUFTS INT DVD



Final Fantasy X-2
Bestell-Nr. 300 176
SMS-Code: SHOP FINALX2
49,95 € (USK 12)



**Herr der Ringe: Die Rückkehr
des Königs**
Bestell-Nr. 300 135
SMS-Code: SHOP HDR3
56,95 € (USK 16)



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



SOCOM: U.S. Navy Seals (o. Headset)
Platinum
Bestell-Nr. 300 163
SMS-Code: SHOP SOCOMP
29,50 € (US\$ 16)



**Splinter Cell
Platinum**
Bestell-Nr. 300 162
SMS-Code: SHOP SPLINTERP
29.50 € (US\$ 16)



Singstar inkl. 2 Mikrophone
Erhältlich ab 09.06.2004
Bestell-Nr. 300 181
SMS-Code: SHOP SINGSTAR
59,95 € (US\$ 0)



**WWE Smackdown 5 -
Here comes the Pain**
Bestell-Nr. 300 147
SMS-Code: SHOP SMACK
39,95 € (US\$ 16)



Sony Memory Card
8 MB
Bestell-Nr. 300 096
SMS-Code: SHOP SONYMEM
29.95 €



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

Sony Fernbedienung
Bestell-Nr. 300 011
SMS-Code: SHOP FERNB
29,95 €

Scart Box, 5-fach
Bestell-Nr. 300 007
SMS-Code: SHOP SCART
9.95 €



**DVD Region X RGB-Pack
inkl. RGB-Scartkabel
Bestell-Nr. 300 189
SMS-Code: SHOP REGIONX
14 95 €**



Sony USB-Headset für PS2
Bestell-Nr. 300 185
SMS-Code: SHOP HEADSET
39.95 €

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

Seit 1.7.2002 n
stelligen Karte

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist

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

ENTER THE MATRIX | ANDRÉ STEINERT



Die Flucht vor Agent Smith! Per Fokus-Sprung jagt ihr in der Matrix über Häuserdächer.



Während Niobe den Wagen fährt, muss Ghost die Verfolger unschädlich machen.



Ein kleiner Trainingskampf gegen Trinity gefällig? Gar kein Problem, in der Matrix ist alles möglich.

PSE Eine mitreißende Story und fantastische Spezialeffekte: Der Blockbuster The Matrix ist wahrlich ein Meilenstein der Filmgeschichte. Die Handlung zum Spiel Enter the Matrix läuft parallel zu jener des zweiten Teils der Trilogie, The Matrix: Reloaded. Ihr erlebt Szenen, die auch im Film vorkommen, dort aber nur am Rande erwähnt werden. Auch die Animatrix-Kurzfilme liefern wichtige Puzzleteile.

Die Idee, aus den Bauteilen Videospiel, Kino- und Kurzfilme ein ineinander greifendes Ma-

trix-Bollwerk zu kreieren und dem Fan mit jedem Stück sowohl Unterhaltung als auch interessante Infos zu liefern, ist schlichtweg genial. Leider jedoch krankt die Umsetzung. Enter the Matrix ist ein enttäuschendes Spiel, für Fans sogar ein trauriges. Sowohl Spieltiefe als auch technische Umsetzung der Versoffung können nicht einmal ansatzweise überzeugen. Derart spektakuläre Szenen wie in den Zwischensequenzen (das Spiel beinhaltet über 60 Minuten exklusives Filmmaterial) sucht man im aktiven Spielgeschehen vergebens.

Die Platinum-Version leidet unter denselben Mängeln wie einst die unfertig wirkende Vollpreis-Version: Grafikfehler, Einbrüche der Framerate, schlechte Kollisionsabfrage, fragwürdige KI und fehlende Soundeffekte sind auch in der Billigvariante zu beobachten.

Fazit: Mit der Platinum-Version hätte Entwickler Shiny Entertainment damalige Fehler ausmerzen können, was leider nicht passiert ist. So bleibt Enter the Matrix nur für eisenharte Matrix-Fans interessant. Alle anderen investieren die Kohle besser in die DVD-Filme. ■

Genre	Action
Hersteller	Atari
Entwickler	Shiny Entertainment
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO: www.enterthematrixgames.com	
Memory Card	175KB
Online	Nein
USK	16 Jahre

	Grafik 62% Sound 75%	RATING (PROZENT) 68	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

DIE SIMS | ANDRÉ STEINERT



Spaß im Bad: Der Whirlpool regeneriert die Werte für Hygiene, Spaß und Komfort zugleich.



Partytime! Bei euren Partys habt ihr die Chance, jede Menge neuer Leute kennen zu lernen.



Ups: Bei diesem Saustall ist es kein Wunder, dass die Kategorie „Wohnung“ am Nullpunkt angelangt ist.

PSE Seit geraumer Zeit treiben die „ausgebrochenen“ Sims mit großem Erfolg ihr Unwesen auf Sonys 128-Bit-Maschine. Publisher Electronic Arts hat sich nun entschlossen, den Vorgänger zum Schnäppchenpreis unter das Volk zu werfen.

Bei der PlayStation2-Version handelt es sich nicht um eine lieblose Umsetzung der PC-Version, sondern um ein exklusives Pendant. Dabei wurde das umfangreiche Interface perfekt auf den DualShock2-Controller gelegt. Mit dem rechten Analog-Stick schwenkt ihr die Kamera

und zoomt, mit dem linken Stick weist ihr die nächste auszuführende Aufgabe zu. Die vier Tasten des D-Pads geben euch Auskunft über euren derzeitigen Status, die Eigenschaften des Charakters, den Karriere-Werdegang und den Beliebtheitsgrad bei den Freunden. Mit dem Startbutton wird das Optionsmenü geöffnet, in dem ihr die Optionen Levelziele, Kaufen, Bauen und Budget findet.

Das Spielprinzip ist haargenau dasselbe wie auf dem PC. Ihr begleitet auch hier euren Konsolen-Sim durch ein Endlos-Leben. Dabei muss dar-

auf geachtet werden, dass euer Charakter in den acht Kategorien Hunger, Hygiene, Energie, Soziales Level, Komfort, Harndrang, Spaß und Wohnung nicht in den roten Bereich absackt. Dieses Vorhaben gestaltet sich garantiert nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört, immerhin hat ein Sim-Tag auch nur 24 Stunden.

Auch wenn Die Sims optisch kein Highlight darstellen, spielerisch garantiert der virtuelle Familienbaukasten wochenlangen Spielspaß. Wer noch 1,5 MB auf seiner Memory Card frei hat, greift zu. ■

Genre	Simulation
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Maxis Studios
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 30 Euro
WEB-INFO: www.electronicarts.de	
Memory Card	1500KB
Online	Nein
USK	0+

	Grafik 64% Sound 61%	RATING (PROZENT) 82	Besonderheiten:
Einsteiger Fortgeschrittene Profis			

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN | COLIN GÄBEL



❖ In Onkel Bilbos Haus muss Frodo zunächst den einen Ring finden.



❖ Streicher hat im Kampf was abgekrigelt. Jetzt hat er Kopfschmerzen.



❖ Gandalfs Heilzauber ist von allen magischen Fähigkeiten am eindrucksvollsten in Szene gesetzt.

PS2 Der Tolkien-Kuchen scheint groß genug zu sein: Während sich Electronic Arts die Rechte an der Filmumsetzung der Der-Herr-der-Ringe-Trilogie gesichert hat, darf Vivendi Universal in den Buchvorlagen des englischen Fantasy-Meisters wildern.

Erstes Ergebnis dieses Lizenzabkommens war der Adaptionsversuch des ersten Ring-Buchs „Die Gefährten“ pünktlich zu Weihnachten 2002. Und dieser liegt jetzt als Platinum-Fassung vor. Analog zur Handlung des Wälzers erkundet ihr anfangs das liebe Auenland,

durchforstet später den labyrinthischen Alten Wald und stattet den verwunschenen Minen von Moria einen Besuch ab. Spielt ihr anfangs noch den Super-Hobbit Frodo Beutlin, warten später Schwertkünstler Aragorn und Meisterzauberer Gandalf der Graue auf prügellastige Einsätze.

Der Spielverlauf beschränkt sich meist auf das Einsammeln bestimmter Gegenstände, das Durchwandern komplexer Levels sowie das regelmäßige Abschlagen von Spinnen, Orks und anderem Mordor-Getier. Für beinharte Der-Herr-der-Ringe-Fans ist das Action-Adventure

von den Drakan-Machern Surreal-Software sicher einen Blick wert. Dank des ordentlichen Charakterdesigns und der (meist) stilvollen Optik kommt Fantasy-Flair auf. Abgesehen davon enttäuscht Die Gefährten aber mit plumpem Kampfsystem, linearem bis eintönigem Verlauf und einer viel zu kurzen Spielzeit von nur gut zehn Stunden. Im Großen und Ganzen ein leider nur unspektakuläres Abenteuer. Trotz des günstigen Platinum-Preises sind Tolkien-Anhänger mit Vivendis Versoffung von „Der Hobbit“ sicherlich besser bedient. ■

Genre	Action-Adventure	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	Grafik 70%	SOUND 76%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Vivendi Universal	265KB	1	Platinum			64	
Entwickler	Surreal Software	Online Funktion	USK					
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre					
Preis	ca. 30 Euro							
WEB-INFO:	www.vivendi-universal-interactive.de							

THE HULK | ANDRÉ STEINERT



❖ Voll krass: Wo das grüne Ungetüm hinschlägt, wächst kein Gras mehr.



❖ Eingepflanzt: Hulk wird gleich den armen Soldaten mit voller Wucht im Boden versenken.



❖ Kernig: Hulk ist nicht das einzige Monster, das mit Hilfe von Gammastrahlung ultrastark geworden ist.

PS2 Mit Lizenztiteln ist es immer so eine Sache, meist werden die Versoffungen ihren Vorbildern nämlich nicht gerecht. Bei The Hulk hat es Radical Entertainment jedoch geschafft, das Flair der Comics ordentlich auf die PlayStation2 zu portieren.

Die Story von The Hulk ist zeitlich nach den Geschehnissen des Blockbusters angesiedelt. Bruce ist von seinem ehemaligen Mentor Dr. Crawford hereingelegt worden, der sich Hulks Superkräfte zu Nutze machen will. Das Ergebnis ist das Ravage, eine Kreatur, die genauso

kräftig ist wie der Hulk. Zwar mag Hulk wenig anspruchsvoll sein – beschränkt er sich doch weitestgehend auf das Vermöbeln von Gegnern – aber es macht Spaß, Feinde gegen die Wand zu werfen oder alles kurz und klein zu schlagen. Allerdings nutzt sich die Begeisterung nach einigen Levels ab, da das Schlagrepertoire des grünen Ungetüms ein wenig mehr Abwechslung hätte vertragen können.

Weniger unterhaltsam sind die Stealth-Missionen, sie sind durch die vorgegebene Kameraperspektive zu unübersichtlich.

Technisch wird diese Schwachstelle etwas modifiziert. Zwar reizt die Optik die PlayStation2-Hardware nicht aus, die Cel-Shading-Graphik jedoch ist stimmig und lässt sofort Comicflair aufkommen – was natürlich durch die grandiose Engine verstärkt wird: In den Hulk-Missionen leidet die ganze Umgebung unter den wuchtigen Schlägen des mutierten David Banner.

Hulk-Fans, die dieses Actionspektakel noch immer nicht ihr Eigen nennen, haben zum Preis von 30 Euronen die Chance auf ein echtes Schnäppchen. Zupacken! ■

Genre	Action	MEMORY CARD	SPIELER	PlayStation 2	Grafik 76%	SOUND 65%	RATING (PROZENT)	Besonderheiten:
Hersteller	Vivendi Universal	120KB	1	Platinum			67	
Entwickler	Radical Entertainment	Online Funktion	USK					
Erhältlich ab	sofort	Nein	12 Jahre					
Preis	ca. 30 Euro							
WEB-INFO:	www.vugames.de							

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

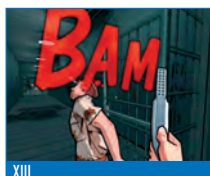


DENKSPIEL/GESCHICKLICHKEIT

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

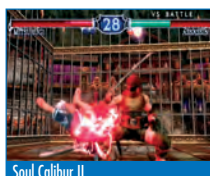


FLIPPER

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

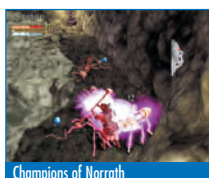


FUSSBALL

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

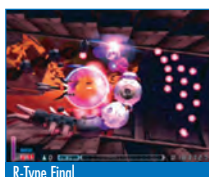
1. wipEout Fusion Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
2. XG3: Extreme-G Racing Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★	Test in: play 09/01
3. XGRA Xtreme-G Racing Association Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★	Test in: play 11/03

**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

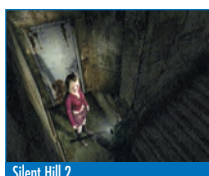
1. Tiger Woods PGA Tour 2004 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 10/03
2. Tiger Woods PGA Tour 2003 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 01/03
3. Tiger Woods PGA Tour 2002 Hersteller: Electronic Arts	Wertung: ★★★★★	Test in: play 04/01

**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

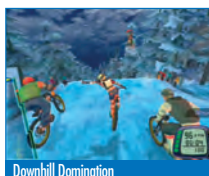
1. Ratchet & Clank Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/02
2. Jak & Daxter: The Precursor Legacy Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/01
3. Ratchet & Clank 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 12/03

**SONSTIGE SPORTARTEN**

1. Downhill Domination Hersteller: Codemasters	Wertung: ★★★★★	Test in: play 03/04
2. RTL Skispringen Hersteller: THQ	Wertung: ★★★	Test in: play 12/03
3. World Championship Pool Hersteller: Big Ben	Wertung: ★★★	Test in: play 04/04

LIGHTGUN-SHOOTER

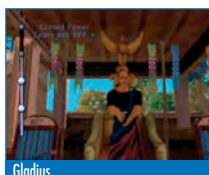
1. Time Crisis 3 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 11/03
2. Time Crisis 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★	Test in: play 11/01
3. Resident Evil Dead Aim Hersteller: Capcom	Wertung: ★★★	Test in: play 06/03

**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

MOTORRAD RACING

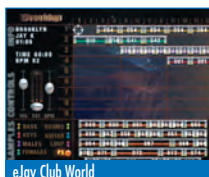
1. Moto GP 2 Hersteller: Sony	Wertung: ★★★★★	Test in: play 02/02
2. ATV Quad Power Racing 2 Hersteller: Acclaim	Wertung: ★★★★★	Test in: play 08/01
3. MTX Mototrax Hersteller: Activision	Wertung: ★★★★★	Test in: play 05/04

**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.

DEUTSCHE PSX WIRD MIT GROSSER FESTPLATTE AUSGELIEFERT

Sonys Multimedia-Entertainmentsystem PSX soll hierzulande nur in der Version mit der größeren 250-GB-Festplatte auf den Markt kommen. In Japan sind bereits zwei verschiedene Modelle erhältlich. Eine PSX mit einer 160 Gigabyte großen Festplatte, die andere mit der 250-GB-Platte. Dafür werden die deutschen PSX-Systeme mit allen bis dahin verfügbaren Updates nachgerüstet. Diese müssen in Japan erst nachträglich installiert werden. Die PSX vereint die Vorzüge einer modernen Settop-Box mit DVD-Laufwerk, digitalem Videorekorder, SAT-Tuner und CD-Player mit den Spiele-Fähigkeiten einer PlayStation2 und wurde auf der CeBit 2004 in Hannover erstmals dem deutschen Publikum präsentiert.



Die PAL-PSX kommt mit 250-GB-Festplatte.

Name: PSX, **Hersteller:** Sony, **Bezugsquelle:** Fachhandel, **Preis ca.:** tba

EYETOY JETZT AUCH EINZELN ERHÄLTICH

Ab sofort gibt es Sonys EyeToy-Kamera auch einzeln zu kaufen. Der kleine schwarze „Bewegungsmelder“ kostet 39,95 Euro. Electronic Arts bringt pünktlich zum Filmstart des neuen „Harry Potter“-Streifens das erste Spiel – Harry Potter und der Gefangene von Askaban, das die EyeToy-Kamera unterstützt. Damit trägt Sonys Konzept, Third-Party-Entwicklern die EyeToy-Technologie zur Verfügung zu stellen, endlich die ersten Früchte.



KEINE PLAYSTATION2-FESTPLATTE IN DEUTSCHLAND?

Importversionen (aus U.S.A. und Japan) von Resident Evil: Outbreak, Final Fantasy XI oder SOCOM II: U.S. Navy SEALs unterstützen die PlayStation2-Festplatte. Dennoch bleibt es weiterhin ungewiss, ob der praktische Massenspeicher (40 GB) auch bei uns in Deutschland erscheinen wird. Wer dennoch in den Genuss kürzerer Ladezeiten kommen möchte und FF XI oder Resident Evil: Outbreak auch hierzulande online spielen will, kann die Festplatte z.B. bei GameStop (www.gamestop.com) im Bundle mit Final Fantasy XI für etwa 100 Dollar erwerben. Allerdings funktionieren die Spiele nur, wenn ihr auch eine amerikanische oder eine japanische Konsole euer Eigen nennt. Eine Kombination der amerikanischen oder japanischen Festplatte mit einer PAL-Konsole ist zwar theoretisch möglich, jedoch versagen dann die Spiele ihren Dienst beim Versuch, online zu gehen.

Name: Final Fantasy XI mit Festplatte, **Hersteller:** Sony, **Bezugsquelle:** www.gamestop.com, **Preis ca.:** 99 Dollar



Import: Die PS2-Festplatte gib'ts nur im Bundle mit FF XI.

MASTER-BASS-FISHING-ANGEL-CONTROLLER IM TEST

Bigben hat ein preisgünstiges Bundle für PlayStation2-Angler am Haken: Bass Master Fishing ist eine Angelsimulation für einen Spieler. In zehn verschiedenen Turnieren dürft ihr euch als geduldiger Barsch-Angler beweisen. Um die Fische zum Anbeißen zu „überreden“, wählt ihr je nach Wassertiefe und Tageszeit einen von insgesamt zwanzig verschiedenen Ködern. Im Tutorial-Mode lernt ihr den richtigen Umgang mit der Angelrute. Auf hilfreiche Tipps z.B. zur Köderaushwahl, hat man verzichtet – ihr braucht also viel Geduld, um das selbst herauszufinden.

Der Angel-Controller verfügt über einen Analog-Stick, vier Action-Buttons (Kreis, Viereck, Dreieck, Viereck) und vier Schultertasten (L1, L2, R1, R2). An der Seite befindet sich die für den Angelsport typische Kurbel zum Einholen der Angelschnur. Leider wird die Kurbel nicht analog abgefragt, die Schnur wird also, egal wie schnell ihr an der Kurbel dreht, immer gleich schnell eingeholt. Das mindert den Spaß am Kampf mit dem Fisch am Haken. Wer dennoch nicht verzichten will, bekommt für seine 30 Euro ein mäßig attraktives Angelspiel.



Name: Master Bass Fishing inkl. Angel-Controller • **Hersteller:** Bigben Interactive • **Bezugsquelle:** Fachhandel
erhältlich: ab sofort • **Preis:** ca. 30 Euro • **Wertung:** ★★☆☆

SOUL-CALIBUR-2-ARCADE-STICK VON HORI

Wer vom furiosen Soul Calibur 2 nicht genug bekommen kann, die Spielhallenatmosphäre aber nicht missen will, sollte sich den Soul-Calibur-2-Stick mal genauer ansehen. Der knallbunte und extrem stabile Arcade-Stick kommt mit einem großen Steuerknüppel, acht Action-Buttons und vielfältigen Programmierfunktionen daher. Der Clou: Der Controller wurde von vornherein für die Verwendung mit den drei Konsolen konstruiert, für die das Beat'em Up erschienen ist. Ihr könnt ihn sowohl an der PlayStation2, als auch an Xbox und GameCube anschließen.

Produkt	Soul-Calibur-2-Stick
Hersteller	Hori
Bezugsquelle	www.gamefreax.de
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	50 Euro



Megastabil: Der Soul Calibur 2 Arcade-Stick

Multitalent: Der Arcade-Stick ist mit drei Konsolen kompatibel.

KABELLOSES PLAYSTATION2-KEYBOARD VON HORI



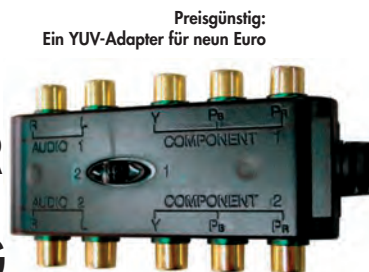
Der Third-Party-Hersteller und Exoten-Controller-Spezialist Hori hat in Japan ein kabelloses Keyboard für die PlayStation2 auf den Markt gebracht. Die Übertragung erfolgt über Funk und nicht über Infrarot. Dazu wird der kleine USB-Sender mit der PlayStation2 verbunden. Damit vermeidet man lästige Stolperfallen in der Zockerhöhle. Die Übertragungreichweite wird allerdings nur mit mageren zwei Metern angegeben – was wohl eher auf die kompakten Wohnverhältnisse von spielsüchtigen Japanern zugeschnitten ist. Gerade für Freunde kommender Online-Spiele wie z.B. Final Fantasy XI dürfte die Funk-Tippse dennoch interessant sein. Hori hat für das Wireless-Keyboard sogar eine offizielle Lizenz erworben. Wer's braucht, stöbert mal bei www.play-asia.com.

Produkt	Wireless Keyboard
Hersteller	Hori
Bezugsquelle	www.play-asia.com
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	49,90 Euro

PREISGÜNSTIGER ADAPTER FÜR ZWEI GERÄTE MIT KOMPONENTEN-AUSGANG

Umschaltboxen für Geräte mit Komponenten-Ausgang (YUV/YPbPr) sind in der Regel nicht billig. Aufwändige Switches kosten gut und gerne über 100 Euro. Wer jedoch einen Fernseher oder einen Projektor mit nur einem Komponenteneingang besitzt und zwei Geräte anschließen will, kann jetzt bei Lik-Sang eine YUV-Weiche für neun Euro (zzgl. Versandkosten) bekommen. Zusätzlich können auch für beide Geräte die Audiosignale (Cinch) eingespeist werden. Eine preisgünstige und durchaus praktikable Lösung, wenn ihr nicht viel Geld in komplizierte Mehrfach-Switches investieren wollt.

Produkt	Component Expansion Cable
Hersteller	Sagestar
Bezugsquelle	www.lik-sang.de
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	9 Euro



Preisgünstig:
Ein YUV-Adapter für neun Euro



KURZ & KNAPP

KABELLOSE TANZMATTE

Wer beim Abhotten zu Tanzspielen schon mal über die Kabel der Tanzmatte geflogen ist und sich dabei ein paar blaue Flecke zugezogen hat, wird sich über die kabellose Tanzmatte des Online-Händlers Lik-Sang freuen. Die Übertragung der Moves erfolgt allerdings über Infrarot und nicht über Funk. Dafür schlägt die Plastik-Tanzfläche mit nur 13 Euro zu Buche.

Name:	Wireless Dancematt
Hersteller:	3rd Party
Bezugsquelle:	www.lik-sang.de
Preis ca.:	13 Euro



Stolperfalle ade: Die kabellose Tanzmatte bewahrt euch vor Stürzen.

NEUE 100HZ-LIGHTGUN

Bei Gamefreax haben wir eine neue Lightgun entdeckt, die mit den meisten 100Hz-Fernsehern kompatibel ist. Die Sharp Shooter 2 Arcade Gun ist zudem mit allen Namco-GunCon-Spielen kompatibel und hat eine abnehmbare Zielvorrichtung, Auto-Feuer und Auto-Reload. Das D-Pad hinten am Griff der Pistole macht die USB-Lightgun auch für Linkshänder interessant.

Name:	Sharp Shooter 2 Arcade Gun
Hersteller:	Joytech
Bezugsquelle:	www.gamefreax.de
Preis ca.:	25 Euro



Scharfschütze: Die Sharp Shooter 2 hat eine Zielvorrichtung.

KOMMUNIKATION IST ALLES! AKTUELLE PS2-HEADSETS IM TEST

LAUSCHER AUF BEIM HEADSET-KAUF! WELCHES PLAYSTATION2-HEADSET IST WIRKLICH SEIN GELD WERT UND WO LIEGEN DIE UNTERSCHIEDE? WIR HABEN DIE DREI AKTUELLEN MODELLE GETESTET UND MITEINANDER VERGlichen.

Spiele wie SOCOM: U.S. Navy SEALs oder Rainbow Six 3 haben gezeigt, dass Sprachsteuerung in einem Videospiel wirklich Sinn machen kann. Darüber hinaus spielt Kommunikation bei den Online-Plänen von Sony eine wichtige Rolle. Das Zauberwort lautet „Voice over IP“ (VoIP). Damit ist der verbale Austausch von Nettigkeiten in den Lobbys der Spiele, oder auch während der Online-Duelle gemeint.

Zurzeit buhlen drei Modelle um das Prädikat des besten PlayStation2-USB-Headsets. Zwei offizielle Geräte mit der begehrten Sony-Lizenz (beide von Logitech) und das Modell vom Peripherie-Lieferanten Bigben Interactive. Gewöhnliche PC-USB-Headsets funktionieren nicht mit der PlayStation2, da sie nicht über die nötige Hardware zur Umwandlung der Audiosignale verfügen. Diese Technik steckt in einem kleinen Kasten, der zwischen Headset und PlayStation2 geschaltet ist.

SOCOM-USB-Headset



Leicht und bequem: Das erste SOCOM-Headset erfüllte seinen Zweck, nur das Kabel ist zu kurz.

Als erstes PlayStation2-Headset war das hauseigene SOCOM-Headset von Sony verfügbar. Dieses Gerät ist mit seinen etwa 24 Gramm am leichtesten. Die Kabellänge ist mit 2,50 Metern ausreichend. Bei der Zusammenarbeit von Sony und Logitech stand eindeutig die Funktionalität im Vordergrund, denn das Design ist unspektakulär und schlicht. Der Tragekomfort ist dafür aufgrund des geringen Gewichts erstklassig. Das Mikrofon ist an einem flexiblen Stück minimal verstellbar. Die Klangqualität des Mono-Hörers ist „ausreichend“ bis „gut“. Einen Lautstärkeregler bzw. eine Mute-Taste fehlen. Leider wird das Headset jetzt vom neuen Sony/Logitech-Modell abgelöst und nicht mehr verkauft. ■

Produkt	SOCOM-USB-Headset
Hersteller	Sony/Logitech
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	39,90 Euro
Wertung	★★★★

GameTalk-USB-Headset



Pass: Der Tragekomfort vom GameTalk-Headset geht in Ordnung, die Verarbeitung lässt zu wünschen übrig.

Das Gametalk USB-Headset für PlayStation2 von Bigben Interactive bekommt ihr bereits für 25 Euro. Dafür müsst ihr jedoch Abstriche bei der Verarbeitung machen. Die Kabellänge ist mit 2,50 Metern gerade ausreichend. Mit mehr als 50 Gramm Gewicht ist das Gametalk-Headset etwas schwerer als das alte SOCOM-Headset. Dank einer gepolsterten Ohrmuschel stellt das Gewicht jedoch kein Problem dar. Die Klangqualität ist etwas schlechter als bei den Lizenz-Modellen, zum Spielen jedoch völlig ausreichend. Dafür hat es einen Lautstärke-Regler, was sich während des Spielens durchaus als Vorteilhaft entpuppen kann. Ein gutes Einsteiger-Headset für Gelegenheitszocker. ■

Produkt	Gametalk-USB-Headset
Hersteller	Bigben Interactive
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	25 Euro
Wertung	★★★★

Logitech-USB-Headset



Lange Leitung: Das offizielle SOCOM-II-Headset von Sony/Logitech hat ein vier Meter langes Kabel.

Ein Jahr nachdem SOCOM: U.S. Navy SEALs und das dazugehörige USB-Headset erschienen sind, bringt Sony nun den Nachfolger. Das Gerät wurde erneut zusammen mit Peripherie-Spezialist Logitech entwickelt und löst das alte PS2-Headset ab. Die Verarbeitung ist hochwertig, der Tragekomfort gut. Nur wer einen extrem großen Kopf hat, dürfte Probleme mit der Passform bekommen. Die Kabellänge von vier Metern ist vorbildlich. Als bisher einziges PS2-Headset verfügt es über einen Lautstärkeregler und über eine Mute-Taste zum Stummschalten des Mikrofons. Das qualitativ beste Headset, das man zurzeit für PS2 kaufen kann. Es wird ein Bundle mit SOCOM II zum Preis von ca. 69 Euro erhältlich sein. ■

Produkt	SOCOM II-USB-Headset
Hersteller	Sony/Logitech
Bezugsquelle	Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis ca.	39,95 Euro
Wertung	★★★★

DETAILS



Das SOCOM-2-USB-Headset

Selbstschutz: Vor cholerischen Anfällen solltet ihr lieber von der Stummschaltfunktion (Mute) Gebrauch machen.

TESTERGEBNISSE

Bigben GameTalk



Gewicht	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Kabellänge	★★★★
Preis	★★★★

Fazit: Das Gametalk-Headset ist preisgünstig aber auch billig verarbeitet.

Logitech SOCOM



Gewicht	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Kabellänge	★★★★
Preis	★★★★

Fazit: Das erste PS2-Headset war sehr leicht, das Kabel zu kurz.

Logitech SOCOM II



Gewicht	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Kabellänge	★★★★
Preis	★★★★

Fazit: Super – das neue offizielle PS2-Headset mit Lautstärkeregler und Mute-Taste.

INTERNET-SHOPS

WIR PRÄSENTIEREN EUCH DIE BESTEN INTERNATIONALEN ONLINE-SPIELEHÄNDLER

PLAY-ASIA

Auf den Internetseiten des Online-Shops Play-Asia bekommt ihr so ziemlich alles, was das Importspieler-Herz erfreut. Das Angebot umfasst jedoch nicht nur Importspele für PlayStation2 und viele seltene Konsolen, sondern auch Zubehör und DVDs aus Hongkong. Gerade Fans von Tanzspielen kommen bei Play-Asia auf ihre Kosten. Von der billigen Plastik-Tanzmatte bis zur beleuchteten Tanzfläche aus Metall findet ihr hier so ziemlich alles, was ihr zum Abhotten mit der PS2 benötigt. Der Importhändler liefert natürlich auch nach Deutschland, die Lieferkosten sind vom Produkt abhängig. Die Bezahlung erfolgt entweder per Kreditkarte oder bequem über Bankinzug. Die Ware wird meist innerhalb einer Woche geliefert.

Sprache/Währung	Englisch/Euro
Lieferzeiten	★★★★
Lieferkosten	★★★★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...

Vorbildlich: Bequeme Zahlungsmöglichkeiten (z.B. Bankinzug) und schnelle Lieferung.

www.play-asia.com

GAMESTOP

Der amerikanische Online-Shop GameStop ist ein echtes Spielzeugparadies. Von Karten- und Brettspielen über Videospiele und Zubehör bis hin zu Filmen und Actionfiguren finden Zocker dort fast alles, was ihnen Spaß macht. Egal ob ihr auf der Suche nach einem Produkt eines bestimmten Herstellers, oder ob ihr das günstigste Angebot sucht, ein cleveres Sortiersystem lässt euch die Objekte eurer Begierde leicht finden. Die Lieferkosten für eine Sendung nach Deutschland betragen 19,99 Dollar. Dazu kommen weitere 5 Dollar für je 50 Dollar Bestellwert. Sofern die bestellten Produkte auf Lager sind, wird die Bestellung innerhalb einer Woche ausgeliefert.

Sprache/Währung	Englisch/U.S.-Dollar
Lieferzeiten	★★★★
Lieferkosten	★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...

Übersichtlich: Gut sortiert ist halb gewonnen. Leider nimmt GameStop hohe Versandkosten.

www.gamestop.com

LIK-SANG

Lik-Sang ist bei Importspielern eine bekannte Adresse. Auch hier bekommt der Videospieler-Freak fast alles. Vor allem jene, die neben Konsolen auch auf einem PC spielen, finden hier viel Nützliches, z.B. eine große Auswahl an Adaptern, mit denen man Konsolen-Controller an PCs anschließen kann. Freundlicherweise lassen sich die meisten Seiten des Online-Shops in deutscher Sprache anzeigen, was das Stöbern deutlich vereinfacht. Die Lieferkosten errechnen sich, wie bei Play-Asia, aus Menge und Gewicht der bestellten Ware. Die Lieferzeit beträgt ebenfalls etwa eine Woche, sofern die Produkte auf Lager sind.

Sprache/ Währung	Englisch/Euro
Lieferzeiten	★★★★
Lieferkosten	★★★★
Wertung	★★★★★

FÜR EUCH ANGEKLIKT...

Exoten-Spezialist: Importfreaks schätzen das große Angebot an exotischen Spielen und Hardware.

www.lik-sang.com

HARDWARE-REFERENZEN

CONTROLLER

Sony DualShock2-Controller Sonzys 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 Wichtige Keyboard-, Controller-, Maus-Kombination	80 Euro ★★★★★ Test in play 02/03

SOUNDSYSTEME

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

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

MASTER AND COMMANDER: BIS ANS ENDE DER WELT (SE)



Krieg auf dem Meer war kein Zuckerschlecken: Je eingespielter eine Mannschaft an den Kanonen, desto größer war die Chance auf eine sichere Rückkehr in den Heimathafen.

FILMTIPP

Tricks

Komödie – ca. 111 min – ab 12 J.



Charmante Komödie, bei der bis auf den allzu moralischen Schluss keine Filmminute verschwendet ist. Grandios gespielter und in der Tradition prominenter Gauner-Streifen souverän umgesetzter Film auf einer ordentlichen DVD. Die Extras liefern interessante Einblicke in die Entstehung eines Films im Allgemeinen und in die Arbeitsweise von Ridley Scott im Speziellen. Das Bild der Scheibe ist gelungen, der Sound nicht überragend, aber für das Geschehen ausreichend.

FILM

„Master and Commander“ basiert auf dem zehnten Band einer 20-teiligen Roman-Reihe des englisch-irischen Autors Patrick O'Brian. Erzählt wird eine Geschichte aus dem Leben von Jack Aubrey (Russell Crowe), Kapitän des königlich britischen Kriegsschiffs HMS Surprise. Im Jahr 1805 hat Napoleon Europa fest im Griff und nur die englische Flotte leistet erbitterten Widerstand. Aubreys nächster Befehl lautet, das französische Schiff Acheron abzufangen. Obwohl die Surprise dem Gegner in fast allen Belangen unterlegen ist, macht sich Aubrey pflichtbewusst ans Werk. Das erste Gefecht allerdings gewinnen die Franzosen, die die Surprise erheblich beschädigen und in die Flucht schlagen.

Anschließend erleben wir die Reparatur des Schiffes, lernen das Leben in der Royal Navy jener Zeit kennen und erfreuen uns während der langen Reise von Brasilien rund ums Kap Horn an einem Abstecher auf die exotischen Galapagos-Inseln. Schließlich läuft alles auf das große Finale hinaus: Eine der imposantesten Seeschlachten, die je auf Film gebannt wurde.

Kritiker waren angesichts der gezeigten Sorgfalt und Bildgewalt voll des Lobes. Dazu kamen zehn Oscar-Nominierungen, von denen „Master and Commander“ trotz der Übermacht des dritten „Der Herr der Ringe“-Epos immerhin zwei gewinnen konnte (Kamera und Tonschnitt). Vor allem den Preis für den Tonschnitt hat sich der Streifen verdient, wie man auf der DVD nachempfinden kann. Die Tonspuren auf der deutschen Scheibe lassen den Zuschauer durch immense Räumlichkeit und druckvollen Einsatz des LFE-Kanals das Salzwasser nahezu schmecken. Keine Frage: Dieses Epos ist Pflichtprogramm für alle, die nach Freiheit und Abenteuer im Heimkino suchen. Der Sound der Scheibe

schlägt ein wie eine Breitseite. Obendrein rechtfertigen die umfangreichen und sehenswerten Extras der SE (Die Original-Kinofassung bietet nur einige Trailer als Extras, ist aber dafür ein paar Euro günstiger) den Kauf. Lediglich das Bild scheint nicht ganz so perfekt, wie man es gerne gehabt hätte. Trotzdem gilt: Zuschlagen und genießen.



Hart am Wind: Für realistische Aufnahmen hat man kurzerhand eine Replik gekauft und sie dann modifiziert.

Abenteuer, USA 2003	
Laufzeit	ca. 138 min
Regie	Peter Weir
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts Es, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★☆

DARKNESS



Mag „Darkness“ auch nicht ganz die Klasse von „The Nameless“ erreichen, ist dieser Schocker doch sehenswert.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Seit nunmehr vierzig Jahren steht das Anwesen leer, irgendwo am Rande einer spanischen Großstadt. Als eine vierköpfige Familie das Grundstück kauft, hat die Zeit der Stille allerdings ein Ende.

Eher widerwillig ist Regina mit ihrer Familie nach Spanien gezogen. Sie würde gern in die Staaten zurückkehren. Schon kurz nach dem Einzug kommt es vermehrt zu merkwürdigen Stromausfällen. In der sich daraufhin ausbreitenden Dunkelheit scheint Böses zu lauern, das es offenbar auf das jüngste Familienmitglied, Paul, abgesehen hat.

Aber auch mit dem Vater scheint etwas nicht zu stimmen. Nicht nur, dass er trotz Medikamenten in eine nicht näher beschriebene Krankheit zurückfällt, die offensichtlich schon früher zu familiären Problemen führte. Er benimmt sich auch zunehmend seltsam...



Horror, USA/ESP 2002	
Laufzeit	ca. 98 min
Regie	Jaume Balagueró
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

NEWSFLASH

Erotic-Trash



Warner Vision Germany wird in diesem Jahr noch drei Staffeln der Russ-Meyer-Collection veröffentlicht. Jede Staffel wird sechs Filme beinhalten. Den Anfang machen am 24. Mai „Eve and the Handyman“, „Lorna“, „Vixen“, „Mudhoney“, „Motorpsycho“ und „Mondo Topless“. Außer „Vixen“ sind alle Filme jugendfrei (FSK 16).

THE STAND: DAS LETZTE GEFECHT



Die TV-Umsetzung muss zwar mit Kürzungen auskommen, dennoch gehört sie bis heute zu den besten King-Adaptionen.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Durch einen Unfall in einem Forschungslabor wird ein Virus freigesetzt, das innerhalb weniger Wochen die Weltbevölkerung auslöscht. Immun sind nur wenige Tausend Menschen. Sie alle werden von seltsamen Träumen geplagt. Die eine Hälfte träumt von einer alten Frau – Mutter Abigail – die im Auftrag Gottes „die Kinder Israels“ um sich scharen will. Die andere Hälfte hat Visionen vom Schwarzen Mann in der Gestalt Randall Flaggs, der in Las Vegas seine Getreuen um sich versammeln lässt. Nach der Apokalypse bahnt sich das letzte Gefecht an, es steht die Armee Gottes gegen die Heerscharen der Hölle...

Ist man bereits im Besitz der VHS-Version, ist der Kauf der DVD zu überlegen – es sei denn, man setzt auf das haltbare Medium. Gegen den Erwerb sprechen Schwächen bei Bild, Ton und fehlende Extras.



Horror, USA 1994	
Laufzeit	ca. 345 min
Regie	Mick Garrison
Bildformat	1.33:1 (16:9)
Audio	Deutsch 2.0 Stereo, Englisch 2.0
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

Schlaues Köpfchen



Für den spanischen Abenteuerfilm „Alatriste“ muss Viggo Mortensen (spielte in „Der Herr der Ringe“ den Waldläufer Aragorn) in der Landessprache der Produzenten drehen. Kein Problem für den vielseitigen Star, der neben Spanisch und Englisch auch noch fließend Dänisch spricht.

LARA CROFT: TOMB RAIDER – DIE WIEGE DES LEBENS



Es erscheint auch eine Lara-Box. Inhalt: PC-Spiel, beide Filme mit Extras und nochmals „Die Wiege des Lebens“ als HD-DVD.

DVD-TEST ★★★★★

DVD-EXTRAS ★★★★★

Nach einem erfolgreichen ersten Film kehrt die attraktive Archäologin zurück, die Welt erneut vor Bösem zu bewahren. In einem Unterwassertempel soll die Büchse der Pandora verborgen sein. Das sagenumwobene Artefakt verleiht dem Besitzer nicht nur materiellen Reichtum, sondern auch die Macht über das Schicksal des Planeten.

Doch nicht nur Lara ist auf der Suche nach der „Wiege des Lebens“, dem Ort, an dem das Artefakt versteckt ist – auch der großwahnwitzige Wissenschaftler Dr. Jonathan Reiss und das chinesische Verbrechersyndikat von Chen Lo sind brennend daran interessiert. Als unfreiwilligen Partner muss sie auch noch ihren Ex-Lover, einen verstoßenen Agenten Ihrer Majestät, im Auge behalten. Der hat ihr bereits einmal das Herz gebrochen...



Action, USA 2003	
Laufzeit	ca. 117 min
Regie	Jan De Bont
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Dead or Alive



Hongkongs Actionspezialist Corey Yuen („So Close“, „The Transporter“) führt Regie bei der Verfilmung des Beat'em-Up-Spiels Dead or Alive. Wie schon beim Konsolenspiel stehen hier weniger eine durchdachte Story, als vielmehr leicht bekleidete Frauen im Mittelpunkt. Na ja, wer's braucht...

KAUFTIPP

Unzertrennlich

Komödie – ca. 114 min. – ab 6 Jahre



Ein neues, seichtes Komödienvergnügen von den Farrelly-Brüdern, bei dem v.a. die Leistung der Schauspieler gefällt. Die Farrellys geben sich ungewohnt brav und liefern dafür einige ironische Spitzen auf das Hollywood-Business. Die SE bringt zufrieden stellende Extras und einen guten Sound mit.

EIN (UN)MÖGLICHER HÄRTEFALL



Diese romantische Komödie beweist, dass Geld allein nicht glücklich macht – aber doch sehr beruhigend sein kann.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Miles Massey hat es geschafft. Als einer der prominentesten Scheidungsanwälte von L.A. scheffelt er Kohle ohne Ende. Die Krönung seiner Karriere stellt der nach ihm benannte, absolut wasserdichte „Massey“-Ehevertrag dar. Vom Erfolg fast schon gelangweilt, sucht er nun nach einer neuen Herausforderung. Und die schneit auch prompt in Form der äußerst attraktiven Marilyn Rexroth in seine Anwaltskanzlei. Als künftige Ex-Frau seines schwerreichen Klienten Rex Rexroth, eines notorischen Weiberhelden, freut sich die Heiratsschwindlerin auf eine dicke Abfindung. Doch Marilyn hat die Rechnung ohne Miles gemacht – und steht am Ende mit leeren Händen da. Ein Plan zur Vergeltung muss her! Und da Miles offensichtlich eine starke Zuneigung für das gerissene Frauenzimmer hegt, scheint er das ideale nächste Opfer zu sein...

Komödie, USA 2003



Laufzeit	ca. 96 min
Regie	Joel Coen
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD/dts, Engl. 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

Looney Tunes: Back in Action

Komödie – ca. 91 min. – o.A.



Daffy Duck hat genug vom Filmbusiness und von Bugs Bunny. Gemeinsam mit dem ebenfalls kürzlich gefeuerten Stuntman Bobby Delmont beginnt er ein Abenteuer, das beide bis ans Ende der Welt führt. Sie wollen einen vermissten Diamanten finden und der Studiochefin sowie Bugs entkommen.

ZWEI GLORREICHE HALUNKEN (GOLD EDITION)



Auch wenn man den Monosound auf 5.1 aufgemotzt hat, sollte man keine Wunder erwarten.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Im Gegensatz zur ersten Veröffentlichung beinhaltet die Doppel-DVD die 2002 restaurierte Fassung des Western-Klassikers, der die Geschichte des Revolverhelden Tuco, Sentenza und des Namenlosen erzählt. Alle drei sind hinter einem Schatz her und kommen sich dabei in die Quere.

Man mag es kaum glauben, aber dieser Spaghetti-Western ist fast vierzig Jahre alt. Mit Clint Eastwood in seiner Paraderolle als namenloser Revolverheld und dem genialen Showdown auf dem Friedhof überzeugt der Film bei einer Laufzeit von fast drei Stunden auch heute noch vollauf.

In der zehn Minuten längeren Version ist u.a. die Anwerbung der drei mexikanischen Killer durch Tuco zu sehen, die man für den U.S.-Kinostart einst herausgeschnitten hatte.

Western, I/ESP 1966



Laufzeit	ca. 171 min
Regie	Sergio Leone
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Französisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

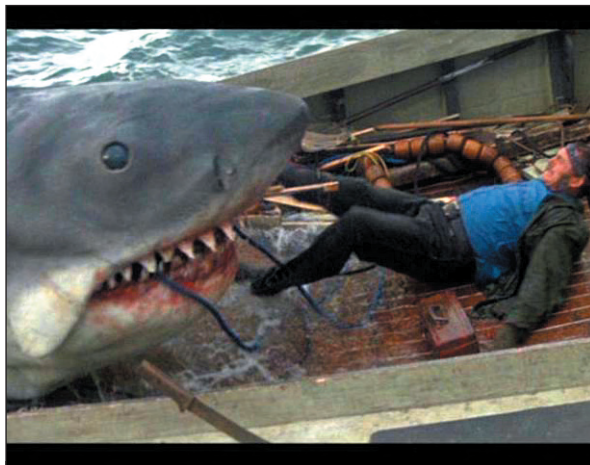
Meuterei auf der Bounty

Klassiker – ca. 127 min. – ab 12 J.



Ein wahrhaft überragender Schwarz-Weiß-Klassiker, der von Warner so gut wie möglich umgesetzt wurde für das moderne Heimkino. In Sachen Inszenierung sicher ein Vorbild und Maßstab für viele Abenteuerfilme. Technik-Freaks werden natürlich nicht auf ihre Kosten kommen. Nostalgiker dafür umso mehr.

DER WEISSE HAI (SPECIAL EDITION)



1975 lockte „Bruce“ hierzulande knapp sechs Mio. Zuschauer in die Kinos. Wer diese Legende nicht kennt, darf zuschnappen.

DVD-TEST

★★★★☆

DVD-EXTRAS

★★★★☆

Selbst nach nunmehr fast 30 Jahren hat Spielbergs „Der Weiße Hai“ nichts von seiner beklemmenden, Angst einflößenden Wirkung verloren. Wenn „Bruce“ zum legendären musikalischen Thema von John Williams seine mörderischen Angriffe startet, erhöht sich auch heute noch der Adrenalinausstoß. Spielberg schuf einen Meilenstein der Filmgeschichte, der eine ganze Generation in Angst und Schrecken versetzte und seinerzeit weltweit die Strände leer fegte. Für die Besitzer der Version von 2000 lohnt sich der Kauf der neuen Edition kaum. Außer dem Upmix auf DD 5.1 hat sich nichts geändert. Damit ging auch ein Tausch der ursprünglichen Synchronstimmen einher, da die einstigen Sprecher nicht mehr zur Verfügung standen. Mit den neuen Stimmen muss man sich als Kenner der bisherigen Version erst einmal arrangieren.

Horror, USA 1975



Laufzeit	ca. 120 min
Regie	Steven Spielberg
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Französisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 20

CHARTS

DVD-KAUFCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (SEE)	amazon.de
2	Robbie Williams: What We Did Last Summer	DVD
3	Der Herr der Ringe: Die Gefährten (SEE)	DVD
4	Herbert Grönemeyer: Mensch live	DVD
5	Terminator 3: Rebellion der Maschinen	DVD
6	Schöne Bescherung	DVD
7	Indiana Jones (Box-Set)	DVD
8	Findet Nemo	DVD
9	Fluch der Karibik	DVD
10	Loriot: Gesammelte Werke aus Film und Fernsehen	*Quelle: www.amazon.de

DVD-KAUFCHARTS* (USA)

1	The Matrix: Revolutions	amazon.com
2	Friends: The Complete Seventh Season	amazon.com
3	Master and Commander: The Far Side of the World	amazon.com
4	Kill Bill: Volume 1	amazon.com
5	In Living Color: Season 1	amazon.com
6	Something's Gotta Give	amazon.com
7	Blue Collar Comedy Show	amazon.com
8	The Pink Panther Film Collection	amazon.com
9	Freaks and Geeks: The Completet Series	amazon.com
10	Cheaper by the Dozen	*Quelle: www.amazon.com

DVD-VERLEIHCHARTS* (DEUTSCHLAND)

1	Swimming Pool	AMANGO.DE KIN
2	Identität	AMANGO.DE KIN
3	Basic	AMANGO.DE KIN
4	Wie werde ich ihn los – in 10 Tagen?	AMANGO.DE KIN
5	Bad Boys II	AMANGO.DE KIN
6	Bruce Allmächtig	AMANGO.DE KIN
7	American Pie 3: Jetzt wird geheiratet	AMANGO.DE KIN
8	Good bye, Lenin!	AMANGO.DE KIN
9	Findet Nemo	AMANGO.DE KIN
10	Extreme Rage	*Quelle: www.amango.de

DVD-CHARTS (PLAY-REDAKTION)

1	Master and Commander: Bis ans Ende der Welt	PLAY-REDAKTION
2	Kill Bill Vol. 1	PLAY-REDAKTION
3	Schindlers Liste	PLAY-REDAKTION
4	Der weiße Hai	PLAY-REDAKTION
5	Beyond Re-Animator	PLAY-REDAKTION
6	Darkness	PLAY-REDAKTION
7	Das Wunder von Bern	PLAY-REDAKTION
8	12 Monkeys	PLAY-REDAKTION
9	Zwei glorreiche Halunken	PLAY-REDAKTION
10	The Stand: Das letzte Gefecht	PLAY-REDAKTION

ERSCHEINUNGSTERMINE

Mai 2004	Genre	Anbieter
ALIEN: DAS UNHEIMLICHE WESEN – DC –	SCIENCE-FICTION	20TH CENTURY FOX
ALIENS: DIE RÜCKKEHR – SE –	SCIENCE-FICTION	20TH CENTURY FOX
ALIEN 3 – SE –	SCIENCE-FICTION	20TH CENTURY FOX
ALIEN: DIE WIEDERGEBOURT – SE –	SCIENCE-FICTION	20TH CENTURY FOX
BAD GIRLS	WESTERN	20TH CENTURY FOX
BLACK POINT: KALTE ANGST	THRILLER	EUROVIDEO
CONFIDENCE	THRILLER	UNIVERSUM FILM
DAS BERNSTEIN-AMULETT	DRAMA	UNIVERSUM FILM
DAS POLITBÜRO PRIVAT	DOKU	POLAR FILM
DER AUßENSEITER	DRAMA	E-M-S
DER HERR DER RINGE 1-3 (BOXSET)	FANTASY	WARNER HOME VIDEO
DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	FANTASY	WARNER HOME VIDEO
DER PROFI	THRILLER	E-M-S
DIE BIBEL: DAVID	HISTORIENFILM	KINOWELT HOME ENT.
FLIGHT GIRLS	KOMÖDIE	UNIVERSUM FILM
FREAKY FRIDAY: EIN VOLL VERRÜCKTER FREITAG	KOMÖDIE	BUENA VISTA HOME ENT.
GEN-X COPS	ACTION	HIGHLIGHT VIDEO
JOHN WAYNE EDITION II	WESTERN	KINOWELT HOME ENT.
LAST SAMURAI	ACTION	WARNER HOME VIDEO
LUTHER	HISTORIENFILM	UNIVERSAL PICTURES
MONSTER MAN: DIE HÖLLE AUF RÄDERN	HORROR	KINOWELT HOME ENT.
PANIC ROOM – SE –	THRILLER	COLUMBIA
SHOGUN (BOXSET)	ABENTEUER	PARAMOUNT

Juni 2004	Genre	Anbieter
24: SEASON 2	THRILLER	20TH CENTURY FOX
BRUDER SONNE, SCHWESTER MOND	KOMÖDIE	PARAMOUNT
DARK DESCENT	ACTION	E-M-S
DER WILDESTEN UNTER TAUSEND	DRAMA	PARAMOUNT
DIE GEISTERVILLA	KOMÖDIE	BUENA VISTA HOME ENT.
DIE MUTTER: THE MOTHER	DRAMA	EUROVIDEO
DIE WILDEN KERLE	KINDERFILM	CONCORDE HOME ENT.
ELEFANTENHERZ: DER LETZTE KAMPF	ACTION	EUROVIDEO
FREDDY VS. JASON	HORROR	WARNER HOME VIDEO
GHOST ROCK: FIGHT FOR JUSTICE	ACTION	EUROVIDEO
HONEY	DRAMA	UNIVERSAL PICTURES
LADY JANE	DRAMA	PARAMOUNT
MOMENTUM	SCIENCE-FICTION	MCONE
MYSTIC RIVER	DRAMA	WARNER HOME VIDEO
ROSENSTRASSE	DRAMA	CONCORDE HOME ENT.
SHANGHAI KNIGHTS	ACTION	BUENA VISTA HOME ENT.
SWEET SIXTEEN	KOMÖDIE	EUROVIDEO
TEMP	THRILLER	UNIVERSAL PICTURES
THREE BELOW ZERO: DREI UNTER NULL	THRILLER	KINOWELT HOME ENT.

Juli 2004	Genre	Anbieter
BERSERKER: KRIEGER DER HÖLLE	ACTION	MCONE
DAS GEHEIMNIS VON GREEN LAKE	ABENTEUER	BUENA VISTA HOME ENT.
FURZ: DER FILM	KOMÖDIE	KINOWELT HOME ENT.
GUNS AND TALKS	ACTION	CULTMOVIES ENT.
IMPULSE	THRILLER	E-M-S
IRREVERSIBEL	DRAMA	LEGEND FILMS INT.
MINDSTORM	ACTION	E-M-S
MONA LISAS LÄCHELN	DRAMA	COLUMBIA
SIE SIND UNTER UNS!	THRILLER	E-M-S
SÖHNE DES WINDES	ABENTEUER	E-M-S
STAR TREK: VOYAGER (SEASON 2)	SCIENCE-FICTION	PARAMOUNT
STATE PROPERTY	THRILLER	KINOWELT HOME ENT.
THE EYE	THRILLER	HIGHLIGHT VIDEO
UNTERWEGS NACH COLD MOUNTAIN	DRAMA	BUENA VISTA HOME ENT.

GEWINNSPIEL

Lara Croft: Tomb Raider – Die Wiege des Lebens

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Concorde Home Ent.

3 x „Tomb Raider: Die Wiege des Lebens“-DVD

3 x „Korn“ Audio-CD zum Film

1 x Polar-Uhr



„Korn“-CD zum Film

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort an folgende Adresse.

Stichwort:
Lizenz-Püppchen

CyPress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 29. Mai 2004.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

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

Alte Besen fegen schlecht



Ich hätte eine Frage zum DVD-Player der PlayStation2. Wie groß ist der Qualitätsunterschied vom DVD-Player der PlayStation zu einem eigenständigen DVD-Player? Die Frage stellt sich deshalb, weil bei mir gemietete DVDs zu 40 Prozent nicht korrekt funktionieren. Das heißt, es werden Szenen übersprungen oder die DVD ist meist gar nicht lesbar. Mir ist klar, dass gemietete DVDs einiges zu überstehen haben, aber ist eine solche hohe Fehlerquote normal?

Wenn das Problem an meiner PlayStation liegt, könnte ich das verstehen. Wenn das Problem bei allen PS2s auftritt, würde mich Sony etwas enttäuschen. Wenn das Problem an den DVDs liegt, würde mich das zu einem enormen Videokassetten-Anhänger machen.

Peter Schumann



Die PlayStation2 ist ein vollwertiger DVD-Spieler. Besonders die aktuelle Baureihe kann mit ihrem leisen Laufwerk Standalone-DVD-Playern das Wasser reichen. Natürlich darf man die PS2 nicht mit einem Highend-DVD-Spieler vergleichen.

Als die PS2 auf den Markt gekommen ist, konnte sie einige DVD-Filme nicht abspielen.

Inzwischen hat Sony dieses Problem behoben. Vielleicht kann deine PS2 die DVDs nicht lesen, weil sie aus einer älteren Baureihe stammt? Wobei eine Fehlerquote von 40 Prozent schon sehr hoch ist. Deshalb ist es wahrscheinlicher, dass die Leseinheit deiner Konsole kaputt ist. Das wäre nichts Ungewöhnliches. Entweder schickst du die PS2 zum Sony-Kundenservice, was dich aber, falls die Garantie abgelaufen ist, gut 100 Euro kostet, oder du investierst das Geld in einen billigen Standalone-DVD-Spieler. Natürlich nur dann, wenn die Spiele ohne Probleme laufen – darauf kommt es bei einer PS2 schließlich an.

Bin ich drin?



Ich höre andauernd vom „Online-zocken via Netzwerkadapter“ und „onlinefähig“ und „LAN-Kabel“ usw. Bin leider kein Technik-Crack, so dass ich da noch im Dunkeln tappe.

Wie dem auch sei, ich habe vor wenigen Tagen Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm erworben und jetzt rätsle ich zusammen mit ein paar Freunden, ob man dieses Spiel oder andere dieser Art (Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow) nur online



Offline-Liebhaber: Es wäre gut, wenn der Multiplayer-Modus von Splinter Cell 2 LAN-fähig wäre.

mit mehreren zocken kann. Oder kann man, wie beim PC, ein Netzwerk mit mehreren PS2-Konsolen aufbauen, um den Spielspaß mit mehreren ohne Online-Anbindung bzw. DSL-Anschluss zu genießen? Geht das? Und wenn ja, welches Equipment braucht man dafür? Die findigen Verkaufsexperten alias Media-Markt und Co. konnten mir außer Achselzucken nichts entgegenbringen.

Jan Carl



An sich ist es ganz einfach, ein PS2-LAN-Netzwerk aufzubauen. Einfach die Konsolen über einen HUB bzw. Router miteinander verbinden und fertig. Das Problem dabei ist, dass nicht alle Games auf diese Weise mit mehreren Spielern

Online-Zombies



Dass Capcom wirklich so dumm ist, REO (Resident Evil: Outbreak) nicht onlinefähig zu machen, ist ja wohl die Härte. Die Fans der Survivor-Serie sind bestimmt mehr als enttäuscht. Ein weiterer Kritikpunkt ist der fehlende Coop-Mode. Wenn schon nicht online, will man doch wenigstens offline mit Freunden eine lustige Zombiehatz veranstalten, oder? Durch den wirklich groben Schnitzer, einige Spiele nur auf GameCube zu veröffentlichen, hat Capcom sich nochmals gegen die PlayStation-Gemeinde im allgemeinen gestellt. Ich werde mir wirklich schwer überlegen, ob sich die Anschaffung des neuesten Zombiehatzundzerfetz-Teils wirklich lohnt. Am Ende darf ich jedoch noch sagen, dass die Berichterstattung über Obscure wirklich Lust macht auf mehr. Frei nach dem Motto: Servus Zombies, willkommen Aliens. Ein allem Anschein nach solides Horrorspiel mit Coop-Mode – sehr gut, da kann sich Capcom 'ne Scheibe abschneiden.

So, ganz zum Schluss liegt mir noch eine Frage auf der Zunge: Wer macht die Silent-Hill-

Musik? Die Musik aus dem Trailer zu Teil 2 war der Hammer, Trailer zu Teil 3 noch besser, die ruhigen, jedoch nicht minder unheimlichen Klänge zum Trailer in Teil 4 sind bombastisch!

Daniel



Es ist in der Tat ärgerlich, dass in der europäischen Version von Resident Evil Outbreak einfach der Online-Mode wegrationalisiert wurde. Und ein Coop-Mode wäre zumindest eine kleine, aber feine Entschädigung gewesen. Auf der anderen Seite muss man aber auch sehen, dass der Online-Markt in Europa einfach nicht so stark ist, als dass sich eine kostspielige Server-Landschaft lohnen würde. Bis zum zweiten Teil von Resident Evil Outbreak (siehe PreScreen Seite 56) wird sich das noch ändern – da ist sich Capcom sicher. Deshalb hat der Softwarehersteller unter der Hand auch bereits bestätigt, dass der Nachfolger über eine Online-Option verfügen wird.

Was den Online-Modus von Resident Evil Outbreak angeht, ist aber nicht alles Gold,

was glänzt. Amerikanische Resi-Fans kämpfen nicht mit Zombies, sondern mit Server-Problemen. Wer Pech hat, kommt überhaupt nicht online. Für PAL-Zocker ist das zumindest ein kleiner Trost. Schadenfreude ist halt doch die schönste Freude.

Für die Musik der Silent-Hill-Serie zeichnet der Japaner Akira Yamoaka verantwortlich. Am liebsten hört er selbst – man mag es kaum glauben – Heavy Metal und Hard Rock.



Düstere Klänge: Der Komponist Akira Yamoaka schrieb neben den Silent-Hill-Soundtracks auch die Musik zu Castlevania: Symphony of the Night (PSone).

funktionieren. Bis jetzt kann man ausschließlich **SOCOM II: U.S. Navy SEALs** und **MTX Moto-trax** über LAN gegen seine Freunde zocken. **Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm** unterstützt dieses Feature nicht. Ob es bei **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow** anders aussehen wird, ist bisher noch nicht bekannt.

Keine Festplatte



Ich hab' in eurer aktuellen Ausgabe (04/04) an einigen Stellen lesen müssen, dass Sony die PS2-Festplatte (HDD) in Europa nicht veröffentlichen wird. Ich habe daraufhin auf der PlayStation-Homepage nach Informationen zur PAL-HDD gesucht und musste feststellen, dass man sich im Hause Sony mit Informationen sehr vornehm zurück hält.

Als ich dann auch noch feststellen musste, dass man die HDD-Option aus der PAL-Version von **SOCOM II** entfernt hat, wurde auch mir klar, dass es hierzulande sehr schlecht steht um einen Release der HDD.

Aber was haben wir Europäer verbrochen, dass uns diese geniale Hardware vorenthalten bleibt? Es kann doch nicht nur daran liegen, dass die PAL-Online-Gemeinde nicht so groß ist wie die in den USA oder in Japan? Durch die HDD hätten ja nicht nur Onlinespieler Vorteile. Wenn ich da nur an das neue **GTA** denke – dort könnte man sich doch seine eigenen MP3s in das Spiel laden. Oder man könnte seine kompletten Speicherstände auf der HDD ablegen. Und außerdem würde uns der komplette elfte FF-Teil auch nicht gegönnt. Und das wäre ja schon fast eine Frechheit. Sony (SCEE) hat sich bis heute noch nicht offiziell zu einem Release der HDD für Europa geäußert. Ich hoffe, dass man bei SCEE nach dem U.S.-Release der HDD (23.3) endlich mal rausrückt mit der Entscheidung über einen Release. Sollte sich das Unternehmen gegen einen Release der Festplatte in Europa entscheiden, hätte Sony mit Sicherheit nicht nur bei mir 'ne Menge Kredit verspielt.

Christian Müller



Keine Festplatte für Europa! Auch wenn Sony den Nicht-Release der Festplatte noch nicht bestätigt hat, beweist doch der Wegfall der HDD-Funktion in **SOCOM II: U.S. Navy SEALs, dass die Festplatte bei uns nicht erscheinen wird. Warum man sich gegen eine Veröffentlichung bei uns entschieden hat, weiß niemand. Wahrscheinlich lohnt sich die Einführung im ach so absatzschwachen Europa schlichtweg nicht. So eine Festplatte würde dabei enorme Möglichkeiten bergen. Man denke nur an die Optimierung von Ladezeiten. Sobald Sony weiß, warum es keine Fest-**

platte für europäische Zocker gibt, wirst du es hier erfahren.

Alles zu seiner Zeit



[...] Ich musste geschockt feststellen, dass **DTM Race Driver 2** nur für Xbox und PC erscheinen wird. Deshalb habe ich ein paar Fragen: Erscheint es auch für unsere geliebte PS2 und wenn ja, wann soll es kommen? Kann man es mit dem **Driving Force** von Logitech spielen?

Es wäre echt schade, wenn es nicht für PS2 erscheinen würde, denn der Vorgänger, den ich schon lange durchgezockt habe, war (finde ich jedenfalls) voll genial.

Ralf Heims



DTM Race Driver 2 wird nicht für die PlayStation2 erscheinen – vorerst zumindest. Man soll ja niemals nie sagen. Die PS2-Version des ersten Teils hat sich sehr gut verkauft, deshalb kann man durchaus davon ausgehen, dass ein Nachfolger kommen wird.

Wenn denn **DTM Race Driver 2** für die PS2 erscheint, warum steht es dann nicht zeitgleich mit den PC- und Xbox-Versionen in den Regalen? Nun, die PS2 ist nicht so einfach zu programmieren wie die anderen beiden Plattformen. Und bevor eine qualitativ schlechtere PS2-Version angeboten wird, nehmen sich die Entwickler lieber noch etwas Zeit. Und das **Driving-Force-Lenkrad** von Logitech wird ganz bestimmt unterstützt.



Optimale Performance: Bis **DTM Race Driver 2** auch so gut aussieht wie auf dem PC oder der Xbox, brauchen die Entwickler noch etwas Zeit.

Kein Anschluss unter dieser Nummer!



Ich besitze **Karaoke Revolution NTSC/U/C** für die PS2 und das dazugehörige Headset. Jetzt habe ich mir das Original-Konami-Handheld-Mikrophon dazugekauft (NTSC/J). Es funktioniert aber nur auf der von euch in der Ausgabe 03-2004 beschriebenen Demo, die dem Mikrophon beiliegt. Normalerweise macht es doch nichts aus, wenn die Special-Controller aus einem anderen Land kommen als das Spiel? Ich habe auch schon das Mikrophon und das Headset gleichzeitig angeschlossen, aber das Handheld-Mikrophon wird trotzdem nicht erkannt, egal ob ich es auf „on“ oder auf „off“ geschaltet habe. Könnt ihr mir weiterhelfen?

Klaus



In der Regel dürfte es nichts ausmachen. Aber beim Musik-Controller ist das immer so eine Sache. Japanische **Samba-de-Amigo-Controller** für das Dreamcast haben mit der PAL-Version des **Rassel-Games** nicht funktioniert und umgekehrt. Bei dem Mikrofon von **Karaoke Revolution** könnte das natürlich auch der Fall sein. Mit dem Standard-Headset von Sony funktionieren die amerikanischen und die japanische Version des Spiels tadellos.

playFORUM

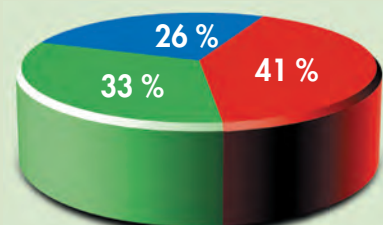
www.playplaystation.com

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

Noch ist es nicht offiziell, aber die PS2-Festplatte wird in Europa wahrscheinlich nicht erscheinen. Ist das wirklich so schlimm, muss man denn unbedingt eine Festplatte besitzen?



41 Prozent sind der Meinung:
Ja, ich hätte mir die Festplatte auf jeden Fall gekauft.

26 Prozent sind der Meinung:
Naja, für manche Spiele wäre so eine Festplatte schon ganz nützlich gewesen.

33 Prozent sind der Meinung:
Nein, ich kann auch ohne PS2-Festplatte prima zocken.

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

- Tomb Raider: The Angel of Darkness
- Socom II: 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

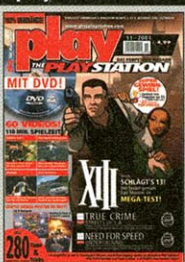
play 10/03



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

Sonderheft 2003



Tips & Tricks Sonderheft

- Jak II
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

12 DVD-Hüllen



nur
5,90 Euro
(Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich)

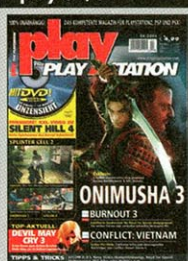
play 03/04



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 05/04



Player's Guide

- Final Fantasy X-2: Nachschlag und Secrets
- Socom II: U.S. Navy Seals (Teil 2 Offline-Modus)

- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|
| 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 ☐ |
| play 11/01 ☐ | play 03/03 ☐ | play 05/04 ☐ |

pro Heft € 3,50 (Sonderheft € 4,90) =

12 DVD-Hüllen =

ab play 04/03 (mit DVD) Heft € 4,99 =

+ PORTO =

Gesamtbeitrag:

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

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 Gabel

LEITENDER REDAKTEUR: Mark Liebold

REDAKTION: Heiko Strobel, Marc Kirzeder,

André Steinert, Wolf Speer, Gunther Hruby

AUTOREN: Thomas Nickel, Thomas Szedlak, Sven Harder,

Michael Galuschka, Stefan Winners, Markus Lutz

USA-KORRESPONDENT: Seth Kleinberg

JAPAN-KORRESPONDENT: Frank Michaelis

LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm

LEKTORIN: Petra Breitenbach, Birgit Strunz

DVD-PRODUKTION: Karel Stumpf, Matthias Eckert

TITEL: Activision (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20

KEY ACCOUNT MANAGER: 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: Karel Stumpf, Matthias Eckert

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. 501-326674/0

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 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 Verlags. 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 ist berechtigt, archivarisch 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 ständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten.

Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 4/03) 47.628 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiseraldestraße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (00 49) 0 18 05/90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

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

Abo-E-Mail: abo@playstation.com

Thali AG Schweiz: Industriest. 14, 6285 Hitzkirch,

Tel. 0 41/9 19 66 11, E-Mail: abo@thali.ch

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 01 90/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Bei CyPress
erscheinen außerdem:

VIDEO
GAMES
AKTUELL

PlayStation.2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD
VISION

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.

Mailt an: tips@playstation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.



O=rechts
O=links
O=oben
O=unten

□=Quadrat
X=Kreuz
O=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.

Zum Ausschneiden und Sammeln

Akte X: Resist or Serve



Praktisch: Für die Eingabe der Cheats hält das Spiel ein spezielles Menü bereit.

Startet das Spiel und benutzt den Menüpunkt „Game Settings“. Dort findet ihr die Option „Cheats“ vor.

Gebt die angegebenen Codes ein, um den entsprechenden Effekt zu aktivieren.

One Hit Kills

(Gegner mit einem Treffer neutralisieren.)

O L2 → R1 X

Unbegrenzt Munition

L1 L2 X R2 R1

Alle Bonus Features freischalten

O R1 L1 → O

Alle Levels freischalten

(Die Levelwahl findet ihr vor, nachdem ein Spiel gestartet wurde.)

R2 → L2 → □

Unverwundbarer Charakter

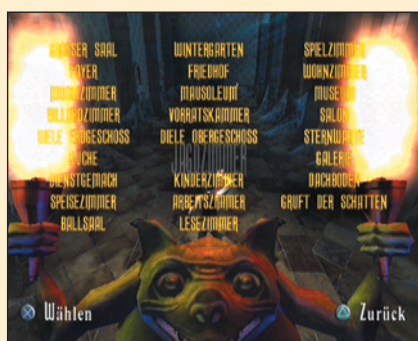
O □ O X O

Grenade-Bullets

(Pistolenkugeln haben die Auswirkungen einer Granate.)

X O □ L2 R2

Die Geistervilla



Springen: Dank Levelwahl dürft ihr schnell mal überall im Spiel hineinschauen.

ihr diese gedrückt haltet, gebt ihr die folgenden Codes einfach ein. Klappt es nicht auf Anhieb, müsst ihr die Eingabegeschwindigkeit verändern, um den gewünschten Effekt zu erreichen.

Unverwundbar

□, O, O, O, □, O, △, X

Waffen verstärken

□, □, △, △, O, O, O, X

Levelwahl

(Diese findet ihr im Pausemenü)

O, O, □, △, △, □, O, X

Way of the Samurai 2

Pausiert das Spiel und gebt die folgenden Codes ein.

500 Mon erschwindeln

Während der gesamten Eingabe müssen

L1 und L2 gedrückt gehalten werden

O, O, O, O, O, O, □

Lebensenergie auffüllen

Während der gesamten Eingabe müssen

L1 und R1 gedrückt gehalten werden

O, O, O, O, O, O, □

Stamina auffüllen

Während der gesamten Eingabe müssen

R2 und L2 gedrückt gehalten werden

O, O, O, O, O, O, □

Die Geistervilla

Mit unseren Cheats verliert die Geistervilla ihren Schrecken.

Startet das Spiel und haltet im normalen Spielverlauf die Taste → gedrückt. Während

INHALT 06/2004

PlayStation2

Akte X: Resist or Serve121

Die Geistervilla121

Pitfall: Die verlorene Expedition122

Star Trek: Shattered Universe122

The Suffering (US-Import)122

Urban Freestyle Soccer122

Way of the Samurai 2121

Wrath Unleashed122

Cheat Cards PS2

Enter the Matrix **PLATINUM**123-124

GTA – Vice City (dt.) **PLATINUM**123-124

Action-Replay-MAX-Codes

Forbidden Siren125

Rainbow Six 3125

R: Racing125

Player's Guide

Hitman: Contracts
komplett durchgespielt126-133

Rainbow Six 3
Komplettlösung134-139

SOCOM II: U.S. Navy SEALs
Online-Tipps142-143

This Is Football 2004
Tipps zu Steuerung, Spielweise
und Online-Matches140-141

Urban Freestyle Soccer



⊙ Alles klar: Korrekt eingetragene Codes werden durch eine Einblendung bestätigt.

Startet das Spiel und wechselt vom Hauptmenü in die Extras. Dort findet ihr die Rubrik Codes. Gebt die aufgeführten Kombinationen ein und bestätigt diese jeweils mit der Funktion OK. Korrekt eingetragene Codes werden unten im Screen durch eine kurze Einblendung bestätigt.

Alle Spielmodi

GM2OPEN8

Alle Teams

A11T3AM5

Maximale Fähigkeiten

MAXSKILL

Micro Soccer

Z26BEXW8

Neues Objekt

E06J3CT5

Unendlich Turbo

SPEEDY01

Streetballerteam

5Y104D9A

Schwache Gegner

WIMP_A.1

The Suffering



Mit unseren Cheats ballert ihr euch spielend leicht durch Midways Horror-Action. Während des laufenden Spiels gebt ihr die unten aufgeführten Tastenkombinationen ein. Die korrekte Eingabe wird durch ein Sprachsample und eine Texteinblendung bestätigt.

Acid Mode

Effekt: Verschwommene Grafik und seltsamer Gesang.

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, R2, ○, ○, R2, ○, ○, R2, ○, ○, R2

Eine erneute Eingabe der Tastenkombination deaktiviert den Effekt.

Schwarz-Weiß-Modus

Deaktivierung durch Pause-Taste

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, R2, ○, R2, ○, R2, ○, R2

Blutiges Familienfoto

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, ○, ○, ○, R2

The Suffering



Neues Familienfoto

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, ○, ○, ○, R2

Maximale Anzahl Painkiller

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, ○, ○, R2, ○, ○, R2, ○, ○, R2

Volle Gesundheit

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, ○, R2, ○, ○, ○, ○, R2

Alle Ausrüstungsgegenstände bis auf die Gonzo Gun

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, ○, ○, ○, R2, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, R2, ○, ○, R2, R2

Gonzo Gun

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, R2, R2, R2, ○, ○, ○, ○, R2, R2, R2, ○, ○, ○, R2

Blutüberströmtes Outfit

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, ○, ○

Saubere Klamotten

R1, L1 und X gedrückt halten, dann ○, ○, ○, ○

Star Trek: Shattered Universe

Startet das Spiel und wechselt zur Brücke. Gebt hier die aufgeführten Tastenkombinationen zügig ein. Korrekte Eingaben werden mit einer Meldung oben rechts im Screen bestätigt.

Alle Ränge und Abzeichen freischalten

L1, R1, L1, ○, R1, △, L1, Select

Alle Missionen freischalten

R1, L1, ○, □, L1, R1, △, Select

Alle Schiffe freischalten

L1, □, L1, □, R1, R1, ○, Select

Unverwundbarkeit aktivieren

L1, ○, L1, R1, △, △, ○, Select

Schwierigkeitsgrad „Kobayashi Maru“ aktivieren

L1, △, L1, L1, □, △, R1, Select



⊙ Hier werden die Cheats eingegeben: Als Bestätigung erscheint oben rechts eine Meldung.

Pitfall: Die verlorene Expedition

Cheats

Um euch auf die Gefahren im Dschungel optimal vorzubereiten, haben wir einige nützliche Cheats für euch zusammengestellt. Sobald ihr den Startbildschirm („Drücke Start, um zu starten“) seht, gebt ihr die nachfolgenden Tastenkombinationen ein. Dabei hört ihr eine Melodie. Nachdem ihr die Tasten gedrückt habt, erscheint die Meldung „Cheats angenommen“.

Feldflasche stets gefüllt

Der Effekt zeigt sich erst nachdem ihr die Feldflasche im Inventar habt.

Haltet die Tasten L1 und R1 gedrückt und gebt Folgendes ein
○, □, ○, ○, □, X, □, ○

Freischalten des Originalspiels Pitfall

Im Hauptmenü erscheint rechts oben der Menüpunkt Lost Caverns.

Haltet die Tasten L1 und R1 gedrückt und gebt Folgendes ein
○, ○, ○, ○, ○, □, X, ○, ○

In die Haut von Nicole schlüpfen

Haltet die Tasten L1 und R1 gedrückt und gebt Folgendes ein
○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Anzeigen der vergessenen Höhlen

Schaut im Pausenmenü auf eure Karte und dort auf die Option „Vergessene Höhlen“.

Haltet die Tasten L1 und R1 gedrückt und gebt Folgendes ein
○, ○, ○, ○, △, △, △

Wrath Unleashed

Cheats

Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Start-Screen des Spiels ein. Klappt es nicht auf Anhieb, müsst ihr die Eingabegeschwindigkeit ändern.

Doppelte Gesundheit und doppelte Geschwindigkeit

(Nur für Versus-/Team Kämpfe)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Große Stratmap Charaktere

○, □, ○, ○, ○, △, ○, △



⊙ GEin Flackern bestätigt: Hackt die angegebenen Tastenkombinationen hier im Start-Screen ein.

CHEAT CARDS



Cheat Card ausschneiden und in die DVD-Box legen...

GTA Vice City (deutsche Version)

PLATINUM
play

 Cheat Card
Seite 1

Gebt die Tastenkombinationen zügig im normalen Spielverlauf ein, ohne das Spiel zu pausieren. Bei richtiger Eingabe informiert euch eine kurze Einblendung oben links im Bild, dass es geklappt hat. Achtung! Um allen bösen Überraschungen vorzubeugen, empfehlen wir euch, vorher die Memory Card mit euren Speicherständen zu entfernen!

Körperpanzer mit 100 Punkten zuschalten

R1, R2, L1, X, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O

Lebensenergie auffüllen

R1, R2, L1, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O

Waffen zuschalten – Code 1

Ihr erhaltet eine praktische Auswahl an Hauptwaffen. Achtung! Alle Waffen bekommt ihr nicht mit dem Code!

R1, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O

Waffen zuschalten – Code 2

Anderer Cheat, andere Bewaffnung.

R1, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O

Frauen an die Waffen!

Dieser Code versorgt alle weiblichen Pas-

santen im Spiel mit Waffen.

O, L1, O, L2, O, X, R1, L1, L1, X

Frauen-Wahnsinn!

Nein, nicht der Rinderwahnsinn packt die Weiblichkeit, sondern alle Damen laufen eurem Charakter hinterher. Das kann auf Dauer ganz schön nerven.

Unser Tipp: Probiert mal aus, ob sie euch auch ins Wasser folgen.

O, X, L1, L1, R2, X, X, O, O, O

Verkehr beschleunigen

Alles um euch herum wird schneller.

R2, O, R1, L2, O, R1, L1, R2, L2

Gravitation für Fahrzeuge verringern

Tipp: Setzt euch nach erfolgreicher Eingabe in ein Auto und sucht euch eine lange, gerade Strecke. Beschleunigt und drückt das Steuerkreuz oder den linken Analog-Stick nach unten.

O, R2, O, R1, L2, O, L1, R1

Zeitlupe

Jammy! Der Code verlangsamt den Spielablauf. **Tipp:** Gebt ihn mehrfach ein!

Δ, O, O, O, O, O, R2, R1

Beschleunigung – High Speed

Dieser Code beschleunigt den gesamten Spielverlauf und eignet sich auch dazu, die Zeitlupe wieder zurückzuschalten.

O, O, L1, O, L1, O, O, L1, Δ, O, Δ

Autos springen

Benutzt den Code und steigt in ein Auto ein. Betätigt während der Fahrt die R3-Taste, um einen Sprung hinzulegen.

Δ, R1, R1, O, R1, L1, R2, L1

Selbstmord

Stecken geblieben? Das virtuelle Gangsterleben macht keinen Sinn mehr? Ja dann, ...hier der unsinnige Selbstmord-Cheat.

O, L2, O, R1, O, O, R1, L1, L2, L1

Fahndungslevel um zwei Sterne verringern

Der Code senkt den Fahndungslevel um zwei Sterne. Habt ihr mehr Sterne in der Anzeige aktiv, muss der Code mehrmals eingegeben werden.

R1, R1, O, R2, O, O, O, O, O, O

Fahndungslevel um zwei Sterne steigern

Die Polizei langweilt euch? Das muss nicht



Enter the Matrix

PLATINUM
play

 Cheat Card
Seite 1

Hacking

Hier kurz und bündig das Wichtigste zum Hacking-Mode im Spiel. Um den Mode überhaupt nutzen zu können, benötigt ihr einen Speicherstand. Es reicht aus, das Spiel einfach einmal zu starten und bis zum ersten Speicherpunkt zu spielen. Sobald ein Speicherstand angelegt ist, dürft ihr euch im Hacking-Mode austoben.

Wir brauchen Befehle!

Seid ihr im Hacking-Fenster angelangt, das stark an das alte MS-DOS erinnert, drückt einmal gleichzeitig schnell die Tasten

L1 + R1

Nun werden alle Grundbefehle freigeschaltet, und in der Kommandozeile erscheint



O „Remember to remove...“ und doch vergessen!

die Meldung: „All files unlocked. Remember to remove this feature from the final version!“

Ob es sich hier um einen „vergessenen Cheat“ der Programmierer handelt, oder ob dieser absichtlich so im fertigen Spiel belassen wurde, ist nicht bekannt. Wichtig: Die beiden Tasten müssen wirklich gleichzeitig gedrückt werden!

Die in Anführungszeichen („“) stehenden Begriffe symbolisieren immer eine weitere mit dem Befehl verbundene Eingabe.

Auf Verzeichnis B:\ zugreifen

Startet das Hacking-System. Gebt DIR A: ein. Wechselt in das Verzeichnis SYSTEM. Benutzt den Befehl LOGIN und meldet euch mit dem Passwort GUEST an.

Auf das Verzeichnis B:\TOOLS zugreifen

Probiert die folgenden Codes nacheinander durch:

11000
10100
10010
10001
10101
00101
00101
00011

Auf das Laufwerk V: zugreifen

Zunächst benötigt ihr den Befehl VIRTUAL aus B:\TOOLS. Ruft den Befehl VIRTUAL auf und verwendet das Passwort FROZENFISH.

Das Passwort steht übrigens auch in der Datei, die ihr über READ A:\TEXT\NOTE2.TXT erreicht. Löst danach das rote Rätsel.

Zugriff auf das Laufwerk RAM:

Nachdem ihr Zugang zum Verzeichnis B:\TOOLS und Laufwerk V: habt, könnt ihr euch an Laufwerk RAM: heranwagen. Verwendet den Befehl ROOTSEARCH aus dem Verzeichnis V:\TOOLS und ihr erhaltet das Passwort THISISNOTREAL. Ruft anschließend den Befehl MAIL aus V:\ROOT auf und verwendet dabei das Passwort. Bestätigt kurz und ihr erhaltet vier Telefonnummern:

001 - 949 - 555 - 0112 Keine Verbindung
001 - 714 - 555 - 0187 Keine Verbindung
001 - 213 - 555 - 0142 Nachricht von Morpheus
001 - 310 - 555 - 0111 Nachricht von Trinity
Wählt jetzt mit DIAL aus dem Verzeichnis V:\TOOLS Trinity an und ihr erhaltet mit 942 einen Code. Verwendet diesen Code zusammen mit dem Befehl PORTKEY aus dem Verzeichnis V:\ROOT, also PORTKEY 942.

Nach einem Download befindet sich im Verzeichnis V:\ROOT nun der Befehl



Cheat Cards

CHEAT CARDS



✂ Cheat Card aussägen und in die DVD-Box legen...

GTA Vice City (dt. Version)

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 2

sein! Der Code hebt den Fahndungslevel um zwei Sterne. Für einen höheren Fahndungslevel mehrmals eingeben!

R1, R1, O, R2, *, *, *, *, *, *

Explodierende Autos

Der Verkehr nervt euch? Dieser Code sprengt alles an Fahrzeugen in eurer Umgebung in die Luft. Mit der Zeit kann es vorkommen, dass wieder Fahrzeuge generiert werden.

R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, Δ, O, Δ, L2, L1

Einwohner rasten aus

Anarchie pur in den Straßen von Vice City! Der Code lässt alle Leute ausflippen!

*, *, *, *, X, R2, R1, L2, L1

Alternativ-Cheat mit ähnlichen Resultaten

Auch mit diesem Code schafft ihr wesentlich mehr Chaos auf den Straßen.

*, *, *, *, X, R2, R1, L2, L2

Fahrzeuge schwarz einfärben

Die bunte Vielfalt der Blechhaufen auf der Straße nervt euch? Dann wird's Zeit, sie einfach alle schwarz einzufärben.

O, L2, *, R1, *, X, R1, L1, *, O

Rosa Brille

Die bunte Vielfalt der Blechhaufen auf der Straße nervt euch? Noch schlimmer wird's, wenn alles rosafarben wird.

O, L1, *, L2, *, X, R1, L1, *, O

FAHRZEUGE – AUTOS – PANZER!

Mit den folgenden Cheats schaltet ihr Fahrzeuge zu. Das Praktische: Sie werden gleich neben euch abgesetzt. Aber achtet darauf, dass ihr auf freiem Gelände steht. Denn ein herabfallender Panzer löst eine Explosion aus, sobald er einen PKW trifft.

Rhino (der coole Panzer!)

Mit dem Tank könnt ihr übrigens auch Bürgerwehr-Missionen spielen! Steigt einfach in das Kettenfahrzeug ein und betätigt die R3-Taste.

O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, Δ, O, Δ

Bloodring Banger

*, *, *, *, *, *, *, *, Δ, L2

Bloodring Banger Race Car

*, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, *, *

Caddie (vom Golfplatz)

O, L1, *, R1, L2, X, R1, L1, O, X

Hotring Racer 1

R1, O, R2, *, L1, L2, X, X, □, R1

Hotring Racer 2

R2, L1, O, *, L1, R1, *, *, O, R2

Romeros Hearse

*, R2, *, *, R1, L2, O, R1, L1, *, *

Trashmaster (Müllauto)

O, R1, O, R1, *, *, R1, L1, O, *

Sabre Turbo

*, L2, *, L2, L2, X, R1, L1, O, *

Love Fist Limo

R2, *, L2, *, *, R1, L1, O, *

Die Wetter-Cheats

Dauerregen oder Sonnenschein gewünscht? Oder darf's etwas Nebel sein? Die fünf folgenden Codes verändern das Wetter im Spiel. Den Effekt seht ihr schon kurz darauf im Spielverlauf.

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, *

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, □

R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Δ

Enter the Matrix

PLATINUM

play

Cheat Card
Seite 2

CRACK. Mit dem Befehl **CRACK 8RAM** erhaltet ihr Zugang zu dem RAM-Laufwerk.

Befehle im Verzeichnis A:\SYSTEM

CLS – Bildschirminhalt löschen

DIR – Verzeichnisse und Dateien von Ordnern anzeigen

ECHO „Text“ – Inhalt von „Text“ anzeigen

EXIT – Hacking-System verlassen

HELP „Befehl“ – Hilfe zu den einzelnen Befehlen

LOGIN – Neu anmelden, außerdem Zugriff auf Laufwerk B:

READ – Textdateien anzeigen

REBOOT – System neu booten

Befehle im Verzeichnis A:\TOOLS

BEEP „1-8“ – Test Beeps

CHEAT „Code“ – Cheats freischalten

VIBRATION „1-100“ – Vibration einstellen

Befehle im Verzeichnis B:\TOOLS

DECODE „Code“ – Hinweise decodieren

DROP „Code“ – Waffen in der Matrix deponieren

PLAY – Videodateien anzeigen „*.fmv“

TRACEKILL – Spuren löschen

VIEW – Bilddateien anzeigen „*.img“

VIRTUAL – Zugriff auf virtuelles Laufwerk

Befehle im Verzeichnis V:\TOOLS

DIAL „Nummer“ – Verbindung zu einer bestimmten Telefonnummer aufnehmen

ROOTSEARCH – Administrator-Passwort erhalten

Befehle im Verzeichnis V:\ROOT

MAIL – E-Mails lesen

PORTKEY – Trinity kontaktieren

Befehle im Verzeichnis RAM:\TRINITY

HANDSHAKE – Verbindung zu Spark

READBIO – Lesen der .bio-Dateien in RAM:\BIO

TRAINING – Ausführen von SWORD.DSK in RAM:\PROG

Cheats

Gibt die folgenden Cheats im Verzeichnis A: ein. Befehl CHEAT „Code“

Unendlich Munition

DDF2556

Unbegrenzte Gesundheit

7F4DF451

Alle Waffen und maximale Feuerkraft

0034AFF

Fokus-Balken steigt schneller

FFF0020A

Unbegrenzter Fokus-Balken

69E5D9E4

Gegner sehen nichts

FFFFFFF1

Gegner hören nichts

4516DF45

Mehrspieler-Kämpfe

D5C55D1E

Geringe Erdanziehungskraft

BB013FFF

Logos beschleunigen

7867F443

Taxi fahren

312MF451

Spielgeschwindigkeit erhöhen

FF00001A

Extra-Level im Training

1302C77F oder 13D2C77F

Cheats, die zusammen mit dem Befehl **DROP** aus dem Verzeichnis B:\TOOLS an einigen Stellen im Spiel Waffen hinterlegen.

• JXTRR10

• RKHMS10

• JDHQL10

• JDZMT10

• PNSRZ10

• RHFTQ10

• ZSZQH10

• ZKHBD10

• B1AXXF2

ACTION-REPLAY-MAX-CODES



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.



Forbidden Siren

Master Code und Lebensenergie

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

TC8R-CG8H-1P9QH
CWPU-0D4T-QP8JR
AFUK-E22B-4DMGZ
8C8X-62C3-AAM43
CRXK-EA1B-RPDWZ

60-Hertz-Modus

(Spiel läuft schneller, PAL-Balken werden reduziert. Gleichzeitig den Y-Fix-Code benutzen!)

6PDX-V7ZU-UJBDJ
E565-258B-1N1UR

Y-Fix

(Bild wird im 60-Hertz-Modus besser zentriert.)

ZGWE-B8AA-KPDY4
OU98-8PNG-T3WEN
E108-16M5-QMD52
EWC5-TPFA-HUE9J
71XB-D2N5-7VXXN
YPFQ-D5X2-NM2UY

Unbegrenzt Munition

PNNW-KEGW-OJYOY
7DHH-UR4U-EVUFP

Hauptcharakter unverwundbar

9EXH-UZ5R-2F05H
DPHO-QWY2-EPCPZ

Künstliche Intelligenz deaktivieren

XNPO-BNNX-VBZT6
KNMB-VA6Q-AV12K

Gegner mit einem Treffer ausschalten

P2K6-URCK-3PQ9V
6X05-43MK-5FV2E

Archiv komplett verfügbar

AEMZ-2K9D-Y8RHX
JB7N-V9T1-OKJP4

R: Racing

Master Code und Lebensenergie

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

HKXN-3JTV-0GN49
5QBN-H9X0-JTV7X

99999999 RPs erspielt

OPB9-H4VN-EQNT8
DPWY-KOQM-9COKK

99999999 RP komplett erspielt

MRWZ-MUQF-RB492
FKA2-UBMG-9VDNK

„Pressure-Meter“ immer aufgefüllt

KKHO-9D7J-6DCUR
J730-PMDV-33E2D
QAHN-UETM-RDBTK

Alle Fahrzeuge verfügbar

(Spiel mit aktiviertem Code starten und in den Mode „Event Challenge“ wechseln. Schon ist der Effekt erreicht.)

A0ZR-FHAX-8D326
XYR5-CQ0C-3EGFR

Alle Filme verfügbar

0Q4E-CAPQ-43PPH

Kein Abzug für Upgrades

FYWK-J9R9-W8EBX
CH2N-4MVP-VHGU5
9XKJ-V4P3-MZQVV

Rainbow Six 3

Die folgenden Codes funktionieren nur mit einem ARMAX bis Version 3.13!

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

YNYY-00ZU-MBHAY
BNJG-66HZ-R52Z3
X19P-MRVD-RY7XM
1EH4-611J-1Z7KT
VDD3-RUNT-VMVCU
5GUM-XR27-Y0PHD
D22H-XAOK-3728P
PMH9-7Z75-W72XZ
K30J-BCRU-9JOTM
PCT3-0JFC-0F82C
EU46-MFNH-G3NN8
47XH-B6XA-5TNJN
KA2T-2FHA-3QDEM
EPWX-XEC8-1M5YF
6KF7-OJVK-XHYN0
ZD5A-V8V1-4RZAY
7RHJ-N0V8-GK6HZ
5KKY-RW2Q-E8W8Q
WV0V-PU6M-OAWBE
BMFV-AXWQ-59FCR
AWV2-ZE1C-WVV6R
XAPP-1WWU-NUOHH
4YUX-MZX1-VMAC3
N9W3-GHRN-NNMB1
HHAP-2UB7-X2VYX
03AH-5PBC-9K2T7
0CF3-TK7F-RVYQU
0Q5W-9QJ5-R509P
ERY3-E7CN-NMFTV

Unbegrenzt Lebensenergie für euren Charakter und das Team

(Nur ARMAX bis Version 3.13!)

UWA1-7V7T-XKHFW
CEVX-VADX-XZVN3
FHY4-587Y-QA763
UJM4-BT34-D2ACT
TCKZ-Z0KP-HTEW7
MF97-G7TU-4FERK
4XVH-DF1G-XE888

Unbegrenzt Munition für die Hauptwaffe

(Nur ARMAX bis Version 3.13!)

J4RQ-EYPW-WRXGA
67UE-G6GZ-9FE54

Unbegrenzter Granatenvorrat

(Nur ARMAX bis Version 3.13!)

MK4R-A776-JYQNI
VDP9-RF7V-87N1B

Die folgenden Codes funktionieren nur mit einem ARMAX ab Version 3.14!

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

14X5-2CYG-MNZXA
BNJG-66HZ-R52Z3
X19P-MRVD-RY7XM
1EH4-611J-1Z7KT
VDD3-RUNT-VMVCU
5GUM-XR27-Y0PHD
D22H-XAOK-3728P
PMH9-7Z75-W72XZ
K30J-BCRU-9JOTM
PCT3-0JFC-0F82C
EU46-MFNH-G3NN8
47XH-B6XA-5TNJN
KA2T-2FHA-3QDEM
EPWX-XEC8-1M5YF
6KF7-OJVK-XHYN0
ZD5A-V8V1-4RZAY
7RHJ-N0V8-GK6HZ
5KKY-RW2Q-E8W8Q
WV0V-PU6M-OAWBE
HHAP-2UB7-X2VYX
03AH-5PBC-9K2T7
0CF3-TK7F-RVYQU
0Q5W-9QJ5-R509P
ERY3-E7CN-NMFTV

Unbegrenzt Lebensenergie für euren Charakter und das Team

(Ab ARMAX Version 3.14!)

4XMZ-N0BV-CRWEX
CEVX-VADX-XZVN3
FHY4-587Y-QA763
UJM4-BT34-D2ACT
TCKZ-Z0KP-HTEW7
MF97-G7TU-4FERK
4XVH-DF1G-XE888

Unbegrenzt Munition für die Hauptwaffe

(Ab ARMAX Version 3.14!)

ZPWG-EV5Z-7G32T
67UE-G6GZ-9FE54

Unbegrenzter Granatenvorrat

(Ab ARMAX Version 3.14!)

G8CB-R8C3-EQME6
VDP9-RF7V-87N1B

WIE ERKENNT MAN DIE VERSIONSNUMMER DES ARMAX?

Auf der Unterseite der Programm-CD befindet sich um das Loch herum ein auffälliger Ring. Hält man die CD richtig ins Licht, kann man dort den Text „Action-Replay-MAX Version 3.xx“ lesen.

Die Versionsangabe befindet sich am Rand.

HITMAN

Mark Liebold

CONTRACTS

Auftragskiller haben es nicht leicht. Der Job ist nicht nur schmutzig, sondern auch verdammt hart. Das gilt besonders für Agent 47. Aber er hat ja uns, wir helfen ihm auch bei seinen neuesten Aufträgen weiter.

Jeder Einsatz kann auf verschiedene Arten gelöst werden. Unser Walkthrough beschränkt sich jedoch auf einen Lösungsweg. Je nach Situation geben wir euch aber dennoch ein paar alternative Vorgehensweisen an die Hand und sparen nicht mit interessanten Anregungen.

Mission 1

Nachspiel im Sanatorium

• Entkommt aus dem Sanatorium

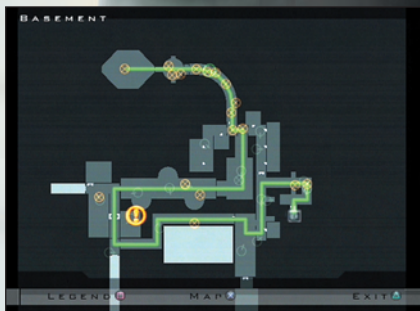
Geht zu der vor euch liegenden Leiche und sammelt den Autoschlüssel ein. Werft nun einen Blick auf die Karte: Die grüne Linie zeigt, wohin Agent 47 laufen muss. Auf dem Weg zu dem Aufzug solltet ihr an dem mit einem gelben Ausrufezeichen gekennzeichneten Raum anhalten. Die Symbole markieren

auf der Karte interessante Punkte. Dort findet man Informationen oder Ausrüstungsgegenstände. In dem Raum liegen ein paar Betäubungsspritzen. Nehmt sie auf jeden Fall mit.

Geht weiter bis zum Ende des Ganges, ruft den Aufzug und fahrt ins Erdgeschoss des Sanatoriums. Checkt vorher die Karte, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden: An einem Aufseher kann man noch vorbeischieben, sollte sich ein ganzes Polizei-Team vor dem Aufzug herumtreiben, wird es weitaus komplizierter, unbemerkt aus dem Aufzug herauszukommen. Schleicht in den gegenüberliegenden Raum und wartet darin, bis das SWAT-Team daran vorbeimarschiert ist. Solltet ihr den Pfleger ausgeschaltet haben, versteckt ihr seinen Körper ebenfalls in diesem Raum.

Blickt auf die Karte. Im nördlichen Teil des Erdgeschosses ist ein Raum mit einem Ausrufezeichen markiert. Lauft unbemerkt dorthin. In der Zelle liegt ein Kleiderbündel. Streift das Patienten-Outfit über, nun werden euch die Polizeibeamten nicht weiter beachten; schließlich suchen sie einen Mann, der einen schwarzen Anzug trägt. Laft nun in die Empfangshalle (der große Raum im südlichen Teil des EG). Der Eingang wird von einer Gruppe Polizisten bewacht. Laft an ihnen vorbei und öffnet die linke Tür.

Im Raum ist eine Wendeltreppe. Bevor ihr hinaufgeht, prüft die Karte. Der obere Raum wird von einem misstrauischen Beamten bewacht. Sobald er den Raum verlassen hat, könnt ihr nach oben gehen. Geht leise in den westlichen Raum, wo sich jetzt auch die Wache befindet. Schleicht euch hinter sie und betäubt sie mit der Spritze. Schnappt euch die Uniform sowie die Waffe, öffnet das Fenster, klettert die Leiter herunter und flüchtet mit dem Wagen vom Sanatoriumsgelände.



○ Mission 1: Werft einen Blick auf die Karte und ihr wisst ganz genau, wo ihr hinlaufen müsst.



○ Mission 1: Sollte die Wache noch unten sein, wartet einfach, bis sie nach oben gegangen ist.



○ Mission 1: Wenn ihr als Polizist verkleidet seid, ist die Flucht aus dem Sanatorium ein Kinderspiel.

Zum Ausschneiden und Sammeln



❶ Mission 2: Die Prostituierte sollte nicht im Raum sein wenn ihr den Opium-Kellner ausschaltet.

Alternativ kann man sich den Weg nach draußen auch freischießen. Im zweiten Stock liegt ein Scharfschützengewehr versteckt, es wird durch ein Ausrufezeichen auf der Karte markiert. Ein zweite Sniper Rifle liegt auf dem südlichen Sims des Sanatoriums. Ihr erreicht es über die beiden südlichen Wendeltreppen. Die Polizisten sind mit Sturmgewehren oder Schrotflinten bewaffnet. Wer lieber schießt statt zu schleichen, darf sich also auf einiges gefasst machen.

Mission 2 (Karte)

Meat Kings Party

- Tötet Meat King Campbell Sturrock
- Tötet Rechtsanwalt Andrei Puscus
- Rettet die Tochter des Klienten
- Flüchtet von dem Gelände

Ihr beginnt die Mission in einem Lieferwagen. Schnappt euch die Kleidung und den Fleischerketten des Metzgers. Er ist nur betäubt, solltet ihr für den Einsatz länger brauchen, könnte er erwachen. Deshalb solltet ihr ihn entweder erschießen (schlecht fürs Rating) oder einsperren, indem ihr die Türen des LKWs schließt. Am Eingang werdet ihr nach Waffen durchsucht, werft also vorher eure Pistolen weg.

Die Fleischerei ist dreigeteilt. Der nördliche Teil ist die eigentliche Metzgerei. In der Mitte befinden sich Umkleideräume und Küche und im südlichen Bereich steigt die Party des



❷ Mission 2: Ist der Anwalt noch bei Bewusstsein, bringt ihm einfach eine Opiumpfeife und wartet.

Meat King. Seid ihr in der Fleischerei, folgt ihr dem Gang. Nachdem ihr durch die mit einem „A“ gekennzeichnete Tür gegangen seid, wendet ihr euch nach links. Geht die Treppe hoch und checkt die Karte: das Ausrufezeichen zeigt den Standort der Tochter des Klienten. Leider geht es ihr nicht mehr ganz so gut. Nehmt einen Arm als Beweis mit. Es könnte sein, dass ein verrückter Metzger in den Raum gestürzt kommt. Haltet den Fleischerketten also lieber bereit.

Geht die Treppe wieder herunter und begeben euch in den mittleren Bereich, er ist mit einem „B“ markiert. In der Umkleidekabine (wird durch das oberste Ausrufezeichen im Mittelteil markiert) sitzt der Opium-Kellner, neben ihm liegt ein frisches Kellner-Outfit. Es gibt offiziell nur einen Opium-Kellner, wollt ihr also als solcher getarnt in den Party-Bereich vordringen, müsst ihr euch überlegen, ob ihr ihn am Leben lassen wollt. Falls ihr ihn verschont, müsst ihr einfach etwas vorsichtiger sein, wenn nicht, solltet ihr mit der Tat warten, bis die Prostituierte, die „rein zufällig“ in der Umkleidekabine vorbeischaute, den Raum wieder verlassen hat.

Wenn ihr euch für die Verkleidung als Opium-Kellner entschieden habt, lauft ihr jetzt weiter nach unten in die Party-Zone. Der Anwalt liegt in der südöstlichen Nische (auf der Karte ist er mit einem roten Kreis markiert). Marschiert einfach hinein, nehmt sein VIP-Ticket sowie seine Pistole und erschießt ihn. Er ist im Drogenrausch und bekommt davon sowieso >>>



❸ Mission 2: Sobald der Meat King das Essen sieht, schickt er seine Betthäschen aus dem Zimmer.

GRUNDLEGENDE RATSCHLÄGE

Wichtig: Bevor ihr euch ins Geschehen stürzt, solltet ihr unbedingt das Training absolvieren. Hier lernt man alles, worauf es als Hitman ankommt: schleichen, schießen, Schlösser knacken usw. Besonders das Schleichen und lautlose Töten kann man hier üben.

Während der Einsätze kommt man nicht umhin, sich zu verkleiden. Aber nicht jede Verkleidung zeigt die gewünschte Wirkung. So gibt es oftmals verschiedene Arten von Wachmännern. Tarnt man sich etwa als Wache, deren Aufgabe es ist, im Garten Streife zu laufen und betritt dann das Haus, wird mal schnell als der Hitman entlarvt. Außerdem hilft selbst die beste Verkleidung nichts, wenn man sich zu auffällig verhält. Sobald ein Gegner auftaucht, sollte man immer schön langsam gehen. Wirr herumrennende Personen sind sehr verdächtig. Ist man erst einmal enttarnt, nützt auch die Verkleidung nichts mehr. In der Nähe von Gegnern schlägt die Stealth-Anzeige in der unteren, linken Bildschirmcke aus und verfärbt sich rot. In der Nähe von Gegnern ist das immer der Fall. Lasst euch davon nicht nervös machen, sondern lauft einfach weiter, so als ob nichts wäre.

Es ist stets wichtig, die Umgebung zu beobachten und Laufwege sowie Verhaltensweisen zu studieren. Werft deshalb immer erst einmal einen Blick auf die Karte, bevor ihr loslegt bzw. lugt durch das Schlüsselloch, bevor ihr einen Raum betretet. Ebenfalls sehr hilfreich ist die First-Person-Kamera. Mit der hat man zwar keinen so großen Blickwinkel wie mit der klassischen Third-Person-Perspektive, dafür kann man mit ihr Dinge besser unter die Lupe nehmen. Zudem fällt das Zielen aus der First-Person-Sicht oft leichter.

Als Hitman muss man Geduld haben. Oft wartet man ein paar Minuten, bis die Zielperson an dem gewünschten Ort ist. Das kann an den Nerven zehren, aber es lohnt sich. Andererseits muss man in manchen Situationen auch blitzschnell reagieren können. Ihr dürft euch also einer Sache niemals zu sicher sein, seid stattdessen auf alles gefasst und noch wichtiger: stets wachsam! Und habt vor allem keine Scheu davor, abzuspeichern. Je öfter ihr den Spielstand sichert, desto geringer ist der Ärger, wenn ihr erwischt werdet.

Nach jeder Mission wird der Hitman bewertet. Die höchste Auszeichnung ist der „Silent Assassin“. Um diesen Bewertung zu erreichen, dürfen nur die Zielpersonen ausgeschaltet werden. Es ist nicht einmal erlaubt, wirklich böse Verbrecher oder schlimm nervige Wachen aus dem Weg zu räumen. Betäuben dürft ihr die Gegner jedoch. So viel Einsatz wird belohnt. Für jeden als „Silent Assassin“ abgeschlossenen Auftrag erhaltet ihr eine Bonus-Waffe.



● Mission 3: Wartet so lange, bis euch der Zivilist den Rücken zugedreht hat.



● Mission 3: Erledigt Fabian Fuchs auf der Toilette und schnappt euch seine Klamotten.



● Mission 3: Wartet mit dem Zünden, bis ihr ein kleines Stück in den Tunnel gefahren seid.

nichts mit. Alternativ könnt ihr auch einfach warten, bis der Anwalt die Toiletten aufsucht. Allerdings hat er einen Bodyguard dabei. Ganz ohne Anwendung von Gewalt werdet ihr diese Situation wohl nicht meistern.

Der Meat King liegt im ersten Stock der Party-Zone, allerdings in einem abgesicherten Bereich. Die Treppe befindet sich im Südwesten.

Ihr könnt auf drei verschiedene Arten an ihn herankommen.

- Ihr stellt einen Gast ruhig und verschafft euch mit dessen Kleidung und dem VIP-Ticket dort Einlass. Allerdings müsst ihr vorher wieder alle Waffen wegwerfen. In dem gesicherten VIP-Bereich finden sich jedoch ein Messer sowie ein Fleischerbeil. Beim Aufsammeln solltet ihr euch nicht erwischen lassen. Sobald ihr eine Waffe habt, marschiert ihr einfach zum Meat King und bringt den Job zu Ende.
- Im ersten Stock des Fleischerei-Bereichs steht eine einzelne Wache vor einer Tür. Macht sie kalt, schnappt euch ihre Klamotten und Waffen und geht durch die Tür. Diese führt auf ein Flachdach. Lauft darüber und durch die Tür auf der anderen Seite. Jetzt seid ihr ebenfalls im VIP-Bereich. Da ihr als Wachmann getarnt seid, wird euch niemand bemerken. Geht zum Meat King und erschießt ihn.
- Geht zurück in die Umkleidekabine und streift das Metzger-Outfit über. Geht nun in die Küche. Der Koch gibt euch den Auftrag,



● Mission 3: Aufgrund der Verkleidung hält Commander Bjarkhov Agent 47 für Fabian Fuchs.

das Hühnchen zum Meat King zu bringen. Schnappt euch das Tablett, geht aus dem Raum und legt es auf den Boden. Wählt die schallgedämpfte 9 mm und versteckt sie im Hühnchen. Werft jetzt noch alle anderen Waffen weg (auch die Metzger-typischen Fleischerhaken und Beile) und geht hoch zum VIP-Bereich. Sobald Agent 47 drin ist und nicht beobachtet wird, zieht er die Pistole aus dem Hühnchen. Lauft zum Meat King und wartet, bis seine Betthäuschen den Raum verlassen haben. Zieht die Knarre und verpasst ihm ein drittes Auge.

Egal ob Gast, Wachmann oder Koch, sobald man Sturrock getötet hat, sollte man die Beine in die Hand nehmen. Der kürzeste Weg führt über das Flachdach. Lauft durch den VIP-Bereich in Richtung Nordosten. Dort ist eine Tür. Geht hindurch und rennt nach rechts. Dort stehen die Flucht-LKWs. Lauft auf einen der Lastwagen, springt auf Höhe der Fahrerkabine nach unten, steigt ein und fährt sofort los.

Mission 3 Die Bjarkhov-Bombe

- Tötet Fabian Fuchs
- Tötet Commander Bjarkhov
- Zerstört die Produktionsstätte der „Dreckigen Bombe“
- Flüchtet mit dem Frachtflugzeug

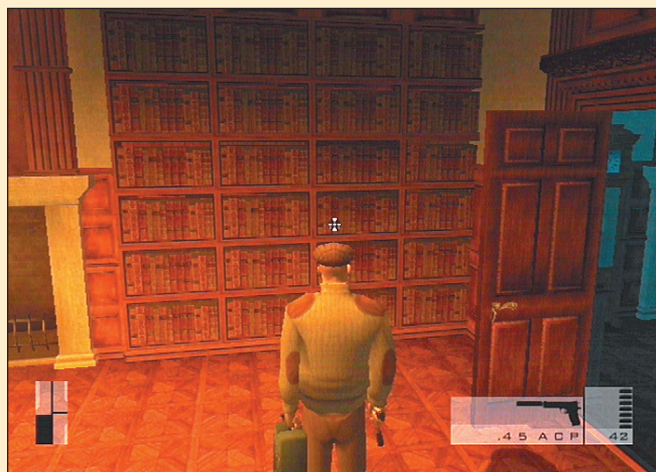
Willkommen in Russland! Wartet, bis die Wache aus dem Flugzeug verschwunden ist. Kurze Zeit später kommt ein Zivilist in die Maschine. Schleicht euch an ihn heran, betäubt ihn, zerrt ihn in euer Versteck und klagt ihm seine Kleidung. Schnappt euch eine Holzkiste mit Vorräten und geht aus dem Flugzeug. Wendet euch nach rechts und lauft zur Halle. In der Messe müsst ihr in die Küche, dort wartet euer Kontaktmann. Yurishka ist ehemaliger KGB-Agent, er gibt euch ein paar sehr interessante Informationen. In der Küche findet Agent 47 außerdem eine Flasche Laxative-Abführmittel. Kippt die Medizin in den Borscht und war-

tet, bis Yurishka Fabian Fuchs, der in der Messe sitzt und auf etwas zu Essen wartet, die angereicherte Rote-Beete-Suppe serviert hat. Kurze Zeit später rennt Fabian Fuchs auf die Toilette. Geht ihm hinterher und erschießt ihn, während er auf der Schüssel sitzt. Zieht seine Klamotten an und geht zurück in die Messe. Dort erwartet euch bereits ein Soldat, der Fabian Fuchs zu Commander Bjarkhov bringen soll. Folgt ihm bis zu der kleinen Bahn. Fahrt damit durch den Tunnel.

Auf der anderen Seite angekommen, lauft ihr zu dem Schiff und meldet euch bei der Wache an. Nehmt die zweite Tür rechts und folgt der Treppe bzw. dem Gang bis zur nächsten Wache. Sie durchsucht euch nach Waffen; habt ihr welche bei euch, behält sie diese ein. Nun dürft ihr zu Commander Bjarkhov.

Er bietet Agent 47 Wodka an, der lehnt dankend ab. Der Commander holt sich dennoch einen Schluck – das ist eure Chance. Wenn er beim Wodka steht, müsst ihr noch einen kurzen Moment warten, denn er dreht sich noch einmal kurz um. Erst danach könnt ihr euch an ihn heranschleichen und ihn mit der Klaviertaste erledigen. Schnappt euch die Pistole und den Generalschlüssel und verlasst durch die Tür neben dem Schreibtisch das Schiff. Lauft zurück zur Bahn und dann weiter nach Westen zum U-Boot-Komplex. Haltet euch rechts, dort ist der Eingang zum beschädigten U-Boot. Rennt hinein und holt euch die drei Sprengsätze aus der kleinen Kammer, haltet euch dabei rechts. Der Hitman muss ich beeilen, da er in dem Schiff starker radioaktiver Strahlung ausgesetzt ist.

Wieder draußen aus dem Schiff, folgt ihr dem Pier weiter, bis ihr an einer Leiter angekommen seid. Steigt hinunter und checkt auf der Karte, wo ihr die Sprengsätze anbringen müsst. Beim Platzieren solltet ihr darauf achten, dass ihr dabei nicht von Wachen gesehen werdet. Sind alle Bomben platziert, lauft ihr zurück zur Bahn und fahrt zurück zum Flughafen. In dem Moment, in dem die Bahn im Tunnel verschwindet, zündet ihr die Bombe (der Funkzünder hat keine so große Reichweite). Fahrt unbehelligt weiter, lauft zum Flugzeug und verschwindet.



○ Mission 4: Hinter diesem Bücherregal verbirgt sich der Geheimgang, der unter das Dach führt.

Mission 4 Beldingford-Anwesen

- Tötet Lord Winston Beldingford
- Tötet Alistar Beldingford
- Rettet Giles Northcott
- Flüchtet vom Anwesen Beldingford

Geht vom Boot aus in östliche Richtung. Schleicht euch hinter den Wachmann, schaltet ihn aus und schleppt ihn zum Wasser. Zieht seine Klamotten an, schnappt euch die Schrotflinte und lauft weiter nach Süden. Der Eingang zum Irrgarten wird von einem Mann bewacht. Wartet, bis er wegläuft und geht hinein. Seht auf der Karte nach, wie ihr laufen müsst, um zu dem gelben Ausrufezeichen zu kommen. Es markiert eine Bodenluke. Öffnet sie und steigt in den Keller. Lauft zur Tür und kuckt durchs Schlüsselloch. Sobald der Wachmann hinter der gegenüberliegenden Tür verschwunden ist, geht ihr hinterher und schaltet ihn aus. Nehmt seine Klamotten und versteckt ihn. Geht wieder aus dem Raum heraus, in die Richtung, aus der die Wache gekommen ist.

Unterwegs nehmt ihr den Benzinkanister mit. Geht die Treppe langsam hoch, um die Hunde nicht zu alarmieren. Wendet euch nach links und geht durch die Tür in die Küche. Lasst euch von den aufspringenden Wachmännern nicht beunruhigen, sondern wendet euch nach rechts und geht schnurstracks durch die Tür. Dahinter ist der Heizraum. Schaltet die Heißwasserzufuhr ab und lauft wieder in die Küche. Neben der Tür führt eine Treppe nach oben. Geht nach oben (euch müsste eine vor sich hin schimpfende Dame entgegenkommen) und in die hintere rechte Tür, nehmt die Gifflasche auf dem Schrank. Geht aus der Tür heraus und in den gegenüberliegenden Raum, das Bad.

Der große Spiegel ist eine Geheimtür, geht hin und öffnet ihn. Bei dieser Aktion müsst ihr euch beeilen, denn die Badenixe kann jeden Moment wiederkommen. Geht die Treppe hoch und checkt mit der Karte, ob Lord Beldingford in seinem Bett liegt oder gerade auf der Toilette sitzt. Sitzt er, wartet ihr einfach einen Augenblick. Sobald er wieder liegt, schleicht ihr euch durch die obere Geheimtür in seine Privatgemächer. Ihr habt drei Möglichkeiten, ihn zu erledigen. Ihr könnt ihn erschießen, wovon allerdings seine Bettgespielin aufwachen könnte, seine Milch mit dem Gift ver-

setzen oder ihm das Kissen, das auf dem Bett liegt, aufs Gesicht drücken.

Lauft zurück in den Raum mit der Geheimtür in der Bücherwand. Gegenüber ist ein Doppeltür, geht hindurch, wendet euch nach rechts und geht durch eine weitere Geheimtür. Folgt dem Gang nach oben unters Dach. An der Schornsteinluke nehmt ihr den Benzinkanister und werft ihn hinein. Er landet direkt in der Feuerstelle, vor der Alistar Beldingford sitzt. Nachdem die kleine Benzinbombe explodiert ist, geht ihr durch die Geheimgänge zurück in das Zimmer, aus dem ihr das Gift geholt habt. (Passt unterwegs auf die Badenixe auf). Dort ist ein offenes Fenster – klettert hindurch. Draußen steigt ihr die Leiter herunter und wartet an der Türe, bis die Wachen vorbei sind. Laft nach Westen und versteckt euch hinter der ersten Scheune. Werft einen Blick auf die Karte.

Im Stall-Bereich laufen mehrere Männer Streife. Sobald sich eine Wache daran macht, hinter der zweiten (westlichen) Scheune nach dem Rechten zu sehen, lauft ihr los, geht ihr vorsichtig hinterher. Sobald ihr den hinteren Bereich der Scheune erreicht habt, haltet ihr an. Manipuliert die Satelliten-Anlage und lauft zurück. Es gibt einen Nord-Eingang in die Scheune. Während die Wachen die Sat-Anlage wieder richten, dringt ihr dort ein. Die wackernden Pferde stören nicht, die Wachen sind ja beschäftigt. Gegenüber vom Wachraum (kuckt vorher auf der Karte nach) ist ein weiterer Raum. Darin befindet sich Pflanzenvernichtungsmittel. Nehmt es und kippt es in das Frischwasserreservoir der Pferde im Raum nebenan. Es könnte auch sein, dass sich in dem Raum ein Stallbursche aufhält. Wenn ihr die Pferde nicht vergiften wollt, könnt ihr auch ihn ausschalten und seine Klamotten anziehen (der Geruch ist den Pferden vertraut und sie bleiben ruhig.). Laft jetzt in den südlichen Teil des Stalls. Dort wird Giles Northcott gefangen gehalten. Befreit ihn und schleicht auf dem kürzesten Weg zurück zum Boot. Als Outdoor-Wache ist das relativ leicht.

Alternativ: Es gibt noch zwei andere Möglichkeiten, die Beldingfords auszuschalten. Ihr könnt dem alten Lord auch auf der Toilette auflauern und ihm dort die Lichter ausknipsen. Seinem Sohn hingegen könnt ihr den Whiskey vergiften. Schleicht euch als Hauswache verkleidet in den Salon, in dem Alistar sitzt. Wenn der Butler kommt um Whis-



○ Mission 5: Nehmt auch Rutgret von Leuens goldene Pistole mit. Sie ist eine Bonus-Waffe.

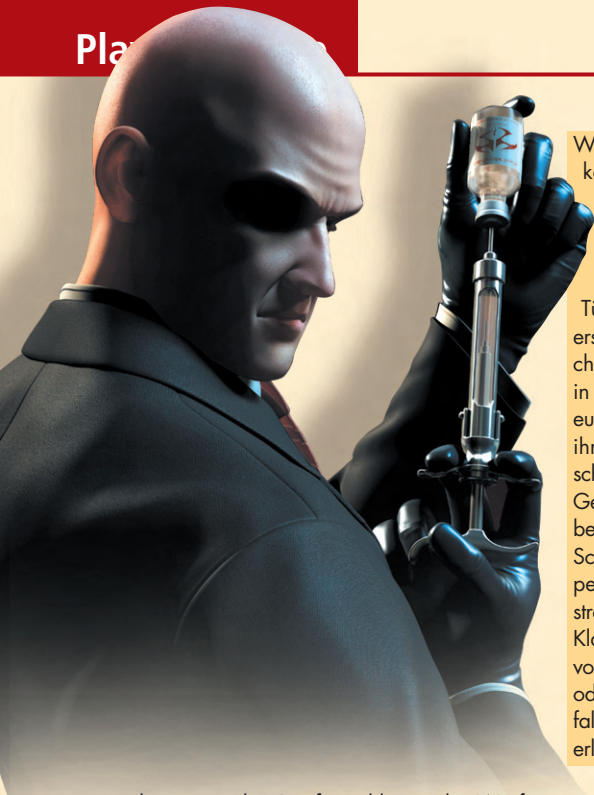
key nachzuschicken, schaltet ihr ihn von hinten aus und zieht sein Kleidung an. Die beiden Herren im Salon sind so betrunken, dass sie davon nichts mitbekommen. Geht hinunter in den Keller, der Zugang liegt im nordöstlichen Teil des Hauses und füllt die Glaskaraffe mit Whiskey. Versetzt den Schnaps mit dem Gift, geht wieder in den Salon und schenkt Alistar einen kräftigen Schluck ein.

Mission 5 Rendezvous in Rotterdam

- Tötet Klass Teller
- Tötet Rutgret von Leuen
- Besorgt die Fotos
- Flüchtet aus dem Gebiet

Die benötigten Waffen sind noch nicht da, also versuchen wir es eben ohne! In dem Missions-Briefing wird ein Journalist erwähnt: das ist unser Mann! Verlasst das Zimmer durch die linke Tür. Rennt die Treppen hinunter und lauft nach Norden weiter – um das Versteck der Gang herum. Auf der Karte ist im nordwestlichen Gebiet ein Ausrufezeichen markiert, das ist der Journalist. Schleicht euch, sobald ihr in seiner Nähe seid, von hinten heran und betäubt ihn. Zieht seine Klamotten an ➤➤➤





und vergesst den Briefumschlag nicht. Werft jetzt alle Waffen weg, lauft nach Süden zum Haupteingang und wartet, bis euch geöffnet wird. Nach einer kleinen Durchsuchung weist euch der Biker an, mit dem Barkeeper zu reden. Die Bar ist im großen Hauptgebäude. Geht hinein und lauft einfach Richtung Osten. Quatscht den Barkeeper an und folgt ihm anschließend zu Rutgret von Leuven. Wenn dieser an den Tresor geht, wartet ihr noch einen Augenblick (er dreht sich noch mal kurz um) und erwürgt ihn dann von hinten. Nehmt die Fotos aus dem Safe und vergesst seine goldene Pistole nicht.

Schleicht euch jetzt in den Keller. Im nord-westlichen Raum (gelbes Ausrufezeichen) wird Klass Teller gefangen gehalten. Sobald die Luft rein ist, schleicht ihr euch in das Zimmer und erledigt den Job. Solltet ihr ihn unter Strom setzen, müsst ihr euch schnell in einem dunklen Eck verstecken, da die Stromschwankungen die Wachen alarmieren. Sobald die Luft rein ist, lauft ihr in den nordöstlichen Raum. Dort liegen zwei bewusstlose Rocker. Schnappt euch die Kleidung und geht den gleichen Weg, über den ihr ins Gebäude gekommen seid, wieder zurück zum Haupteingang. Lasst euch vom Rocker im dem Wachhäuschen öffnen und begeht euch zum Exit-Punkt.

Wem die Journalisten-Masche nicht liegt, der kann sich auch über das Nebengebäude in den Komplex schleichen. Zu Missionsbeginn treiben sich davor zwei Rocker herum. Sobald sie weg sind, schleicht ihr euch nach innen. Haltet euch rechts. Nach der Tür gleich wieder links die Treppe hoch in den ersten Stock. Checkt die Karte: Das Ausrufezeichen markiert ein Rockeroutfit. Schleicht euch in den Raum, streift die Kluft über und begeht euch auf den Haupthof. In den Keller gelangt ihr, indem ihr in der Garage den Strom abschaltet, sie befindet sich im östlichen Teil des Geländes. Durch den Ausfall senkt sich die Hebebühne samt Auto auf einen Mechaniker. Die Schreie locken die Wache von der Kellertreppe an. Geht in den nordöstlichen Raum und streift das Indoor-Wachen-Outfit über. Erledigt Klass Teller und wendet euch danach Rutgret von Leuven zu. Entweder ihr geht direkt zu ihm oder ihr besorgt euch vom Schießstand (ebenfalls im Keller) ein Scharfschützengewehr und erledigt den Job von eurem Apartment aus.

Mission 6

Tödliche Fracht

- Tötet Boris Ivanovich Derzuzhka
- Flüchtet aus dem Gebiet

Die Bikergang ist noch immer aktiv. Lauft die Straße vor und geht in die Bar. Geht zu dem Mädchen im Schaufenster, sie wird die Wache am Wagen ablenken. Sobald er mit dem Mädchen beschäftigt ist, könnt ihr einen GPS-Sender an dem Auto anbringen, so wisst ihr immer, wo der Wagen ist.

Lauft jetzt die Straße weiter, bis ihr zu der Polizeisperre kommt. Hinter dem Container ist eine Satelliten-Anlage, kappt das Kabel. Der Polizist aus dem Wachhäuschen wird kommen, um das Ding wieder zu reparieren. Das ist die Gelegenheit für euch, auf das Gelände zu schleichen. Alternativ könnt ihr den Cop auch von hinten betäuben und euch seine Klamotten schnappen. Entscheidet ihr euch für Schleich-Variante, müsst ihr jetzt in die Polizeistation und euch ein entsprechendes Outfit besorgen.

Auf dem Hafengelände gibt es drei Lagerhallen. Geht in die erste Halle und steigt hinunter in den Kanal. Laft den Tunnel entlang, bis ihr in die dritte Halle kommt. Auf der gegenüberlie-

gende Seite führt eine Treppe auf eine Plattform. Geht nach oben und in das Zimmer. Schleicht mit gezückter Waffe die Leiter nach oben. Kurz vor dem Rand haltet ihr an und erschießt den Scharfschützen. Klettert nach oben, schnappt euch seine Kleidung und Waffen und erschießt von hier oben Boris Ivanovich Derzuzhka. Wartet, bis die Polizei ihren Angriff auf das Schiff startet und lauft dann den gleichen Weg zurück, den ihr gekommen seid.

Alternativ kann man auch den langhaarigen Rocker im ersten Stock der Bar ausschalten. Er ist der Fahrer. So ist garantiert, dass die Bombe gar nicht erst zu Boris Ivanovich Derzuzhka gelangt. Schleicht euch auf die gleiche Art auf das Hafengelände, verkleidet euch jedoch als SWAT-Polizist und macht bei dem Angriff mit. Boris droht irgendwann, die Bombe hochgehen zu lassen. Aber ihr wisst, dass er nur blufft. Begeht euch auf die Brücke des Schiffs und erledigt den Job.

Eine dritte Möglichkeit: In der zweiten Lagerhalle liegt im ersten Stock ein Terroristen-Outfit. Schleicht euch dort hinein und werft es euch über. Anschließend begeht ihr euch an Bord des Schiffes. Wartet einfach in der Küche auf Boris Ivanovich Derzuzhka, tötet ihn und begeht euch zum Exit-Punkt (vergesst aber nicht, eine Polizistenuniform anzuziehen, wenn ihr das Gebiet der Gangster verlasst).

Mission 7

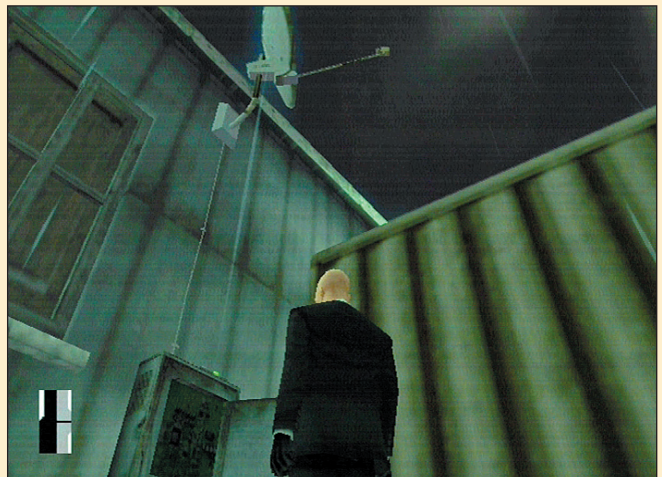
Alte Handelstraditionen

- Tötet Franz Fuchs
- Tötet Fritz Fuchs
- Beschafft die C-Bombe
- Flüchtet mit der Bombe

Sammelt die ID-Card und das Dokument auf und geht zum Haupteingang des Hotels. Geht durch den Sicherheitscheck und danach zum Empfang des Hotels. Beim Einchecken erfährt ihr, dass Mr. Wulff (alias Franz Fuchs) das Zimmer 202 belegt hat. Laft zum Aufzug, fährt hoch in den dritten Stock, geht in euer Zimmer (301) und wartet, bis der Zimmerjunge vorbeikommt. Betäubt ihn und nehmt den Master-Schlüssel. Ist der Zimmerjunge gerade in einem anderen Zimmer, könntet ihr den Schlüssel auch einfach von der Tür abziehen, er steckt im Schloss.



○ Mission 5: Ihr könnt die Hebebühne auch direkt ablassen. Allerdings sollten dabei keine Wachen in der Nähe sein.



○ Mission 6: Um den Polizisten aus seinem Wachhäuschen zu locken, müsst ihr das Kabel der Sat-Anlage kappen.

Jetzt geht es ein Stockwerk nach unten. Mit dem Masterkey öffnet ihr den Raum 203 und geht auf den Balkon. Wartet, bis die Wache im daneben liegenden Zimmer den Balkon kontrolliert hat. Springt hinüber, öffnet leise die Tür, schleicht in den Raum und erledigt den Bodyguard von hinten.

Franz Fuchs steht unter der Dusche – ein leichtes Opfer. Nachdem die erste Zielperson ausgeschaltet ist, schleicht ihr euch an die Eingangstür. Seht auf der Karte nach, ob Wachen in der Nähe sind. Ist alles sauber, öffnet ihr die Tür leise, erwürgt den Wachmann von hinten und zieht ihn in den Raum. Schnappt euch seine Klamotten und vergesst nicht die Dokumente, das Türschild, den Schlüssel und die schallgedämpfte Pistole mitzunehmen. Auf dem Gang bringt ihr erst einmal das „Bitte nicht stören“ Schild an der Tür an. Lauft nach rechts zur Treppe. Rennt hoch in den dritten Stock, lauft zum Aufzug und fahrt ins Erdgeschoss (so umgeht ihr die Metallsensoren im zweiten Stock). Holt am Empfang die Nachricht für Fritz Fuchs und lauft dann wieder zum Aufzug. Geht nicht hinein, sondern folgt dem Gang, bis ihr an der verschlossenen Doppeltür steht. Sobald kein Wachen in der Nähe sind, knackt ihr das Schloss und lauft weiter den Flur entlang, bis ihr zu der Stelle kommt, an der die Fenster offen sind. (Gegebenenfalls seht ihr sogar einen Geist).

Schleicht zu der zweiten Tür und kuckt durch das Schlüsselloch. Sobald der Mann im Bad verschwunden ist, öffnet ihr die Tür, schleicht hinein und zieht die Polizeiuniform an. Lauft weiter zum „Ort des Verbrechens“. Dort findet ihr eine Schrotflinte. Begebt euch jetzt in den dritten Stock. In der Nähe des Aufzuges ist der Wachraum. Geht dort hinein und schaltet die Metallsensoren aus. Als Wachmann getarnt, ist es zwar egal, wenn der Alarm losgeht, aber man ist ja nicht die ganze Zeit als Wachmann unterwegs.

Geht jetzt wieder in die Empfangshalle. Knackt die linke Tür neben der großen Treppe und schleicht euch in den Wellness-Bereich. Falls Fritz Fuchs nicht dort sein sollte, wartet einfach ein paar Minuten. Erledigt ihn entweder in der Sauna oder in der Umkleidekabine. Der Wachmann im Wellness-Bereich ist nicht misstrauisch, Fritz Fuchs dagegen schon. Sollte er euch vorher sehen, wird er flüchten, obwohl ihr die Uniform eines Wach-

mann trägt. Versteckt euch deshalb am besten in der Umkleidekabine.

Sobald Fritz Fuchs tot ist, holt ihr euch das Bodyguard-Outfit aus dem abgesperrten Bereich wieder (gleiches System) und geht anschließend in Zimmer 202. Dort steht der Bombenkoffer. Schnappt euch das Case und begeben euch in den Westflügel des Hotels, hoch in den zweiten Stock. Folgt dem Flur, der zu dem nordwestlichsten Zimmer (312) führt. Geht aber in das Zimmer 313 gegenüber von der Wache. Stellt den Koffer ab und checkt die Karte. Im Zimmer 312 ist ein Gast eingebucht. Wartet, bis er sein Zimmer verlassen hat (falls er nicht da ist, wartet ihr, bis er da war!). Springt auf den Balkon von Zimmer 312, schleicht hinaus und erledigt die Wache von hinten. Den Körper zerrt ihr in Raum 313. Schnappt euch den Bombenkoffer und geht in den abgesicherten Bereich.

Checkt die Karte, um zu sehen, wo die Wache steht. Sobald sie aus dem Fenster sieht, könnt ihr in das Zimmer gehen und die Bombe aus dem Röntgenzimmer holen. Beim Verlassen dessen müsst ihr ähnlich vorsichtig sein. Habt ihr den abgesicherten Bereich hinter euch gelassen, könnt ihr unbehindert aus dem Hotel verschwinden (die Metallsensoren sind ja abgeschaltet).

Mission 8

Drachenjagd

- Tötet den Red Dragon Mittelsmann
- Der Blue Lotus Mittelsmann muss überleben
- Flüchtet aus dem Gebiet

Werft einen Blick auf die Karte. Im Norden ist eine Leiter eingezeichnet – lauft dorthin. Es steht zwar eine Wache daneben, aber das ist



○ Mission 8: Zwischen den Leuchtreklamen hindurch habt ihr einen guten Blick auf die Zielperson.

kein Problem. Versteckt euch hinter ihr und sobald sie wieder Stellung bezogen hat, betäubt ihr sie und schleift den Körper zur Kanalöffnung. Klettert die Leiter hoch und packt das Scharfschützengewehr aus. Zwischen den beiden Leuchtreklamen hat man einen perfekten Blick auf den Pavillon.

Beim dem Anschlag kommt es auf das richtige Timing an. Wenn das Treffen beginnt, wartet der Rote Drache in der Mitte des Pavillons, der Abgesandte des Blauen Lotus berät sich abseits noch eine Weile. Anschließend laufen sie zusammen eine Runde. Danach geht der Blaue-Lotus-Botschafter wieder zu seinem Begleiter. Der Rote Drache wartet am südöstlichen Punkt des Pavillons neben einer Laterne: erschießt ihn. Ansonsten würde seine Leiche entdeckt und eine Hetzjagd auf euch gestartet. Werft das Gewehr weg, lasst auch den Koffer liegen und lauft zum Exit-Punkt.

Mission 9

Vorfall im Wang Fou

- Tötet den Blue-Lotus-Mittelsmann
- Tötet sechs Mitglieder des Blue Lotus
- Flüchtet aus dem Gebiet

Lauft sofort zum Kanalschacht. Dieser befindet sich etwa in der Mitte der Karte. Wartet dort, bis der Fahrer der Limousine zum Parken kommt. Erledigt ihn, lasst ihn aber erst einmal liegen. Geht jetzt zum Haupteingang. Auf der rechten Seite führt eine Leiter hoch zum Balkon. Klettert hoch, schleicht euch von hinten an die Wache heran und stellt sie ruhig. Knackt vorsichtig das Schloss des ersten Raumes, geht hinein, streift das



○ Mission 9: Attackiert ihr eure Opfer von hinten, ist es wichtig, dass ihr euch an sie heranschleicht.



○ Mission 7: Nur wenn die Metallsensoren deaktiviert sind, könnt ihr später unbemerkt mit der Bombe entkommen.



○ Mission 9: Mit Hilfe der Autobombe ist der Job relativ schnell und unkompliziert erledigt.



○ Mission 10: Von dieser Position aus hat man einen guten Blick in das Zimmer, in dem die Verhandlung stattfinden soll.



○ Mission 10: Wartet, bis der Polizeichef sich zurücklehnt. So könnt ihr beide Zielpersonen mit nur einem Schuss erwischen.



○ Mission 9: Von der Empore aus könnt ihr die beiden Mitglieder des Blauen Lotus erschießen.



○ Mission 9: Mit der Schlüsselkarte kommt ihr an einen Gattling-Minikanone heran.

Red-Dragon-Outfit über, nehmt die Bombe samt Funkzunder und geht zurück in die Gasse. Zieht die Kleidung des Fahrers an, geht zum Wagen und platziert die Autobombe. Lauft zurück in die Gasse und wartet, bis drei der Blauer-Lotus-Mitglieder mit dem Wagen wegfahren. Sobald das Auto auf der Höhe der beiden, am Rand der Karte wartenden Blauer-Lotus-Männer ist, zündet ihr die Bombe.

Schleicht zurück in den Raum, in dem ihr die Bombe gestohlen habt. In der Ecke steht ein Scharfschützengewehr. Nehmt es und geht zur Tür. Draußen läuft eine Wache Streife. Sobald die Luft rein ist, schleicht ihr euch nach draußen und nehmt gleich die erste Tür rechts. So könnt ihr die Wache umgehen. Lauft den L-förmigen Gang entlang und biegt an der T-Kreuzung nach rechts ab. Hinter der Tür steht eine Wache. Legt das Gewehr ab, zückt die Klaviertaste und tötet sie heimlich, still und leise. Schlüpf in den Raum und schleicht rechts die Empore entlang. Bezieht nun Stellung auf der östlichen Seite der Empore, dort wo ihr in den separaten Speisesaal im Erdgeschoss blicken könnt. Dort sitzen die beiden letzten Männer des Blauen Lotus. Wenn ihr sie erschießt, fällt das nicht auf, da keine Wache im Raum in ihre Richtung blickt. Jetzt müsst ihr nur noch zur Exit-Zone.

Geheimer Bonusgegenstand: Findige Hitman-Spieler können einen kleinen Umweg wagen. Im Haupthaus, im nördlichen Bereich der Triaden-Anlage, liegt im ersten Stock eine Schlüsselkarte versteckt. Ist erst einmal die zweite Wache auf der Empore ausgeschaltet, gelangt ihr ganz ohne Probleme dorthin. Damit kann man im Level „Nachspiel im Sanatorium“ zwei versteckte Bereiche öffnen. Dort findet man eine Gattling-Minikanone

sowie Kältekammern, in denen die Entwickler von Hitman: Contracts liegen.

Mission 10 Massaker im Fischlokal

- Tötet den Red-Dragon-Mittelsmann
- Versteckt den Leichnam des Red-Dragon-Mittelsmanns
- Tötet den Polizeichef
- Tötet den Blue-Lotus-Mittelsmann
- Platziert das Amulett im Restaurant
- Flüchtet mit dem Auto

Lauft schnell hoch bis zur T-Kreuzung, biegt rechts ab und lauft bis zu der Kanalöffnung. Stellt den Koffer ab und wartet in dem dunklen Eck, bis der Mittelsmann der Roten Drachen vor euch steht. Erwürgt ihn von hinten mit der Klaviertaste und schleift ihn zu der Kanalöffnung. Dabei muss man sich beeilen und darauf achten, nicht gesehen zu werden. Steigt die Leiter hinunter, nehmt seine Ausrüstung und zieht das Red-Dragon-Outfit an.

Im Süden der Karte ist ein Baugerüst (es wird auf der Karte durch ein Leiter-Symbol markiert). Lauft dorthin, nehmt aber am besten die östliche Route, da dort keine Polizeibeamten Streife laufen. Klettert das Gerüst hoch bis zur obersten Plattform (2.Stock), biegt um die Ecke und positioniert euch hinter der Fahne. So, dass euch Polizisten und Passanten von der Straße aus nicht sehen können, ihr aber einen guten Blick auf das Restaurant habt. Packt das Scharfschützengewehr aus und zielt auf den Raum, in dem der Mann des Blauen Lotus und der Polizeichef sitzen. Ihr könnt die beiden nacheinander

erschließen, dafür müsst ihr aber verdammt schnell und zielsicher sein. Auf Nummer sicher geht ihr, wenn ihr den Hinterkopf des Blauen Lotus anvisiert und wartet, bis sich der Polizeichef zurücklehnt. Dadurch schiebt er sich genau hinter den Chinesen und ihr könnt beide Ziele mit nur einem Schuss erwischen.

Lasst die Knarre fallen und rennt bzw. springt von dem Gerüst. Geht jetzt zu dem Restaurant. Nehmt zur Sicherheit einen kleinen Umweg über euren Wagen (Startpunkt). Geht in den ersten Stock des Restaurants (beim Sicherheitscheck werden euch die Waffen abgenommen, aber das ist egal) und legt das Amulett auf den Tisch. Jetzt müsst ihr nur noch zum Exit-Punkt.

Alternativ könnt ihr auch, nachdem ihr den Roten Drachen erledigt habt, direkt zum Restaurant laufen. Geht in den Hinterhof und steigt die Leiter nach oben. Klettert jetzt durch das Fenster und legt eure Waffen in die Toilette. Steigt wieder heraus und geht zum Haupteingang. Nach der Durchsuchung geht ihr zum Barkeeper und lasst euch den Schlüssel für die Toilette geben. Holt euch die Waffen und bringt den Job zu Ende.

Mission 11 Lee Hongs Ende

- Tötet den Anführer der Triade
- Beschafft die Jadestatue
- Flüchtet aus dem Gebiet

Lauft zum Restaurant, ihr kennt die Gegend ja bereits aus der Mission „Vorfall im Wang Fou“. Betretet das Lokal durch den Haupteingang. Die rechte Tür führt zur Hausbar. Geht dorthin und sprecht mit dem Barkeeper. Er gibt euch ein paar interessante Informationen. Allerdings leidet er unter Magenproblemen und muss das Gespräch vorzeitig beenden. Während er aufs Klo geht, schnappt ihr euch die Einladung für den Bordell-Bereich sowie das Laxative-Abführmittel hinter der Bar.

Mit der Einladung kommt ihr zu Mei Ling, einer Prostituierten. Wenn ihr dem Mädchen helft zu entkommen, wird sie euch im Gegenzug den Code geben, den ihr braucht, um an die Jadestatue zu kommen. Das ist aber nicht ganz einfach. Deshalb versuchen wir es auf eine andere Art und Weise.



Mission 11: Erst wenn Zun, der Leibwächter, auf der Toilette sitzt, kann man unbemerkt zuschlagen.

Verlasst das Restaurant wieder, wendet euch nach links und lauft die Straße entlang, bis ihr zu einer Gasse kommt. In der Gasse befindet sich der Hintereingang zum Wang Fou. Öffnet das Eisentor (vorher checken, ob eine Wache in der Nähe ist) und geht durch die linke Doppeltür. Gegenüber von der Tür stehen ein paar Kisten. Versteckt euch dahinter und wartet, bis die Wache aus dem Keller daran vorbeigelaufen ist. Geht die Kellertreppe hinunter und weiter geradeaus durch die Waschküche. In dem Raum hinter der kleinen Eisentür liegt ein schwarz-rotes Kleiderbündel. Lasst es liegen und geht ein Stück weiter. Hinter dem hängenden Laken liegt das Outfit eines Kochs. Zieht es an und lauft wieder in den Hinterhof.

Diesmal geht ihr aber durch die rechte Tür. In der Küche angekommen, gibt euch der Küchenchef die Anweisung, Mr. Hong das Essen zu bringen. Verfeinert die Suppe mit Abführmittel und bringt Mr. Hong seine Suppe. Wenn er noch nicht in dem separaten Speiseraum ist, in dem auch die Mitglieder des Blauen Lotus saßen, wartet ihr einfach. Zun, sein beliebter Bodyguard, kostet die Suppe und muss natürlich sofort auf die Toilette rennen. Stellt euch jetzt hinter Lee Hong und bearbeitet seine Stimmbänder mit der Klaviersaite, die Wachen werden es nicht bemerken.

Hebt den Tresorcode auf und lauft wieder zum dem Versteck hinter den Kisten. Wartet erneut, bis die Wache vorbeikommt, doch stellt sie diesmal ruhig (am besten auf der Treppe). Zieht seine Klamotten an und checkt die Karte. In der Mitte des Kellers ist ein gelbes Ausrufezeichen: Dort muss Agent 47 hin. Lauft einfach langsam und unauffällig durch den Keller, die Wachen werden euch nicht aufhalten.

Ein Tipp: In dem Gang nach dem Aufzug ist rechts eine Tür, dahinter ist das Waffendepot der Triaden. Das Ausrufezeichen markiert den gefangenen CIA-Agenten. Befreit ihn und er verrät, in welchem Safe sich die Jade Statue befindet. **Es gibt vier Möglichkeiten:**

- **Im Waffendepot im Keller:** Das ist einfach. Lauft den Gang zurück, bis ihr an dem Waffendepot vorbeikommt. Öffnet den Safe,

nehmt die Statue und verlasst das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müsst ihr nur noch zur Exit-Zone.

- **Im Bordell:** Geht zurück in die Lagerhalle (Versteck mit Kisten), dort führt eine Metalltreppe nach oben – folgt ihr. Oben geht ihr über die Brücke in den Bordell-Bereich des Triaden-Unterschlupfs. Folgt dem Gang nach hinten, auf der rechten Seite führt eine Tür auf einen Balkon. Lauft herum und geht in die Tür am Ende des Balkons. In dem Raum ist ein Safe. Öffnet ihn, nehmt die Statue und verlasst das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müsst ihr nur noch zur Exit-Zone.

- **Im Quartier der Wachen:** Lauft über den Hinterhof zurück auf die Straße und geht zurück zum Haupteingang. Klettert die Leiter an der rechten Seite des Gebäudes nach oben und geht zur ersten Tür. Knackts das Schloss, geht in den Raum, öffnet den Safe, schnappt euch die Statue und lauft zur Exit-Zone.

- **Im Büro von Lee Hong:** Folgt dem Kellergang nach Norden bis zum Aufzug. Ruft ihn und fährt nach oben. Geht links aus dem Aufzug heraus und gleich weiter durch die linke Doppeltür, in diesem Raum ist die Treppe, die nach oben führt (Karte checken). Geht nach oben, lasst euch von den Wachen nicht einschüchtern und denkt immer daran, langsam zu laufen!

An der Doppeltür im ersten Stock wartet ihr und werft einen Blick auf die Karte. Sobald die Wache ins Büro geht, schleicht ihr hinterher. Sie geht weiter auf den Balkon, ihr schleicht weiter ins Zimmer, öffnet den Tresor, schnappt die Statue, lauft durch den Keller zurück ins Lagerhaus und verlasst das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt ab zur Exit-Zone.

Mission 12 Jäger und Gejagter

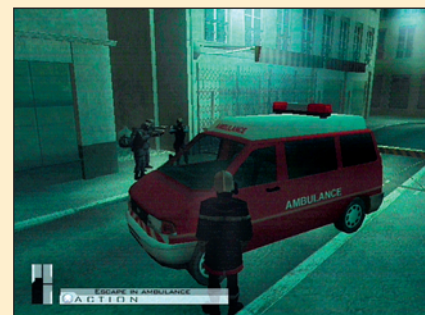
- Tötet Inspector Albert Fournier
- Tötet Botschafter Richard Delahunt (ist bereits tot)
- Tötet Tenor Phillippe Bereube (ist bereits tot)
- Flüchtet zum Flughafen Charles DeGaulle



Die Cops sind euch auf dem Fersen. Jetzt heißt es Beeilung. Jede Verzögerung bringt nur unnötigen Ärger. Geht aus der linken Tür, rechts den Gang entlang und gleich wieder links in die Tür. In dem Zimmer ist ein Balkon. Springt über den Balkon auf das gegenüberliegende Dach.

Im Norden ist ein Zaun in der Decke eingelassen. Springt durch das Loch nach unten. Bevor ihr springt, solltet ihr mit der Karte checken, ob die Luft unten rein ist. Ihr müsst in den Müllcontainer springen, landet ihr daneben, seid ihr tot. Versteckt euch hinter dem Container, denn dort laufen zwei Polizisten Streife. Sobald sie weg sind, lauft ihr nach Süden. An der T-Kreuzung biegt ihr nach rechts ab und lauft weiter die Gasse entlang. Am Ende wartet ein Feuerwehrmann. Schleicht euch an ihn heran, dabei müsst ihr euch ganz dicht an die Wand drücken, und betäubt ihn mit der Spritze. Zieht seine Klamotten an und nehmt den Autoschlüssel zum Rettungswagen.

Lauft als Feuerwehrmann verkleidet die Straße in Richtung Osten. Auf der Kreuzung wendet ihr euch nach Norden. Rechts ist eine kleine Gasse (Karte checken). Geht hinein, dann rechts und schon könnt ihr euer Ziel sehen. Positioniert euch so, dass ihr nur den Inspector seht, sonst werdet ihr nämlich von den anderen Polizisten entdeckt. Jetzt packt ihr die schallgedämpfte Pistole aus, erschießt ihn und lauft die Gasse zurück bis zur Straße. Im Norden ist der Krankenwagen geparkt. Lauft nach oben, steigt ein und flüchtet zum Flughafen. **Geschafft! ■**



Mission 12: Der Krankenwagen ist das optimale Fluchtfahrzeug!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Gunther Hruby

Als Elitesoldat der Spezialeinheit Rainbow hat man es nicht gerade leicht. Bevor ihr den Controller frustriert an die Wand werft, lest euch lieber unsere Tipps durch.

Mission 1

Bergdorf (Schweiz)

Ihr startet in einem verschneiten Bergdorf. Lauft erst einmal im Uhrzeigersinn herum und erledigt die versprengten Terroristen. Danach marschiert ihr den linken Weg entlang. Schickt euer Team auf den Platz voraus. Vorsicht, aus den Fenstern sowie aus dem dunklen Hof hinter dem Bretterzaun werdet ihr unter Feuer genommen. Dringt dann in das erste Haus ein und klärt vorsichtig Raum für Raum auf. Durch das Anwesen hindurch gelangt ihr auf einen Hof, der euch hinter die Kirche führt. Achtet auch hier auf Scharfschützen.

Dringt durch die Hintertüre in die Kirche ein. Befehlt eurem Team, den nächsten Raum sowie den Saal mit „Öffnen und Sichern“ und „Vorstoßen“ einzunehmen. Achtet im Feuergefecht darauf, nicht versehentlich den Bereich hinter dem Altar in Mitleidenschaft zu ziehen, hier wird eine Geisel gefangen gehalten. Neutralisiert die Gegner und sichert die Gefangene.

Dringt in den Gang rechts neben dem Altar ein und kontrolliert den nächsten Abschnitt. Klappert alle Räume ab und setzt auf dem Weg in den Keller mehrfach Blindgranaten ein. Denkt daran, die Nachtsicht zu nutzen. Hier findet ihr die zweite Geisel.

Mission 2

Bergstrasse (Schweiz)

Schon zu Beginn der Mission werdet ihr unter Feuer genommen. Schickt schnell euer Team vor und gebt den Jungs Rückendeckung, indem ihr ein bis zwei Magazine blind in den Tunnel rechts neben dem umgestürzten Lastwagen jagt. Hinter diesem Lastwagen versteckt sich ein Terrorist, der mit Granaten wirft. Klärt erst den gesamten Tunnel auf, bevor ihr die Bombe am Tanklaster entschärft. Macht euch dann auf, die Wartungsschächte einzunehmen.

Klappert die Gänge ab und setzt immer wieder Blindgranaten ein. Je nachdem wie aggressiv ihr vordringt, ergeben sich die Terroristen immer mal wieder. Kontrolliert aber unbedingt immer erst einen Abschnitt, bevor ihr diese feigen Gegner sichert! Sonst kann



○ Allgemein: Übt unbedingt von Anfang an, zwischen normaler Sicht und den Zusatzgeräten umzuschalten.



○ Mission 2: Bevor ihr die Bombe im Tunnel entschärft, muss dieser erst komplett geräumt werden. Ansonsten könnte es eine böse Überraschung geben.



Die Option der Zulu-Befehle rettet euch in vielen Situationen den virtuellen Hintern.

es passieren, dass ihr aus dem Hinterhalt unter Feuer genommen werdet.

Der Weg hier ist sehr linear aufgebaut, verlaufen könnt ihr euch nicht. Sichert die Geiseln auf eurem Weg und spart etwas Munition für den Endspurt auf. Nachdem ihr die Lagerhalle mit dem weißen Transporter gesichert habt, führt euch der Weg zurück zum Startpunkt. Dort haben sich einige Terroristen verschanzi, sie haben eine weitere Geisel genommen. Nutzt die Autowracks als Deckung und lasst die Gegner auf euch zukommen. Dann sind sie leichte Beute für eure Kameraden.

Mission 3

Ölraffinerie (Curacao, Karibik)

Ab dieser Mission macht ihr Bekanntschaft mit merklich aggressiveren Gegnern. Zum einen geben sie nicht so schnell auf und zum anderen verfolgen sie euch und übernehmen in einigen Situationen die Initiative, indem sie auf euch zustürmen. Seid also gewarnt.

Links neben dem Startpunkt werdet ihr gleich in ein Feuergefecht verwickelt. Untersucht danach den Eingang, den ihr unterhalb der Treppe findet. Bahnt euch vorsichtig euren Weg durch die Gänge und entschärft die erste Bombe. Vorsicht – kaum ist diese entschärft, erfolgt schon ein Überraschungsangriff aus der bisher verschlossenen Türe hinten im Gang. Die zweite Bombe steht einige Gänge weiter in einer Halle. Hier wird euer Team von Scharfschützen aus den oberen Stockwerken unter Feuer genommen. Ist diese entschärft, sucht ihr die Geisel. Diese wird am Ende des Geländes gefangen gehalten. Um ihrer habhaft zu werden, müsst ihr einen Hof durchqueren. Dieser Hof wird von Terroristen mit Raketenwerfern bewacht. Setzt mehrere Rauchgranaten ein. Werft sie einfach in die Mitte des Hofes und eine an den Eingang der Halle, die schräg gegenüber liegt. Den Rest erledigt euer Team. Versucht, noch während das Feuergefecht im Hof im Gange ist, die Halle zu erreichen und dort die Geisel zu schützen, die links hinter dem Eingang in einer Ecke kauert.

Mission 4

Insel-Anwesen (Curacao, Karibik)

Begebt euch zum Eingang und schaltet die Wärmebildkamera an. Nach einigen Augenblicken kommt euch der erste Gegner von drinnen entgegen und öffnet die Türe. Erledigt! Tastet euch dann durchs Haus hinauf zum Badezimmer. Hier wird die weibliche Geisel gefangen gehalten. Ihr müsst die beiden Wachen hier schnell erledigen, sonst könnte sie in Mitleidenschaft gezogen werden. Nutzt für den Überraschungsangriff die Zulu-Funktion. Bahnt euch



Mission 4: Am Ende der Verteidigungsphase kommt euch ein Kampfhubschrauber zu Hilfe.

dann euren Weg durchs Haus in den Hinterhof hinaus. Beeilt euch, denn die befreite Frau folgt euch auf dem Weg. Habt ihr den Hof erreicht, müsst ihr die zweite Geisel befreien und sichern.

Eure Aufgabe besteht abschließend darin, die beiden Geiseln um jeden Preis zu schützen. Bleibt in Bewegung und nehmt die Scharfschützen unter Feuer. Behelft euch mit kurzen Feuerstößen bzw. Einzelfeuer. Häufiges Nachladen kann hier ein schnelles Game-over bedeuten! Glücklicherweise trifft kurz darauf ein Kampfhubschrauber ein, der euch zu Hilfe eilt.

Mission 5

Werft (Puerto Cabello, Venezuela)

Bahnt euch einen Weg aus der Halle heraus rechts herum zwischen den Containern hindurch. Erledigt den Scharfschützen auf dem gelben Kran und lauft beim Kran zwischen die Container. Hier befindet sich eine Leiter, die ihr erklimmt. Lasst euer Team folgen. Sucht aus dieser erhöhten Position das Gelände mit dem Sniper-Mode ab und erledigt alle Gegner, die ihr auf diese Weise aufstöbert.

Lasst eure Kameraden auf den Containern das Gebiet decken und klettert wieder die Leiter hinunter. Werft jetzt eine Granate auf das Gelände zwischen der nächsten Halle und den Containern. Aufgeschreckte Terroristen werden jetzt automatisch von eurem Team unter Feuer genommen. Den Rest erledigt ihr. Holt dann das Team nach.

Die nächste Halle wird im Schutz einer Rauchgranate gemeinsam eingenommen. Betretet das Büro im Anschluss an die Halle und nehmt die Gänge unter die Lupe.

Die erste Bombe findet ihr in einer der folgenden Lagerhallen. Allerdings wurden diese von den Terroristen mit Fässern voller Brandbeschleuniger gesichert. Das bedeutet, dass ein Treffer die Bomben hochjagt. Agiert also vorsichtig. Das Umfeld der ersten Bombe muss erst einmal von gegnerischen Einheiten geräumt werden. Am einfachsten erledigt ihr das, indem ihr die Verbrecher aus erhöhter Position von den Laufstegen aus unter Feuer nehmt. Benutzt dann die Leiter (nicht springen, sondern klettern!) um hinunter zu gelangen. Lasst euer Team folgen und untersucht erst alle Ecken hier unten, bevor ihr die Bombe entschärft.

Nun geht es über die Treppen eine Etage weiter nach unten. Die zweite Bombe steht inmitten einer weiteren Halle. Nutzt hier die Stromgeneratoren als Deckung und denkt daran, dass auch dieser Sprengsatz mit Brandbeschleunigern umgeben ist.

Sind die Terroristen hier erledigt, positioniert ihr euer Team so im Raum, dass ihr die



Mission 5: Vorsicht! Die Sprengsätze sind von Brandbeschleuniger umgeben!

beiden großen Klappen an der Decke ins Visier nehmen könnt. Erst dann macht ihr euch daran, die zweite Bombe zu entschärfen. Kaum ist das Teil neutralisiert, öffnen sich die Klappen und ihr werdet unter Feuer genommen. In einigen Situationen öffnen sich die Klappen bereits, wenn ihr euch der Bombe nähert. Seid also gewarnt.

Die dritte und letzte Bombe ist unterhalb des Schiffsrumpfes auf der Werft angebracht. Marschiert den letzten Gang hinunter und nutzt die hier gelagerten explosiven Fässer als Zielscheiben. Wartet, bis Gegner an ihnen vorbeilaufen und jagt sie dann mit einem gezielten Schuss hoch.

Kämpft euch danach durch die Abschnitte unterhalb des Trockendocks am Schiffskiel entlang. Orientiert euch am charakteristischen Piepsen des Zünders, um die Bombe zu lokalisieren. Achtet aber auf die Seitenwände. Hier befinden sich Ladeklappen, aus denen ihr unter Feuer genommen werdet. >>>

ALLGEMEINE TIPPS

Schickt euer Team vor! Eure Kameraden sind hervorragende Schützen und klären so manche brenzlige Situation für euch.

Nachladen nicht vergessen! Bevor ihr den Befehl zum Eindringen gebt, solltet ihr stets nachladen.

Durchblick: Benutzt das Nachtsichtgerät und die Wärmebildkamera. Ihr habt dadurch in vielen Situationen einen ungeheuren Vorteil gegenüber den Gegnern. Übt das schnelle Umschalten zwischen der normalen Perspektive und dem Nachtsichtgerät sowie der Wärmebildkamera. Im Einsatz gelangt ihr auf diesem Weg an Positionsangaben der gegnerischen Einheiten, die ihr aus der normalen Sicht heraus gar nicht registrieren würdet.

Schatten beachten! In einigen Arealen erkennt ihr Gegner, die hinter Ecken lauern, am Schatten, den sie auf den Boden werfen.

Blendgranaten kosten nichts, also setzt sie ein! Es ist sinnlos, mit vollem Munitionsvorrat zu sterben.

Sprengsätze, die es zu entschärfen gilt, haben die praktische Angewohnheit, vor sich hin zu piepen. Findet ihr einen gesuchten Sprengsatz nicht auf Anhieb, hilft es, sich langsam um die eigene Achse zu drehen um ihn dabei besser zu lokalisieren.



○ Mission 6: Sind alle Geiseln gesichert, könnt ihr Granaten einsetzen.



○ Mission 7: Vorsicht! Überall lauern Scharfschützen an den Fenstern.

Mission 6

Crespo-Stiftung (Montreal, Quebec, Canada)

Im Gebäude solltet ihr immer wieder die Position halten und abwarten. Oft kommt ein voreiliger und leichtsinniger Gegner unvorbereitet um eine Ecke spaziert und kann schnell von eurem Team ins digitale Jenseits geschickt werden.

Ab ins erste Büro. Benutzt hier nicht den Durchgang mit den Doppeltüren, sondern die kleine Türe rechts. Ansonsten rennt ihr direkt in eine Granate. Durch dieses kleine Büro gelangt ihr in einen Gang, den ihr säubert. Erkundet hier vorsichtig die Räume. Eure Gegner warten oft in einer dunklen Ecke ab, bevor sie das Feuer eröffnen. Verlasst euch nicht auf die Anzeige der Wärmebildkamera. Manche Terroristen verbergen sich hinter Metallschränken und sind somit für die Wärmebildkamera unsichtbar.

Im ersten Stock findet ihr die erste Geisel. Vorsicht, sind die Bewacher in diesem Raum erledigt, stürmt ein weiterer Gegner durch den Hintereingang.

Die nächste Geisel wird in einem Saal im nächsten Stockwerk gefangen gehalten. Der Terrorist, der direkt mit einer Pistole hinter ihr steht, kann nur mit einem perfekten Kopfschuss aus der Sniper-Perspektive heraus erledigt werden. Alternativ wird der Raum mit dem Einsatz einer Blendgranate vorbereitet. Den Befehl zum Einsatz einer Blendgranate könnt ihr übrigens auch noch geben, nachdem die Türe bereits geöffnet wurde.

An drei Seiten der Halle befinden sich Zuschauerfenster. Und selbstverständlich lauern hier Terroristen. Stellt euch mit dem gesamten Team in die Mitte des Raums und fahrt die Fenster langsam ab. Sichert danach die Geisel und macht euch auf den Weg in den dritten Stock.

Nachdem die restliche Mission daraus besteht, alle verbleibenden Gegner zu eliminieren, könnt ihr in jeden Raum zur Sicherheit erst mal eine Splitterhandgranate werfen. Das dezimiert die Gegner auf eine effektive Art und Weise und schont zudem eure Lebensenergie. Geht aber in Deckung, nachdem ihr eine Granate geworfen habt, um nicht selbst in Mitleidenschaft gezogen zu werden.

Mission 7

Altstadt (Dubrownik, Kroatien)

Vom Startpunkt aus werft ihr zuerst eine Splitterhandgranate auf die Treppe, als Begrü-

ßung für die Terroristen. Klappert dann in aller Ruhe die Häuser und Gassen nacheinander ab. Werdet aber nicht leichtsinnig und erkundet immer erst das Gelände. Der eingepackte Granatwerfer eignet sich hervorragend, um mehrere Gegner auf einmal auszuschalten. Ballert damit aber nicht direkt auf Personen, sondern neben sie. So kommt die hervorgerufene Explosion viel besser zur Geltung und zieht, wird sie geübt ausgeführt, weitere herumstehende Gegner in Mitleidenschaft.

Bevor ihr den Hof mit dem geparkten Transporter sichert, sucht ihr erst langsam mit der Sniper-Funktion das Gelände ab. Achtet auch auf die Fenster in den Gebäuden rings herum. Vorsicht beim Transporter! Benutzt ihn lieber nicht als Deckung, die Terroristen jagen ihn in die Luft. Nachdem der Hof gereinigt wurde, stürmt ihr das Gebäude hinten in der Gasse.

Im Treppenhaus versucht ein Gegner, euch zu überraschen – achtet auf die herabfallenden Dachbretter, sie verraten seine Position. Im Anschluss gelangt ihr in einen weiteren Hof, der zunächst mit Granaten bearbeitet wird. Passt auf die Scharfschützen oberhalb der Balkons auf.

Sobald ihr die Meldung erhalten, dass sich der gesuchte Informant im nächsten Raum befindet, geht ihr in Stellung. Dringt gleichzeitig mit eurem Kameraden und einem Zulu-Befehl durch beide Türen ein und lasst eine Blendgranate werfen. Setzt selbst eine Rauchgranate ein und erledigt die Bewacher des Informanten sofort. Habt ihr die Lage glücklich geklärt, muss nur noch die Zielperson gesichert werden.

Mission 8

Trieste (Triest, Italien)

Zwei eurer Kameraden stecken in der Klemme und brauchen umgehend eure Hilfe. Ihr seid in dieser Mission mit einer M60 ausgestattet. Diese besitzt zwar eine ungeheure Durchschlagskraft und Magazine mit 100 Schuss, aber durch ihr Gewicht verlangsamt sich die Steuerung etwas. Das erfordert ein klein wenig Übung. Auch die Nachladezeiten sind extrem lange. Sucht euch deswegen zum Nachladen immer ein sicheres Plätzchen.

Viel Zeit bleibt euch nicht, euch an die Waffe zu gewöhnen. Tastet euch langsam durch

die Gassen zur Treppe vor. Rechnet immer mit Beschuss aus Fenstern und dunklen Ecken. Ignoriert die Meldungen, dass ihr euch beeilen müsst, ihr seid keinem Zeitlimit unterworfen.

Nach dem ersten Platz findet ihr eine Treppe, die von einem blauen Schild flankiert ist. Werft hier Rauchgranaten hinunter und überrascht die Gegner, die unten rechts lauern. Ein Stück weiter müsst ihr nur in der Scheune und in der Bibliothek aufräumen. In der Bibliothek lässt sich eine Türe öffnen. Gegner neutralisieren! Fälschlicherweise hat das Hauptquartier angenommen, dass sich die gesuchten Kameraden hier befinden. Fehlanzeige ...

Durchquert die Bibliothek und schaltet alle Feinde aus, die hier in Lauerstellung warten. Bahnt euch euren Weg durchs nächste Haus, hinunter auf den Platz. Ignoriert zunächst eure Kameraden, die hier unten in ein Feuergefecht verwickelt sind. Die beiden können sich schon selbst helfen. Nehmt lieber die gesamte Umgebung unter Feuer. Sobald alle Gegner neutralisiert sind, braucht ihr nur noch die beiden Vermissten aufzusuchen und die Mission ist gemeistert.

Mission 09

Alcatraz (San Francisco, USA)

Auf nach Alcatraz. Zwei Gefangene müssen befreit werden. Infiltriert zuerst das Gefängnis über die Abwasserkanäle. Achtet darauf, dass ihr schon hier unten mit Granaten





● Mission 11: Um ungesehen an den Wachen vorbeizugelangen, müsst ihr wirklich langsam machen.

geworfen werdet. Entweder ihr überrascht eure Gegner aus sicherer Entfernung mit der Sniper-Funktion, oder ihr stürmt gemeinsam auf sie los. Nutzt das Überraschungsmoment! Fliegen euch die Granaten erst mal um die Ohren, ist es schwer, Deckung zu finden. Die Explosionen wirken sich in den engen Gängen der Kanalisation auch merklich stärker aus. Seid also gewarnt.

Die Infiltration des Gefängnisses ist erfolgreich abgeschlossen, sobald ihr die Halle mit den Duschen erreicht habt. Und dort geht der Ärger auch schon weiter. Von allen Seiten werdet ihr unter Feuer genommen. Tut euch selbst einen Gefallen und stellt euch auf keinen Fall in die Mitte des Raumes. Hier landen ganz bestimmt einige gegnerische Granaten. Versucht, beim Feuerwechsel immer eine der Wände als Rückendeckung zu nutzen.

Im Raum ist zwar genügend Tageslicht vorhanden um alles zu erkennen, aber die Gegner rücken hinter den Gittern oberhalb heran. Daher ist es schwer, sie schnell zu lokalisieren. Schaltet die Wärmebildkamera zu und feuert gnadenlos auf alles, was sich bewegt und nicht neben euch steht.

Nach dem kleinen Intermezzo führt ein Gang neben den Duschen hinauf zu den Zellen. Auch hier könnt ihr eure Gegner dank Wärmebildkamera leichter lokalisieren.

Die erste Geisel wird in einem großen Zellentrakt festgehalten. Rings herum lauern Gegner, die allerdings erst in Erscheinung treten, wenn ihr euch der Geisel nähert. Kümert euch zunächst um die Geiselnnehmer und geht von dem Gefangenen weg, da einige Granaten zum Einsatz kommen. Positioniert euch in einer der Ecken der Halle. Nachdem Ruhe eingekehrt ist, könnt ihr über die Treppen in den nächsten Abschnitt gelangen. Dort wartet nach einigen Gängen auch schon die zweite Zielperson auf euch. Mit Blendgranaten überrascht ihr die Gegner. Hier wiederholt sich das Spiel mit den Gitterstäben. Allerdings wird die Mission als erfolgreich gewertet, sobald ihr die zweite Geisel gesichert habt. Ihr braucht gar nicht alle Gegner abzuwehren.

Mission 10

Import/Export (Caracas, Venezuela)

Öffnet sofort die erste Türe auf der rechten Gebäudeseite und jagt ein Magazin hinter die Tresen. Mit etwas Zielwasser neutralisiert ihr so zwei bis drei Gegner. Dringt dann ins Gebäude ein. Klärt das Haus Raum für Raum auf. Macht ihr zu schnell auf euch aufmerksam, geratet ihr unter Kreuzfeuer, nehmt euch also etwas Zeit.

Es führen zwei Gänge nach hinten zu einem Waffenlager. Es ist egal welchen ihr nehmt, da alle Gegner spätestens dann auf euch losgehen, wenn ihr den Raum mit den Munitionskisten betretet. Sind die Terroristen hier neutralisiert, habt ihr die erste Aufgabe erledigt. Verlasst das Gebäude und benutzt die Holzterrasse nach oben. Vorsicht. Auf dem Weg nach oben werdet ihr von den Dächern aus unter Feuer genommen.

Oben angekommen wird es Zeit, den Granatwerfer einzusetzen. Jagt ein bis zwei Granaten in den nächsten Raum. Somit reduziert ihr die Anzahl eurer Gegner.

Im nächsten Raum findet ihr an einigen Stellen wieder die altbekannten roten Fässer mit Brandbeschleuniger vor.

Diese stehen verteilt herum. Jagt sie mit gezielten Schüssen hoch, in deren Nähe lauern Gegner auf euch.

Erst nachdem der gesamte Bereich aufgeklärt ist, könnt ihr den nächsten Abschnitt betreten.

Hier im Schlafraum könnt ihr erneut großzügig den Granatwerfer einsetzen. Nehmt die Treppe nach unten und ihr gelangt in ein Büro. Hier findet ihr die gesuchten Dokumente, ihr müsst sie sichern. Vorsicht: Ihr werdet nun von draußen unter Feuer genommen.

Stürmt in den Verladehof hinaus und versucht, eure Gegner mit der Sniper-Funktion auszuschalten. Erst wenn der Hof gesäubert ist, nähert ihr euch der Laderampe mit dem roten Tor. Zufälligerweise wird dieses genau dann geöffnet, wenn ihr herantretet. Ein bis zwei Splitterhandgranaten neutralisieren die Gegner. Sobald die Halle aufgeklärt ist, habt ihr die Mission gemeistert.



● Mission 11: Nachdem das Telefon verwandt wurde, geht ihr sofort in der Ecke links in Deckung.



● Mission 11: Telefon verwandt? Dann schleicht ihr der Wache in sicherem Abstand hinterher.



● Mission 11: Sobald der PC gehackt wurde, könnt ihr endlich frei feuern!

Mission 11

Penthouse (Caracas, Venezuela)

Startpunkt: Geht sofort in die Hocke und betretet den Gang rechts durch die Türe (nicht die Treppen benutzen!). Bleibt in der Hocke und marschiert zügig durch die Glastüre. Vorne schwenkt ihr nach rechts.

Ab hier seht ihr einen Gegner, der auf eine Flimmerkiste (im wahrsten Sinne des Wortes) starrt. Wenigstens ist er abgelenkt. Um an ihm vorbeizukommen, müsst ihr langsam in der Hocke an der Wand weiterschleichen. Drückt den Analog-Stick nur leicht nach vorne. Verursacht ihr ein Geräusch, werdet ihr entdeckt. Schleicht so die Treppe hinauf. Ignoriert einfach die beiden Verbrecher in der Küche.

Schaltet die Wärmebildkamera ein und checkt kurz den Bereich im ersten Stock. Habt ihr das Timing eingehalten (von Beginn an in geduckter Haltung gehen), könnt ihr jetzt hier oben sofort nach links schwenken. Schaut hinter dem verzierten Raumteiler nach. Hier findet ihr das Telefon (wird auch auf dem Radar angezeigt). Sobald das Veranzien-Symbol vor euch erscheint, haltet ihr die X-Taste gedrückt, bis der Kreis aufgeladen ist. Geht dann sofort in die hinterste Ecke beim Telefon in Deckung. Gleich erscheint eine Wache die an dem Raumteiler vorbeischlendert.

Orientiert euch nun am Radar und wartet, bis sich die Wache wieder entfernt. ➤➤➤



❶ Mission 11: Bevor ihr den Buchhalter sichert, müsst ihr anstürmende Gegner ausschalten.

Schleicht mit derselben Geschwindigkeit, die euch schon unten vor der Entdeckung bewahrt hat, hinter dieser Wache her. Nehmt den ersten Gang nach links und drückt euch voll gegen die linke Wand. Schaut bitte nicht auf die Glastüre zur rechten Seite, sondern schleicht stur links weiter. Dort geht es vorsichtig die Treppen hinauf. Hier öffnet ihr die linke Türe. Ignoriert die Wache im Raum und haltet euch rechts. Schleicht um den Wandteiler herum und haltet dort nach dem gesuchten Computer Ausschau. Es folgt dasselbe Spiel wie schon am Telefon. Sobald das Symbol erscheint, haltet ihr die X-Taste gedrückt, bis sich der Kreis gefüllt hat. Nun ist der Computer gehackt. Geht hier hinten in Deckung und wartet, bis das erste Telefonat von eurem Hauptquartier abgehört wurde.

Euer nächster Einsatzbefehl lautet, den Buchhalter zu schützen und zu evakuieren. Hierzu erlaubt euch das Hauptquartier den Einsatz der Waffe. Somit ist die Schleichtour beendet und ihr könnt euch den Weg freiballern.

Um den Buchhalter zu lokalisieren, orientiert ihr euch am Radar. Denkt daran, dass eure mitgeführte Waffe nicht die aus den vorherigen Missionen gewohnte Durchschlagskraft besitzt. Ihr benötigt rund vier Treffer in den Körper eines Gegners, oder zwei bis drei Treffer in den Kopf.

Habt ihr den Buchhalter erreicht, befiehlt ihr ihm, euch zu folgen. Wartet aber noch ein wenig im Raum, denn es stürmen gleich ein paar Wachen auf euch zu. Danach geht es durch die Küche und das Wohnzimmer zurück zu eurem Startpunkt. Dort angelangt, steigt ihr die Treppe hinauf, die zu Missionsbeginn tabu war. Hier gelangt ihr aufs Dach. Checkt euer Radar und führt eure Begleitung an den Evakuierungspunkt. Ein Hubschrauber bringt euch sicher aus der Gefahrenzone.



❷ Mission 11: Sobald der Buchhalter sicher auf das Dach geleitet wurde, ist die Mission erledigt.

Mission 12

Fleischfabrik (Caracas, Venezuela)

Tastet euch langsam vor. Die Fleischfabrik besteht aus mehreren Gängen, im Anschluss stehen Fabrikationshallen. Die Lichtverhältnisse sind nicht optimal. Also müsst ihr regelmäßig den weiteren Weg mit Nachtsichtgerät und Wärmebildkamera auskundschaften. Nach dem ersten Gang gelangt ihr in eine Halle. Befehlt eurem Team, diese zu decken. Ihr selbst stürmt mit Feuerschutz im Rücken nach vorne und klärt die Nebenräume auf.

Auf dem weiteren Weg lauern eure Gegner oft hinter blauen Fässern. Ihr braucht euch keinerlei Sorgen zu machen, falls ihr diese versehentlich trifft. Im Gegensatz zu den roten Fässern (mit Brandbeschleuniger) beinhalten die blauen Fässer keinerlei schädliche Substanzen. Achtet beim Vorstoßen darauf, dass ihr auch aus breiteren Durchgängen heraus unter Feuer genommen werdet. Das geschieht, bevor ihr eine Chance habt, Gegner zu lokalisieren. Auch verhindern die dicken Isolationsstreifen an den Türen, dass ihr verwertbare Wärmebildkameraanzeigen erhältet. Kein Wunder, schließlich sind diese Streifen dazu gedacht, Wärmeaustausch zu verhindern.

Die gesuchte Geisel befindet sich in einem kleinen Verwaltungsraum, den ihr über eine kurze Rampe auf eurem Weg erreicht. Sobald ihr die Zielperson lokalisiert habt, muss erst mal die Lage sondiert werden. Es kann sein, dass ein Terrorist in geduckter Haltung neben der Geisel lauert. Mit einigen Schüssen an die Wand hinter der Geisel könnt ihr diesen Gegner aus der Reserve locken. Sobald er ein klein wenig Abstand zur Zielperson hat, könnt ihr ihn mit gezielten Schüssen niederstrecken. Stürmt ihr jedoch unvorsichtig den

Raum, nimmt der Terrorist die Geisel als lebendigen Schutzschild – dann hilft nur noch ein wirklich guter Schuss aus der Sniper-Perspektive. Es ist auch möglich, dem Team den Befehl „Vorstoßen“ zu erteilen. Mit ein klein wenig Glück überwältigen eure Kameraden den Schurken, ohne dass ihr eingreifen müsst.

Ein paar Räume weiter findet ihr die zweite Geisel. Sobald ihr den Abschnitt betretet, nehmt ihr den Gefangenen durch die Fenster hindurch ins Fadenkreuz und gebt eurem Team den Befehl „Vorstoßen“. Gebt euren Kameraden Feuerschutz und sichert die zweite Zielperson zügig.

Lastet euer Team jetzt bei der gesicherten zweiten Geisel „Deckung geben“ und lauft den Gang hinunter. Unten rennt ihr einige Schritte in die Halle hinein, um die Gegner dort auf euch aufmerksam zu machen. Lauft sofort wieder einige Schritte zurück, um in Deckung zu gehen, sobald sie das Feuer eröffnen. Eure oben positionierten Kameraden nehmen die aufgeschreckten Angreifer nun unter Feuer. Mit dieser Taktik kann die Halle schnell aufgeklärt werden.

Holt das Team nach und merkt euch, aus welchem Gang ihr in die Halle gelangt seid. Der rechte Gang führt euch in einen Umkleideraum, in dem mehrere Schutzanzüge lagern. Ein Indiz dafür, dass ihr auf der richtigen Spur seid. Der Raum dahinter wimmelt nur so vor Gegnern. Hier ist der Einsatz von Granaten sinnvoll.

Haltet euch links und nehmt den nächsten Raum ein. Hier verhindern wieder einige Isoliermatten vorzeitiges Lokalisieren der Gegner. Aber nachdem ihr kurz vor eurem Ziel seid, könnt ihr den Raum mit euren verbliebenen Granaten zupflastern.

Sichert nun noch die Fässer mit dem gesuchten Giftgas im letzten Gang.

Mission 13

Werkstatt (New Orleans, USA)

Dank eines versteckten Senders ist es dem Hauptquartier gelungen, Vargas zu lokalisieren. Eure Aufgabe: Fangt ihn lebend!

Stürmt den Vorrat der Werkstatt und sichert ihn. Von hier aus gelangt ihr in ein Büro. Positioniert euch und nehmt die Gegner, die im Ausstellungsraum gegenüber lauern, durch die breite Fensterfront hindurch unter Feuer. Zwar könnt ihr von hier aus nicht alle treffen, aber ihr brecht den ersten Widerstand. Nehmt dann die Ausstellungshalle mit den Neuwaren ein.



❶ Mission 15: Vom Startpunkt aus marschiert ihr zügig in den linken Gang hinein und dann sofort die Treppe hinauf.



❷ Mission 15: Sobald ihr die Treppe erreicht habt, müsst ihr langsam machen. Knarrnde Dielenbretter verraten euch.

Tastet euch vorsichtig die Treppe hinauf und dringt durch den Vorräumsraum und die Werkstatt weiter vor. Stürmt nicht immer sofort einen Raum, sondern schießt gezielt auf die Gegner, die ihr durch die Türrahmen lokalisieren könnt. Die Werkstatt selbst ist in einige Abschnitte unterteilt. Irgendwann werdet ihr Vargas finden. Selbstverständlich flüchtet er sofort feige. Ihr dürft ihn aber auf keinen Fall unter Feuer nehmen. Das bedeutet auch, dass ihr darauf achten müsst, nicht versehentlich auf Gegner zu schießen, die sich vor Vargas selbst befinden. Schnell durchdringt ein Geschoss einen Gegner und zieht die Zielperson in Mitleidenschaft. Haltet euch auch mit Granaten zurück. Verletzt ihr Vargas, ist die Mission gescheitert.

Wenigstens zeigt sich die Spielroutine hier ein klein wenig fair und Vargas wartet immer ein wenig, bis ihr einen Bereich gesäubert habt. Behaltet ihn aber im Auge. Sobald ihr die Meldung erhaltet, dass er die Garage verlässt, stürmt ihr los.

Orientiert euch draußen in der Gasse sofort nach rechts und geht in Sniper-Position. Nehmt das dunkle Fluchtfahrzeug unter Beschuss, das hinter dem Zaun zu erkennen ist. Jagt ein Magazin durch die Scheiben auf die Position des Fahrers. Somit ist Vargas die Fluchtmöglichkeit genommen und die Mission ist erfolgreich abgeschlossen.

Mission 14

Parade (New Orleans, USA)

Sichert zunächst Schritt für Schritt den Marktplatz und bahnt euch euren Weg zur gegenüberliegenden Seite. Dringt dort in die Halle ein und brecht rechts die Türe auf. Nehmt schnell die Treppe nach oben. Hier lauert ein Terrorist, der Granaten wirft, sobald er euch sieht. Dieser muss schnell überwältigt werden.

Durchkämmt die Räume und benutzt die Treppe auf der anderen Seite, um nach unten zu gelangen. Von diesem Hinterhof aus müsst ihr nun den Platz mit der Bombe stürmen. Allerdings geratet ihr unter erheblichen Feindbeschuss. Sucht deswegen erst mal die Gasse neben dem dunklen Transportwagen und schickt euer Team schnell über den Platz dort hinten hinein. Folgt euren Kameraden. Macht euch jetzt aus dieser sicheren Position heraus mit dem Platz vertraut. In der Mitte parkt ein Wagen, auf dem die Bombe platziert ist und charakteristisch vor sich hin piept. Sobald ihr

euch diesem Wagen nähert, wird das Feuer von der gegenüberliegenden Seite aus eröffnet. Schickt euer Team zur Mitte des Platzes und snipert selbst von weiter hinten auf die Gegner. Entschärft dann die Bombe. Nachdem das Sicherheitssystem deaktiviert ist, teilt euch das Hauptquartier mit, dass ein Reservezünder ausgemacht worden ist. Es startet ein Countdown und euer Team geht neben der Bombe in Stellung. Ihr müsst nun alleine das Sicherheitssystem, den zweiten Zünder, aufspüren und deaktivieren.

Rennt in die Gasse hinein, in die ihr zuvor euer Team geschickt habt und betretet dort das Gebäude. Bahnt euch den Weg durch den Empfang und die Billardräume. Nehmt die Treppe in den ersten Stock hinauf. Haltet euch immer rechts. Um die Räume hier oben braucht ihr euch nicht zu kümmern. Sucht hinten rechts die Treppe zum zweiten Stock. Erledigt hier oben die Wachen, die in der Halle auf euch warten. Vorsicht, auch durch die Dachfenster werdet ihr unter Beschuss genommen. Der Gang hinten führt zu einem Raum. Hier befindet sich das gesuchte Zündsystem. Um es zu entschärfen, braucht ihr nur wenige Sekunden. Nehmt euch also die Zeit, um sicherzugehen, dass ihr beim Entschärfen nicht aus dem Hinterhalt beschossen werdet.

Mission 15

Flughafen (Caracas, Venezuela)

Der letzte Auftrag lautet: Crespo dingfest machen! Macht euch auf Nervenkrieg gefasst, es wird hart! Ihr müsst erneut unbemerkt einen Auftrag erledigen.

Noch während euch die Missionsanweisungen berieseln, duckt ihr euch und lauft sofort durch die linke Türe. Geht die Treppe hinauf und zwar seitlich. Durch das seitliche Gleiten verursacht ihr nur sehr wenige Geräusche. Auf der Zwischenplattform müsst ihr euch langsam bewegen. Oben dreht ihr euch nach rechts und lauft leise und langsam im Gang voran. Sperrt die Ohren auf. Ihr hört jetzt das charakteristische Geräusch einer Türe. Wartet mindestens fünf Sekunden lang und betretet dann den Raum. Ihr müsst durch die Türe auf der gegenüberliegenden Seite auf den Balkon hinaus. Seid ihr zu flott unterwegs, hört euch der Wachposten, der links auf dem Gang Streife läuft. Bewegt ihr euch zu langsam, erwischt er euch beim Durchque-

ren des Raums. Alles eine Frage des richtigen Timings.

Draußen auf dem Balkon springt ihr die Leiter hinunter und quetscht euch rechts hinten in die Ecke. Keine Sorge, dort bemerkt euch die Wache auf dem Hof nicht. Lauft jetzt langsam hinter dem Rücken der Wache um die geparkten Fahrzeuge herum und bringt den Sprengsatz an der Kiste an. Orientiert euch dabei einfach am Radar.

Und jetzt endlich ist diese Schleichpassage gemeistert! Feuer frei! Rennt hinüber zum nächsten Hof, von dem aus ihr in eine Halle gelangt. Nutzt auf dem Weg die Lastwagen zur Deckung. Betretet die Halle und bahnt euch den Weg hindurch auf die andere Seite. Vorsicht! Das abgestellte Flugzeug geht in die Luft. Haltet euch nicht versehentlich im Explosionsradius auf. Der weitere Weg bringt euch reichlich Terroristen vor die Flinte. Ihr empfangt auf dem Weg immer wieder Nachrichten des Hauptquartiers, sie geben die Position Crespos an.

Bis, ... die Mission völlig unerwartet erfolgreich abgeschlossen ist. Mitten in einer wilden Schießerei mit den Terroristen endet das Spiel.

Im Abspann seht ihr, wie Crespo mit Hilfe des heimlich angebrachten Sprengsatzes ausgeschaltet wird. **Geschafft!** ■



○ Mission 15: Vor dieser Türe am Ende des Ganges müsst ihr genau hinhören. Sobald die Wache den Raum dort verlassen hat, durchquert ihr ihn.



○ Mission 15: Die einzelne Wache im Hof sieht euch nicht, wenn ihr euch unten rechts in die Ecke kauert.

THIS IS FOOTBALL 2004

Thomas Szedlak

Der Computer spielt euch an die Wand? In der Online-Rangliste seid ihr unter ferner liefen platziert? Mit unseren Tipps sind die Zeiten des Abstiegskampfs vorbei.



○ Einfach mal draufschießen. Ein Eckball kann immer herauspringen.



○ Autsch! Trefft ihr statt dem Ball nur die Beine der Gegner, droht die Rote Karte.

Tipps zur Steuerung

PES-ähnliche Steuerung

Die voreingestellte TIF1-Steuerung ähnelt der von FIFA Football. Gehört ihr zu den Fans von Pro Evolution Soccer, solltet ihr die Controller-Konfiguration TIF2 anwählen. Viele Tasten sind hier ähnlich belegt wie bei PES 3.

Tip: Online müsst ihr euch mit einem Steuerungs-Fehler herumschlagen. Des Öfteren wird nämlich eure Controller-Einstellung ignoriert und ihr müsst mit der Konfig TIF 1 spielen. Es hilft aber, auf dem Bildschirm für die Controller-Zuweisung einmal durch alle Konfigurationen zu schalten und erneut bei TIF 2 stehen zu bleiben. Dieser Trick funktioniert oft, aber leider auch nicht immer.

Gut gezielt ist halb getroffen

Im Handbuch wird das Thema Schießen spärlich behandelt. play hilft weiter: Drückt ihr den Stick bzw. das Steuercross weg vom Tor, macht ihr einen Lupfer. Der macht vor allem dann Sinn, wenn der Torhüter aus dem Kasten stürmt. Drückt ihr dagegen in Richtung Tor, schießt ihr flach.

Lauft ihr halb rechts oder halb links aufs Tor, solltet ihr vor dem Schuss in Richtung Tor ziehen, dann ist der Ball oft drin. Seid ihr draußen auf dem Flügel unterwegs und wollt selbst abschließen, zieht auf Höhe der

Strafraumgrenze nach innen und schießt in der Mitte (orientiert euch am Elfmeterpunkt) aufs Tor, eure Laufrichtung behaltet ihr bei.

Da die Torhüter gelegentlich von einer besseren KI träumen, sind Fernschüsse ein probates Mittel gegen eine gut gestaffelte Verteidigung.

Sprinter haben schnelle Beine

Ein stehender Spieler braucht elendig lange, bis er in Tritt kommt. Haltet ihr aber den Sprintknopf (**R1**) gedrückt, nachdem ihr einen Ball gepasst habt, kann der stehende Empfänger den Ball schneller verarbeiten und weiterlaufen. Nachteil häufiger Breiten: Die Spieler ermüden schneller. Also scheut euch nicht, oft auszuwechseln.

Moderne Verteidigung

Tip: Wir schwören auf die manuelle Spieleranwahl, nur mit dieser Steuerungs-Variante wird obiges Verteidigungsspiel effektiv – und die 0 steht!

PES hat sie eingeführt, FIFA hat sie nachgemacht und jetzt gibt es sie auch bei TIF – die Doppeldeckung. Beim Sony-Kick kann sie besonders effektiv sein: Deckt mit dem aktiven Spieler im Raum (stellt die Laufwege zu) und attackiert mit der so genannten Spielpartner-Hilfe den ballführenden Gegner. Euer CPU-Kollege tacklet zu 90 Prozent erfolgreich. Achtung: Bei Laufduellen klappt nicht, da solltet ihr manuell verteidigen – nur dann

könnt ihr kritische Situationen durch ein Foulspiel unterbinden.

Kraftvoll köpfen

Das Timing beim Kopfball ist knifflig. Einsteiger sollten schnell mehrmals auf den Schuss- oder Flanken-Knopf hämmern, der Spieler steigt dann garantiert mal nach oben. Vor dem Tor solltet ihr beim Kopfball die **L1**-Taste (bei TIF1-Steuerung) gedrückt halten. Mit etwas Glück köpft euer Stürmer nun druckvoll und gezielt neben dem Pfosten ins Tor.

Spielweise

Fußball ist ein simples Spiel

Auch wenn die Kabinettstückchen auf den L-Knopfen zum Zaubern verleiten, solltet ihr



○ Gefährlich, aber in diesem Fall effektiv: Eine frontale Grätsche trennt Micoud vom Fall.



☉ Nur mit gutem Timing lassen sich Freistöße direkt verwandeln. Passt lieber euren grün-weißen Kollegen im Strafraum an.

zunächst nicht dribbeln. Eine gute Verteidigung (s.o. „Moderne Verteidigung“) nimmt euch dabei leicht den Ball ab. Also haltet die Augen auf, sucht einen freien Mann und setzt ihn in Szene.

3-4-3 - und ihr seid dabei

Durch die verbesserte Raumaufteilung der Abwehr (im Vergleich zum Vorgänger) ist's nun in der Mitte deutlich enger. Was liegt da näher als auf die Flügel auszuweichen? Eine Taktik mit drei Stürmern ist da ideal. Passt auf Höhe des Strafraums flach in die Mitte und der Torerfolg ist euch nahezu sicher.

Schwalben machen keinen Sommer

Was bei den Vorgängern noch prächtig funktionierte, ist jetzt zur Gelbe-Karten-Beschaffungsmethode verkommen: Schwalben. Grund: Die Gegner halten genügend Abstand und tacklen dann blitzschnell. Die träge Steuerung lässt nur selten zu, sich so nahe am Gegner fallen zu lassen, dass der Schiri einschreitet.

Den ruhenden Ball ins Tor

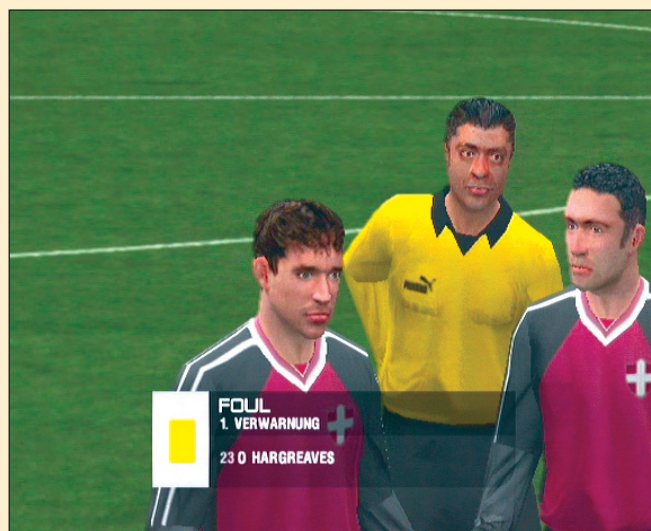
Standard-Situationen bergen Torgefahr – wenn man sie richtig ausführt. Das Timing beim Direktschuss erfordert Übung, deshalb sollten Einsteiger den Ball gezielt flach in den Strafraum spielen – egal ob bei Freistoß oder Eckball. Dann das Leder schnell annehmen (**R** gedrückt halten), Richtung Tor zielen und rein das Ding!

Online-Matches

Fairplay bitte!

Vier goldene Regeln fürs Fairplay:

- Spielt ein Match immer zu Ende, abbrechen vor dem Schlusspfiff ist hochgradig unfair!
- Wird ein Spiel wegen Verbindungsproblemen abgebrochen, schickt unverzüglich eine neue Herausforderung an euren Gegner um ihm zu zeigen, dass ihr das Spiel nicht mutwillig beendet habt.
- Seid fair zu eurem Gegner. Gratuliert ihm zum Sieg, entweder übers Headset oder im Chat (Standard-Floskel: „gg“ für „Good game“)



☉ 1. Verwarnung – kein Problem: Bei mehr als hundert Matches haben wir noch keine einzige Gelb-Rote Karte erhalten.

- Eine „Notbremse“ gehört zum Fußball, Herumholen wie ein Wilder muss aber nicht sein.

Tipp: Wenn euer Gegner in einem Spiel drei Rote Karten kriegt, gibt euch das Spiel die Möglichkeit, dies an Sony zu melden. Entscheidet selbst, ob es „notwendige“ oder willkürliche Vergehen eures Kontrahenten waren.

Wartezeit verkürzen

Wollt ihr keine Fremden in eurer Mannschaft, schaltet ihr die Option „Erlaube anderen Konsolen meinem Team beizutreten“ auf „Nein“. Positiver Nebeneffekt: Hat euer Gegner diese Option ebenfalls deaktiviert, erscheint der 30-sekündige Timer nicht und die Warte-/Ladezeit verkürzt sich dementsprechend.

Achtet auf das Karma

Verlässt jemand ein Spiel vor dem Abpfiff, sinkt sein Karma-Wert. Das kann technische Gründe haben (wir reden hier über Online-Gaming), wer aber einem Karma-Wert unter 70 hat, dem kann man Absicht unterstellen. Also schaut euch den Karma-Wert genau an, bevor ihr jemanden zu einem Match herausfordert bzw. eine Herausforderung annehmt.

Sucht den richtigen Gegner

Je höher euer Gegner platziert ist, desto weiter steigt ihr selbst in der Rangliste auf, wenn ihr gewinnt. Allerdings ist eine gute Platzierung ein klares Indiz für einen guten Spieler. Aber auch Topspieler haben mal schlechte Phasen, also achtet auf die Formanzeige, in der die letzten drei Ergebnisse-

se angezeigt werden „W“ (engl.: won) für gewonnen, „D“ (engl.: Draw) für unentschieden, „L“ (engl.: lost) für verloren.

Elfmeterschießen üben

In der Standardeinstellung gibt's bei Online-Matches bei Unentschieden ein Elfmeterschießen. Folgendes haben wir beobachtet: Oft wird der dritte Elfer in die Mitte geschossen. Lasst euren Goalie einfach mal da stehen, vielleicht haltet ihr dann den entscheidenden Ball... ■



Gunther Hruby

SOCOM II

U.S. Navy SEALs

Die virtuelle Schlacht tobt auf dem Sony-Server. Hier finden Einsteiger wichtige Tipps zum Überleben.

Areale und Spielmodi

Suppression – Ausschalten

Beide Teams haben nur eine Aufgabe: Neutralisation aller Gegner. Überlebt mindestens ein Mann pro Team, noch bevor die Zeit abgelaufen ist, wird die Runde als unentschieden gewertet.

Suppression wird auf diesen Maps gespielt:

- Shadow Falls (Dschungel/Nacht)
- Chain Reaction (U-Boot-Werft/Tag)
- Vigilance (Albanisches Dorf/Tag)
- Rat's Nest (Bergstollen/Nacht)
- Frostfire (Bohrinsel/Nacht)
- Abandoned (Tempelruinen/Nacht)

Demolition – Sprengen

Beide Teams versuchen, die gegnerische Basis zu sprengen. Hierzu muss eine spezielle Satchel-Ladung auf der Spielfeldmitte aufgenommen und geliefert werden. Es gewinnt das Team, das die gegnerische Basis sprengt. Beide Teams versuchen, sich die Sprengladung gegenseitig abzuholen. Alternativ gilt die Runde als gewonnen, wenn alle Mitglieder des gegnerischen Teams ausgeschaltet wurden. Überlebt mindestens ein Mann pro Team, bevor die Zeit abgelaufen ist, und wurde die Bombe nicht gelegt, wird die Runde als unentschieden gewertet.

Demolition wird auf diesen Maps gespielt:

- The Ruins (Tempelruinen/Tag)
- Crossroads (Arabische Stadt/Tag)
- Requiem (Russisches Dorf/Nacht)
- Blizzard (Schneewüste/Tag)
- Night Stalker (Wüste/Nacht)
- Bitter Jungle (Dschungel/Tag)

Extraction – Befreiung

Die Seals müssen drei Geiseln aus der Gewalt der Terroristen befreien und zu einem festgelegten Evakuierungspunkt bringen. Die Terroristen versuchen, die Seals daran zu hindern. Sind alle Gegner neutralisiert, ist die Runde ebenfalls gewonnen. Zieht eine Team verse-

hentlich die Geiseln in Mitleidenschaft, gibt es Punkt- und Zeitabzug, außerdem hat das betreffende Team die Runde verloren. Überlebt mindestens ein Mann pro Team, bevor die Zeit abgelaufen ist, und wurden die Geiseln außerdem nicht zum Evakuierungspunkt gebracht, gilt die Runde als unentschieden.

Extraction wird auf diesen Maps gespielt:

- Blood Lake (Dschungel/Tag)
- Death Trap (Bunkieranlage/Tag)
- Fish Hook (Fischerdorf/Tag)
- Desert Glory (Stadt/Tag)

Escort – VIP-Eskorte

Neuer Spielmodus: Die Terroristen müssen die drei VIPs töten. Die Seals hingegen müssen mindestens einen der drei VIPs unversehrt über die Zeit retten. Die Seals können die VIPs zu einem der Evakuierungspunkte bringen. Stehen mindestens zwei der VIPs gleichzeitig in einer der Evakuierungszonen, werden sie von einem Hubschrauber abgeholt und die Terroristen können ihnen nichts mehr anhaben. Evakuieren die Seals die VIPs, gewinnen sie die Runde. Schaffen es die Seals, mindestens einen VIP über die Zeit zu retten, haben sie gewonnen. Somit stehen die Terroristen in diesem Spielmodus immer unter Zugzwang.

Wichtig: Die Evakuierung über die Luftbrücke ist nur eine Alternative für die Seals (Vorteil: Runde wird beendet, bevor die Zeit abläuft). Die Seals müssen die VIPs jedoch nicht unbedingt in die Evakuierungszonen bringen. Das Seals-Team kann sich auch die gesamte Spielzeit über mit den VIPs irgendwo im Gelände verstecken und abwarten.

Alternativ gewinnt jenes Team, das die gegnerische Gruppe ausschaltet. In diesem Fall gibt es nie ein Unentschieden, es fällt immer eine Entscheidung.

Escort wird auf diesen Maps gespielt:

- The Mixer (Fabrikgelände/Tag)
- Guidance (Schneegelände/Tag)
- Foxhunt (Steppe/Tag)

Breach – Aufbrechen

Neuer Spielmodus: Während die Terroristen im Spielmodus Escort unter Zugzwang stehen, sind hier die Seals gefordert. Das Seals-Team muss eine befestigte Anlage der Terroristen stürmen und an einem bestimmten Punkt eine Bombe legen. Wird die Bombe nicht gelegt, gewinnen die Terroristen – vorausgesetzt, einer von ihnen überlebt. Alternativ gewinnt das Team, das alle Gegner neutralisiert. Es gibt hier nie ein Unentschieden, sondern immer eine Entscheidung.

Breach wird auf diesen Maps gespielt:

- Sujo (Brasilianische Slums/Nacht)
- Enowapi (Dschungelfort/Tag)
- Sandstorm (Wüstenfort/Nacht)

Ausrüstung

Der Ausgang einer Runde hängt neben euren spielerischen Fähigkeiten vor allem von der richtigen Ausrüstung ab. Euch stehen hierzu drei frei belegbare Slots zur Auswahl. Neben Granaten und Minen findet ihr auch Raketen- und Granatwerfer sowie Zusatzausrüstung für Sniper-Gewehre im Auswahlenü. Aber nicht jede Ausrüstung steht auch in jedem Areal zur Verfügung.

Granaten-Einerlei

Anfangs fällt die Wahl oft auf M67-Splitter- sowie HE-Granaten. Schließlich zeigt sich der Effekt der beiden Typen sofort in einer Explosion. Nach und nach werdet ihr jedoch feststellen, dass auch Rauch- und Blendgranaten wichtig sind.

Blendgranaten erzeugen in Räumen einen grellen Blitz. Der Gegner verliert kurz die Orientierung und ist euren Attacken hilflos ausgeliefert.

Rauchgranaten erzeugen an ihren Bestimmungsorten kurzfristig Rauchwolken, die Tarnung bieten. Somit bleibt euer Team im Verborgenen, während ihr eindringt. Eure Fein-



○ Dank Tarnkleidung sind versteckte Seals schwer auszumachen. Nutzt das Gelände zu eurem Vorteil.



○ Lernt die Waffen kennen und nutzt die charakteristischen Vorzüge.



○ Legt euch bevorzugte Ausrüstung grundsätzlich auf die L2-Schnellaste.

Zum Ausschneiden und Sammeln

de können dann nur blind in den Nebel hineinballern.

Grundsätzlich ist es sehr sinnvoll, dass Mitspieler euren Charakter decken, während ihr Granaten einsetzt. So lange ihr mit Werfen beschäftigt seid, gebt ihr nämlich eine prima Zielscheibe ab. Besonders wenn ihr aus einem steilen seitlichen Winkel heraus Granaten in Durchgänge oder Türen werft, kann ein bisher verdeckter Gegner hervorspringen und euch überraschen.

Habt ihr schon eine Granate gewählt und zum Wurf ausgeholt, könnt ihr den Vorgang schnell abbrechen, indem ihr zusätzlich zur **R1**-Taste (Ausholen) die **LT**-Taste betätigt. So schaltet ihr auf die Primärwaffe um, ohne zu werfen. Das sind wertvolle Sekundenbruchteile, in denen ihr einen plötzlich auftauchenden Gegner unter Beschuss nehmen könnt.

Charaktere, die Granaten werfen, sind also verwundbarer? Richtig! Das könnt ihr zu eurem Vorteil nutzen. Seht ihr einen Gegner, der gerade werfen will, solltet ihr direkt in seine Richtung laufen und ihn unter Feuer nehmen. Reagiert dieser nicht schnell genug, schaltet ihr ihn aus. Dies gilt auch für Gegner, die gerade Minen auslegen.

An dieser Stelle kommen wir zur heimtückischsten Waffe in SOCOM 2.

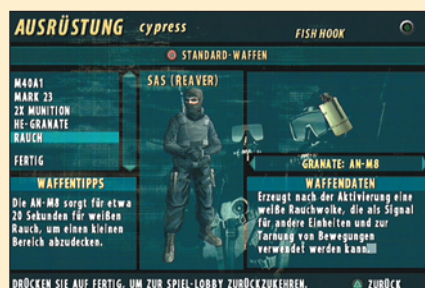
Die PMN-Mine

Sie ist klein, rund und blau-rot gestreift, unscheinbar und doch tödlich. Erschütterungen im Umkreis werden mit einer Explosion quittiert.

Um sie zu entschärfen, müsst ihr entweder eine Granate in der Nähe der PMN-Mine zur Explosion bringen, oder sie gezielt beschießen. Ganz freche Zeitgenossen platzieren eine Claymore davor und jagen sie hoch.

PMN-Minen reagieren auf Erschütterungen – platziert ihr einen ganzen Minenteppich, müsst ihr ausreichend Abstand zwischen den Minen einzuhalten. Wird eine von ihnen zur Explosion gebracht, gehen ansonsten alle anderen ebenfalls hoch.

Wie erkennt man PMN-Minen? Ganz einfach – macht die Augen auf und schaut auf den Boden! Nachdem man die Minen mit bloßem Auge erkennen kann, empfiehlt es sich, sie in Büschen, Sträuchern oder in dunklen Ecken zu platzieren. Aber auch Gefallene eignen sich hervorragend dazu. Egal, ob es sich um Gegner oder Mitglieder des eigenen Teams handelt. Für aktive Streiter, die durch die Gefallenen hindurch rennen, um Nachschub aufzunehmen, können da ganz böse Überraschungen erleben. Sprecht immer genau ab, wer wo Minen legt. Sonst erleidet eure eigene Truppe ganz schnell Schaden.



❶ Probiert sämtliche Ausrüstungsgegenstände durch. Jede Map erfordert spezielle Utensilien.

PMN als Alarmanlage

Man kann die Minen auch als Alarmanlage einsetzen. Blockiert einen Weg, indem ihr eine Mine gut sichtbar ablegt. Sicherlich werden anrückende Gegner diese bemerken. Um vorbeizukommen, müssen sie die Mine sprengen. Der entstehende Lärm warnt euch, auch wenn ihr ein wenig entfernt positioniert seid. Auf diese Weise kann man sich den Rücken freihalten.

Übrigens, die Minen machen keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Denkt daran, wenn ihr eine Gruppe Gefangener damit sichern wollt. Bössartige Seals sprechen die Geiseln einfach aus sicherem Abstand an und sorgen dafür, dass sie durch die Minen ins digitale Jenseits geschickt werden. Nicht die feine Art, aber die Minuspunkte für die Terroristen verhelfen den Seals in solchen Situationen zum Sieg.

PMN als Türstopper

Sehr effektiv ist es, Türen mit Minen zu sichern. Öffnet eine Tür und legt die Mine genau im Rahmen ab. Schließt die Tür sofort wieder, noch bevor die Mine scharf ist. Der Nächste, der die Tür benutzt, wird eine böse Überraschung erleben.

PMN-Falle

Beobachtet die Laufwege eurer Gegner und platziert darauf Minen. Stürmen nun Gegner heran, nehmt ihr diese unter Feuer und macht so auf euch aufmerksam. Instinktiv nähern sich die Gegner eurer Position, um besser zu treffen. Mit ein wenig Glück treten sie dabei auf die Minen.

Sicherer Nachschub

Habt ihr einen belegten Slot verbraucht und alle Granaten geworfen, könnt ihr an Gefallenen Nachschub aufnehmen. Das gilt auch für Ausrüstung, die eurem Charakter in der Runde gar nicht zur Auswahl steht. So können auch Seals Minen der Terroristen einsetzen. Leider geschieht die Aufnahme der Ausrüstung willkürlich. So passiert es schon mal, dass ihr Rauchgranaten bekommt, obwohl ihr diese gar nicht braucht. In diesem Fall hilft es, den unerwünschten Nachschub schnell und sinnlos einzusetzen, um wieder einen freien Slot zu schaffen.

Eine andere Taktik besteht darin, einen Slot erst gar nicht komplett zu leeren. Beispielsweise führt ihr zwei belegte Slots mit je drei M67-Splittergranaten mit euch. Werft ihr jetzt aus beiden Slots nur je zwei Granaten, verbleibt jeweils eine Granate und der Slot bleibt diesem Granatentyp vorbehalten. Lauft ihr dann über Gefallene, werden die Slots mit



❷ Auch Rauchgranaten können richtig eingesetzt ungeheuer effektiv sein.



❸ In Escort-Missionen müssen die Seals die Geiseln lediglich über die Zeit retten.

der gewünschten Ausrüstung aufgefüllt und unerwünschtes Kriegsmaterial gelangt nicht ins Inventar.

Raketen- und Granatwerfer

Schweres Kaliber in Form von Raketen- und Granatwerfern kann effektiv über weite Strecken eingesetzt werden. Die Betonung liegt hier auf „weite Strecken“. Im Nahkampf zieht ihr den Kürzeren. Zum einen ist die Reaktionszeit sehr hoch, zum anderen besitzen die Geschosse eine Sicherheitsvorrichtung und explodieren erst, nachdem sie eine bestimmte Wegstrecke zurückgelegt haben.

Stürmen Gegner heran, steht ihr in diesem Fall ziemlich wehrlos da. Sorgt dafür, dass ihr aus einer guten Position heraus agiert und euch genug Zeit bleibt, auf die Hauptwaffe umzuschalten, falls es brenzlig wird.

Auch belegen die Teile mindestens zwei Ausrüstungsslots. Wahlweise kann der dritte Slot mit zusätzlicher Munition für das Gerät belegt werden. Seid so schlau und stellt euch nicht hinter einen Charakter, der einen Raketenwerfer abfeuern will – das ist ungesund.

Eine effektive Taktik besteht darin, zu Beginn den gegnerischen Startpunkt kollektiv unter Feuer zu nehmen. Sind alle Geschosse abgefeuert, erhaltet ihr freie Slots, die ihr an Gefallenen nachfüllen könnt.

Claymore

Auch die Claymore ist wieder dabei. Beachtet, dass sich ihr Explosionskegel immer in die Richtung ausbreitet, in die ihr blickt, während ihr sie absetzt. Anders als in SOCOM 1 können Claymores jetzt von anderen mit Schüssen, Granaten und Raketen zur Explosion gebracht werden. Explodiert eine Rakete in einem Claymore-Feld, gehen die entstandenen Schäden auf euer Konto. Tipp: Der Explosionsdruck einer Claymore kann durch eine dahinter liegende Wand verstärkt werden. ■



❹ Merkt euch die Auslösepunkte für Sprengladungen und Luftangriffe. Nutzt diese Bonuswaffen.

NEXTPLAY

DIE VORSCHAU AUF DIE NÄCHSTE AUSGABE. AUF DIESEN SEITEN STELLEN WIR EUCH DIE HEISSESTEN PREVIEWS, TESTS UND KOMPLETTLÖSUNGEN VOR, DIE IHREN WEG HÖCHSTWAHRSCHEINLICH IN DIE NÄCHSTE PLAY FINDEN WERDEN.

PS2 AKTUELL!

KONKURRENZ FÜR GTA

SPIDER-MAN 2 THE MOVIE



Im Heft & auf DVD:
Abenteuerspielplatz Manhattan
– wir gehen mit Marvels Super-
held auf Gangsterjagd.

DAS LETZTE GEFECHT

DER HERR DER RINGE DIE TRILOGIE



Ein Spiel, sie alle zu binden:
EAs Zusammenfassung der
genialen Fantasy-Saga.

P.S.E. DANTES GRÖSSTES ABENTEUER

DEVIL MAY CRY 3



Beim dritten Teil wird alles besser? Ob Capcoms dämonisches Action-Epos den enttäuschenden Vorgänger vergessen machen kann, klärt play beim Probespiel.

P.S.E. WELTPREMIERE AUF DER E3

PLAYSTATION PORTABLE



Was kann Sonys heiß begehrte Handheld-Hoffnung? PSP-Hard- und Software im play-Praxistest.

+++ TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++



PS3 WAS LANGE WÄHRT...?

Im Heft & auf DVD: Spezialagent Gabe Logan im Detailcheck.

PS2 ROCKSTARS NEUESTER STREICH

Ausführlich getestet: Die bleihaltige Wild-West-Oper im Heft & auf DVD.

play 07/04

- + Superprämien
- + immer pünktlich frei Haus geliefert
- + nur €4,50 statt €4,99 im Einzelverkauf

ist ab 28. Mai 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

Eine Sony-Werbekampagne zu SOCOM II: U.S. Navy SEALs hat für helle Aufregung gesorgt. Online-Beta-Testern und registrierten PS2-Besitzern (alle über 16 Jahre) wurde ein beschädigter Briefumschlag geschickt. Darin war ein Stofffetzen, der die Aufschrift trug „Wir stecken in der Scheisse, holt uns hier raus“. Einige besorgte Mütter und übersensible Zocker verständigten nach Erhalt des ersten Briefes die Polizei. Sony wurde allerdings wegen dieser Werbemaßnahme abgemahnt.



Hinter den play-Kulissen

Ein play-Redaktionsmitglied steht Rede und Antwort.



Name: Wolf Speer, Redakteur

Alter: Knackige 24, im Zenit meiner Jugend.

Wie bist du zum Magazin gekommen?

Zur rechten Zeit am rechten Ort...

Erinnerst du dich noch an deinen ersten Kontakt mit der PlayStation-Konsole?

Wahnsinnig originell: Ich habe

mir eine gekauft. Und das gleich mit einem mittlerweile indizierten Spiel zusammen.

Seit wann zockst du? Was war dein erstes System?

Anfangen hat es Ende der 80er mit dem SEGA Master System und Videospiel-Epen wie Hang On und Safari Hunt. Und jetzt komme ich von dem Mist nicht mehr weg!

Welchen Videospielhelden findest du toll...

Zwar nicht wirklich ein Held, aber Pyramidhead aus Silent Hill 2 ist echt krass.

... und welche nicht? Pikachu. Ich habe nie einen Pokémon-Teil gespielt, aber wie dieses Vieh schon grinst...

Was sind deine absoluten Lieblingsspiele?

1. Silent-Hill-Reihe (PSone/PS2, Konami)
2. Morrowind (Xbox, Bethesda)
3. Shining Force (Mega Drive, SEGA)

Was treibst du in deiner Freizeit – außer zocken?

Lesen, DVDs schauen, alle „Sinnlos im Weltall“-Folgen auswendig lernen. Wa, Junge?

Von welchem Videospielklassiker wünschst du dir ein Remake... Für ein aufpoliertes High-End-Shining Force würde ich euren rechten Arm geben!

...und warum? Wer diese Frage ernsthaft stellt, hat Shining Force einfach nie gezockt.

Die alternativen Top5 | Diesmal: Die schönsten Render-Introfilme

1. Onimusha 3 (Capcom)

Samanosuke bringt ein gigantisches, von fiesen Dämonen besetztes Luftschiff zum Absturz.

2. Final Fantasy X (Square Enix)

Immer wieder atemberaubend, wie Sin die Stadt Zanarkand in Schutt und Asche legt.

3. Resident Evil: Outbreak (Capcom)

Gruseln mit Stil: Zombies sehen nicht nur Furcht erregend aus, sie wollen auch frisches Menschenfleisch.

4. Tekken 4 (Namco)

Schon relativ alt, aber noch immer gut: die Vorstellung der Kämpfer aus Tekken 4.

5. Hitman: Contracts (Eidos)

Wer auf seiner Liste steht, hat keine Chance, zu entkommen. Agent 47 wird dich finden, egal wo.

Die
abenteuer
des
SONNY
BOY

© PIWI/DINTER 2004





SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "ADM"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

83345

BESTELLBEISPIEL: ADM50007
(DU BESTELLST PIX Nr. 50007)
* 299€/SMS (VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms 5,98€

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

8662680

1.886/min

0900 51 51 68 (2.16€/min)

0901 59 99 98 (4.23€/min)



SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE
DIE DU ALS KLINGELTON ODER
SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST!

- 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
- 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
- 87002 SEXGERÄUSCHE
- 87001 SIRENE MIT EXPLOSION
- 87006 PUMP GUN
- 87000 NEBELHORN
- 87032 EIN ALTES TELEFON
- 87008 GEWITTER MIT DONNER
- 87004 KLOSPÜLUNG
- 87029 ZAHNARZTBOHRER
- 87009 TROMMELWIRBEL
- 87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
- 87027 FORMEL 1 WAGEN
- 87028 DER GROBE GONG
- 87007 RÜLPGERÄUSCH

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C55, S55, MC60, Sharp GX10, Sony/
Ericsson P800, Sagem: MY-65, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2
und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

TOP RINGTONES

- 15561 IN THE END
- 15601 SKATERBOY
- 15211 E
- 15026 ROLLIN
- 15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXIKO
- 15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
- 15115 STAR WARS
- 15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
- 15608 PULP FICTION
- 15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
- 15094 AXEL F.
- 15098 FLINSTONES
- 15100 INDIANER JONES
- 15102 MANA MANA
- 15103 MISSION IMPOSSIBLE

Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem,
Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

LOGO'S für

Nokia, Ericsson, Alcatel,
Siemens, Samsung & Sendo!



DISPLAY - MOVIES für

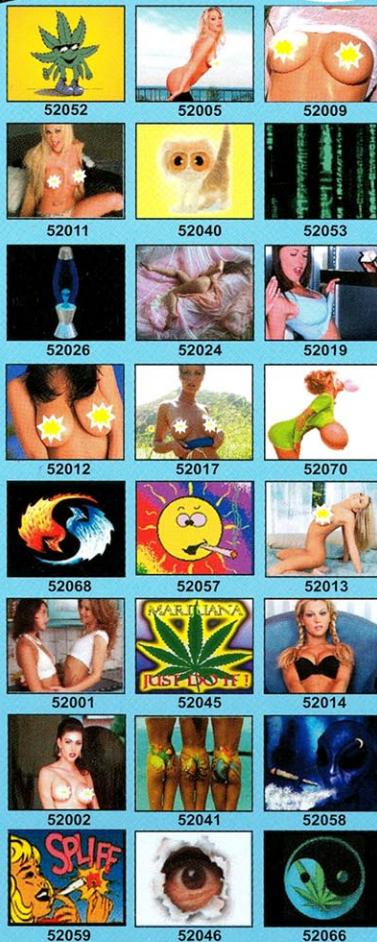
Nokia: 3330, 3510,
3410, 5210, 5510



DISPLAY MOVIES



Für alle Handys
mit Farbdisplay



SMS PIX für

Nokia, Ericsson, Alcatel,
Siemens, Samsung & Sendo!



VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit
dem Inhalt ADM55000 an
die 83345* du erhältst dann
für Dein Nokia Handy ein
"Magic-Lösch-Logo"
und schon hast du freie
Sicht auf Deinem
Farbdisplay!!!



FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay!



TOP JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhölle!

CALL for GAMES : 01908 662797

0900 515107 (2.16€/min)

0901 599994 (4.23€/min)

Game * Handy: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I= Nokia 7250, J= Nokia 7650, K= Siemens SL45, L= Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp GX10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX10.



SNOWBOARD RACING
Das ultimative
Snowboard Spiel, bei
dem es um
Geschwindigkeit geht...
Und darum, sich beim
Slalom abwärts keine
Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
für: A.C.F.J.O.M.L.S.
Best.Nr.: 10001



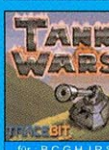
HELICAB
Teder Passagier, der von
Deinem Hubschrauber
angesammelt und
sicher ans Ziel
befördert wird, macht
dich reich. Aber immer
schon vorsichtig,
den Deine Gegner
arbeiten mit allen Tricks
für: alle Handys
Best.Nr.: 10002



DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst
Du zum Kampfpiloten
befördert. Befreie die
feindlichen Gebiete,
ein für alle Mal vom
Bösen. Zur Verfügung
stehen Dir dabei
Maschinenpistolen
und Bombenteppiche
für: alle Handys C.F.P.Q.R.
Best.Nr.: 10012



SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenke
Teu, fünf Strecken
und sieben Autos. Ziel
ist der jeweils nächste
Checkpoint. Den wenig-
stens halbwegs hell zu
erreichen ist wirklich
kein Kinderspiel!
Wer Brennst verliert!
für: alle Handys
Best.Nr.: 10004



TANK WARS
Zerstöre die anderen
Panzer. Sei vor-
sichtig. Deine Gegner
versuchen das gleiche
bei Dir. Eine Welle
kannst du hinter-
Hügeln und Gebirgen
Schutz finden, aber
nur ein Volltreffer
ebnet Dir den Weg
zum neuen Level
für: B.C.G.H.J.R.S.
Best.Nr.: 10018



SKATE BOARDER
Absolviere ver-
schiedene Sprünge,
Rampen, etc. um die
verschiedenen Level so
schnell wie möglich zu
schaffen. Kontrolliere
Deine Geschwindigkeit
um zu beeinflussen wie
weit Du springst.
"Tolle Grafik"
für: A.B.F.J.R.O.M.L.S.
Best.Nr.: 10033

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*

										NOKIA-TRANSPARENT LÖSCHLOGO für freie Sicht auf Nokia-Farbdisplay. Schick einfach "130015" an 81081*	

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

TOP-CHARTS	KINO/TV HITS	31908 I dont wanna know 34333 U build me up 20832 Phantom der Oper 31840 Olympic Fanfare (WOK-WM) 25456 Schuh des Manitu: Superperforator 31743 Silence 25127 Verdammt ich lieb Dich 31874 Das Lied der Schlumpfe 30420 A kiss goodbye (Musicstars) 27711 Losing my religion 31795 Cant wait until tonight 27951 Yeah! 31899 This is my life 31786 Just one last dance 27836 Mad world 31801 Left outside alone 31721 Augen auf 27936 Hey Mama 31738 Toxic 30405 Liebe ist alles 30366 Leb denn der alte Holzmelch noch 30372 Der letzte Stern 27822 Powerless (say what you want) 27708 Turn me on 27656 Superstar 31872 No eternity 31763 Not in love 31427 Get low 30369 Red blooded woman 20331 Das Lied vom Tod 20261 Mission Impossible 20598 Rocky. Eye of the tiger 20078 Axel F. Beverly Hills Cop 20340 Das Boot 20318 Simpsons 25064 Miss Marple 31352 King of Queens 20203 Halloween 23144 Dschungelbuch: Probiere mal mit ... 21012 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-La 31716 Dragonball: Du wirst unsiegebar ... 21209 Starwars 20008 Captain Future 23526 Pinky and the brain 24180 Herr der Ringe	27882 Take me to the clouds above 31776 Its over now 30423 Breathe easy 27829 Deliverance 27556 Shut up 31720 Du hast mein Herz gebrochen 31873 Make y'all bounce 27955 Try 31811 Behind the sun 30339 Denkmal 30407 Just for you 30307 Tough enough 31777 Hungryes Herz 31873 Das Lied der Stümper 31875 Only if I 27923 Obvious 31891 Araba 31900 Whats your number 30281 The way you move 30367 I miss you 30374 Amazing 27892 Running up that hill 30373 Is it cos Im cool 27847 Im still in love with you 30408 Feiertag 30249 Hey Yai 27817 If I cant 31877 She wants to move 27768 My immortal 22956 Werner Beinhart 31240 Defektiv Conan 31555 Yu-Gi-Oh Theme 20924 Der Pate 20162 Titanic - My heart will go on 20929 Sesamstrasse 20260 A-Team 20227 Indiana Jones 31034 Der Schuh des Manitu: Abahachi M. 23186 The Matrix 31143 Hey hey Wickie 31153 Bezaubernde Jeannie 31189 Der Ententanz (Vogelzanz) 23810 Winnie the Pooh 23209 Sex and the City (TV Serie) 25566 Die Olsenbande 25137 Dirty Dancing 20597 Pretty woman 21724 Nationalhymne DDR 20643 Nationalhymne Deutschland 20849 Nationalhymne Italien 20970 Nationalhymne Türkei	30421 Survivor 31702 Runnin (dying to live) 31876 Die besten Tage sind gezählt 31897 Love me babe 27953 Slow Jamb 31892 Undone 31896 Strong 31864 Beds are burning 27781 Mandy 27809 Milkshake 30349 She's so high 25951 Up 31894 Star 27660 Get it together 31895 Conscious 30390 Siehst Du das genauso? 31781 Sunrise 27881 Dschungel Song (holt mich hier aus) 30124 Breathe 31418 Tanz das Brot 30257 Its my life 30145 Never leave you 27733 We have a dream 31081 Mr. Vain (recall) 26939 Anyplace, anywhere, anytime 31494 First day of my life 27553 Bump, Bump, Bump 31450 Another world 24495 Mother Earth 31598 Rut sin die Ruse 22818 Viva Colonia 21868 Zieh Dich aus kleine Maus 20237 Die Hände zum Himmel 26208 20 Zentimeter 20322 Hey Baby 20002 Anton aus Tirol 26984 Burgerdance 27963 Schön ist es auf der Welt zu sein 21762 Super Jelle Zick 23067 Country Roads 21570 Wir sind alle über 40 31629 Tür an Tür mit Alice 22288 We will rock you 31269 Mana (I like it loud) 26108 Necessa 21831 Wir kiffen 24038 Highway to Hell 23041 Hells Bells 20409 Nothing else matters 20072 Smoke on the water 20054 Thunderstruck	23646 Ab in den Süden 31467 Free like the wind 31514 Schick mir nen Engel 27681 Baby Boy 31540 Poison 31058 PIMP 31546 Music is the key 27649 White Fox 27647 Where is the love 26660 In da Club 27704 Ich bin jung und brauche Geld 26605 8 mile 31339 Numb 31508 Everyday girl 30118 Für Dich 31469 Rockin on heavens floor 26837 Get busy 31464 Zur Erinnerung 31480 Loves divine 30300 Believe in miracles 25915 Take me tonight 22488 Lose yourself 27707 Trouble 31222 The magic key 31336 Like glue 30018 Ich kenne nichts 31198 In the shadows 31587 Jigga Jigga 20636 The Final Countdown 24505 Moonlight Shadow 20029 99 Luftballons 23416 Aya Benz 23293 Yankee Doodle 31156 Herr Rossi sucht das Glück 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof) 25711 Geräusch: Furz 25784 Geräusch: Rülpsen 20796 Motorengeräusch: Formel 1 27756 Sonar: Echo! von Schiffen 25313 Martinshorn (Tati-Tati) 23625 Mortal Kombat 31159 Resident Evil (Main Title Theme) 23776 Zelda 20204 Schakale 04 (blau und weiss) 24481 Ein Rudl Voller 25422 FC Bayern: Stern des Südens 24150 Borussia: Die Elf vom Niederrhein 24501 Dortmund: Heja BVB 31349 Bayerischer Defiliermarsch Marschmusik: Preussens Gloria
-------------------	---------------------	---	--	---	--

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Siemens S(L)55, ST60, M55, MC60

TUNING-CARDS für DEIN HANDY

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 Charttitel
Sende eine SMS mit dem Text: **"START CHART"**
an: 81811*

Bei allen Cards erhältst Du am Abo täglich ein Produkt der gewählten Kategorie zum Vorzugspreis von je EUR 1,99. Sende einfach "START EROTIK" oder "START CHART" 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***

NEU! DEIN TAGESHOROSKOP PER SMS

Wie stehen deine Sterne? Wie wird dein Tag?

SENDE "START HOROSKOP Sternzeichen" an 81811
z.B. Start Horoskop Widder

Du erhältst täglich eine SMS mit deinem persönlichen Tageshoroskop zum Preis von je EUR 0,99. Sende einfach "START HOROSKOP" um den Service zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2.

TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

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

0190 826 506

0900 510 035

0901 579 975

900 77 900

0903 39030

166 140 478

0909 0400 404

SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081*

0900 528 050**

9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 €

(max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €

2€ /SMS, *3 CHF/SMS

WAP - DOWNLOAD

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

Sende eine leere SMS an

0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung

"Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts ins WAP...

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text

"CHAT" an 11821*

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, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON

*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALKATEL, SAGEM, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON (625 825 und neuer), TEIT, TRIUM, SENDO, MAXON

*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO (TAVON), LG, NEC (PHI) F-MODEL, SHARP, PANASONIC (IGBT, X70), MAXON

*Farbige Hintergrundbilder: 18 Handys mit Farbdisplay der Hersteller Sagem, Sager, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola, Sendo, Teit, LG, Maxon

Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, tägliche Bestelldienste und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.
Info: support@klingelton.com